



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO ORGANIZACIONAL

JOÃO VITOR PIMENTEL DE ARAÚJO - 190031093

DESCONECTADOS

ROTEIRO DE CURTA-METRAGEM SOBRE COMO AS TECNOLOGIAS AFETAM
AS RELAÇÕES HUMANAS

BRASÍLIA - DF
JUNHO DE 2023

JOÃO VITOR PIMENTEL DE ARAÚJO

Memorial do projeto

DESCONECTADOS

ROTEIRO DE CURTA-METRAGEM SOBRE COMO AS
TECNOLOGIAS AFETAM AS RELAÇÕES HUMANAS

Memorial de produto apresentado ao curso de Comunicação Organizacional da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social - Comunicação Organizacional, sob orientação do Prof. Ms. Carlos Henrique Novis.

Membros da Banca Examinadora

Orientador

Prof. Ms. Carlos Henrique Novis

Membro 1

Prof. Dr. Guilherme Lobão de Queiroz

Membro 2

Prof. Dr. Sérgio Ribeiro de Aguiar Santos

Suplente

Profa. Dra. Dacia Ibiapina da Silva

SUMÁRIO

1.RESUMO	4
1.ABSTRACT	5
2.APRESENTAÇÃO	6
3.PROBLEMA DE PESQUISA	9
4.OBJETIVOS	10
5.JUSTIFICATIVA	11
6.REFERENCIAL TEÓRICO	12
7.METODOLOGIA	18
8.CONCLUSÃO	24
9.BIBLIOGRAFIA	26
10.ANEXO I	29
11. ANEXO II	30

1.RESUMO

Este memorial apresenta todas as motivações, pesquisas, problemáticas e processos de construção do produto "**Desconectados**: Roteiro De Curta-Metragem Sobre Como As Tecnologias Afetam As Relações Humanas", apresentado como trabalho de conclusão de curso de Comunicação Organizacional da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília. O roteiro de *Desconectados* conta a história de um pai e um filho que têm uma relação conturbada, pois o filho é viciado no uso de tecnologias e hiperestimulação da mente por elas, e como isso é exposto no dia-a-dia deles. A trama coloca em questão o papel que as tecnologias têm na vida do ser humano contemporâneo e como elas influenciam a saúde mental e o relacionamento entre pessoas, principalmente aquelas mais próximas.

Palavras-chave: roteiro, curta-metragem, tecnologias, *burnout*, consumo, redes sociais, relacionamentos.

1.ABSTRACT

This memorandum presents all the motivations, research, issues, and construction processes of the product "Disconnected: A Short Film Script on How Technologies Affect Human Relationships," submitted as the final project for the Organizational Communication program at the Faculty of Communication of the University of Brasília. The Disconnected script tells the story of a father and son who have a tumultuous relationship because the son is addicted to the use of technologies and the hyperstimulation of the mind caused by them, and how this is manifested in their daily lives. The plot questions the role that technologies play in the life of contemporary human beings and how they influence mental health and relationships, especially those with close proximity.

Keywords: script, short film, technologies, burnout, consumption, social media, relationships.

2. APRESENTAÇÃO

"Nós tanto parecemos ser obsessivos documentadores de nossas experiências quanto indiferentes ou sobrecarregados pelos arquivos criados." (GLASS LIFE, 2021, tradução nossa).¹ Essa frase é dita no final do primeiro ato do filme de curta-metragem *Glass Life*, filme que busca explorar a relação negativa dos seres humanos com as redes sociais, o uso desenfreado das tecnologias e a cultura material. O curta, realizado pela artista contemporânea Sara Cwynar, consegue transmitir o sufocamento causado pela quantidade demasiada de informações com que somos expostos e produzimos.

Durante as aulas da disciplina Planejamento e Gestão em Web, ministrada pelo professor Felipe Polydoro, foram discutidos os efeitos causados pelos avanços da tecnologia na sociedade. Depois de assistir pela primeira vez *Glass Life*, comecei a me interessar e explorar essa problemática. Quanto mais pesquisava, mais pude enxergar a mim mesmo como uma das vítimas desse fenômeno, resultando, posteriormente, no projeto de *Desconectados*. Tendo como referências os filmes *Aftersun*² e *Querido Menino*³, o objeto deste trabalho de conclusão de curso propõe-se a contar a história de Mário e Miguel, pai e filho que apesar de morarem no mesmo lar, estão mais distantes do que nunca. Isso se dá pelo vício do filho em telas e hiperestimulação da mente.

Segundo uma pesquisa da Lenstore, publicada em outubro de 2021, crianças e adolescentes brasileiros passam, em média, cerca de 10,1 horas em frente a telas⁴, sejam elas televisões, celulares, computadores ou *tablets*. Tal dado é considerado alarmante, pois o uso excessivo de telas pode causar danos físicos, como o desgaste da visão, e psicológicos, como o vício. Segundo a psicóloga Elisa Alves, ao ser perguntada sobre o vício em telas: "De uma forma geral, é dada por uma reação química que acontece no nosso cérebro, que é a liberação de

¹ No original: We appear to be both obsessive documenters of our experiences but largely indifferent to or overwhelmed by the archives we create.

² *Aftersun* (2022), filme de Charlotte Wells, explora a relação de um pai, Calum, e sua filha, Sofie, durante as férias escolares da menina, e como essa experiência reflete na vida dela, mais de uma década depois.

³ *Querido Menino* (2018), de Felix Van Groeningen, explora a relação conturbada e de intermitente confiança entre um pai e um filho, que sofre com o vício em drogas.

⁴ Dados da pesquisa internacional realizada pelo instituto Lenstore. Disponível em: <https://www.lenstore.co.uk/eyecare/tech-addicted-kids>. Acesso em: 22 de maio de 2023

dopamina que é exatamente hormônio que causa a sensação de prazer, de se sentir recompensado por algo."⁵

Tal vício é um reflexo do período em que a sociedade vive. Nenhuma pessoa consegue imaginar um mundo sem as tecnologias que o moldam. Elas fazem parte dos indivíduos se entrelaçando com a forma com que agem e vivem. Esse processo está cada vez mais acelerado e difícil de ser evitado. Jonathan Crary descreveu como isso ocorre em seu livro *24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono*:

Mas esse fenômeno contemporâneo de aceleração não é simplesmente uma sucessão linear de inovações, na qual cada item obsoleto é substituído por um novo. Cada substituição é sempre acompanhada por um aumento exponencial do número de escolhas e opções disponíveis. É um processo contínuo de distensão e expansão, que ocorre simultaneamente em diferentes níveis e em diferentes lugares, um processo no qual há uma multiplicação das áreas de tempo e experiência que são anexadas a novas tarefas e demandas envolvendo máquinas. (CRARY, JONATHAN, 2013, p.52)

Diante disso, o projeto *Desconectados* bebe diretamente dessas problemáticas, sendo elas: o uso das tecnologias e os efeitos psicológicos causados nos seres humanos; a separação geracional acerca do uso das tecnologias; as relações humanas entre pessoas teoricamente próximas e suas desarmonias.

Em síntese, trata-se de um roteiro de curta-metragem de ficção, com duração de 10 minutos, sobre um pai que tenta se aproximar do filho. Esse, viciado em telas, não consegue prestar atenção plena em nada do que se propõe, pois sua atenção dividida o impede de estar realmente presente. O curta tenta imaginar qual seria o limite para que haja uma mudança de comportamento para salvar um relacionamento.

Esse projeto acabou sendo desafiador, pois eu pude me enxergar em diversas atitudes dos personagens, fazendo-me refletir sobre mim mesmo. Em alguns momentos, tornei-me refém das tecnologias, e, assim como muitos de meus amigos, desenvolvi um quadro de crônica procrastinação. Miguel teve muito vindo de mim, principalmente o desejo incontrolável de estar em todos os lugares, ver

⁵ Citação disponível em: <https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2022/03/22/psicologas-explicam-como-identificar-dependencia-de-telas-em-criancas-e-adolescentes.ghtml#>. Acesso em: 22 de maio de 2023.

todas as coisas, saber de tudo em tempo real, mas da mesma forma, não ser capaz de me dedicar por completo em todas as atividades.

Acredito que o objetivo deste projeto seja fazer com que todos os espectadores tentem se projetar na história e consigam refletir sobre si e suas relações, mesmo que essas estejam sendo sabotadas pelas tecnologias em um primeiro momento, assim como as dos personagens principais.

Em meio a tanta informação, como se livrar do irrelevante e focar no importante, sendo que o um está tomando o lugar do outro em nossas vidas? "Você está criando uma cacofonia na qual é impossível ouvir a própria voz."⁶ (GLASS LIFE, 2021, tradução nossa)

⁶ No original: You're creating a cacophony in which it is impossible to hear your own voice.

