



FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS APLICADAS – FATECS

CURSO: PUBLICIDADE E PROPAGANDA

LEONARDO VIEIRA MEDINA

RA: 21054608

**NOVAS FORMAS DE RELACIONAMENTO: O FILME CHEF E
A ABORDAGEM SOBRE MÍDIAS SOCIAIS.**

Brasília

2015

LEONARDO VIEIRA MEDINA

**NOVAS FORMAS DE RELACIONAMENTO: O FILME CHEF E A ABORDAGEM
SOBRE MÍDIAS SOCIAIS.**

Trabalho de Conclusão de Curso
(TCC) do UniCEUB – Centro
Universitário de Brasília, do curso de
Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Carolina Assunção

Brasília

2015

LEONARDO VIEIRA MEDINA

**NOVAS FORMAS DE RELACIONAMENTO: O FILME CHEF E SUA ABORDAGEM
SOBRE MÍDIAS SOCIAIS.**

Trabalho de Conclusão de Curso
(TCC) do UniCEUB – Centro
Universitário de Brasília, do curso de
Publicidade e Propaganda.

Brasília, ____ de novembro de 2015.

Banca examinadora:

Prof.(a): Carolina Assunção

Orientadora

Prof.(a): Sérgio Euclides

Examinador

Prof.(a): Úrsula Disel

Examinador(a)

Dedico esse trabalho a todos que fizeram parte dessa caminhada. A minha família, em especial a minha mãe Ruth pelo carinho e confiança de sempre. A minhas tias Rosângela e Ima, que me apoiaram do começo ao fim. A minha amiga Maria Eduarda, cujo companheirismo em todos os momentos supera qualquer palavra, e a amiga Paula Coury, que caminhou comigo de mãos dadas. Obrigado por me ajudarem nessa jornada.

RESUMO

Este trabalho tem como intuito analisar o filme de Jon Favreau Chef (2014) com atenção voltada ao estudo e debate sobre a presença das redes sociais digitais na sociedade. No decorrer da narrativa e com características próprias, nos são apresentados termos e situações vividas em um momento em que os avanços tecnológicos – velocidade de internet, smartphones etc. – permitiram um novo modelo de comunicação e, logo, uma forma diferente de laços sociais. O contraste das esferas online e off-line, assim como as relações interpessoais, profissionais e afetivas, são desenvolvidas no decorrer do filme, que oferece cenas que expressam essa transformação. Analisar essas cenas de acordo com a bibliografia específica nos campos da análise fílmica, redes sociais e cibercultura, nos permitem observar mais atentamente como estão sendo compreendidas e expressas as características tão singulares quanto a presença do ambiente digital em nosso dia-a-dia e como isso pode influenciar em nosso modo de enxergar e de se relacionar com as pessoas e o mundo.

Palavras chave: Análise fílmica; Chef; Mídias Sociais; Redes Sociais; Cibercultura.

ABSTRACT

This work is meant to analyze Jon Favreau's movie *Chef* (2014), focusing on the study and debate about the presence of the social media on society. In the course of the narrative and characteristics, there are presented terms and situations lived in a time when technological advances - internet speed, smartphones etc. - allow a new model of communication, and thus, a different form of social ties. The contrast of online and offline beads, as well as interpersonal, professional and affective relationships are developed in the course of the film, which offers moments that express this transformation. Analyze these scenes according to specific literature of the films analysis, social networks and cyberculture, allow us to look more closely at how they are being understood and expressed in the unique characteristic as the presence of the digital environment in our day-to-day and how it can influence the way we see and relate to people and the world.

Key words: films analysis; *Chef*; social media; social networks; cyberculture.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
CAPÍTULO I – CARACTERÍSTICAS DIGITAIS.....	11
CAPÍTULO II – O OLHAR SOBRE O FILME.....	19
CAPÍTULO III – MÉTODO APLICADO.....	25
CAPÍTULO IV – CHEF.....	31
CAPÍTULO V – CENAS EM ANÁLISE.....	32
Cena I.....	32
Cena II.....	36
Cena III.....	41
Cena IV.....	45
Cena V.....	50
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	54
BIBLIOGRAFIA.....	58

INTRODUÇÃO

O cinema, assim como outras formas de arte e também de entretenimento, oferece muitas vezes temas que nos são comuns, mas ainda assim buscam despertar emoções diferenciadas por meio de sua linguagem única e complexa. Tratar um filme como uma forma de expressão da sociedade, de seu idealizador e de sua temática significa compreender que assistir a ele nos diz muito mais sobre nós mesmos e nossa realidade do que pode parecer para um espectador comum ou pouco interessado. Com o filme *Chef*, objeto de estudo deste trabalho, essa relação não poderia ser diferente.

Em *Chef*, Carl Casper é um chefe de cozinha renomado e muito elogiado que tem sua vida transformada quando um blogueiro gastronômico visita seu restaurante para julgar sua comida. Enquanto isso, Carl possui uma relação distante com seu filho adolescente e com sua ex-mulher. Após a crítica e a repercussão que o personagem principal recebe pelas plataformas digitais e redes sociais, ele observa que um novo mundo – o qual ele pouco discerne – está diante dele e com desafios de resoluções pouco claras. Entender sobre o panorama vivido pelo protagonista durante a narrativa é essencial para a elucidação sobre o objetivo principal deste projeto: **compreender, por meio de uma análise do filme *Chef*, as mudanças oferecidas e expressadas no âmbito da comunicação digital.**

“A hipótese diretriz de uma interpretação sócio-histórica é de que um filme sempre ‘fala’ do presente (...)” (VANOYE; GOLLIOT-LÉTÉ. 1994, p. 55). Quando citamos aqui um momento histórico específico, queremos dizer o referente a uma sociedade cujo acesso a mídias digitais, aplicativos, fóruns, vídeos, fotos e informação possui novas plataformas de divulgação, e que oferece reflexo tanto às pessoas conectadas como também em toda uma estrutura social. Logo, defender uma manifestação artística como exemplo de demonstração dessa modificação dos meios de comunicação faz parte dos objetivos intrínsecos a este projeto, assim como os de compreender melhor as formas como as significações foram expostas no filme e como podemos observar os termos e associações feitos entre o objeto de análise e suas representações a respeito do espaço digital. Em outras palavras, a elucidação de uma sociedade em que as redes sociais influenciam nas relações, no modo de consumo, no modelo de comunicação, interpessoal e organizacional etc, por parte de um filme,

evidencia em larga escala a presença das modificações impostas pelo novos meios de fluxo da mensagem por base de dados.

Mas por que compreender esse novo espaço implicaria, necessariamente, em compreender uma nova forma de comunicação? Ora, vários estudiosos da área da comunicação, informática, psicologia e afins vêm se reunindo para identificar que mudanças os avanços digitais ofereceram para uma nova construção social. A oportunidade de ter seus contatos alheios a distâncias físicas, ou se conectar a pessoas por afinidades, causas, oferece uma nova forma de relacionamento. Apesar de haver dificuldades em reunir respostas, há alguns fortes preceitos que podem e devem ser levados em conta quando pensamos em observar a comunicação em ambiente digital:

A internet favorece a expansão e a intensidade dessas centenas de laços fracos que geram uma camada fundamental e interação social para as pessoas que vivem num mundo tecnologicamente desenvolvido.

(CASTELLS, 1999. p. 445)

Nessa afirmação, Castells ressalta que, assim como no campo off-line, a quantidade e qualidade dos laços presentes na internet, e possíveis devido a ela, revela aos observadores um fator importante: as plataformas de mídia digital emergiram com o fortalecimento ainda mais consolidado das alterações já advindas com o ambiente online. Posteriormente, falaremos mais sobre o assunto no capítulo I deste trabalho. Por enquanto, basta a elucidação da Comunicação Mediada por Computador como um modelo possuir características específicas de funcionamento. A problemática, apesar de ser uma área vasta de interesses tangíveis, é a pouca facilidade que teóricos possuem em acompanhar as mudanças em tempo hábil; que se desenvolvem mais sobre um assunto em pleno fluxo.

Retornando ao filme *Chef*, este trabalho o utilizará como objeto de análise para ressaltarmos representações estéticas que nos promovam a compreensão dos temas abordados. “A estética abrange a reflexão sobre os fenômenos de significação considerados como fenômenos artísticos” (AUMONT *et al.* 1995, p. 15), logo, as escolhas estéticas não só caracterizam a expressão trazida pelo cinema como são responsáveis pela “fabricação” do sentido em sua complexidade. Além, a metodologia se baseará na análise fílmica, envolvendo o processo de desconstrução das partes constituintes do filme, suas características, e logo após o seu sentido perante os

objetivos definidos – aqui, no caso, a reflexão sobre o ambiente online e sua representatividade. No capítulo II e III falaremos tanto sobre a análise fílmica quanto sobre o processo de metodologia.

Na análise efetiva do filme, focaremos em *como* as representações sobre o ambiente online surgiram no decorrer de *Chef*. Seja no diálogo, nos efeitos sonoros ou visuais, ou inclusive no âmbito de referências e termos próprios do ambiente online, como *haters*, *meme*, *viral* etc. Porém, acima de tudo, vale ressaltar a subjetividade da geração que cresceu familiarizada e usuária cativa das plataformas digitais, explicitada no filme pela presença do personagem Percy – filho do protagonista – cuja presença e montagem fílmica nos oferece sentidos para compreensão de que o novo está só esperando sua oportunidade para surpreender.

A analogia entre a vida pessoal do autor, do seu personagem, com as rupturas nos moldes de comunicação (trazidas pelo avanço das redes sociais) serão refletidas nos próximos capítulos, tanto no entendimento teórico sobre o comportamento da sociedade conectada, quanto no aspecto da construção da narrativa do objeto fílmico como forma de manifestação social do tema. Nos próximos capítulos, propomos reflexões acerca da nova forma de comunicação emergida com o crescimento da *web*, com olhar mais claro nos reflexos que esse trouxe aos usuários conectados.

CAPÍTULO I – CARACTERÍSTICAS DIGITAIS

Muito além de um avanço tecnológico, ou uma tendência temporal, as redes - ou mídias - sociais se estabelecem cada vez mais como um panorama novo em relação ao processo de comunicação em âmbito global. Para começarmos a pensar sobre o assunto, é preciso aliar o avanço tecnológico, como também a modificação do meio pelo qual as mensagens percorrem até seu receptor, assim como a interpretação subjetiva possível e a capacidade de feedback por meio de interação; quando o meio amplia ou modifica as possibilidades, logo, há uma nova forma de comunicação que interfere diretamente em como as pessoas se comunicam e se relacionam. Com Manuel Castells, pode-se considerar:

O processo atual de transformação tecnológica expande-se exponencialmente em razão da sua capacidade de criar uma interface entre campos tecnológicos mediante uma linguagem digital comum na qual a informação é gerada, armazenada, recuperada, processada e transmitida. (1999, p. 118).

O mesmo aspecto tecnológico também é responsável por encurtar distâncias físicas e promover uma plataforma de comunicação em tempo real, imediata, e com potenciais extremamente abrangentes devido ao caráter multimídia baseado na memória digital. Porém, é importante lembrar que a comunicação mediada por computador (CMC) – da qual falaremos mais à frente – não está diferenciada ou afastada do comportamento social. A presença de pessoas que se comunicam e se utilizam das redes e de suas potencialidades e características nos oferece muito mais do que uma modificação no meio, mas sim em todo o processo de comunicação. Da idealização e emissão à recepção do emissor, o caminho o qual a mensagem percorre até seu ponto final, assim como seu feedback, foi modificado e com uma velocidade inigualável.

Tais afirmações fazem sentido quando se alia o avanço tecnológico, o tempo em que nos mantemos conectados diariamente e as manifestações pessoais e organizacionais (cada vez com mais presença digital), como uma forma de espaço democrático virtual, porém com características e controles rígidos. Segundo os dados levantados pela *We Are Social* – portal que faz levantamentos anuais de crescimento e manifestações do comportamento digital e de mídias sociais – traz dados importantes para ilustrar as afirmações. Segundo os últimos levantamentos, lançados em seu site no dia 15 de Janeiro de 2015 em âmbito global, o número de pessoas

conectadas subiu 1,6% (um aumento de 115 milhões de pessoas). O número de contas de Mídias Sociais aumentou 12%, o equivalente a 222 milhões de novos usuários ativos, enquanto o número de usuários que utilizam aparelhos mobile também teve crescimento de 23% (323 milhões).

A tecnologia, desde os primórdios da humanidade, sempre foi uma busca para melhorar e facilitar a vida do cidadão em sociedade. A procura pelo menor esforço com o maior benefício, da praticidade com o menor tempo desperdiçado; desde a descoberta do fogo e até a ampla disseminação dos SmartPhones, cuja importância deve-se destacar neste capítulo. O desenvolvimento dos aparelhos móveis (celulares que possuem pacotes de dados com acesso à internet) ofereceu uma experiência única aos usuários de redes sociais: a oportunidade de se estar amplamente conectado, com a possibilidade de ter isso em um aparelho portátil e pessoal. Com o crescimento dessa conectividade, devido a cada vez maiores facilidades de acesso, grande parte de nossa sociedade urbana está conectada nas redes sociais. Ainda com dados do *We Are Social* (verificar bibliografia), notamos o crescimento tanto na parcela da população inserida quanto o tempo gasto por ela dentro do ambiente online. Resumindo a cadeia de pensamento acima, aponta-se:

A integração crescente entre mentes e máquinas está anulando o que Bruce Mazlish chama de "a quarta descontinuidade" (aquela entre seres humanos e máquinas), alterando profundamente o modo pelo qual nascemos, vivemos, aprendemos, trabalhamos, produzimos, consumimos, sonhamos, lutamos ou morremos.

(CASTELLS, 1999, p. 69).

Esse fenômeno também inclui algumas outras plataformas que não são necessariamente redes sociais, mas fazem parte do ambiente online, como os serviços de "streaming", tanto de áudio quanto de vídeo, que modificaram a forma de consumo. Emissoras de televisão, empresas ligadas à indústria fonográfica, rádios e afins estão se adaptando à realidade que esses serviços propuseram baseados em usuários dessa nova tecnologia que já não possuem os mesmos hábitos de consumo de conteúdo. Essa nova realidade é o comportamento que se gostaria de destacar não só para apresentar uma solução à problemática, mas sim para mostrá-lo como fator que tem sido percebido e compreendido cada vez mais por boa parte da sociedade, mesmo em âmbito offline, identificado pelo aumento de 21% (525 milhões) de novos usuários de internet em todo o mundo, conectados ou não a redes sociais.

Ora, se há necessidade de entender o comportamento em ambiente online para fins mercadológicos, como citado acima, há também a possibilidade de se entender o ser humano nesse espaço com suas características pessoais. Conforme cita Raquel Recuero (2009, p. 27), quando uma pessoa se comunica pelo Twitter, por exemplo, para expressar uma opinião, não é o Twitter em si o emissor daquela mensagem, e sim o seu usuário, que utiliza um espaço midiático para atingir o objetivo de comunicação, muitas vezes atingindo repercussões inesperadas e disseminação além dos limites da rede pessoal. Isso fica claro em:

Essas apropriações funcionam como uma presença do “eu” no ciberespaço, um espaço privado e, ao mesmo tempo, público. Essa individualização dessa expressão, de alguém “que fala” através desse espaço é que permite que as redes sociais sejam expressas na Internet.
(RECUERO, 2009. p.27)

Logo, muito além da tentativa de entender as redes sociais digitais, há uma necessidade de debater os reflexos que esse meio oferece para uma sociedade que progressivamente busca estar inserida no ambiente digital, e as potencialidades que esse pode oferecer. Para entender essas possibilidades e seus reflexos, antes de mais nada, deveremos conceituar o que é rede social, quais as suas estruturas, desdobramentos e características. Compreendendo esses pontos, fica mais plausível conceber algumas unidades que sirvam como objeto de observação no momento de uma análise mais complexa.

Quando falamos em Comunicação Mediada por Computador como uma novidade, devemos entender que ela está relacionada com os mecanismos oferecidos pelas redes. Como característica principal, existe a certificação de haver um espaço global, sem hierarquia e de conteúdo aberto. Logo, a disseminação desse conteúdo sem depender de um meio físico ou emissora ou representante tem um caráter especial. Isso pode ser entendido pelo trecho:

Essas ferramentas (as redes sociais) proporcionaram, assim, que atores pudessem construir-se, interagir e comunicar com outros atores, deixando, na rede de computadores, rastros que permitem o reconhecimento dos padrões de suas conexões e a visualização de suas redes sociais através desses rastros.
(RECUERO, 2009. p. 24).

Também, sobre a CMC, e utilizando o exemplo para explicitar as mudanças que ela ofereceu para diversos aspectos, temos Castells (1999, p. 441) em: “o processo de formação e difusão da Internet e das redes de CMC (...) moldou de forma

definitiva a estrutura do novo veículo de comunicação na arquitetura da rede, na cultura de seus usuários e nos padrões reais de comunicação”. Assim, compreende-se que a experiência em rede, mesmo que em seus primórdios como objeto de análise, já apresentava sinais claros de suas manifestações próprias. Ora, se uma mudança de paradigmas, facilidade de comunicação e de acesso à informação, entre outros, gerou uma nova percepção da sociedade perante às novas tecnologias, pode-se compreender que há nisso um caminho sem possibilidades de retrocesso. A CMC trouxe uma realidade hiperconectada em que toda a comunicação se pôs em sua complexidade para oferecer este novo panorama de sociedade.

Os usuários de redes sociais, devido aos rastros e registros deixados em sua rede, podem se conectar com outro indivíduo, distante fisicamente, mas cujos interesses, por exemplo, podem ser comuns em assuntos específicos. Logo, os “nós” feitos nessas redes sociais, através da conectividade permitida pelas plataformas, não sugerem apenas organizações físicas, mas sim um ciberespaço capaz de organizar pessoas por interesses, afinidades ou comportamentos em comum. Analisar esses rastros é justamente compreender a rede em si, porém com enfoque no seu desdobramento como plataforma. No quesito *conexões*, Raquel Recuero (2009, p. 30) diz que “de um certo modo, são as conexões o principal foco do estudo das redes sociais, pois é sua variação que altera as estruturas desses grupos”. Essa variação se mostra peculiar pois explora a maior peculiaridade do ambiente online: ser constituído sem hierarquia, em um mesmo ciberespaço que não percebe distâncias físicas e cuja instantaneidade é crucial para que se efetive as relações nesse espaço.

O outro ponto apontado por Recuero é a *Interação, Relação e Laços Sociais*, onde ela avalia a importância do processo de comunicação em si dentro dos ambientes. É imprescindível citar que, nas redes sociais, toda mensagem emitida compreende a repercussão que esta terá dentre os nós ligados aos usuários. Em outras palavras, quando se publica algo, espera-se que seus amigos se envolvam com o conteúdo (curtam, comentem ou o disseminem) quaisquer que sejam os nomes ou características de cada rede. Nesse processo, pode-se entender que “a ação de um depende da reação do outro, e há orientação com relação às expectativas” (RECUERO, 2009. p.31). Logo, as características da plataforma influenciam diretamente no modo como as pessoas expressam opiniões ou comportamento, pois

a forma como são demonstradas deve ser alinhada às expectativas em cima da própria mensagem.

Entretanto, além das características da rede, há um outro fator intrínseco ao processo de comunicação em redes sociais: a criação e manutenção da persona dentro das redes sociais, que levam a escolhas de conteúdo, de fotos, vídeos ou qualquer material midiático compatível com a rede. A forma como se expressam os usuários; as escolhas discursivas, de ângulos etc oferecem uma significação coerente com a representação que desejam passar dentro do ambiente online. Não delongaremos aqui sobre os modelos de interação possíveis e suas características, mas retomaremos a reflexão de que sempre há uma intenção quando se produz um conteúdo em rede. Tal intenção contempla a necessidade de envolvimento de outros usuários com o material exposto, e este processo está sujeito às características de cada rede.

Passando para o conceito de *Laço Social*, chega-se, finalmente, a um fator característico das redes sociais digitais, que é justamente a necessidade de haver um relacionamento dentro deste ambiente, de forma comunicacional e por troca de mensagens. Nesse aspecto, Recuero (2009, p. 38) diz que “o laço é a efetiva conexão entre os atores que estão envolvidos nas interações”. Pode-se entender que o laço é quando usuários interagem entre si dentro da rede, criando um relacionamento no ambiente que consiste em uma troca constante de informações e interações uns com outros, em forma de novas mensagens ou de feedback com as publicações já lançadas. É importante frisar esse ponto justamente pela relevância que as redes oferecem para um entendimento de como as relações sociais são estabelecidas dentro do ambiente. Logo, podemos pensar que se não houvesse possibilidade de interação e feedback por parte dos usuários da internet, não existiriam redes sociais e, tampouco, relação e comportamento algum a ser identificado.

Tratando-se de entender socialmente os aspectos sociais dentro da rede, Castells (1999, p. 442) diz que a comunicação mediada pela Internet é um fenômeno social recente demais para que a pesquisa acadêmica tenha tido a oportunidade de chegar a conclusões sólidas sobre seu significado social. Após quase 20 anos, devido aos avanços tecnológicos acima citados como fator de mudanças constantes nos cenários e possibilidades criadas, a oportunidade tida pelo autor ainda não foi obtida. Entretanto, essa é uma característica de um processo próprio da internet, que se modifica alinhada à vontade dos usuários e suas buscas específicas, uma série de

ramificações que exigem mudanças dinâmicas e na velocidade da demanda. Em *Sociedade em Rede* (p. 443), Castells também cita que, apesar de uma conclusão ainda vaga sobre o ambiente, havia esforço de diversas esferas em compreender esse espaço; do ponto de vista tecnológico, social e até psíquico. O desdobramento que podemos aqui apontar pode ser mais bem exemplificado por Recuero, quando fala sobre *Laço Dialógico*, em:

Essa compreensão vai ao encontro da percepção de outros autores, como Wasserman e Faust (1994), por exemplo, que denominam como laço relacional também o laço associativo, entendendo este como uma parte daquele.
(RECUERO, 2009. p. 39).

Explicando, esse *Laço Dialógico* se caracteriza não só como uma interação, mas com a necessidade de que um grupo maior de relações e laços estivessem envolvidos na comunicação, oferecendo maior quantidade de nós, conexões e atores. Dessa forma, temos a exemplificação de que a sociedade conectada age sobre e também se adapta às possibilidades impostas pela plataforma, apresentando assim um ambiente cujos atores oferecem comportamentos diferenciados de outras esferas, especificamente físicas. Em outras palavras – e aqui voltando ao objeto da comunicação -, as redes sociais criam um espaço paralelo que interfere nas percepções e ações do usuário e, conseqüentemente, em seus laços sociais naquele meio.

É possível, então, afirmar que as manifestações online são diferenciadas daquelas vivenciadas em uma realidade física? Em outras palavras, um mesmo indivíduo é capaz de ter comportamentos, ações e desejos diferentes em ambas as esferas? Se pensarmos no papel individual que a rede oferece, por meio dos perfis, identificações e foto, pode-se entender que uma seria a manifestação clara da outra (em termos de esferas). Entretanto, as mesmas peculiaridades que caracterizam a individualidade podem ser intencionalmente falsas ou deturpadas pela vontade do ator ali presente, logo desqualificando a experiência online como uma realidade próxima à física. Compreendendo este problema, Castells cita:

O objetivo principal de Wellman é nos lembrar que as "comunidades virtuais" não precisam opor-se às "comunidades físicas": são formas diferentes de comunidade, com leis e dinâmicas específicas, que interagem com outras formas de comunidade.

(CASTELLS, 1999. p. 444).

Pode-se pensar que o ambiente online e as redes sociais podem ser entendidas como representações da persona dos usuários, que interagem com outros usuários em um ambiente não-hierárquico. Essa realidade está em desacordo com a vivência desconectada, onde há espaços físicos a serem respeitados, opiniões opostas a serem confrontadas, hierarquias e regras a serem seguidas e formas de interação diferenciadas, o que oferece um afastamento entre as especificidades das duas esferas, de forma que elas se interligam sem possuir as mesmas dinâmicas.

Em seu estudo, Castells também cita o autor utilizado por Recuero, e o faz para explicitar o mesmo ponto, quando diz que “Wellman e seus colaboradores (...) indicam o fato de que (...) em algumas das redes que estudaram, o uso mais intenso da Internet leva a mais vínculos sociais, inclusive físicos” (1996, p. 433). Ora, desta forma é pertinente identificar que uma vasta utilização das redes sociais possui uma ligação direta em como as Sociedades, por meio de suas relações, se constituem e se solidificam. Em outras palavras, se há um alinhamento visível no uso das redes para intensificar laços, mesmo em ambiente físico, é possível presumir que essas relações são alteradas e modificadas pelo espaço digital. E, utilizando a reflexão de Castells sobre a modificação cultural com o advento e crescimento da Internet, influenciando em diversos setores da sociedade, pode-se entender que essas relações também são modificadas com a chegada, consolidação e crescimento das redes sociais.