3. PROBLEMAS DE PESQUISA

Apesar do mundo todo estar envolto de tecnologias importantes, há aquelas que estão presentes no dia-a-dia das pessoas, os *gadgets*. Esses são os aparelhos eletrônicos portáteis, como aparelhos celulares *smartphones*, computadores, *tablets* e *televisões smarts*. Esses aparelhos são ferramentas de comunicação capazes de entregar toda e qualquer informação que o usuário requerer, tornando-se indispensáveis. De acordo com o *Panorama do Uso de TI no Brasil - 2022*⁷, pesquisa realizada anualmente pelo Centro de Tecnologia de Informação Aplicada da Escola de Administração de Empresas de São Paulo da Fundação Getúlio Vargas (FGV EAESP), no Brasil, há mais de 242 milhões de celulares *smart* em uso no país. A última contagem populacional realizada no país, em 2021, revela que há em torno de 213,3 milhões de pessoas habitando o território nacional⁸, ou seja, há mais dispositivos em uso do que pessoas. Ademais, como reflexo da pandemia, estima-se que em 2021, os usuários do Brasil gastaram juntos cerca de 193.376.000.000 horas estando conectados em seus aparelhos⁹.

Com esses dados, foi impossível não se perguntar como as tecnologias, que foram desenvolvidas para auxiliar na vida do usuário, podem negativamente a partir do uso prolongado de *gadgets*?

Além disso, se o foco e a atenção são imprescindíveis para as atividades laboriosas e de estudo, podem essas tecnologias supracitadas estarem “sequestrando” o usuário e dispersando sua atenção e incentivando a procrastinação?

Se a mente foca nas tecnologias e naquilo que elas podem oferecer, como as outras esferas da vida de uma pessoa, como as relações humanas, são impactadas pela falta de atenção proveniente da disputa direta com os *gadgets*?

Por fim, um problema de pesquisa importante seria: como será possível representar todas as reflexões citadas através de um filme de curta metragem ficcional, fazendo o público se identificar com a narrativa?

⁷ Artigo realizado pelo professor Fernando S. Meirelles, da Fundação Getúlio Vargas, disponível em: <https://portal.fgv.br/artigos/panorama-uso-ti-brasil-2022>. Acesso em: 28 de maio de 2023

⁸ Dado revelado pelo Governo Federal do Brasil, disponível no portal: <https://www.gov.br/pt-br/noticias/financas-impostos-e-gestao-publica/2021/08/populacao-brasileira-cha-a-213-3-milhoes-de-habitantes-estima-ibge>. Acesso em: 28 de maio de 2023.

⁹ Dados disponíveis na pesquisa da data.ai, organização especializada em pesquisas acerca de tecnologias. Disponível em: <https://www.data.ai/en/go/state-of-mobile-2022>. Acesso em: 28 de maio de 2023.

4. OBJETIVOS

a) Gerais

A fim de refletir sobre os problemas desta pesquisa e compartilhar com a comunidade os resultados, trazendo-a para o debate, busca-se produzir um roteiro de filme curta-metragem sobre um pai e um filho que têm sua relação afetada pelo uso das tecnologias.

b) Específicos

De forma mais específica, busca-se realizar a produção do roteiro em tempo hábil para a apresentação, considerando o tempo de pesquisa e montagem do universo textual.

Busca-se explorar a linguagem audiovisual a fim de atingir o maior número de pessoas - essas que podem estar sofrendo com o uso excessivo das tecnologias e não sabem, ou apenas não se dão conta do tamanho da problemática - e garantir uma maior assimilação da mensagem, visto que o estímulo visual reina na sociedade contemporânea.

Além disso, procura-se pôr em pauta como relacionamentos fortes, como de um pai e um filho, podem ser extremamente afetados a partir do uso desmedido das tecnologias, convidando o espectador a reavaliar suas próprias relações.

5. JUSTIFICATIVA

A humanidade, e principalmente o brasileiro, tem o costume de deixar os problemas que os afligem fora de sua vista até que eles cresçam e se tornem impossíveis de ignorar; nesse caso, geralmente, já é tarde demais para chegar a uma solução. Esse pode ser o caso do foco descomedido nas tecnologias. Por mais que sejam ferramentas auxiliaadoras, é possível que chegue um dia em que seremos mais dominados por elas do que o contrário. Os sintomas já estão aparecendo: um número de crescimento constante de trabalhadores sofrem com a síndrome de *burnout*. Em 2019, a International Stress Management Association (Isma-BR) estimou que cerca de 32% das pessoas que trabalham sofriam com o *burnout*¹⁰. Considerando que, de lá para cá, houve uma pandemia, guerra no oeste europeu (envolvendo potências mundiais), e instabilidades econômicas em diversos países, esse número certamente deve ter aumentando.

Essa síndrome provoca o esgotamento profissional com alterações negativas no âmbito físico e psicológico, incluindo a produtividade, qualidade de vida e as relações interpessoais. "Além disso, a família dos profissionais acaba sendo envolvida na situação, que conseqüentemente acaba resultando em conflitos internos no lar, o que por muitas vezes distancia a pessoa acometida pela síndrome e a sua respectiva família, sendo que esta não reconhece o que se passa com seu ente." (FREITAS; FOSHERA; SCHNEIDER; DOS SANTOS; HENDGERS; MATTOS, 2018, p.215).

Sendo assim, caso seja confirmado que o uso excessivo de *gadgets* influencia nessa condição, é importante que a sociedade saiba e se importe com isso, pois eliminar um dos causadores é um problema mais simples de solucionar. Além disso, ao gerenciar melhor a quantidade de informações que a mente humana recebe e processa, atividades que antes gastavam muita energia serão feitas com melhor performance e eficiência.

Por isso, acredito na importância desse projeto, como análise e reflexão dos processos comunicacionais e antropológicos.

¹⁰Artigo realizado pela Isma-BR, instituição não lucrativa que atua no combate do estresse e outras doenças psicossomáticas que assolam a sociedade. Disponível em: <https://www.ismabrasil.com.br/?con=artigos&obj=site&pag=4&q=burnout>. Acesso em: 28 de maio de 2023.

6. REFERENCIAL TEÓRICO

A comunicação sempre foi e sempre será inseparável da vida em sociedade. No início, limitava-se a apenas uma comunicação interna entre os grupos de primitivos *Homo sapiens*; logo passou a abranger a troca entre diferentes bandos, vilas, até as grandes comunidades do mundo antigo. Mensageiros eram comumente requisitados para levar informações de uma região à outra, tomando dias para realizar tal feito. Ao se pensar em um mundo mais desenvolvido e global como na época das grandes navegações, cartas levavam meses para serem entregues, podendo conter informações defasadas no momento de sua obtenção. Essa demora era usual até o século XX, quando grandes invenções foram desenvolvidas, suprimindo esse impeditivo. Por mais que a invenção e popularização de telefones tenha sido de fato revolucionário para essa problemática, nada foi tão impactante como a internet, algo que mudaria totalmente a forma como os humanos vivem no mundo. A obra de Paul Virilio, *Velocidade e Política*, previu essa movimentação:

O estreitamento das distâncias transformou-se numa realidade estratégica com consequências econômicas e políticas incalculáveis, pois equivale à negação do espaço (...) uma vez que, após a distância/espço, é a distância/tempo que acaba desaparecendo na aceleração crescente das performances veiculares (precisão, alcance, velocidade). (VIRÍLIO, PAUL, 1996, p. 123-124)

O mundo pós internet demanda muito do ser humano. A velocidade com que as informações começaram a fluir derrubou as fronteiras mundiais, conectando, pouco a pouco, todas as partes do globo em uma enorme rede de comunicação. Isso influenciou o homem a aumentar a própria velocidade, exigindo uma performance cada vez maior em toda nova atividade. Isso impacta a forma como as pessoas cobram a si mesmas os melhores resultados a serem recebidos e como elas devem sempre entregar e aspirar o melhor. Em análise, Daniel Miller sugere que essa obsessão pela performance, incentivada pelas redes sociais, faz com que as pessoas compitam entre si, mesmo sem perceber, após uma enorme pressão que lhes é colocada para atingir a vida perfeita.