Apesar da afirmação acima ser plausível, é pertinente dizer que ela problematiza mais do que simplifica. Reflexões importantes podem e devem ser feitas, como quais são as mudanças que as redes sociais trouxeram para a organização social? O uso de redes sociais pode ser prejudicial ou pode ser associado a transtornos comportamentais? O ambiente online potencializa o individualismo? Como as relações comerciais foram atingidas com a evolução tecnológica? Apesar de não haver respostas objetivas, algumas características presentes e estudadas nas redes sociais nos ajudam a traçar certas unidades que auxiliam para uma observação mais complexa do funcionamento do agente social ali representado. Um desses fatores amplamente divulgados é o papel do *Capital Social*, aqui explicado por Recuero “(...) é que o conceito refere-se a um valor constituído a partir das interações entre os atores sociais (2009, p. 45)”.

Muitas dessas perguntas não foram e provavelmente não serão respondidas. Neste trabalho, a intenção é justificar que as redes sociais representam uma nova

realidade que interfere diretamente, não só numa sociedade já constituída, mas também provavelmente na formação de uma nova geração. Também compreende-se que a vida online já é uma realidade e que, apesar de ser ainda considerada nova para estudiosos, acadêmicos e até cidadãos comuns, ela está presente em diversos momentos da nossa vida; oferecendo novas arquiteturas sociais, como o acesso à informação, possibilidades de relacionamento, concentração de grupos e facções por interesses, divulgação e propaganda, novas profissões e personalidades, dentre muitos outros fatores. Tal realidade possui características próprias muito bem definidas, como os “memes”, a “viralização”, os “haters” e outros termos provenientes do ambiente online e disseminados no ambiente off-line. Compreender e estabelecer diretrizes que facilitem a percepção das redes sociais como agente que modifica a estrutura social em diversos aspectos – e a forma como a sociedade percebe (mesmo que inconscientemente) todo o processo – é apontado aqui como relevante e pertinente à comunidade. E como objeto de estudo para levantar não só as características das redes sociais digitais, mas também com foco em como esse fenômeno é percebido e representado pela sociedade, retrataremos via análise fílmica como essas manifestações podem ser trabalhadas esteticamente e conceitualmente no âmbito audiovisual.

CAPÍTULO II – O OLHAR SOBRE O FILME

O processo da análise fílmica se propõe a entender o papel do cinema na sociedade; o espaço das manifestações artísticas na representação do ambiente social, reflexivamente. Uma maneira de se registrar a realidade, um ponto de vista, uma fantasia, contos e hábitos culturais, entre muitas outras manifestações. E, além da representação pura e fiel dos registros, o cinema ainda incorporou, durante sua história, características próprias para a construção de sua narrativa e de seus elementos fílmicos. Progressivamente, tantos seriam os fatores que interferem no material audiovisual, que a necessidade de entender o cinema começou a se tornar uma atividade não só para se compreender a arte em si, mas para discriminar a sociedade ali refletida.

Antes de mais nada, é preciso definir o que seria a análise fílmica. Segundo Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994), o processo de análise surge com a necessidade de discriminar as partes de composição de um filme para que, entendendo-as isoladamente, possa-se reintegrá-las e, assim, compreender o sentido de forma mais abrangente e valorizando as partes em prol do todo. Isso fica mais claro no trecho do livro *Ensaio Sobre a Análise Fílmica*:

A análise fílmica só consegue transpor, transcodificar o que pertence ao visual (descrição dos objetos filmados, cores, movimento, luz etc.) do fílmico (montagem das imagens), do sonoro (músicas, ruídos, grãos, tons, tonalidade das vozes etc.) e do audiovisual (relação entre imagens e sons).

(VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 10).

O filme, o formato audiovisual e o cinema trabalham fortemente com nossa visão, audição e com nossa capacidade cognitiva de entender, interpretar, reconhecer e discernir o que nos é ali proposto. Por isso, muito além do apenas “sentir”, analisar um filme é tentar compreender as escolhas dos autores na construção de sentido que o filme se propõe. Em outras palavras, podemos utilizar o que Manuela Pennafria (2009, p. 01) diz: “o objectivo da Análise é, então, o de explicar/esclarecer o funcionamento de um determinado filme e propor-lhe uma interpretação”. Essa interpretação, entretanto, possui limites definidos e sempre centrados em não se esperar mais de um filme do que o que ele realmente pretende consigo.

Para uma maior visão sobre os procedimentos e a necessidade de compreender as partes de um filme no processo de entendimento do material, e, posteriormente, em sua junção para a formação do sentido final, explicitam-se alguns

diferenciais que os autores levantam. Para Pennafria (2009, p. 4), “(...) a análise de filmes deverá ser realizada tendo em conta objetivos estabelecidos a priori (...)”. Segundo a autora, pode ser uma análise estética, que se preocupará com a fotografia, cenário e elementos gráficos estilísticos do filme etc.; análise de conteúdo, que entenderá o roteiro, a narrativa, diálogos etc.; e análise fílmica, que se preocupará com ângulos, planos, montagem, efeitos especiais etc. Mas a análise também pode ser mais específica ou abrangente, tentando identificar, por exemplo, estilos de um diretor específico dentre toda a filmografia. Ou, como no caso deste projeto, pode ser utilizado para explicar um ponto de vista da sociedade sobre determinado assunto ou característica.

Para compreender isso, entretanto, não adianta apenas focar na temática em si e na análise de conteúdo verbal, pois um filme vai muito além disso em todos os seus elementos. Em outras palavras:

(...) embora a interpretação do conteúdo possa ser útil quanto ao contexto cultural, político e social de um filme, não nos permite distinguir um filme de um livro ou de uma peça de Teatro. As diferenças do meio usado são então diluídas quando é acionada uma interpretação de conteúdo.

(PENNAFRIA, 2009. p. 3).

Desta forma, não é possível ignorar as características próprias do cinema na hora de submetê-lo a uma análise, pois corre-se o risco de se perder no caminho do sentido. Pode-se dizer que o processo de análise fílmica, portanto, é o olhar isolado para cada parte constituinte do objeto-filme, e, após, reintegrar cada um dos sentidos dessas partes em um novo material, que não necessariamente exige a aproximação com o filme em si; mas sendo esse novo material um olhar do analista em cima do objeto e de acordo com o tema escolhido previamente para a análise. “O filme é, portanto, o ponto de partida e o ponto de chegada da análise” (VANOYE, F. GOLIOT-LÉTÉ, A.1994, p. 15).

Compreender um filme do ponto de vista de uma característica da sociedade, portanto, envolve a análise de como ele demonstra, por meios próprios, o entendimento da conjuntura exposta. Para Vanoye e Goliot-Lété, “questões centradas no *como* e não no *porquê*, conduzem a considerar o filme com maiores detalhes e a integrar, em um outro momento, os “primeiros movimentos” do espectador” (1994, p.14). Com isso, entende-se que o filme deve propor ao receptor de sua mensagem

um caminho a ser seguido para a assimilação de pontos de vista, mesmo que sejam de caráter ficcional e não tratem exatamente de uma linguagem referencial.

Muito além de submeter o filme a algum juízo de valor ou de características vagas, o papel do analista deve ser o de reunir os elementos necessários para explicitar o ponto de vista defendido e sua relação com os significados demonstrados no decorrer dos planos e montagens. Ainda sobre a definição do tema a ser analisado, Penafria sugere que “o melhor modo para identificar o tema de um filme é completar a frase: este filme é sobre...” (2009, p. 06). Respondendo a essa pergunta, obtém-se um tema principal de onde se deve partir e, conforme já dito, se chegar no momento da análise. Esse pensamento ainda nos leva a observar que, segundo a autora, “a análise (...) tem como função maior aproximar ou distanciar os filmes uns dos outros” (PENAFRIA, 2009. p. 04). Em outras palavras, podemos utilizá-lo para encontrar semelhanças entre outros devido a características e escolhas, ou diferenciá-los pelos mesmos parâmetros, devido justamente ao objetivo escolhido *a priori*.

Segundo Vanoye e Goliot-Lété, “o lugar de encontro e da associação sutil conteúdo-expressão é evidentemente a narrativa (...) É a narrativa definida que permite que a história tome forma, pois a história enquanto tal não existe” (1994, p. 41). Enquanto a narrativa consiste em demonstrar a história (ou o objeto específico de análise), o sentido do filme já aparece em um entendimento diferente sobre o processo fílmico. Ainda segundo os autores, “não é possível pretender trabalhar sobre o sentido de um filme sem convocar de imediato e em sincronia a história e a maneira” (1994, p. 42). Em outras palavras, o modo como a narrativa é construída e demonstrada interfere na formação do sentido de como o autor entende o tema analisado e qual é a maneira que ele se propõe a demonstrar tal tema.

Em seu artigo, Penafria (2009, p. 08) cita alguns autores que propuseram modelos para que se possa analisar um filme de diferentes aspectos, como a ficha técnica, a *dinâmica da narrativa*, *pontos de vistas*, *cena principal do filme* e *conclusões*. Mas a autora também afirma, alinhada ao pensamento anteriormente exposto, que toda essa decomposição e separação não funciona por si só. Há a necessidade de interpretá-los conjuntamente, após, para um aferimento mais preciso das informações. Dos pontos de vista de análise externa, citadas por Penafria, destaca-se aqui a sua observação do “(...) filme como o resultado de um conjunto de relações e constrangimentos nos quais decorreu a sua produção e realização, como

sejam o seu contexto social, cultural, político, económico, estético e tecnológico” (2009, p. 07). Entende-se assim que, por mais que o filme não se proponha a abordar, necessariamente, uma reflexão social explícita, suas escolhas narrativas, visuais e sonoras compreendem um momento na história por meio de influências externas. Vanoye e Goliot-Lété corroboram com esse entendimento ao afirmar que:

O texto e o filme podem ser de fato *utilizados* pelo analista, em vez de serem interpretados. Compreendamos por isso que posso usar um filme (...) para esboçar o quadro de uma sociedade (...). (1994, p. 53)

Utilizar a análise fílmica, entretanto, para explicitar características de uma sociedade não se trata apenas de mera identificação empírica de elementos. Logo, há uma complicada relação entre o analista, o ponto de vista do autor e o conteúdo exposto. Não é possível que o analista, ao fazer sua fragmentação para a análise, eleve sua compreensão da obra a um ponto jamais ansiado pelo autor do filme. Entretanto, também não é possível haver uma análise mais criteriosa sem a presença desse desmembramento, pois é uma forma na qual o analista se debruça e evita o envolvimento afetivo com o filme e, assim, sua real percepção. Por isso o processo de retomada é tão importante no momento de análise; o alinhamento das partes analisadas a fim de formar um conceito homogêneo, e que esteja em paralelo com o filme como realmente é, vai garantir ao analista a possibilidade de obter maior eficácia nos seus resultados. Mais sobre o processo de análise será debatido no capítulo de metodologia.

Portanto, embora os filmes possuam características próprias em sua formulação, expressão, intenção e técnica, não há como os mesmos não estarem impregnados de referências próprias do autor e de sua visão do mundo, formada em sociedade. Ou, na questão do roteiro e construção da narrativa, não dá para pensar em um espaço tempo, personagens, figurinos etc. sem que se sustentem em premissas de identidade formadas pelas experiências novamente do autor do filme e dos sentidos, mesmo não havendo necessariamente a necessidade dessa abordagem. Mesmo em linguagens que se baseiam nos fatos reais, na natureza pura e com poucas representações, há ali a presença de influências que podem ser identificadas como pontos de vista, especialmente no momento de montagem e edição.

Entender o momento retratado no filme, portanto, e levando em conta as etapas para que esse entendimento aconteça de forma verossímil, é procurar dentro do material as formas (o *como*) as quais o filme se utilizou para oferecer ao leitor uma concepção que sustente e demonstre o ponto de vista sobre determinado tema. Logo, é papel do leitor notar essas referências por meio da análise e submetê-las a experiências ou literaturas coadjuvantes ao entendimento do processo geral. Um filme sobre política, por exemplo, mesmo que se utilize de ficção e de momentos imaginários, pode oferecer ao leitor séries de inquietações sobre a relação com o governo, líderes ou representantes. Logo, “o filme constitui um *ponto de vista* sobre este ou aquele aspecto do mundo que lhe é contemporâneo” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ. 1994, p. 56), resultando ao receptor do conteúdo criar suas próprias experiências de acordo com o que lhe é apresentado, pois, mesmo se tratando de filmes de outras épocas, estes sempre terão características provenientes de sua atualidade que tendem a colocar o receptor em um papel analítico sobre a própria realidade e com as próprias referências pessoais.

O avanço das tecnologias, especialmente voltadas ao acesso à internet e às redes sociais, por exemplo, pode ser explicitado em um filme com o enredo geral sobre a descoberta do novo. Além da experiência tecnológica, a personagem encontra-se em um ambiente com novos panoramas que não compreende, mas cuja abertura pessoal para essas novidades pode gerar bons frutos. Dessa forma, conseguimos enxergar um tema atual, intrínseco à contemporaneidade, e ainda assim tratado como forma de manifestação artística por meio das escolhas técnicas e discursivas do filme. Dessa forma, “no sentido em que Umberto Eco o entende, é possível utilizar o filme com o intuito de analisar uma sociedade” (VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ. 1994, p. 55).

Importante frisar também que, por mais que haja a necessidade de afastamento no momento de análise de um filme, não é possível crer como correto que o analista possua uma relação tão imparcial perante um material artístico, especialmente por essa imparcialidade fugir da relação que o filme possui com os seus. Exemplificando, Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 14) afirmam que:

(...) questões do tipo “como o filme conseguiu produzir em mim este ou aquele efeito?”, “como o filme me conduziu a simpatizar com determinado personagem e a achar outro odioso?”, “como o filme gerou determinada idéia, determinada emoção, determinada associação em mim?”, questões centradas no como e não no por que, conduzem a considerar o filme com

maiores detalhes e a integrar, em um ou outro momento, os “primeiros movimentos” do espectador.

Dentre os equívocos apresentados como prejudiciais, os autores levantam algumas possibilidades. Primeiramente, a importância de que a conclusão da análise não se baseie apenas em informações pessoais e superficiais, na forma de adjetivar um filme de modo leviano e abrangente (uma crítica sem utilização de metodologia de análise). Segundo Penafria (2009, p. 02), “a crítica de cinema encontra-se algo afastada dessa actividade que poderia servir-lhe de suporte e dar-lhe uma maior consistência de discurso: a análise”. E, segundo Vanoye e Goliot-Lété, um dos problemas também “consiste em “ler” num filme toda a sociedade e a história do tempo, presentes, passadas e principalmente futuras (1994, p. 54)”. Com isso, entende-se que é necessário voltar ao filme como ponto de partida para que não se obtenha por meio da fragmentação um novo material que compreenda muito além do que próprio objeto se dispôs a demonstrar. Ambas as literaturas afirmam que o filme deve ser o ponto de partida e o ponto de chegada da análise, e o desdobramento e o aferimento das características e expressões, o papel do analista em demonstrar o ponto de vista ou percepção.

CAPÍTULO III – MÉTODO APLICADO

Este projeto é uma monografia conceitual bibliográfica e reflexiva. Toma-se como objeto o filme *Chef* e sua abordagem sobre o tema de redes sociais digitais. Para isso, utilizamos bibliografia específica que compreenda a análise fílmica, conceitos relacionados ao cinema e suas propriedades. O foco do projeto, entretanto, não é apenas a análise do filme em si, mas sim demonstrar como o filme aborda o uso das redes sociais como uma nova forma de comunicação, assim como seus efeitos e características. Para compreender melhor as redes sociais, também faz parte do projeto apontar conceitos, singularidades e termos, tanto discriminados pelo filme quanto pelos autores escolhidos para a revisão bibliográfica. Apesar de trabalharmos aqui com redes sociais conectadas, não utilizou-se metodologia aplicada à análise de mídias digitais, apenas alguns dados primários sobre o uso das redes sociais, assim como artigos e páginas com conteúdo relevante ao projeto.

Inicialmente, definidos o sujeito e objeto de estudo, houve a necessidade de identificar a bibliografia coerente para a análise do tema. Após a leitura do material, foi iniciado o processo de análise do filme *Chef*. Fez-se, assim, um levantamento de informações a respeito do objeto, como ficha técnica, resumo, críticas, histórico do diretor e entrevistas documentadas dele sobre a idealização, produção e desenvolvimento do filme. Tal processo nos ajuda a compreender o filme como ele é, seus formatos e referências técnicas que auxiliarão a aplicar a análise e os conceitos fílmicos pertinentes. As referências sobre o diretor e as entrevistas oferecerem um campo maior para que possamos avaliar as escolhas de âmbito estético e subjetivas que possam estar presentes (ou propositalmente afastadas) no objeto final. Nesse momento, não só utilizamos como referência as informações trazidas pelo próprio filme, como elenco, direção, duração, ano etc., como também fontes de informação disponibilizadas na internet.

A segunda etapa, ainda tratando-se do filme em si, foi assistir e identificar cenas que abordem, de forma verbal ou visualmente, temáticas referentes a Mídias Sociais Digitais ou ao comportamento no ambiente online. Importante frisar que as cenas foram definidas pela relevância quanto ao objeto escolhido para análise, não sendo necessariamente o ponto defendido pelo autor do filme como temática principal. A escolha das cenas também estará sujeita aos temas levantados na revisão

bibliográfica, tornando a definição mais criteriosa e pertinente para o bom andamento do projeto.

O primeiro passo desta etapa compreende, ainda de acordo com os objetivos definidos, o processo de decomposição da cena a fim enxergar as informações isoladamente antes e inseri-las em um novo contexto. Em outras palavras, discriminamos e diferenciamos os vários componentes do filme para poder ter uma noção do que cada uma dessas partes nos oferece individualmente, com seus significados e representações. Posteriormente, reuniu-se novamente os resultados obtidos com a fragmentação, na forma de um novo objeto que não deverá se distanciar da abordagem representada no filme.

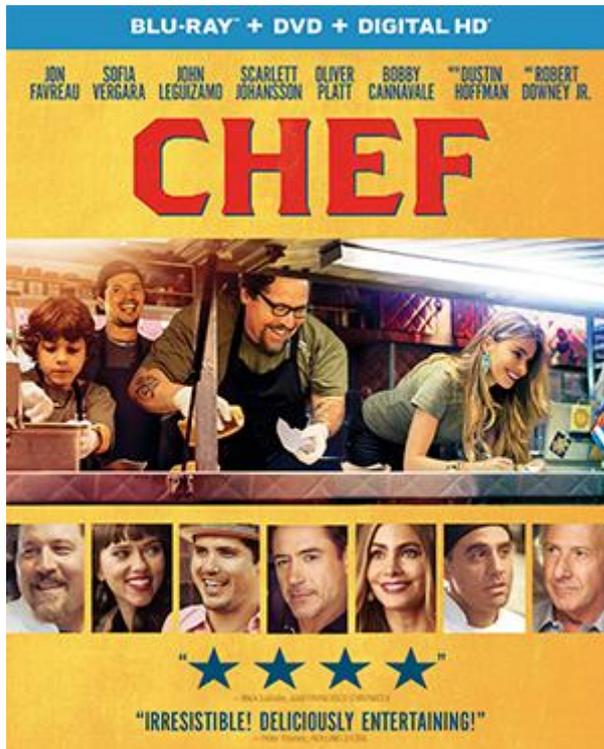
No caso do filme, o material deve elucidar como o cinema pode representar uma realidade (ou aspectos peculiares desta por meio da manifestação cultural). Logo, cada cena escolhida é analisada de acordo com características próprias da linguagem cinematográfica e como eles evidenciam ou tangenciam o ambiente digital e as redes sociais. Assim, elementos visuais, textuais, sonoros, símbolos, efeitos especiais e etc. são vistos e identificados para oferecer a proposta de visão do autor sobre o tema escolhido pelo analista.

Faz parte da proposta deste projeto destacar as manifestações sociais trazidas pelas redes sociais na internet e suas peculiaridades na sociedade. Apesar do universo dessas manifestações extrapolar o material fílmico, termos ligados à internet e ao ambiente digital, assim como os utilizados dentro das redes sociais conectadas, são exemplificados, definidos e debatidos nos resultados da análise fílmica. Logo, sustentados pela bibliografia definida, utilizaremos os resultados do filme como forma de representação do novo panorama apresentado pela sociedade em rede digital. Tal suporte definido pela bibliografia específica da área de Redes Sociais, Cibercultura e afins estará alinhado aos procedimentos da análise fílmica, a fim de oferecer resultados relevantes. Compreende-se na literatura sobre as manifestações em redes digitais justamente o ponto que define que consequências o ambiente conectado trouxe à sociedade, apresentado por Manuel Castells em seu trabalho *A Sociedade em Rede* (1999).

O texto final contempla, portanto, três pilares principais: 1) o filme Chef em si, com suas particularidades, contexto, subjetividades provenientes do autor, idealizador

e realizador, assim como sua temática e significações próprias; 2) a análise fílmica e as particularidades do cinema e da estética do filme como forma de expressão artística cultural, assim como de manifestação de um aspecto da sociedade e na sua representação por meio do cinema; 3) o entendimento e debate sobre as redes sociais digitais, plataformas online de comunicação, particularidades e reflexos na sociedade e na formação da Cibercultura. Durante o processo, nos apoiamos em dados estatísticos sobre a conectividade nas redes sociais digitais, não só para justificar a importância de se debater o assunto, mas também porque particularidades do ambiente online representam um fenômeno crescente, e cujas características têm se disseminado em novos públicos. Assim, além do debate do que é observado, é possível sugerir rumos à pesquisa sobre a área e propor novidades ao entendimento das manifestações presentes no ambiente digital por parte dos usuários.

CAPÍTULO IV – CHEF



FICHA TÉCNICA:

Formato: audiovisual, longa-metragem.

Duração: 1h54min.

Gênero: comédia romântica.

Termos: pornô gastronômico, *road movies*, clichês românticos.

Elenco e personagens: Jon Favreau (Carls Casper), Oliver Platt (Ramsey Michel), Scarlett Johansson (Molly), Sofia Vergara (Inez), Robert Dowey Jr. (Marvin L'Amour), Dustin Hoffman (Riva), John Legizamo (Martin), Emjay Anthony (Percy).

Roteiro: Jon Favreau.

Diretor: Jon Favreau.

Produção: Jon Fraveau, Sergei Bepalov, Karen Gilchrist.

Resumo:

O chefe Carl Casper trabalha em um famoso restaurante quatro estrelas, cujo dono possui uma postura conservadora no que diz respeito ao cardápio servido no local. Ao

receber uma provocação de um famoso blogueiro e se envolver em uma situação limite para o orgulho profissional, Carl decide deixar o restaurante e aceitar os conselhos de se reinventar como cozinheiro de *foodtruck*, um novo conceito de gastronomia urbana. Apoiado pelo *soucheff* Martin e pelo filho Percy, encorajado pela ex-mulher, Inez, Carl decide sair de sua zona de conforto profissional e pessoal e encarar novos desafios e paradigmas.

Durante essa inédita empreitada, Chef Carl encontra o próprio lugar profissional e enaltece os laços pessoais com a família e amigos. Por se tornar fruto das redes sociais devido ao confronto com o blogueiro Ramsey, como uma celebridade web, seu *foodtruck* lhe oferece a chance de se reinventar e servir o que gosta, assim ele ganha visibilidade por todo os EUA e traz influências e pratos típicos de cada região em seu caminho, especialmente Los Angeles, Miami e Texas. Ao regressar ao ponto de partida da narrativa, o Chef retoma as atividades após se redescobrir e percebe que as perspectivas lhe ofereceram ainda maiores possibilidades do que vivera até então.

O personagem, em certo momento do filme, percebe uma quebra em suas relações pessoais e profissionais. Os moldes como as coisas funcionam, a estagnação e os velhos hábitos tornam-se insustentáveis com a chegada de situações críticas para ele, como a frustração profissional no restaurante em que trabalha e na relação com o filho Percy. Nesse momento, fica claro que conceitos sobre o “novo” surgem na narrativa do filme, personificado pelo seu filho Percy, como a percepção e utilização do ambiente online como promoção e comunicação, e então com o seu *foodtruck* no âmbito profissional.

JON FAVREAU:

Jon Favreau é um ator e diretor estadunidense. Nascido na região do Queens, em Nova Iorque, no dia 16 de Agosto de 1966, Jonathan Kolia Favreau começou sua carreira na televisão e cinema como roteirista. Logo após, iniciou na direção, onde dirigiu títulos como *Elf*, *Cowboys & Aliens*, *Iron Man (1 e 2)* e, em 2014, o filme independente *Chef*. Ele também foi roteirista de alguns filmes, e teve uma longa carreira como ator. Nesta lista encontramos até séries famosas, como *Friends* (1997).