Às vezes, grandes aspirações tendem a aumentar a pressão por concretizá-las e alguns indivíduos têm medo de serem vistos como aqueles que falharam em seu bairro, enquanto todos os outros ascenderam em sua vida. Mobilidade social traz consigo uma competitividade considerável entre vizinhos, colegas de trabalho ou escola e até entre amigos. (MILLER, DANIEL, 2016, p. 198, tradução nossa)¹¹

É notável o quanto as tecnologias alimentam tal pressão e o quanto a sociedade permitiu com que ela a dominasse. O problema é que, por tanto tempo, a pressão para atingir 100% da capacidade mental nas atividades causa consequências intensas. Após o início da pandemia da Covid-19, milhões de empresas ao redor do mundo optaram por continuar suas atividades em modelo remoto, popularizado como *home office*¹². Essa modalidade de trabalho faz com que o limite entre o que é o ambiente de trabalho e o lar sejam misturados, transformando um local de descanso em um local laboral. Nos empregos em que a utilização de computadores e outros dispositivos móveis (conhecidos pelo termo em inglês “*gadgets*”) são indispensáveis, a jornada de trabalho é preenchida completamente pelo seu uso. Reuniões, demandas e pausas são todas feitas com o auxílio dos *gadgets*. Isso, somando-se a facilidade com que as informações são entregues ao usuário, gera a dificuldade de delimitar o fim do expediente e o início do lazer. “Em relação ao trabalho, torna plausível, até normal, a ideia de trabalhar sem pausa, sem limites.” (CRARY, 2013, p. 13), Jonathan Crary explica em sua obra “*24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono*”.

Mas como o uso exacerbado das tecnologias afeta de fato o ser humano? Segundo uma pesquisa feita pela suíça LHH pertencente ao Grupo Adecco (que atua em cerca de 60 países), aproximadamente 38% do grupo amostral relatou ter sofrido pela “síndrome de *burnout*” durante o período de *home office*. Essa recente condição patológica reconhecida pela OMS é resultado de esforço árduo de alguma atividade, geralmente de trabalho, provocando esgotamento físico, exaustão mental, estresse, falta de atenção, desmotivação e a falta de vontade de sair da cama, segundo descrição do Ministério da Saúde. Segundo uma pesquisa da *International*

¹¹ No original: Heightened aspirations at times lead to increased pressure to fulfill them, and some individuals fear being seen as those who fall behind in their neighbourhoods as everyone else moves up. Social mobility brings considerable competition among neighbours, colleagues at work or school and even between friends.

¹² Traduzido do inglês como escritório em casa.

Stress Management Association (Isma-BR), cerca de 44% dos brasileiros tiveram um aumento da sensação de esgotamento após a pandemia. Poderia esse dado estar relacionado com a quantidade de horas trabalhadas em frente a telas de computador e *smartphones*?

Visto que a velocidade das coisas na sociedade está muito avançada, a quantidade de estímulos apresentados pelas tecnologias desempenha papel de destaque na mudança de comportamento humano no que diz respeito ao desempenho mental. Em entrevista ao *podcast* “Drauziocast”, comandado pelo renomado médico Drauzio Varella, formado pela USP, o doutor neurologista Leandro Telles, da Academia Brasileira de Neurologia, é questionado acerca do sentimento comum de esquecimento entre pessoas jovens. O Dr. Telles afirma que para que uma memória seja armazenada, é preciso atribuir um certo grau de relevância à memória e “consolidar essa informação para que ela possa ser carregada por anos ou até por décadas, por uma vida inteira.”. O problema, continua ele, é que muitas informações banais vêm disfarçadas de informações importantes, causando esforço desnecessário ao cérebro e impedindo com que o que é de fato necessário se perca.

Tal esforço desnecessário é reforçado o tempo todo pelas tecnologias. A fim de se distrair do cansaço cotidiano, seja pelo trabalho, estudo ou outra atividade que demande atenção prolongada, as pessoas recorrem às tecnologias de forma recreativa. Somando-se à velocidade elevada das coisas, as redes sociais se adaptaram para produzir conteúdos rasos, rápidos e que gerem entretenimento instantâneo, como pílulas de vídeos ou textos curtos. Esses conteúdos são extremamente atrativos para um cérebro cansado, provocando até uma falsa sensação de felicidade. Miller explica em um trecho de sua obra “*How the World Changed Social Media*” essa felicidade momentânea causada pelo consumo: “Assim como as pessoas encontram empolgação e prazer em tecnologias como jogos eletrônicos, música, televisão e filmes, as mídias sociais também fornecem uma fonte de entretenimento que faz as pessoas felizes, por um tempo.” (MILLER, 2016, p. 200, tradução nossa).¹³ O cérebro humano de fato se vicia nessa onda de felicidade curta causada por conteúdos de entretenimento oriundo das tecnologias

¹³ No original: Even as individuals find excitement and pleasure in technologies such as electronic games, music, television and film, so does social media provide a source of entertainment that makes people happy, for a while.

modernas, buscando sempre mais. E assim como tais conteúdos são criados em um dia, novos são apresentados no dia seguinte. Para o autor Paul Virílio (1996, p. 26), velocidade toma conta da sociedade, acelerando as produções e as destruindo na mesma intensidade. No caso, destruir esses conteúdos significa eles ficarem ultrapassados.

Do mesmo modo que um cérebro cansado busca doses de felicidade nas tecnologias, esses mesmos meios são os responsáveis pela quantidade absurda de informações que são recebidas em um dia, desgastando-o em um ciclo difícil de ser quebrado. Difícil, pois a falta de tais estímulos é semelhante à dor, essa que é igualmente complicada de se ignorar. No artigo "*Dor e comportamento*", Howard Rachlin explica:

A dor funciona na sociedade de maneira semelhante aos alarmes de incêndio. Ela requer atenção instantânea. Em um jogo de baseball, um jogador que cai agarra-se a si mesmo e interrompe o jogo. Assim como bombeiro deve responder mesmo quando existe um certo número de alarmes falsos, as pessoas continuam a responder com expressões de dor apesar de poder não ter sido descoberto algum dano tecidual. Nossas expressões assumem formas padronizadas dentro da nossa sociedade de modo a assegurar aquela resposta. (RACHLIN, HOWARD, 2010, Vol. 18, no. 2, p. 440)

Tendo estabelecido uma relação entre as tecnologias e a dependência humana, e que, como todo vício, o corpo sempre irá pedir por mais em doses cada vez maiores, surge a pergunta: Por que o indivíduo se vicia em tal felicidade? Daniel Miller (2016, p.197), em sua extensa pesquisa, acredita que "Novas tecnologias frequentemente permitem que as pessoas imaginem diferentes tipos de vidas, ou a 'capacidade de aspirar', como argumenta Appadurai, o que é um elemento-chave no empoderamento dos pobres.". No trecho, Miller se refere como pobre aquele que falta poder financeiro, aquele que busca mobilidade social. No entanto, acredito que o termo "pobre" possa ser expandido para todos aqueles que necessitam suprir uma falta psicológica. Um trabalhador de classe média pode sim aspirar à mobilidade social, ter uma vida financeira melhor, mas quais consequências isso traz? Com isso atingido, ele terá acesso à segurança de que não passará fome, não será despejado de sua moradia, sua família estará confortável, custos com a saúde não serão um

problema, entre outros benefícios. Pode-se esperar que a ansiedade e as preocupações com a sobrevivência - própria e das pessoas que dependem dela - sejam diminuídas imensamente, atingindo algum nível esperado de felicidade. Por outro lado, uma jovem de classe alta, sustentada pelos pais, sem filhos, que não precisa se preocupar com a sobrevivência diária, também é atingida pela problemática do vício na felicidade oriunda das tecnologias. Ela obtém e quer ser feliz, tanto quanto o trabalhador. Mas o que os difere? Expandindo o termo "pobre" de Miller, poderia ela ser pobre, por exemplo, da própria capacidade de aspirar? Ou a sua busca pela felicidade é baseada em ser feliz por si só? Não ter propósito algum leva o indivíduo a buscá-lo em lugares diferentes daqueles presentes em sua própria vida.

Nas redes sociais, por exemplo, há a separação entre quem cria conteúdo e quem os consome. Podemos defini-los como criadores e observadores, não excluindo o fato dos criadores poderem ser observadores também. Ser observador é um trabalho contínuo, pois depreende-se que nunca haverá um limite a ser atingido para tal atividade. Sempre haverá algo novo, cada vez mais atrativo, que irá explorar sua capacidade de consumir. E o criador depende do observador. Tudo aquilo que for criado, precisa ser observado, senão o propósito do produto deixa de existir. É uma relação de interdependência muito bem alimentada, em um ecossistema virtual extremamente equilibrado. Aqueles que observam buscam algo que eles mesmos não têm ou que não conseguem produzir, incentivando o ambiente a lhes dar aquilo que é necessitado.

Se vivemos em uma sociedade capitalista que valoriza os bens e o ato de ter algo, pode-se dizer que ter é sinônimo de felicidade. Aqueles que têm uma vida, ou trabalho, um corpo, uma rotina ou uma ideia sequer que é desejável pela sociedade se tornam ícones a serem atingidos. Enquanto não se tem, não se pode ser feliz. E as tecnologias permitiram que a felicidade fosse transmitida em tempo real. Quanto mais metas de felicidade surgem, menos tempo as pessoas têm sendo felizes até desejarem outra. Ao refletir sobre o bem geral da sociedade, Claudio Luis de Alvarenga Barbosa¹⁴ cita Adolfo Sánchez Vázquez, em seu livro *Ética* (1995, p. 48) argumentando que "nas sociedades baseadas na exploração do homem pelo homem, a felicidade do maior número de homens não pode ser separada da

¹⁴ Claudio Luis de Alvarenga Barbosa, Doutor em Educação pela UFF.

infelicidade que a torna possível”. Tomando o contexto em questão como ambiente de análise, é possível dizer que os indivíduos que têm algo desejável sempre irão se alimentar da infelicidade daqueles que não o tem. Isso possibilita a formação de um ciclo vicioso, que prende a humanidade em uma relação de querer e poder eterna.

Conclui-se que, embora as tecnologias tenham auxiliado a humanidade a alcançar patamares intelectuais nunca antes vistos, muitas pessoas se tornaram reféns daquilo que elas podem nos oferecer. O uso intenso de suas capacidades permitiu um vislumbre de um mundo fantasioso e utópico, no qual as responsabilidades da vida real não necessariamente seriam desafiadoras, mas que pudessem ser adiadas ou amenizadas por momentos breves de alívio, sejam eles causados pela facilidade do acesso à informação ou por puro entretenimento e lazer. A sociedade moderna passa por momentos desafiadores no qual não é possível afirmar se são dominadores dos meios tecnológicos ou se estão sendo dominados por eles sem perceber.

Sobre o futuro, não é possível afirmar o quão mais investidos os humanos serão com as tecnologias. No entanto, certamente não será menos do que no período atual. Daniel Miller (2016, p. 211) afirma não conseguir prever o que as tecnologias poderão significar para nós, mas, de certo, a funcionalidade não será o objetivo principal.

“Embora alguns possam esperar que haja um movimento de longo prazo em direção a uma maior ou mais eficiente alinhamento por meio das mídias sociais entre as possibilidades e necessidades, isso é realmente improvável se fatores como moda e emulação continuarem a se mostrar mais poderosos do que a funcionalidade.” (MILLER, DANIEL, 2016, p. 211, tradução nossa)¹⁵

Para o bem o desenvolvimento humano, é necessário que seja superada a dependência para com as tecnologias, a fim de entender que a vida real não precisa ser tão veloz quanto a virtual e que o simples desejo disso também deve ser deixado para trás. Por enquanto, vive-se um ciclo no qual as tecnologias atrapalham a atenção humana e a falta de atenção as atrai para essas mesmas tecnologias.

¹⁵ No original: While some might expect that there will be a long-term movement towards greater or more efficient alignment though social media between affordances and needs, this is actually unlikely if factors such as fashion and emulation continue to prove more powerful than functionality.

7. METODOLOGIA

7.1 Referências e pesquisa

Para iniciar qualquer projeto é necessário estudar aquilo que se deseja abordar a fim de não ser leviano sobre o assunto. Esse processo, no entanto, não se refere apenas sobre o ato de ler livros, consultar materiais e mergulhar nas obras de milhares de autores. O processo também se dá pela observação de cenas do cotidiano, que pode incluir ou não a própria participação, e a análise de memórias. Tudo aquilo que está presente dentro e fora da mente do escritor colabora para a elaboração da obra. Todas as experiências vividas, tudo aquilo foi consumido, ouvido e discutido, leva o autor ao momento exato necessário para produzir sua arte. No início do seu livro *Roube como um artista* (2013, p.13) Austin Kleon reflete sobre as produções artísticas e sua originalidade, "O que um bom artista entende é que nada vem do nada. Todo trabalho criativo é construído sobre o que veio antes. Nada é totalmente original.". Sua teoria é que todo trabalho artístico se utiliza de outras obras, como base para o desenvolvimento de algo novo ou com objetivo de melhorar algo pré-existente - se irá obter sucesso ou não, é outra questão.

Com isso, não poderia assumir que *Desconectados* é uma história única que jamais foi vista ou vivida no mundo, muito pelo contrário. Essa história provavelmente é vivida de diferentes maneiras desde o início dos tempos. Da mesma forma em que a relação entre pai e filho é afastada por Miguel ser viciado em telas e hiperestimulação, podemos traçar um paralelo com os filmes *Querido Menino* e *Click*¹⁶. Em *Querido Menino*, Nic é viciado em drogas, fazendo com que sua relação com o seu pai, David, vá por água abaixo. Por mais que David tente se aproximar de Nic para tentar ajudá-lo, o seu vício é um obstáculo recorrente. Em *Click*, o personagem principal, Michael,¹⁷ ganha de uma entidade sobre humana um controle remoto capaz controlar a vida do usuário. Com o objeto, Michael acelerava, pulava, interrompia e revivia sua vida como se tivesse o poder de um Deus sobre seu destino. Seu vício acabou fazendo com que ele pulasse momentos com sua

¹⁶ *Click* (2006), de Frank Coraci, conta a história de um arquiteto fracassado que, ao acelerar a sua vida utilizando um controle remoto mágico, perde os momentos importantes com os entes queridos e acaba por viver uma vida vazia e sem relações.

¹⁷ Personagem vivido pelo renomado ator Adam Sandler, que também produziu o filme.

família para focar em sua carreira, perdendo cada vez mais o controle que ele pensava ter. Michael não viu os filhos crescerem, não conviveu com seu pai antes dele morrer e acabou com o seu casamento por nunca estar presente. O vício destruiu todas as relações que tinha.

Outro filme que inspirou *Desconectados* foi *Questão de Tempo*¹⁸. Na obra, é mostrado ao público como a relação entre pai e filho é estreitada após o fato que o pai irá morrer é revelada. Por mais que o relacionamento dos dois no filme já seja bom, o fato-problema relacionado à morte de um ente querido é abordado no roteiro deste trabalho. Em ambos os roteiros, há uma motivação para demonstrar o amor entre os personagens antes que seja tarde demais. Outro ponto de semelhança entre as duas obras é em relação à construção do personagem paterno. Mário e James (pai de *Questão de Tempo*) dividem muitas características. Os dois amam ler, utilizam roupas sociais, são apegados ao mundo analógico e valorizam muito a relação com seus filhos.

Além dos filmes citados, a observação do cotidiano foi chave para a construção da história. Pessoalmente, sempre tive o hábito de observar as pessoas em restaurantes, shoppings, engarrafamentos, lojas, supermercados e diversos outros ambientes. Tento imaginar suas vidas e os universos presentes em cada indivíduo. Quem são? Para onde estão indo? Qual a relação com quem a acompanha? Essas perguntas involuntariamente aparecem em minha cabeça. Após ter a ideia para o roteiro de *Desconectados*, a observação tomou um foco diferente. Comecei a perceber cada vez mais o papel das tecnologias na vida daqueles que eu observava, pelo menos durante o período de tempo em que estávamos no mesmo lugar. Minhas descobertas empíricas nesse sentido admitem fatos já conhecidos pela sociedade. Celulares substituíam as conversas entre duas ou mais pessoas durante uma refeição - por mais que estivessem sentadas uma do lado da outra, era comum que não houvesse a troca de palavras entre elas. Indivíduos incapazes de comer sozinho sem estarem conectados - um celular em uma mão e o garfo na outra. Motoristas de carro cada vez menos preocupados com o risco de mexer no celular enquanto dirigem. Jovens deixando de aproveitar os momentos com seus avós para navegar nas redes sociais.

¹⁸ *Questão de Tempo* (2013), de Richard Curtis, conta a história de um homem que tem a habilidade de voltar no tempo e suas tentativas de controlar o próprio destino.

Essas experiências se repetiam diariamente durante o meu período de observação. Além disso, comecei a perceber que o mesmo padrão acontecia em minha própria família. Inúmeras vezes, durante o jantar, por exemplo, eu ou algum outro familiar alcançava involuntariamente o celular durante uma conversa. Tinha se tornado algo mecânico. Eu percebi que sofria do mesmo vício de Miguel: enquanto trabalhava ou estudava, ao lado estava meu celular, com um filme sendo reproduzido. O mesmo hábito de Miguel de procrastinar atividades importantes acontecia paralelamente comigo e isso foi fundamental para a construção do personagem.