Como idealizador do filme, Jon afirma que, mesmo longe de ser uma história biográfica, *Chef* possui comparações com temas e assuntos de seu interesse estético e também de conteúdo. O filme é classificado pelo diretor e até por críticos como “pornô gastronômico”, por abusar de filmagens explícitas sobre preparos de pratos e pessoas comendo corriqueiramente. Sobre essa experiência, Favreau afirma que obteve ajuda de um grande Chef que foi a inspiração e grande referência para construção do personagem Carl Casper, pois sua história de sucesso foi de um *foodtruck* em Los Angeles que se utilizou das redes sociais para se fazer conhecido entre os usuários e, então, clientes.

Em relação a Mídias Sociais, Favreau as entende como importantes, por realmente representar novas oportunidades oferecidas por meio de sua plataforma multimídia e também devido ao encurtamento das distâncias físicas promovidas por ela. Jon fala inclusive que, por conta do seu caráter democrático, o ambiente digital auxilia filmes como *Chef* a conseguir um alcance muito maior hoje do que o possível no passado, assim como pequenas bandas e a voz individual de cada cidadão, que têm a possibilidade de serem mais ouvidas nesse novo cenário. Essas citações foram apresentadas em entrevistas oferecidas por Jon Favreau e que nos auxiliam a compreender a abordagem que o filme *Chef* possui sobre as redes sociais, nos âmbitos mercadológicos, sociais, tecnológicos e na forma de publicidade. A presença constante dos SmartPhones durante as cenas, os sinais sonoros e iconográficos, os efeitos visuais, os diálogos e todas as manifestações referentes ao filme são compreendidas com maior clareza quando alinhadas à fala de Jon sobre os assuntos específicos a este trabalho, durante as entrevistas.

Inclusive, em diversos aspectos, *Chef* possui uma relação bem íntima com as experiências vividas por seu idealizador e suas referências subjetivas. Há uma analogia entre a vivência de Jon como diretor em grandes filmes e em filmes menores, com verba menor e com menos necessidade de retorno financeiro, comercial. Em projetos como *Iron Man*, Favreau afirma ter a necessidade de ser fiel ao enredo apresentado pelos quadrinhos, assim como o cuidado em contemplar os fãs em sua construção cinematográfica. Em *Chef*, entretanto, o roteiro foi concebido facilmente e, apesar da verba limitada, a liberdade criativa se sobrepõe. Em paralelo ao filme, nota-se que a reviravolta na narrativa acontece essencialmente quando o protagonista depara-se com seu modelo de trabalho ruir por conta das redes sociais, utilizando

posteriormente o mesmo meio midiático, para recriar seu estilo e redescobrir suas essências.

Tais comentários são definidos aqui como importantes para entender o filme em si, em suas propriedades, como um elemento rico em significações. Dessa forma, podemos argumentar sobre o filme Chef ser idealizado e produzido em cima de pilares que se intercedem em um ponto específico: a aceitação da novidade como forma de melhorar a relação do indivíduo com a sociedade e também consigo mesmo. Colocando de outra forma, tanto no quesito pessoal do autor, como do personagem, como sobre a temática referente às redes sociais, Chef propõe que aceitar os novos meios e seus reflexos sociais implica em novas oportunidades criativas e midiáticas. As entrevistas utilizadas neste capítulo, na íntegra, podem ser assistidas online, por meio dos links expostos na bibliografia deste trabalho.

CAPÍTULO V – CENAS EM ANÁLISE

Abaixo, como citado pela bibliografia, estão expostas as análises das cenas compreendidas como relevantes para se alcançar os objetivos propostos. Elas foram escolhidas por contemplarem os assuntos levantados no capítulo teórico sobre redes sociais digitais e aqui estão expostas por ordem cronológica dentro do filme. Essas cenas possuem representações relevantes durante o filme, muitas vezes até repetidas em outras cenas, porém não com tanto detalhe ou abrangência.

Cena I: passeio no mercado (3'51'')



Duração da cena: 30'' (média)

Resumo da cena: Chef anda com o filho no mercado, comendo pipoca doce, após fazer compras para a refeição servida ao crítico blogueiro que irá ao restaurante neste dia. O mercado é aberto, um tipo de feira, e está de dia enquanto eles passeiam na rua principal e conversam sobre a expectativa do Chef Casper com a vinda do blogueiro.

<i>TRILHA DA IMAGEM</i>	<i>TRILHA SONORA</i>
Dia claro, o cenário é de uma feira a céu aberto, com uma rua central e vendedores nas margens, nas barracas com placas.	Burburinho de pessoas no fundo. Barulho do saco de pipoca, sons realistas.

<p>No ambiente, pessoas estão comprando, crianças brincando e comendo, cenário realista.</p> <p>Os personagens são acompanhados pela câmera, com plano médio em travelling, mostrando os personagens centralizados e caminhando pelos corredores do mercado.</p>	<p>- <i>Vão enviar um crítico importante que é um ótimo blogueiro gastronômico. Sabe o que é um blogueiro gastronômico? Um cara que escreve sobre comida na internet.</i></p> <p>- <i>Eles são “haters”.</i></p> <p>- <i>Exatamente. Não usávamos essa expressão quando eu era criança. Dizíamos que a pessoa era invejosa, não captava a essência.</i></p>
--	---

Os aspectos aferidos nessa primeira cena, e aliando com o objetivo aqui proposto, serão o *cenário*, a *disposição dos personagens* em relação ao plano e à câmera e os termos *haters* e *blogueiro* apresentados nas falas.

Cenário:

Por se tratar de uma cena com elementos realistas, de convívio social e de ambiente comum às experiências em sociedade, o cenário oferece a consolidação da ideia de uma convivência banal e comum, sem a intenção de atrair para si atenção e oferecer ao espectador o foco para a relação dos personagens. Em outras palavras, a feira é um ambiente comum onde famílias passeiam, comem juntas e se divertem, como uma programação corriqueira. Esse espaço nos induz a levar em conta essa trivialidade entre os personagens, utilizando do ambiente para criar o ambiente fílmico e emoldurar relação pai e filho. Aqui, retomamos os dados referenciados anteriormente sobre grande parcela da população estar conectada. Portanto, mesmo em um ambiente banal, há o diálogo sobre as plataformas digitais, representando a inter-relação entre as esferas.

Disposição dos personagens:

No que diz respeito ao plano, nota-se que ele inclui os personagens da cintura para cima, porém ainda demonstrando o cenário ao fundo, localizando-os geograficamente e em seu ambiente social. Entretanto, o plano médio da cena também mantém os personagens centralizados, com o filho à esquerda, e o pai à

direita. Nesse ambiente, eles conversam sobre o dia do pai, e no diálogo há uma troca de informações entre o pai e o filho envolvendo termos sobre o mundo digital. Tal conjuntura nos oferece a impressão de troca. O posicionamento do filho à esquerda nos remete ao movimento de leitura, como se ele estivesse transmitindo sua mensagem e sua informação ao pai à direita.

Quanto ao movimento de câmera, o *travelling* com os personagens em movimento, andando para frente no mesmo sentido do eixo da câmera, pode oferecer a ideia de progressão. Essa progressão, a ideia abstrata de “avanço” pode encontrar-se interligada tanto na relação de pai e filho explicitada pela cena como também no texto, que citam termos próprios do avanço das redes sociais, inclusive a indagação do pai sobre os termos apresentado pelo filho, quando comenta não haver expressão parecida em sua época.

Como citado anteriormente neste trabalho, os papéis representados na sociedade se modificaram com a Comunicação Mediada por Computador, advinda do crescimento de usuários ativos nas redes sociais. A maior conectividade apresentada pelos dados levantados, assim como o avanço tecnológico, produziram indivíduos ativos dentro das plataformas, formando nativos dessas mudanças, também intitulada de “geração Z”.

Blogueiro e haters:

Em relação aos termos apresentados, aqui pretendemos fazer contextualização. O termo blogueiro é um substantivo que representa o profissional que trabalha utilizando o espaço de internet com artigos escritos sobre determinado tema, segmento ou estilo de linguagem. Os blogs surgiram como micro-sites pessoais, cujo autor (ou autores) escrevia experiências próprias sobre determinado assunto ou segmento, ou até utilizando-os como diários e dividindo suas informações pessoais. Com o decorrer do tempo, esses espaços tomaram grande repercussão, inclusive dentro de áreas de interesse específicas. Hoje em dia, temos blogueiros de moda, fitness, de filmes e especialmente blogueiros gastronômicos. Por seu alto alcance devido às possibilidades da plataforma digital e conectada, esses espaços tornaram-se famosos e modificaram o modo como as pessoas e o mercado foram transformados pelos avanços oferecidos pela comunicação digital.

Dessa forma, o termo trazido pelo Chef Casper no diálogo com o filho, o “blogueiro gastronômico”, nos remete a toda essa vivência e nova realidade trazida pelas redes sociais. Muito além de um crítico normal, de jornal impresso ou revista, o *blogueiro* utiliza uma linguagem própria da internet e não está ligado a qualquer responsabilidade ética, seja por questão editorial de algum veículo, ou própria, visto que a linguagem na internet se difere dos modelos técnicos e de qualificação prévia. Essas modificações foram apresentadas por Castells anteriormente como provenientes e próprias da cibercultura em nossa sociedade.

O termo trazido pelo filho do Chef, “haters”, também está ligado a essa especificidade da linguagem emergida pela internet e, mais especificamente, pelas mídias sociais. Apesar do papel desse ator ser imprescindível e envolver a criação da persona online, esta não necessariamente deve ser a pessoa em si, conforme cita Recuero. Em outras palavras, essa caracterização do autor pode utilizar-se das plataformas online de forma anônima ou por meio de pseudônimo. Essa facilidade em não expor a figura oferece ao usuário a possibilidade de criticar, xingar e muitas vezes disseminar conteúdos agressivos de forma incólume.

Desse modo, tornou-se comum que pessoas participassem de fóruns de maneira agressiva e crítica. Denominando pessoas que sempre reclamam e que possuem a característica de serem “raivosas” e que nada satisfazem, surgiu-se a expressão *haters*. Assim, os críticos gastronômicos, muitas vezes preocupados com sua audiência online, comumente não se preocupam em ofender ou criticar injustamente seus alvos.

No diálogo, certas características podem ser notadas para complementar essa ideia. Destacamos aqui a consonância entre a disposição dos personagens – aqui já descritas – com o caráter de igualdade explicitado durante o diálogo. Ao questionar o filho se ele conhece o termo “blogueiro gastronômico”, ele responde que sim. Posteriormente, Percy os chama de “haters”, e o pai concorda afirmativamente, e pondera que “em seu tempo” tal expressão não era utilizada. Nesse pequeno trecho, pode-se destacar que há uma equivalência de conhecimento entre pai e filho; um pela maturidade e outro por ser jovem o suficiente para viver essa linguagem empiricamente, respectivamente. Desse modo, a construção das falas nessa cena implica em perceber que o ambiente digital é, de certa forma, personificado pelo personagem do filho; uma experiência “nova”.

Ressaltamos que, mesmo buscando fontes da própria internet que oferecessem explicações e conceitos para os termos “blogueiro” e “haters” não foi encontrado material pertinente que pudesse explicar as terminologias.

Cena II – Twitter e o Viral (21’50’’)



Duração da cena: 1’30’’ (média)

Resumo da cena: após a crítica do blogueiro sair, Carl fica desanimado, porém não tem a real noção de como foi a repercussão dentro das mídias sociais. Após receber indiretas de seus colegas de trabalho sobre o twitter, ele aproveita o encontro com o filho para pedir que o inscreva como usuário na rede e, então, tem a dimensão real do que aconteceu.