7.2 A construção dos personagens, argumento e roteiro

Para realizar um bom filme é preciso ter uma boa história, e para se construir uma boa trama é preciso primeiro estabelecer um universo narrativo para ela. A partir da hipótese inicial - que guiou todo o projeto - de que as tecnologias podem desempenhar um papel significativo nas relações humanas, criou-se a primeira problemática do filme. Agora como traduzir essa premissa de forma que se cumpram os objetivos do projeto? O mais difícil, como escrever uma história que possibilite a identificação do público?

Para isso, fez-se necessário o uso de personagens que parecessem de maneira ampla com qualquer um de modo a não limitar características. Assim, mais do que apenas uma ideia, o ser humano tende a se identificar com as pessoas com quem interage - mesmo que de forma unilateral, como ao assistir a um filme - e ao se identificar com ela, é provável que ocorra o fenômeno da imitação. Wanessa Kesya da Silva, em sua dissertação de mestrado¹⁹ (2018, p.26), aborda a imitação no campo psicanalítico, citando o livro *A interpretação dos sonhos*²⁰, foi apontado que “a identificação não constitui uma simples imitação, mas uma assimilação à base de uma etiologia semelhante: expressa uma semelhança, e se origina do

¹⁹ Dissertação de mestrado do Programa de Pós Graduação Em Psicologia Clínica e Cultura da Faculdade de Psicologia da Universidade de Brasília intitulado *A imitação, a empatia e o brincar como ferramentas na clínica psicanalítica com crianças ditas autistas*. Publicado em 2018. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/34486>. Acesso em: 19 de junho de 2023.

²⁰ Freud, S. (1996). *A interpretação dos sonhos*. In *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas Sigmund Freud*, (J. Salomão, trad., vol. 5 e 6). Rio de Janeiro, RJ: Imago. (Trabalho original publicado em 1900).

elemento comum que permanece no inconsciente' (FREUD, 1900, p. 184)". Freud²¹, nessa citação, quis dizer que quando há uma semelhança entre duas ou mais pessoas, a informação é absorvida e mantida na mente do receptor, gerando uma reflexão sobre o que foi aprendido.

Por isso, os personagens desenvolvidos para o filme *Desconectados*, Miguel e Mário, possuem atributos que previsivelmente os assemelham ao público ou a pessoas próximas a elas. Com o mundo envolvido em tecnologias, provavelmente todos conhecem alguém viciado em telas. A correlação do personagem com tal conhecido leva o espectador a se questionar sobre o relacionamento entre os dois e como o vício o afeta. Se o próprio observador partilha desse vício, a reflexão será mais pessoal - o relacionamento de si com o personagem (observação em espelho) - chegando também ao ponto de reflexão. Outro exemplo é como Mário parece ser alheio ao meio tecnológico. Ele parece não entender e se sentir deslocado, não tendo abertura para lidar com isso com o filho, que já está absorto nisso. Mesmo que foquemos apenas no sentimento e não sobre o que o ocasionou, pode-se traçar uma semelhança em comum nos membros da sociedade atual. O sentimento de não pertencimento é um grande incentivador do isolamento, esse que pode alimentar sentimentos ligados à depressão, como o afastamento e a quebra de relações, assim como ocorre no filme.

Com o objetivo de construção em mente, inicia-se então o trabalho relacionado à criatividade: imaginar a história do filme. De modo geral, foi-me ensinado durante as aulas da matéria *Roteiro, Produção e Direção Web, Rádio e TV*, ministrada pela professora Érika Bauer, que o primeiro passo é pensar em qual estágio da história do personagem começa, qual é o contexto presente? Em seguida, imaginar aonde se quer chegar, qual a mudança que ocorrerá? Depois, listar os problemas que serão apresentados para que haja mudança até que aconteça a maior tribulação, o clímax. Após ter feito isso, é necessário traçar uma linha narrativa dos fatos, como uma visão geral de tudo o que vai acontecer no filme do início ao fim e redigir um documento sobre isso, chamado "argumento".

O argumento é simples, não tem muitos detalhes sobre os ambientes, sobre o tom abordado e, principalmente, não há fala de personagem. O foco é na ação.

²¹ Sigmund Freud foi um neurocientista e psiquiatra de notória importância para a história humana. Nascido em 1856, Freud foi responsável por criar a psicanálise e produzir conhecimentos sólidos nas áreas de psicologia e filosofia.

Esse documento permite que o roteirista entenda para onde o filme vai e quais os seus objetivos. É com o argumento que se tira a conclusão se é uma história que vale a pena ser contada ou não. Tendo isso feito e tendo validado a ideia com o meu orientador, era hora de partir para a escrita do roteiro em si, parte mais importante desse projeto.

Para a construção do roteiro, não basta somente escrever a história detalhada como um romance, por exemplo. É preciso ir além para que seja bem escrito e visto como uma história que vale a pena ser contada. Como argumenta KICKHÖFEL (2015), "O potencial narrativo do roteiro (...) é amplamente ignorado no espaço da reflexão acadêmica que lida com o tema dos gêneros clássicos da literatura.". Pelo menos no Brasil, talvez por herança do *Cinema Novo*²², o abandono da dependência total do roteiro para a realização do filme se tornou comum (HEFFNER, 2012). Por consequência, o roteirista se acostumou a não escrever imaginando o desenrolar da trama e considerando a praticidade da produção. Jennifer Van Sijll²³ se aprofunda nessa problemática em seu livro *Narrativas Cinematográficas*:

"O filme não é igual ao romance nem ao conto. Ele possui elementos técnicos que o roteirista deve explorar. A capacidade de fazê-lo é o que diferencia o roteirista dos outros escritores. Muitos roteiristas de primeira viagem abrem mão das oportunidades criativas que essa mídia oferece, escorando-se no diálogo e na narração. Quando os roteiristas abandonam as técnicas cinematográficas, grande parte do filme acaba ficando pelo caminho. Um roteiro eficaz tem de ser um esboço do filme, o que implica transmitir para o leitor o que ele vai assistir e ouvir na tela." (VAN SIJLL, JENNIFER, 2005/2017, p.15)

Em *Desconectados*, o texto foi escrito para que quem leia ou queira produzi-lo possa respeitar o seu conceito criativo. Há indicações de transições de cena, montagem de som, posições da câmera, objetos de cena utilizados e até trilha

²² Movimento artístico cinematográfico brasileiro, iniciado na década de 1960, onde era imaginado uma nova forma de pensar cinema, rompendo com a fórmula difundida nos Estados Unidos, maior potência da área na época.

²³ Jennifer Van Sijll é mestre em artes pelo Departamento de Cinema e Televisão da USC (Universidade do Sul da Califórnia) e retém autoridade na área, acumulando prêmios e indicações a premiações.

sonora. Não é um roteiro que permite se desviar completamente da proposta, mas também não é rígido o suficiente para restringir a liberdade do diretor.

Sempre que possível, foi pensado o contexto dos personagens. Como enriquecer suas características e o ambiente que o circunda? Como demonstrar que não é apenas um ato, mas uma representação possível de uma situação real? Os objetos de cena e o ambiente de cena buscam cumprir esse papel.

Como dito anteriormente, o ponto chave de virada de um filme é o clímax. Para o clímax de *Desconectados*, foi utilizado como inspiração o filme *Shiva Baby*²⁴. Na obra, a personagem principal, Danielle, teme que suas mentiras e segredos sejam expostos durante a celebração religiosa que ele se encontra. A cada momento, é transmitido ao espectador a sensação de sufocamento que a personagem sofre, passado pela instabilidade da câmera, o enquadramento fechado, os sons dissonantes de fundo, e a quantidade demasiada de informações por segundo. No clímax de *Desconectados*, Miguel passa por um processo semelhante, no qual as várias informações que ele estava acostumado a receber de uma vez acabam por serem demais para ele aguentar naquele momento, fazendo-o sofrer.

7.3 Ferramentas e correção

Além do aspecto criativo do projeto, há também o operacional. Para a produção do roteiro, foi utilizado a ferramenta *Celtx*²⁵, em conjunto com os conhecimentos prévios ensinados pela professora Érika Bauer. A ferramenta paga é comumente utilizada no meio cinematográfico, visto que ela fornece de antemão a estrutura formatada do texto de roteiro - ao adicionar a fala de um personagem, por exemplo, ela é formatada para o meio da página automaticamente. Por ser extremamente intuitiva, não houve dificuldades para entender o seu funcionamento e tirar bom proveito de seu uso. Se antes havia alguma dúvida sobre como estruturar o roteiro, apenas com a prática no Celtx, esse problema foi sanado.

²⁴ *Shiva Baby* (2020), de Emma Seligman, conta a história de uma menina judia que se depara em uma situação delicada ao encontrar com o homem casado no qual ela se relaciona sexualmente e a própria ex-namorada em um funeral.

²⁵ Ferramenta disponível mediante assinatura para a construção de roteiros. Disponível em: <https://www.celtx.com/>

Com a primeira versão do roteiro pronta, enviei o documento para o meu orientador, Professor Mestre Carlos Henrique Novis, que fez apenas alguns apontamentos sobre formatação e linha criativa. Feitas as correções, o roteiro estava finalizado e pronto para ser usado em uma futura produção.

8. CONCLUSÃO

O exposto projeto procurou explorar e refletir os possíveis efeitos do uso das tecnologias sobre as relações humanas a partir da construção de um roteiro cinematográfico, que busca alcançar uma história cotidiana capaz de tocar aqueles que entrem em contato com ela. Nele foram colocados os resultados de pesquisa acerca da problemática do projeto, transformados em ações dentro de um cenário no qual uma trama pudesse se desenvolver. Assim, foi possível atingir como produto final um roteiro que coloca em pauta questões fundamentais sobre liberdade cognitiva e a força das relações, exemplificadas pela relação conturbada entre um pai e um filho, um dos mais fortes vínculos que se pode ter.

Apesar do filme ser ficcional, com personagens imaginários, os dados pesquisados tornaram a elaboração do universo particular do filme mais fácil de se assemelhar com a realidade. Os personagens principais de *Desconectados* partilham de características comuns na sociedade atual. Eles têm dores em suas vidas que muitas pessoas também têm. O cuidado com esses detalhes possibilitou com que os leitores que tiveram acesso ao texto pudessem se identificar com as situações expostas no filme. Estas sendo meus professores, familiares, amigos, colegas de faculdade e de profissão.

O processo de escrita do roteiro foi a etapa mais prazerosa de se realizar. O exercício de criatividade para imaginar um universo singular, que conseguisse traduzir as hipóteses formuladas muito antes do projeto nascer, foi surpreendentemente fácil. Logo no início da construção da história, pude notar uma aptidão de minha parte para imaginar tramas cinematográficas. Ao longo do processo, conseguia imaginar com facilidade o fluxo de ações e consequências dos personagens, bem como e quando adicionar um elemento-problema dentro das cenas. Além disso, foi importante para o meu desenvolvimento pessoal poder escrever sobre um assunto que me diz respeito e me afeta no dia-a-dia. Por muitas vezes me autossabotei, distraíndo-me e me deixando ser consumido pelas próprias tecnologias no qual eu critico no projeto.

Enxergar e perceber esses problemas em mim mesmo fez com que um dos objetivos do projeto fosse cumprido, mesmo que não sendo a intenção: a reflexão sobre o papel das tecnologias, no caso sobre a minha própria vida. Fico feliz de perceber que esse produto tem o potencial de ser um objeto de mudança na

sociedade, visto que, após a pesquisa, constatou-se que uma parcela significativa do mundo sofre com o uso excessivo das tecnologias, mesmo que por vezes não perceba.

Durante a pesquisa, foi questionado se as tecnologias desempenham um fator incentivador na procrastinação e em outros problemas psicossomáticos, como o *burnout*, e, após a aprofundada investigação, pode-se afirmar que, em alguns níveis, esse uso exacerbado é, sim, responsável pela problemática. Como demonstrado no produto deste projeto, indivíduos viciados em telas e hiperestimulação por múltiplas fontes tecnológicas acabam sendo consumidos por elas, provocando um isolamento involuntário de pessoas que não estão conectadas consigo em ambientes digitais. No entanto, esse ainda é um assunto amplamente ignorado, principalmente pelos usuários, acarretando em um aumento constante no números de pessoas afetadas anualmente por essas condições.

Por fim, espero que esse não seja o fim deste projeto. A expectativa restante é que ele seja colocado em prática e possa se tornar uma produção cinematográfica, a ponto que possa atingir um maior número de pessoas, além da sociedade acadêmica, com o objetivo de discutir o papel inegavelmente amplo das tecnologias em nossas vidas. Para uma futura produção de *Desconectados*, indico que foque na preparação dos atores e não ignore a ideia principal do roteiro de imergir o espectador na história; cada cena foi pensada estrategicamente para atingir um ponto específico de discussão.

Assim concluo este projeto, que foi uma verdadeira jornada. Uma jornada de auto avaliação, redescobertas e mudança sobre a minha visão de mundo. Que *Desconectados* possa mostrar que a vida vale a pena ser vivida por completo, ao máximo, e que cada dia importa. "A verdade é que eu não volto mais no tempo, nem por um dia. Tento apenas viver cada dia como se eu tivesse voltado para este dia, para curtir-lo como se fosse o dia final da minha extraordinária e simples vida." (QUESTÃO DE TEMPO, 2013, tradução nossa)

9. BIBLIOGRAFIA

BARBOSA, Claudio Luis. A FUNDAMENTAÇÃO DA FELICIDADE EM MARX. **Educação e Filosofia**, Uberlândia, v. 20, n. 39, p. 147-162, jan./jun. 2006.

BERNARDO, André. **Burnout: problema é reconhecido pela OMS e faz cada vez mais vítimas**. *Veja Saúde*, 2022. Disponível em:

<https://saude.abril.com.br/mente-saudavel/burnout-e-reconhecido-pela-oms/>

BRUNO, Fernanda. **Monitoramento, classificação e controle nos dispositivos de vigilância digital**. 16 Revista FAMECOS. Porto Alegre, nº 36, agosto de 2008

CORSINI, Iuri. **Home office e trabalho híbrido desencadearam casos de burnout entre jovens, aponta estudo**. CNN Brasil, 2022. Disponível em:

<https://www.cnnbrasil.com.br/saude/home-office-e-trabalho-hibrido-desencadearam-casos-de-burnout-entre-jovens-aponta-estudo/>

CRARY, Jonathan. **24/7 - Capitalismo tardio e os fins do sono**. 1ª edição eletrônica. São Paulo: CosacNaify, 2014

DATA.AI. **State of Mobile 2022**. data.ai, 2022. Disponível em: <https://www.data.ai/en/go/state-of-mobile-2022>

DUARTE, J.; BARROS, A. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 5ª edição. São Paulo: Atlas, 2011

MEIRELLES, Fernando. **Panorama do Uso de TI no Brasil - 2022**. portal.fgv.br, 2022. Disponível em: <https://portal.fgv.br/artigos/panorama-uso-ti-brasil-2022>.

Freitas, T. L. L., Foschera, J. A., Schneider, V., Ramalho dos Santos, M. E. C., Hendges, L. G., & Mattos, V. de B. (2019). Síndrome de Burnout: implicações conflituosas entre relações profissionais e familiares. *Barbarói*, 1(51), 212-226.

gov.br. **Síndrome de Burnout**. gov.br, 2020. Disponível em:

<https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/s/sindrome-de-burnout#:~:t=O%20que%20%C3%A9%20S%C3%ADndrome%20de%20demandam%20muita%20competitividade%20ou%20responsabilidade>.

gov.br. **População brasileira chega a 213,3 milhões de habitantes, estima IBGE**.

gov.br, 2021. Disponível em:

<https://www.gov.br/pt-br/noticias/financas-impostos-e-gestao-publica/2021/08/populacao-brasileira-chega-a-213-3-milhoes-de-habitantes-estima-ibge>

HEFFNER, Hernani. CONTRIBUIÇÃO A UMA HISTÓRIA DO ROTEIRO. **Revista Esferas**, Rio de Janeiro, ano 11, vol. 2, nº 21, p.65-91, maio de 2021.

KICKHÖFEL, Tiago. ENTRE LITERATURA E CINEMA: O ROTEIRO COMO GÊNERO LITERÁRIO. **Letras Escreve**, Macapá, v. 5, nº 1, p.59-73, 1º semestre, 2015.

KLEON, Austin. **Roube Como Um Artista**. Rio de Janeiro: Rocco, 2013.

MILLER, Daniel. et al. **How the World Changed Social Media**. Londres: UCL Press, 2016.