<i>TRILHA DA IMAGEM</i>	<i>TRILHA SONORA</i>
Carl prepara para o filho um sanduíche em seu apartamento, modelo com cozinha americana e ambiente aberto entre sala e cozinha. O Chefe leva o sanduíche ao filho e ambos dividem-no.	<p><i>Sem música de fundo, apenas o barulho de mastigação do sanduíche, do arrastar dos passos e proveniente do tablet utilizado pelo filho.</i></p> <p>- <i>Conhece o Twitter?</i></p> <p>- <i>Sim, tenho uma conta.</i></p>

<p>A câmera em plano médio fica estática, porém se alternando entre os personagens enquanto o diálogo acontece. Nesse primeiro momento, cada um aparece separadamente do outro, não dividindo o mesmo enquadramento. O ambiente é claro, a iluminação aparenta naturalidade de um fim de tarde, porém a pouca profundidade de campo da câmera não oferece nitidez ao cenário em volta, apenas nos personagens.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>É?</i> - <i>Como funciona?</i> - <i>É legal.</i> - <i>É assim que funciona, é legal?</i> - <i>Você manda tuítes.</i> - <i>É como mensagem de texto?</i> - <i>Não.</i> - <i>Inscрева-me.</i> - <i>Certo.</i>
<p>Aqui mantêm-se as configurações de fotografia, iluminação. Entretanto, nessa fase do diálogo, o enquadramento contempla sempre os dois personagens, porém as câmeras alternam entre um e outro no decorrer do diálogo, com plano fechado. Também podemos notar a presença do <i>tablet</i> na cena, sendo manuseado pelo filho. Apesar da pouca profundidade de campo, é perceptível na cena algumas roupas e livros no chão de forma avulsa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Qual vai ser seu nome de usuário?</i> - <i>Carl.</i> - <i>Não pode ser só Carl. Tem que ser @ alguma coisa.</i> - <i>@CarlCasper.</i> - <i>@Carl Casper. Já existe um.</i> - <i>Alguém usou meu nome?</i> - <i>@ChefCarlCasper? Fica legal?</i> - <i>Sim, está ótimo.</i> - <i>@Chef... Carl Casper.</i> - <i>Isto é para sexo?</i> - <i>"Eca". É para isso que quer fazer isto?</i> - <i>Não é para isso. Alguém escreveu algo ruim. Quero ver o quê.</i> - <i>Certo. Que merda!</i> - <i>Ei! Não fale assim, nem sem sua mãe por perto. Não quero você blasfemando.</i> - <i>Essa crítica tornou-se viral.</i> - <i>O que isso significa?</i>

	- <i>Foi reenviada para todo mundo.</i>
Nesse momento, câmera em plano detalhe na tela do <i>tablet</i> , com o Chef manuseando, arrastando a tela para baixo enquanto a rolagem mostra os tuítes sobre a publicação.	- <i>Então todas essas pessoas leram?</i>
Aqui há o retorno da câmera envolvendo os dois personagens com as oscilações de acordo com o diálogo.	- <i>Sim.</i> - <i>Merda.</i>

Nessa cena, iremos destacar três focos para análise. O *diálogo* entre os personagens com os termos apresentados, a *disposição dos personagens* na cena e o *movimento de câmera*.

Diálogo:

Nos três momentos do diálogo, há a curiosidade do Chef de descobrir o funcionamento das redes sociais. O seu questionamento sobre a rede ser usada para práticas sexuais é demonstrado, após a negação do personagem, como forma de deixar claro o seu desconhecimento quanto ao funcionamento da plataforma. Tal reflexão pode ser entendida também quando ele indaga sobre enviar um tuíte ser igual a enviar uma mensagem de texto (serviço utilizado pelos celulares). O filho aqui aparece novamente com o intuito de esclarecer as dúvidas como conhecedor do assunto, o que fica claro quando o chefe solicita a Percy que crie sua conta no Twitter. Alinhado a esse pensamento, podemos pensar que a primeira pergunta é feita pelo pai, e cabe ao filho o papel de esclarecedor do diálogo.

O termo de destaque, comum ao ambiente digital, nesse diálogo, é o “viral”. Ao surpreender-se com a disseminação que a crítica sobre seu pai tomou, Percy demonstra a tela do *tablet*, compartilhando seu espanto quanto à disseminação da mensagem, assim como explicitando seu desconhecimento e surpresa perante as possibilidades que as redes possuem na replicação da informação. O termo *Viral* possui conotação apropriada do aspecto viral biológico, que é algo contagioso e que rapidamente e de maneira fácil se espalha. Podemos notar aqui que o ambiente online e suas características funcionam como um organismo que possui dinâmica própria.

Entretanto, as referências citadas por Recuero como interação, disseminação e laços sociais podem ser observadas durante o texto.

Retomando aos conceitos apresentados, nesta cena vemos imediatamente o diferencial da CMC. Apesar de se ter uma representação de sua persona *online*, a plataforma possui características próprias em que outros usuários podem interagir e replicar mensagens, se tornando emissor novamente. Os rastros, os laços e o papel dos autores são demonstrados na cena como características do ambiente online, assim como aqui descrito no capítulo anterior.

A disposição dos personagens:

Apesar de o diálogo demonstrar insegurança do pai a respeito do tema, uma leitura diferente pode ser feita em relação à disposição desses no espaço cênico. O pai sempre está posicionado do lado esquerdo, representando assim o início da mensagem se levarmos em conta o sentido claro de leitura. Entretanto, nota-se que seu personagem está livre na cena, em pé e caminhando, enquanto Percy está sentado na cadeira e geralmente filmado de cima para baixo. Assim, podemos inferir que apesar da fragilidade do pai quanto ao conteúdo mídias sociais, há na cena uma tentativa de equilibrar esse sentimento oferecendo ao Chefe um posicionamento na câmera de imponência perante o filho.

A partir do momento em que a conversa progride, os dois personagens ficam mais unidos e demonstram mais afinidade. Relacionando isso ao decorrer da cena, podemos comparar que, quanto mais próximo os personagens se sentem, mais próximos eles ficam de um interesse em comum, e vice-versa. Uma analogia possível, portanto, para pensarmos no ambiente digital, onde os laços são criados e construídos por meio da mesma temática. De certa forma, naquele momento, a curiosidade do pai sobre o mundo digital, uma propriedade do filho, fez com que a aproximação dos dois ocorresse e fosse demonstrada pela disposição em cena. Por essas características, podemos suscitar o paralelo entre a cena e a narrativa de Castells quanto à internet não possuir limites físicos de distância, e sim a união por interesses comuns.

Movimento de câmera:

O movimento de câmera, identificado na Trilha de Imagem, oferece uma noção pertinente sobre a alternância de quadros quanto à proposta do diálogo. Entretanto,

os detalhes a respeito da profundidade de campo, e dos elementos periféricos de cada quadro podem sugerir alguns detalhes importantes a serem observados. No primeiro momento, a câmera focava apenas nos personagens individualmente, não havia presença de ambos no mesmo espaço. Logo após, a câmera, mesmo alternando entre os planos fechados, contempla ambos no mesmo enquadramento, oferecendo a noção de que há um laço, uma interseção de interesses em comum. No próximo momento, ambos aparecem no mesmo enquadramento contemplando o terceiro elemento, o *tablet*, e onde há uma divisão paralela desse espaço perante todo o cenário. Logo, essa aproximação dos personagens fica ainda mais clara, no âmbito subjetivo a respeito da “união”, por essa progressão da câmera no decorrer do diálogo. Dessa maneira, compreendemos novamente a tentativa do autor em explicitar uma experiência em mídias sociais como encurtadora de distâncias e de união em interesses comuns.

Explanando um pouco sobre as Mídias Sociais na cena, cabe uma breve contextualização sobre o *Twitter*. Ele consiste em uma plataforma que reúne seus atores e onde você pode publicar atualizações que são espalhadas para seus laços dentro da rede. Cada publicação só pode conter cento e quarenta caracteres (mensagens curtas), com possibilidades multimídia como compartilhar links e imagens. Ele possui a opção chamada “retweet”, que faz com que a mensagem seja replicada e disseminada para todos os nós conectados ao agente que executou a função. Essa plataforma específica é conhecida por apresentar notícias em forma de manchetes de maneira instantânea. O uso do @ é também comum dentro deste ambiente, pois tornou-se senso comum que, antes do nome do usuário se utilize o sinal, como forma de tagueamento. Esse processo, geralmente – pois depende das particularidades de cada rede –, cria um hiperlink entre o nome inserido e o perfil pessoal do usuário dentro da rede.

Cena III – Enviando o Tweet (26'00'')



Duração da cena: 30'' (média)

Resumo da cena: com ajuda de seu filho, Carl abre sua conta no *twitter* e começa a ler os comentários e ver as repercussões sobre a crítica do blogueiro sobre sua comida. Sozinho, com o filho já dormindo, Carl decide responder ao crítico pela plataforma e envia seu primeiro tuíte, que rapidamente gera notificações no aplicativo.

<i>TRILHA DA IMAGEM</i>	<i>TRILHA SONORA</i>
<p>Noite, ambiente escuro dentro do apartamento do personagem. A iluminação se concentra toda no protagonista e seu local, sentado em frente ao computador apoiado em uma bancada. O cenário ao fundo é realista, mas sem nitidez devido à falta de profundidade de campo. O movimento de câmera é panorâmico e horizontal, circulando em torno do personagem.</p> <p>No canto superior esquerdo da cena, aparece uma janela iconográfica e</p>	<p>Música de fundo (som off) instrumental referente a um jazz, com instrumentação suave, porém de melodia contínua e marcada.</p> <p>Há barulho de digitação e, ao enviar o texto, som em analogia a um piado de pássaro.</p>

subjetiva (não fazendo parte do cenário), com a janela do *Twitter* de atualização para postagem, onde, no decorrer da cena e paralelo ao movimento do ator, vai sendo escrito o texto. Após terminar seu tuíte, Carl o envia e a tela se fecha e transforma-se em um pequeno pássaro azul computadorizado que sai voando pela janela.

@RamseyMichel não reconheceria boa comida nem se ela sentasse na sua cara.

Após concluir a tarefa, o movimento alterna brevemente para um plano médio, que acompanha a saída do ator da cena. Logo após, alterna de novo quando o chefe posiciona seus óculos sobre a mesa, saindo de cena, e ocorre um movimento de zoom na tela do computador, onde aparecem notificações no aplicativo relativo ao *Twitter*.

Propõe-se para análise dessa cena dois tópicos: *movimento de câmera, cenário e iluminação* e também *efeitos visuais e sonoros*.

Movimento de câmera, cenário e iluminação:

Nesse primeiro momento, notamos a presença de Carl Casper centralizado, com cenário em volta pouco iluminado e sem nitidez, enquanto a câmera o circunda, dando a impressão de que apenas sua presença é importante em uma perspectiva subjetiva. Associado à iluminação escassa, que mantém em destaque apenas o personagem e seu local físico, pode-se entender que, além de ser o único presente,

o chefe não sente, ou não está atento, que utilizar as redes sociais implica em estar em um lugar público e conectado a diversas pessoas. Em outras palavras, mesmo que o personagem esteja utilizando o *twitter*, a criação do espaço fílmico nos leva a crer que, naquele momento, apenas a sua presença era o que estava em jogo na percepção do protagonista.

Após o envio da mensagem, em plano médio e estativo, a câmera faz um zoom na tela do aparelho portátil (então com sua iluminação específica), e centraliza a quantidade de notificações que aparecem no aplicativo da rede social, após a saída do personagem. Logo, há impressão que o movimento de câmera oferece, assim como a construção da cena, a ideia de uma reviravolta; a visão do chefe de estar sozinho no ambiente é revertida pelo entendimento sobre o espaço complexo e público próprio das redes sociais. Essa ideia é sustentada, posteriormente, quando o personagem afirma não saber, realmente, que seu texto ficaria para outros perfis conectados à plataforma.

Logo, a construção da cena oferece a interpretação de que o personagem ignora não só o funcionamento da rede, mas suas potencialidades como meio de comunicação. A relação entre os laços e suas complexidades podem ser citadas como fator crucial nesta análise. Conforme já dito, a densidade da rede se baseia na quantidade de laços que a rede possui. Logo, quando a cena representa notificações e reações das plataformas, não só observamos a sua amplitude mas também a totalidade das mídias sociais como disseminadora de conteúdo e suas características quanto ao processo comunicacional. Compreende-se, portanto, o que Recuero identifica como um ambiente de comunicação horizontalizada, sem hierarquia, apesar dos meios de controle rígidos devido aos rastros de dados.

Efeitos visuais e sonoros:

Primeiramente, citaremos aqui a janela iconográfica mostrada como se fosse uma representação da visão e ato do personagem ao escrever seu tuíte para o crítico. Esse item é entendido como subjetivo, por não fazer parte do cenário real; como uma forma de expressão do pensamento de Carl naquele momento, vista de forma física na cena. Esse recurso serve tanto para mostrar ao leitor do filme o que está acontecendo, a fim de contextualizá-lo, mas também como forma de criar uma analogia entre o ambiente virtual e o ambiente concreto. Apesar de ser formada por

base de dados, a mensagem enviada possui uma representatividade em qualquer esfera. Assim, mesmo que o texto tenha sido redigido em um ambiente virtual, não é pertinente achar que ele estará contido apenas nesse espaço, mas também com repercussões nos laços sociais em geral. Compreende-se, então, que a presença da janela na cena permite o entendimento de que a ideia ali exposta, independentemente da plataforma midiática, é intrínseca ao personagem como parte de sua subjetividade, não diferenciado, assim, ambiente *online* ou *offline*.