RACHLIN, Howard. **Dor e comportamento**. Temas em Psicologia - 2010, Vol. 18, no 2, 429 – 447

RIBEIRO, Maria. **Excesso de estímulos sobrecarrega o cérebro e prejudica a memória**. Drauzio Varella Uol, 2021. Disponível em:

<https://drauziovarella.uol.com.br/neurologia/excesso-de-estimulos-sobrecarrega-o-cerebro-e-prejudica-a-memoria/>

SILVA, Luana. **Psicólogas explicam como identificar dependência de telas em crianças e adolescentes**. g1.globo.com, 2022. Disponível em:

<https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2022/03/22/psicologas-explicam-como-identificar-dependencia-de-telas-em-criancas-e-adolescentes.ghtml#>

SILVA, Wanessa Kesya Moreira Gonçalves da. **A imitação, a empatia e o brincar como ferramentas na clínica psicanalítica com crianças ditas autistas**. 2018. 138 f., il. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica e Cultura)—Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

VAN SIJLL, Jennifer. **Narrativa Cinematográfica: Contando histórias com imagens em movimento**. 1ª Edição. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.x

VIRILIO, Paul, **Velocidade e Política**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996

After Sun, Direção: Charlotte Wells. Produção de Adele Romanski. Reino Unido/ Estados Unidos: Mubi, 2022.

Click, Direção: Frank Coraci. Produção de Adam Sandler. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2006.

GLASS LIFE, Direção: Sara Cwynar. Produção de Sara Cwynar. Estados Unidos: Mubi, 2021.

QUERIDO MENINO, Direção: Felix Van. Produção de Dede Gardner. Estados Unidos: Amazon Studios, 2018.

QUESTÃO DE TEMPO, Direção: Richard Curtis. Produção de Tim Bevan. Reino Unido: Universal Pictures, 2013.

SHIVA BABY, Direção: Emma Seligman. Produção de Kieran Altmann. Estados Unidos: Mubi, 2020.

10. ANEXO I

Argumento do filme "Desconectados"

O filme curta metragem "Desconectados" explora o impacto das tecnologias na nossa capacidade de manter a atenção no mundo ao nosso redor. À medida que as tecnologias avançam, ficamos cada vez mais conectados, mas muitas vezes desconectados do momento presente.

O filme segue a história de um jovem chamado Miguel, ou "Mic" para os amigos, que passa a maior parte do tempo grudado no seu smartphone. Enquanto ele se diverte com jogos, redes sociais e outras distrações digitais, ele está perdendo coisas importantes ao seu redor. Ele não consegue se concentrar nas suas aulas, trabalho, na sua família e amigos, e até mesmo em si mesmo. Seu pai, nitidamente chateado por não conseguir se conectar com o filho, por diversas vezes tenta se aproximar e iniciar uma conversa entre os dois, mas logo é desprezado.

Com o tempo, Miguel começa a sentir os efeitos negativos da atenção fragmentada que o uso excessivo das tecnologias o estão causando. Ele se sente ansioso, estressado e isolado. Mas apenas quando Miguel recebe a notícia de que seu pai irá morrer que ele se desconecta do mundo digital. O baque faz com que ele redescubra a beleza do mundo ao seu redor e queira de fato estar presente em cada momento de sua vida com seu pai, ou pelo menos nos últimos momentos. Ele começa a prestar atenção nas coisas simples, como uma conversa despreziosa, acompanhar juntos a beleza do pôr do sol, e uma simples companhia silenciosa.

O filme conclui com uma mensagem inspiradora sobre a importância de desconectar para reconectar. Ele mostra que é possível aproveitar as tecnologias sem ser dominado por elas, e que a atenção plena é essencial para uma vida saudável e feliz. "Desconectados" é um filme curta metragem pessoal que ressalta a importância de encontrarmos um equilíbrio saudável entre o mundo digital e o mundo real.

11. ANEXO II

Roteiro do filme "Desconectados"

DIA 1

INT. SALA DOS ROSSI - DIA 1

[TELA PRETA]

Ouve-se barulhos de passos - o som do distinto par de sapatos sociais de MÁRIO ROSSI. Os passos são substituídos barulho de um pacote sendo aberto.

FADE IN

[EM PLANO DETALHE]

Mário está tirando um disco de vinil de sua capa. Ele faz isso de maneira extremamente cuidadosa, mas ágil, como se estive manuseando uma jóia delicada. Prosseguindo, Mário coloca o disco em sua vitrola e, como se esperasse o momento exato, coloca a agulha no disco. O barulho que precede a música preenche a cena.

CORTE PARA

INT. QUARTO DE MIGUEL - DIA 2

Enquanto o som do toca disco continua, vemos, em plano detalhe, MIGUEL abrindo seu celular e dar play em uma música - a mesma música que seu pai colocou para tocar, 'Take Five' de The Dave Brubeck Quartet.

Miguel ajeita seu fone de ouvido e começa a se preparar para trabalhar. Em sua mesa, ele liga as duas telas auxiliares do computador, abre diversas janelas, variando entre sites de trabalho, de filmes, vídeos, aplicativo de mensagens, etc.

O ritmo de Miguel é frenético, mas mídias parecem acalmar a sua alma sob a luz branca da tela. Logo Miguel se incomoda com o brilho, se levanta e abre a cortina.

MATCH CUT

INT. SALA DOS ROSSI - DIA 3

Mário abre as cortinas da sala e caminha em direção à cozinha. Ele abre a geladeira e pega dois ovos. Começa a cozinhar uma omelete, cortando cuidadosamente tomates e batendo com vigor e firmeza os ingredientes em uma pequena bacia.

O processo de cozinhar é feito com esmero e atenção, sem se

2.

apressar. Mário alcança um prato.

MATCH CUT

INT. QUARTO DE MIGUEL - DIA

4

Miguel pega o celular e abre rapidamente um aplicativo de delivery. Em poucos segundos o seu pedido foi computado e sairá para a entrega.

Ele parece absorto no trabalho, ainda que esteja vendo um filme e ouvindo música ao mesmo tempo. Porém sua atenção está dividida de maneira improdutiva e distraída.

Miguel pega o celular e manda um áudio para uma paquera.

MIGUEL

(De forma flertiva)

Oi, Mari! Confirmado hoje, viu? Te mando a localização quando eu chegar, viu. Até mais tarde, beijos!

Ele volta a sua atenção às telas e harmoniza com a música em seu fone de ouvido.

O toque em sua porta é abafado pela música e apenas após alguns chamados, Miguel ouve.

MIGUEL

(Retirando o fone de um lado)

Oi! Pode entrar

Mário entra no quarto, sorridente, com a omelete que ele havia preparado há instantes.

MÁRIO

Café da manhã! Fiz uma omelete com amor para você e está 'top'! Vamos comer lá na sala?

Miguel parece um pouco confuso com a informação, como se ainda estivesse tentando decifrar o que foi dito.

(DING DONG)

MIGUEL

Deve ser o entregador. Não precisava não pai, já tinha pedido um delivery.

Miguel se levanta e passa pela porta e seu pai, o deixando com uma omelete na mão e um olhar triste.

3.

INT. SALA DOS ROSSI - DIA

5

Miguel atende o rapaz da entrega, carismaticamente. Mário vem ao seu encontro.

MÁRIO

Vamos comer aqui na sala então? Pelo menos comemos juntos.

MIGUEL

(Apressando o passo)

Não vai dar, pai. Vou comer no quarto enquanto trabalho.

Mário fica nitidamente triste, dá uma suspirada e coloca o prato na mesa. O telefone fixo toca.

MÁRIO

Alô? Oi, Dona Bete, tudo bem com a senhora? Tudo bem também! É claro que eu ainda costuro, o que a senhora está precisando? Tá joia, só uma calça né? A senhora tem as medidas dele? Tá bom, vou anotar.

Mário pega um caderno e uma caneta e começa a anotar as medidas.

MÁRIO

Perfeito, a gente vai se falando! Imagina, Dona Bete! São mais de 35 anos atendendo essa família maravilhosa, será um prazer! Um abraço no Seu Eustáquio também. Até mais!

Desliga o telefone. Mário olha novamente a folha de papel, analisa e se levanta. Caminha pela sala do apartamento até o corredor. Vai em direção ao seu quarto. Para na frente do quarto de Miguel, hesita e segue em frente.

INT. QUARTO DE MIGUEL - DIA

6

Miguel segue se distraindo com as telas. É possível perceber que há uma reunião virtual acontecendo, mas a atenção dele segue dividida entre um filme, redes sociais e uma conversa por mensagens com um amigo.

Em determinado momento, alguém chama Miguel na reunião, mas ele não percebe. Depois de mais duas vezes chamando o seu nome, ele percebe e se desespera. Pausa o filme e vai até a

4.

tela da reunião.

MIGUEL

Oi! Oi! Acho que agora foi, meu microfone deu algum problema que eu falava e vocês não escutavam. Chega me perdi aqui, alguém poderia repetir?

Por sorte ninguém pareceu notar que ele não estava de fato prestando atenção na reunião. Um colega repetiu algum dado que pareceu entediar Miguel.

MIGUEL

É isso mesmo, vamos observar se isso se altera com o tempo.

E voltou a assistir o seu filme enquanto jogava em seu celular.

INT. QUARTO DE MÁRIO - DIA

7

[EM CONTRA-PLOGÉE ABSOLUTO]

O tecido é cortado pela tesoura longa de Mário. Ele havia começado a sua arte. Cada centímetro de tecido era considerado por ele. A mesa em que trabalhava parecia um campo de guerra no qual Mário sabia onde cada coisa estava.

Horas se passaram até que Mário fica na dúvida se é preciso usar o "ponto luva" ou o "ponto cruzado" na calça. Se levanta e vai até uma pilha de livros. Mário parece não conseguir encontrar o livro que precisa. Vai até o quarto de Miguel.

Bate na porta. Miguel autoriza a entrada.

MÁRIO

Oi, filhão, tudo bem aí? Por acaso você viu o meu livro de Alfaiataria?

MIGUEL

(Fazendo pouco caso)
Depois eu dou uma olhada se acho. É urgente?

MÁRIO

Bom, eu estou na dúvida se uso "ponto luva" ou "ponto cruzado" em uma calça chino de barra alta. Você pode me ajudar se quiser.

5.

Mário sorriu esperançoso.

[PRIMEIRÍSSIMO PLANO COM A ALEXA NA FRENTE]

MIGUEL

Alexa, em uma calça chino se usa ponto luva ou ponto cruzado?

ALEXA

Comumente, o ponto cruzado é mais utilizado em calça chino.

MIGUEL

Tá ai a resposta, pai.

MÁRIO

Que legal... essa Alexa sabe tudo mesmo, né? Uai, vai sair, filho?

Miguel estava vestindo uma camiseta e passando perfume.

MIGUEL

(Distraído com o celular)

Aham... Sim, vou sim. Tenho um date com uma mina do Bumble. Volto mais tarde.

MÁRIO

Bambu? Tipo a planta?

MIGUEL

Não, né pai? B-U-M-B-L-E. É um aplicativo de namoro, encontro.

MÁRIO

Achei que fossemos jantar juntos hoje.

MIGUEL

Ah é. Ah pai, eu já marquei com ela agora, fica chato desmarcar em cima da hora né?

MÁRIO

Tudo bem, filho. Podemos ver o DVD de algum filme que você gosta quando você voltar, que tal?

MIGUEL

Pode ser. Eu não demoro muito acho.

6.

MÁRIO
 Beleza, vai lá! E vê se me arranja uma
 nora gente boa viu!

Mário sorriu e deu um soquinho no braço do filho. Miguel deu um beijo no pai e saiu, o seu Uber já havia chegado.

INT. BAR - NOITE

8

Miguel está sentado ao lado de MARI, seu encontro da noite. Os dois mexem no celular enquanto bebem um drink e soltam palavras soltas em uma conversa quebrada.

Após alguns segundos, os dois abaixam o celular, sorriem um para o outro, pagam a conta e saem para o lado de fora do bar para se beijar.

INT. SALA DOS ROSSI - NOITE

9

Mário está deitado no sofá, dormindo. Uma luz de fundo indica que ele esperava Miguel. O relógio marca mais de meia-noite.

Miguel chega em casa. Entra pela porta mexendo no celular. Atravessa a sala sem perceber o seu pai no sofá. Desliga a luz acesa e vai para o seu quarto.

Mário segue dormindo torto no sofá.

INT. QUARTO DE MIGUEL - NOITE

10

Miguel se deita na cama ainda vestido e coloca um filme em seu celular. Ele se esquece de colocar o celular para carregar.

[PLANO DETALHE NO CABO DO CARREGADO DESPLUGADO]

Miguel segue assistindo o filme. Seus olhos pesam. Ele dorme, deixando o celular cair do seu lado, ainda passando o filme.

7.

DIA 2

INT. QUARTO DE MIGUEL - DIA

11

Batidas na porta. Miguel acorda assustado. Tenta ver que horas são em seu celular, mas ele está desligado e sem bateria.

Miguel dá um pulo da cama, abre a porta.

MIGUEL
QUE HORAS SÃO!?

Mário se assusta com o desespero do seu filho mas responde.

MÁRIO
São... é... meio-dia e meio...

MIGUEL
MEU DEUS, O MEU TRABALHO!

Miguel corre até a sua mesa e começa a ligar suas telas. Ele se irrita com a demora e começa a dar umas batidas na mesa.

O computador finalmente ligou e ele entrou em uma reunião. A discussão estava acalorada. Algo parecia ter dado errado. Miguel tentava entender o que estava acontecendo. Abria canais de conversas do trabalho tentando buscar alguma explicação.

Mário observava aquela loucura da porta. Ele precisava falar com o filho.

MÁRIO
É... filho?

Miguel não ouvia. Eram muitas notificações ao mesmo tempo. A reunião continuava intensa. O jogo de computador abriu sozinho e apitou alto. Miguel tentava prestar atenção em tudo, mas sentia que estava sendo esmagado pela quantidade de informação.

Mário permanecia em pé na porta, apoiado no batente. Seu semblante estava cansado. Era nítido que ele não estava bem, estava pálido.

MÁRIO
Filho...

Miguel continuava atordoado. As pessoas da reunião notam a

8.

sua presença e começam a brigar com ele. Miguel tinha faltado uma reunião importante com um cliente - reunião essa que Miguel não fazia ideia de que tinha. Ela foi marcada enquanto no dia anterior, provavelmente enquanto ele via filme e se distraía com as outras telas.

É muita coisa para Miguel. Ele se sente sufocado. Mário chama seu nome mais uma vez. Miguel olha para ele. O rosto do pai está branco e seus olhos estão arregalados com uma expressão mista de dor e confusão. Ele fala no nome de Miguel mais uma vez, mas sem emitir som algum. Desmaia.

Miguel arregala os olhos. Dá um salto em direção ao pai e o toma em seus braços. Grita chamando pelo pai. Ouve-se sons de ambulâncias.

DISSOLVE

INT. CONSULTÓRIO MÉDICO - DIA 12

Mário está sentado de frente ao médico - que está de costas para a câmera. Miguel ao seu lado, preocupado, absorvendo cada palavra do doutor. Nada o distraía.

INT. COZINHA DOS ROSSI - NOITE 13

Miguel separa e entrega os remédios do pai. O pai dá um sorriso discreto e toma as pílulas com um copo d'água.

MÉDICO (V.O.)

O caso do senhor é grave. Um aneurisma como esse é imprevisível. A qualquer momento pode se romper. As chances de sobreviver não são altas, mas também não são impossíveis. Você pode viver normalmente, Seu Mário. Se certifique apenas que você tenha hábitos saudáveis e sem muitas preocupações.

Miguel acompanha seu pai para o quarto. O celular toca, toca mas não era uma necessidade, havia outra prioridade no momento.

9.

ALGUM DIA NO FUTURO

EXT. CAFÉ - DIA

14

Mário contava uma história sobre o seu passado para Miguel. Tempos atrás, seria o tipo de coisa que entediaria o menino. No entanto, o contrário acontecia. Miguel ouvia com prazer a todas as palavras que seu pai dizia.

MÁRIO

E era impressionante o como a gente não se perdia e nem se desencontrava naquela época. A gente marcava um lugar, um horário e pronto! Não tinha como saber se a pessoa já estava indo ou se já estava lá. Só descobriríamos quando nos encontrássemos. O resto a gente presumia e esperava.

MIGUEL

Não dava nem pra mandar uma mensagem tipo no 'zap' da época?

Disse rindo.

MÁRIO

Que Uatizápi o que! Nessa época o celular nem existia, rapaz!

Miguel deixou o queixo cair, incrédulo.

MÁRIO

E ainda digo mais! Quando tinha uma gatinha... Pode atender aí.

Disse Mário enquanto o celular de Miguel vibrava em cima da mesa. Miguel olhou para a tela e recusou a chamada.

MIGUEL

Não é importante, pode continuar.

O pai deu um sorriso e continuou a história.

Depois de um tempo os dois se levantaram para ir embora do café. Miguel deu a ideia de tirar uma foto dos dois juntos. Ao se prepararem, uma moça se ofereceu para tirar para eles, que aceitaram.

Mário abraçou o filho, que havia finalmente se desconectado das telas para se reconectar com o ele. Mário disse que o amava, olhando em seus olhos. Miguel sorriu genuinamente.

10.

Nada precisava ser dito, o pai já sabia o que sairia de seus lábios se o fizesse. A foto foi tirada.

FIM.