Outro fator que corrobora com a sensação de uma provável “ingenuidade” por parte do personagem quanto a estar em um local íntimo utilizando as redes sociais, é a categoria da música de fundo da cena. A melodia e a harmonia possuem um trecho musical que se repete durante sua execução, além do caráter marcado e ritmado, porém sem oferecer ao ouvinte uma finalização harmônica que passe a ideia de resolução. Logo, a escolha da trilha auxilia a compreender o processo realizado pelo personagem enquanto escreve seu tuíte. Assim, o leitor possui mais ferramentas para crer que a trama desenvolvida ali não está concluída.

Ao publicar sua mensagem, a janela se desfaz e transforma-se em um pássaro azul que solta um piado e voa para fora da janela, como em liberdade. Aqui podemos perceber uma série de significações próprias da rede. O símbolo utilizado pelo *twitter* é um pássaro azul, e a expressão “tweet” faz referência ao som representado, com tradução literal: chilrear. Logo, a percepção oferecida é que, após a mensagem ser emitida, a plataforma se encarrega de cumprir o seu papel, concentrando esse pensamento na figura do pássaro azul, também utilizado na cena de forma subjetiva, por não se tratar de uma animal real. O detalhe composto pela sua saída pela janela e seu piado fornece o papel das redes sociais em disseminação da mensagem dentre seus usuários, sem limites geográficos. Retomando, assim, o conceito foi citado por Castells no capítulo anterior deste trabalho.

Uma das grandes características aqui já descritas sobre as mídias digitais é a ruptura com as barreiras geográficas em um espaço comum conectado por atores sociais. Nesse quesito, a cena transpõe a noção real de que não é plausível julgar-se sozinho nesse ambiente, devido à especificidade midiática. Por mais que seu perfil e sua construção de persona seja de caráter individual, ela está inclusa como parte de uma rede que entende seu usuário como um nó dentre outros nós, que possuem conexões entre si.

Cena IV – O Meme (41'09'')



Duração da cena: 2'06'' (média)

Resumo da cena: Carl desafia o crítico a voltar ao restaurante e avaliar um novo cardápio, que é vetado pelo proprietário do ambiente e acaba gerando a demissão do chefe. Ramsey faz críticas pelo *Twitter* e leva o personagem a ir ao local e confrontá-lo. Carl perde a cabeça durante a discussão, e todos do recinto gravam a sua reação e publicam na internet, inclusive o próprio crítico. Na cena, o protagonista conversa com uma assessora de imprensa para saber quais medidas podem ser tomadas para evitar mais prejuízos para sua imagem e, conseqüentemente, para sua carreira.

<i>TRILHA DA IMAGEM</i>	<i>TRILHA SONORA</i>
<p>A cena inicia com um plano detalhe no <i>tablet</i> segurado por Carl, transmitindo o vídeo de sua reação no restaurante.</p> <p>Após, aparece o personagem falando ao telefone, posicionado do lado esquerdo da cena, em plano médio. Ele está em seu apartamento, com pouca iluminação e com aspecto irritadiço.</p>	<p>- Você não me atinge.</p> <p>- Já chega.</p> <p>- Você não me atinge!</p> <p>- Chega, Carl.</p> <p>- Ele não me atinge!</p> <p>- Não.</p>

<p>Ao iniciar o diálogo com a assessora de imprensa, há a mudança da cena para o escritório dela, um ambiente claro no qual ela está posicionada do lado direito da tela, em frente à sua mesa, com o computador ligado e ao telefone. Enquanto o diálogo prossegue, há a troca de cenas.</p> <p>No meio do diálogo, há um plano geral em Carl, logo após um médio na assessora e posteriormente um close na tela do computador, onde aparece o site do blogueiro. Posteriormente, o diálogo continua com a alternância dos planos médios até o fim do diálogo, e com a mesma disposição dos personagens no cenário e no enquadramento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - É assessora de imprensa. Não tem contatos? Não é seu trabalho, tirar isso da internet? - Mas já está na rede. Mesmo que eu convença um site a tirar um vídeo há vários outros de celulares. - Deveríamos contratar um advogado e ameaçar com um processo? - Sua ameaça de processo reforça uma história que já recebe muita atenção. Aí, tem outra semana de manchetes. Esse crítico gourmet posta mensagens sobre você sem parar. Elas são reenviadas e as manchetes também e vão se realimentando. É absolutamente inacreditável. Nunca vi... - Espere. Não posso fazer nada? - Para tirar o vídeo da rede? Não, é para sempre. - Ótimo, incrível. - Mas há uma oportunidade aqui. - Como isto pode ser uma oportunidade? - Eu estava adiando até falarmos, mas temos chance de participar do Hell's Kitchen. - O quê? - O reality show. - Não está entendendo. Sou um chef de verdade com... - Não precisava de dinheiro?
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> - Um emprego. Não dinheiro. Um emprego como o que eu tinha. - Sua conta do Twitter diz que você tem 20.000 seguidores. É muita gente. - Sim, vou cancelar a conta. - Não! Pode faturar se mencionar alguns produtos. - Você ouviu? Não quero me envolver com isso. Quero cozinhar. - Você tem duas opções. Pode tirar proveito disso ou... - Como Honey Boo Boo. Não quero! - Sabe quanto ela fatura, ou a mãe? - Não me interessa. Fale sem rodeios. - Ou pode esperar a tempestade passar. Tem duas opções. - Não fica na rede para sempre? - Fica, mas há tantas notícias e é tudo tão rápido que ninguém se lembra de nada.
--	--

Por conta do diálogo extenso e representativo, nessa cena vamos abordar detalhes específicos sobre as explicações acerca de mídias sociais e comportamentos próprios da internet. Também falaremos sobre a progressão dos *planos* como expressão do acesso ao conteúdo.

A superexposição da imagem, tanto de forma ativa quanto passiva, é um fenômeno presente nas redes sociais. No diálogo com a assessora, é possível perceber que não há uma forma de controle fácil ou simples quando se trata do ambiente online. No momento em que um conteúdo é lançado, a repercussão dele pode ter escalas enormes, com conteúdo alimentado por qualquer pessoa e, logo, dificilmente poderá ser rastreado ou inibido sem que haja controvérsias no caminho. A assessora explica a Carl que mesmo com a ação de advogados ou de negociações com sites, dificilmente essas práticas funcionariam efetivamente a curto prazo.

Em um segundo momento, ela apresenta as opções para ele entre tomar proveito da popularidade adquirida ou deixar o conteúdo desaparecer organicamente. Na primeira hipótese, podemos observar que esse discurso se alinha à afirmação de que as mídias digitais mudaram os papéis presentes em sociedade, em relação ao seu papel ali dentro. Com uma rede contendo 20.000 usuários conectados e devido à popularidade de sua figura, ela sugere que ele utilize o espaço para práticas comerciais, o que nos leva a crer que o espaço cibernético apresenta uma novidade quando se fala de profissões e fonte de renda, profissões e táticas de negociações, inclusive com o exemplo de “Honey Boo Boo”, como prova de que tal fenômeno existe.

A outra forma seria esperar para que a situação cessasse por si, pois a quantidade de conteúdo compartilhada dentro do ambiente é tão grande que nada se torna assunto durante muito tempo, sem que haja maiores fomentas para tal. Esta se aproxima da ideia tanto de conteúdo colaborativo, onde todos os integrantes da rede possuem liberdade para criar, disseminar e interagir com as informações, como também a percepção da velocidade que a informação trafega por meio das plataformas digitais. Os atores produzem conteúdos que são disseminados entre todos os seus nós, e, assim, com toda a rede, de forma instantânea e sem limites físicos de distância. Esse panorama oferece uma situação de atenção e retenção seletiva, devido à imensa quantidade de estímulos recebidos no espaço cibernético.

O convite para a participação do *Hell's Kitchen* – reality show que contempla restaurantes com problemas de desestruturação, seja física ou emocional – abre margens para pensarmos nas esferas online e off-line. Mesmo o acontecimento tendo ocorrido na internet, a popularidade oferecida pela internet pode ser adaptada para mídias convencionais. Os mesmos usuários que estão conectados e interagiram com o vídeo são também consumidores do programa televisivo, pois uma está conectada à outra por meio dos atores, mesmo que em plataformas e situações diferenciadas. Logo, é possível afirmar que, de acordo com o diálogo montado pelo filme, a diferenciação e o alcance entre os meios de comunicação tradicionais com os digitais não é possível, pois possuem os mesmos indivíduos como público massivo. Ambos trabalham no campo da comunicação de massa, afirmação abordada por Castells e com sustentação nos dados primários apresentados pelo *We Are Social*, demonstrando a capilaridade e o crescimento progressivo que as redes sociais propuseram para a população global.

Planos:

A alternância dos planos no decorrer do diálogo, assim como a disposição dos personagens em cada quadro revela a intencionalidade do autor em reafirmar a atmosfera de diálogo presente na cena. Entretanto, há dois momentos em que planos de detalhes identificam uma categoria em comum e pertinente de observação: o foco nos aparelhos eletrônicos e em como eles estão relacionados ao conteúdo lançado em plataformas digitais. Tanto na abertura da cena, quando Carl está assistindo ao vídeo, quanto no segundo momento, em que a assessora visualiza a página do blogueiro gastronômico, representam uma analogia com o acesso ao ambiente online está ligado ao avanço tecnológico. Buscando a análise em outros momentos do filme, a presença de SmartPhones, *tablets* e computadores sempre está informando a ferramenta utilizada para o acesso às redes sociais.

Outro ponto importante de levantar é a discussão sobre o *Meme*. Derivado do termo biológico e o estudo da Memética, a palavra na internet significa algum momento específico vivenciado pelos usuários que permite a criação de novos conteúdos que utilizem parte ou o todo da ideia original concebida. Se tratando do filme, a reação do Chefe ao se sobressaltar com o blogueiro atingiu o público de forma que sua fala ou seu gestos se tornaram referência para outras interpretações e utilizações, disseminadas dentro da internet. Esse termo já inclui, intrinsecamente, o potencial *viral* que já foi citado nesse capítulo, sendo indispensável para ser considerado um *meme* que os usuários o entendam e o disseminem com esse propósito.

Nesta cena resgatamos também o aspecto maléfico que a CMC pode possuir. Resgatamos para explicitar esse ponto o conceito de comunicação horizontalizada, o de disseminação e da criação da persona online. Ora, se há pessoas que se reúnem em causas positivas, assim como afirmado por Castells, também há diversos grupos dentro do ambiente que conglomeram-se com o objetivo de caçoar ou até imprimir discursos de ódio dentro da esfera online. Sendo vítima dessa situação, em certo momento, Chef Casper indaga a seus companheiros sobre o fato de os usuários estarem rindo *dele* ou *com ele*. Em resposta, ele recebe “ambos”.

Cena V – Interação, Conectividade e Capital Social (81'35'')



Duração da cena: 9'' (curta)

Resumo da cena: após aceitar a proposta de montar seu *foodtruck*, apoiado pelo souchef e pelo filho, Carl decide fazer a primeira parada em South Beach, Miami, para vender seus sanduíches cubanos. Enquanto os três preparam os pratos, várias pessoas se concentram próximas ao caminhão e aguardam seu pedido enquanto utilizam suas redes sociais.

TRILHA DA IMAGEM	TRILHA SONORA
<p>O <i>foodtruck</i> está estacionado na orla. O plano geral engloba o caminhão no centro, de costas para o mar, com uma grande quantidade de pessoas em frente, trajando vestimentas praieiras.</p> <p>Há também a presença de janelas iconográficas do <i>Twitter</i>, com texto, que se transformam em pássaros azuis.</p> <p><i>RT @ChefCarlCasper is back! Look for #EJefeFoodtruck on #SouthBeach.</i></p>	<p>Música de fundo em tom maior, com temática latina e percussão presente.</p>

<p>Tradução livre: RT @ChefCarlCasper está de volta! Procure por #ElJefeFoodtruck em #SouthBeach.</p> <p>O plano se torna aberto, com vista aérea da cidade, contemplando o caminhão, coqueiros, a praia, o mar e a cidade. Os pássaros azuis saem voando para diversas direções para fora do espaço cênico.</p>	<p>Pio dos pássaros azuis presente.</p>
--	---

Por ser uma cena curta, porém com muitos significados, focaremos a atenção nos *recursos visuais e sonoros* presentes, assim como nas propriedades do texto contidas nas telas.

O primeiro foco de atenção está, novamente, nas janelas do *Twitter* apresentadas de forma iconográfica dentro da cena, de maneira subjetiva. O autor utilizou-se desse recurso para expressar o fato de as pessoas ali presentes na cena estarem utilizando seus dispositivos móveis (SmartPhones) para disseminarem a mensagem de que o caminhão estaria em South Beach. Porém, a cena demonstra que várias pessoas foram envolvidas no processo, devido ao grande número de ícones presentes, explicitando que houve uma interação dos indivíduos conectados com o conteúdo publicado pelo filho em sua plataforma. Aqui observamos os conceitos de hiperconectividade, densidade da rede e atores sociais.

No momento em que os tuítes foram enviados, novamente as telas se transformaram em pássaros azuis e voaram. Porém, a ordem desordenada do voo dos pássaros, a saída deles do espaço fílmico e a quantidade oferecem a impressão não só que a plataforma foi utilizada – conforme já analisamos anteriormente –, mas também de que a mensagem obteve um alto índice de disseminação devido às potencialidades da rede e do envolvimento dos ali presentes, pois foi reenviada a diversas localidades diferentes e por indivíduos que possuem seus próprios laços, demonstrando novamente a abrangência da comunicação dentro do ciberespaço,

assim como a velocidade da troca de mensagens, característica apresentada por Castells como novidade da comunicação em rede.

Um ponto importante que é necessário explicitarmos ao observar esta cena é a representação do papel do Capital Social dentro do ambiente online, que Recuero descreve como uma das características próprias. Já falamos aqui sobre a construção da persona online, especialmente, até então, pelo âmbito negativo. Entretanto, o envolvimento das pessoas com a comida de Carl Casper em seu *foodtruck*, reunindo os elementos estéticos como cenário (praia) e trilha sonora, oferece-nos a ideia de reversão do quadro negativo. Ou seja, devido às mudanças proporcionadas, as redes sociais tornaram-se aliadas do personagem principal, o que reverteu positivamente sua imagem no âmbito digital, garantindo assim maior densidade entre seus laços, assim como uma melhoria no processo de comunicação e persuasão nas plataformas conectadas. A presença de cores mais saturadas, ambiente iluminado e a trilha sonora contrasta com a visão das primeiras cenas, corroborando com sentido de modificação do papel das mídias digitais para um caráter positivo.

Importante reafirmar a presença da tecnologia na cena em alinhamento com as redes sociais (conectividade), assim como a demonstração icônica da plataforma *Twitter*. Porém, a cena ainda demonstra uma série de afirmações possíveis. Primeiramente sobre os aspectos fundamentais da rede: os atores, os laços e a interação com o conteúdo. Todos esses pontos foram abordados e exemplificados de forma subjetiva quanto ao funcionamento e dinâmica da plataforma. Outra se refere ao uso das mídias digitais como plataforma publicitária, com a divulgação do ponto e do serviço ofertado, disseminado, acarretando novamente as práticas comerciais possíveis dentro do ambiente online como forte de inovação das estratégias já realizadas. Por fim, os termos e características próprias da rede, como o @ aqui antes já citado e a # (*hashtag*), esta última utilizada para oferecer destaque ao texto, ou promover uma percepção diferente no momento da leitura, ou – em algumas redes – serve como hiperlink para facilitar a busca sobre os termos taguados. Outro termo utilizado foi o *RT*, que significa *ReTweet*. Essa utilização está presente apenas no *Twitter* e indica quando uma postagem (um conteúdo publicado) foi redirecionada por outro usuário e compartilhada para a rede; disseminação.

Por meio da análise das cinco cenas acima expostas, há a oportunidade de observar não só os procedimentos metodológicos defendidos anteriormente, como

também utilizar seus resultados para identificar as expressões da realidade e debaterlas no âmbito da comunicação digital e seus reflexos. Dessa forma, encaminhamos este projeto para considerações acerca do material explicitado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos este trabalho explicitando algumas ponderações acerca do material levantado e recolhido, por meio da literatura e da aplicação da análise citada anteriormente. Infelizmente, o tempo para desenvolvimento não permite um maior aprofundamento e um olhar mais minucioso para os significados expressos pelo filme. O trabalho do analista se desenvolve de acordo com seus objetivos e recursos, como configura Manuela Penafria como uma das problemáticas de se utilizar o cinema como objeto: "analisar um filme na sua totalidade afigura-se uma tarefa quase interminável" (2009, p. 05). Longe de concluir ou finalizar um questionamento, indica-se aqui uma nova ferramenta e óptica para que consigamos não só utilizar os filmes para expressar nossa sociedade, mas também para acrescentar ao debate sobre o papel das redes sociais virtuais em nossa realidade novos argumentos

As formas de arte sempre assumiram um lugar importante na representatividade de dogmas, cultura e hábitos de grupos ou até grandes povos. Por meio de análise de artefatos antigos, somos capazes de identificar costumes e apontar práticas que nos auxiliam a compreender a história com maior complexidade. Dessa forma, aqui aplicamos essa mesma afirmação, mas com um olhar voltado a uma arte moderna e uma temática contemporânea. O sentimento do autor sobre o que é vivenciado, e também como nós leitores do filme absorvemos em nossa subjetividade essas demonstrações, implica na relação entre a representatividade cinematográfica e experiências próprias.

Nos capítulos I e II apresentamos uma explicação sobre quais os conceitos e procedimentos que notaríamos, aplicaríamos e nos debruçaríamos durante a construção deste trabalho. Nos resultados, pode-se notar que houve preocupação em obedecer aos procedimentos previamente definidos e fazer a abordagem de acordo com a bibliografia definida. Ainda, obtivemos a retomada dos conceitos apontados e explicitados por meio das cenas analisadas.

Os resultados apresentados configuram a tentativa de demonstrar por meio da observação do filme Chef conceitos e características do ambiente digital por ele representadas. O olhar vai além da narrativa textual, mas também se utilizando de seus componentes técnicos e particularidades, como explicitado no trecho: "(...) o cinema não deve ser interpretado apenas no seu conteúdo (história contada, diálogos,

...), mas deve ter em conta os seus aspectos formais" (PENAFRIA. 2009, p. 03). Logo, a análise abrangeu os movimentos de câmara, iluminação, efeitos sonoros e visuais, representações abstratas e iconográficas para fornecer, com maior precisão, significações pertinentes para entender a sensibilidade do filme e dos objetivos definidos previamente.

No quesito estético e fílmico, a utilização de recursos como forma de representar as experiências vividas em ambiente online são diversas e usadas corriqueiramente, a fim de propor ao leitor do filme uma referência que, a cada cena que se repete, já traz à tona o tipo de reflexão e sentimento que o autor se propõe com as escolhas proferidas. Analogias às características dos personagens, efeitos visuais e sonoros, movimento de câmara e escolha de planos; diversos recursos foram utilizados – e analisados – a fim de propor uma concepção a respeito do papel das redes sociais virtuais entre os seus cidadãos/usuários. Inclusive, podemos crer que houve uma inserção muito forte do *Twitter* e *Apple* como marcas representantes da mudança tecnológica oferecida, como plataforma e como ferramenta, especificamente. Não há fontes oficiais sobre suposto financiamento dessas empresas nos créditos, por isso sua vasta utilização nos leva a crer que o filme possui forte apelo comercial ao agregar à sua narrativa esses produtos de forma tão explícita.

É possível compreender, como conceitos gerais e dentre muitas outras percepções, que mídias sociais são enxergadas como uma realidade nova, ligada ao avanço tecnológico e ao processo de “conectividade” que a sociedade está vivendo. Tal afirmação se torna coerente quando comparada aos dados expostos anteriormente sobre os números a respeito do crescimento em todas as esferas da internet, inclusive dentro das mídias digitais. Importante frisar, inclusive, que há diferenciação de significado entre “redes sociais” e “mídias sociais”, quando na primeira referimos aos laços e aspectos humanos envolvidos, enquanto na segunda compreende-se o aspecto tecnológico da plataforma midiática. Entretanto, mesmo havendo diferenciações no âmbito linguístico, aqui neste projeto utilizamos como sinônimos, justamente por defendermos que tanto os aspectos sociais quanto às características técnicas são importantes para se compreender o todo, e não podem ser afastados por possuírem interdependência na compreensão do sentido e reflexos.

No aspecto cultural, podemos destacar alguns pontos específicos que o filme elucida, como os termos próprios do ambiente online, a vinda de novas profissões e

de oportunidades mercadológicas oferecidas pelas plataformas virtuais. Logo, compreende-se que tais fatores podem estar inclusos numa espécie de nova ordem de relações, em que laços, interação e comunicação possuem capacidades diferentes e processos modificados. Ora, se desde os modelos clássicos entende-se que a mensagem precisa se adequar ao meio, uma mudança nesse sistema não poderia deixar o formato da comunicação passar incólume de alterações. Além disso, a facilidade em criar laços por interesses, especialmente em prol de assuntos relevantes, também oferece esse sentimento próprio do ambiente online. *Memes* e *Viralizações* são o resultado, justamente, de materiais que reúnem usuários sem a necessidade de que eles se conheçam ou estejam próximos fisicamente.

Focando mais nos laços e nos formatos de comunicação, o filme oferece uma longa analogia entre a relação dos personagens e novas mídias. Em princípio, pode-se notar a afirmação de que os jovens representam uma espécie “nativa” do ambiente digital, corroborando com o pensamento de que a novidade está intrinsicamente ao presente, quando se pensa em redes sociais. Fazendo um paralelo entre momentos diferentes da análise, pode-se afirmar, igualmente como característica do ambiente, que o mesmo poder destrutivo que as novas mídias virtuais possuem também é sua maior característica positiva. Em outras palavras, a facilidade de disseminação de informação pode ser utilizada para expor alguém maleficamente como para sobressaltar positivamente uma ação ou benefício. Em *Sociedade em Rede* (1999, p. 67), Manuel Castells cita a internet como plataforma propícia para que pessoas se reúnam por interesse em causas. Assim, uma imagem construída em ambiente digital, quando possui uma relação forte com outros atores e com sua rede, constitui no valor agregado àquela figura na internet, caracterizando um forte *Capital Social*; que seria a construção de uma persona forte e com capacidades persuasivas e referenciais perante a seus nós, intensificando e adaptando, inclusive, o processo da comunicação mediada por computador, inclusive identificando e categorizando papéis, como líderes de opiniões, influenciadores e disseminadores no espaço.

Portanto, pode-se afirmar que o filme *Chef* auxilia a entendermos melhor os mecanismos, especificidades e reflexos entre as mídias digitais e a sociedade. Por meio da análise fílmica tentou-se recolher informações pertinentes para a construção do debate acerca da Cibercultura e da utilização dos comportamentos em redes sociais e cujos reflexos devem ser observados também no ambiente off-line. Mesmo

ainda distante de oferecer uma resposta às tantas indagações levantadas por um organismo tão veloz quanto a internet como objeto de estudo, este trabalho anseia e defende que acompanhar os processos e reflexos desse novo meio de comunicação é importante; não só para entendermos nosso momento atual como usuários e consumidores das bases de dados, mas também para refletirmos sobre nossos paradigmas e *modus operandi* em um futuro próximo.

BIBLIOGRAFIA

AUMONT, Jacques *et al.* *A Estética do Filme*. Tradução: Maria Appenzelner. São Paulo: Papyrus, 1995 (Coleção Ofício de Arte e Forma).

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede Vol. 1*. Tradução: Roneide Venancio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHEF. Diretor: Jon Favreau. Produtor: Jon Favreau e Sergei Bespalov. 114 minutos, NTSC, color. EUA: Aldamisa Entertainment, 2014.

FRANCIS, Vanoye; GLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio Sobre a Análise Fílmica*. Tradução: Maria Appenzelner. São Paulo: Papyrus, 1994 (Coleção Ofício de Arte e Forma).

MENDES, Gildásio; TACHIZAWA, Takeshy. *Como Fazer Monografia na Prática*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.

PENAFRIA, Manuela. *Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s)*. In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009. Anais eletrônicos... Lisboa, SOPCOM, 2009.

RECUERO, Raquel. *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009 (Coleção Cibercultura).

WE ARE SOCIAL. *Digital, Social & Mobile Worldwide in 2015*.

<<http://wearesocial.net/blog/2015/01/digital-social-mobile-worldwide-2015/>>, acesso em novembro de 2015.

YOUTUBE. *Jon Favreau Challenges Seth Rogen To A Brisket-Off*.

<<https://www.youtube.com/watch?v=c1CLEbl5dCE&list=UU7GJNg51C3jgmYTUwqoUXA&feature=share&index=3>>, acesso em novembro de 2015.

YOUTUBE. *Jon Favreau: Chef Interview*.

<<https://www.youtube.com/watch?v=HiryxJUXE>>, acesso em novembro de 2015.