

BIANCA STEPHANY CERQUEIRA LORDELO

# CONEXO

A PUBLICIZAÇÃO DA NOMOFOBIA  
ATRAVÉS DE MÍDIAS DIGITAIS

SALVADOR  
2017

UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA  
BIANCA STEPHANY CERQUEIRA LORDELO

# CONEXO

A PUBLICIZAÇÃO DA NOMOFOBIA ATRAVÉS DE MÍDIAS DIGITAIS

Projeto de Conclusão de Curso  
apresentado ao curso de Design  
da Universidade Estadual da Bahia  
como requisito para obtenção  
do título de Bacharel em Design.

SALVADOR  
2017

Agradeço primeiramente a vida por me permitir ingressar neste curso, descobrir novas potencialidades e conhecer pessoas encantadores.

Agradeço à minha família e amigos por me darem suporte durante todo este percurso acadêmico.

Um agradecimento especial a todas as pessoas que acreditaram e se esforçaram para que este projeto fosse possível.

Agradeço também a minha orientadora, que esteve presente desde o primeiro momento até a conclusão desde projeto, Ana Beatriz Simón, e ao meu orientador Alan Sampaio.

Por fim, a Deus por me dar força e sabedoria para fazer as escolhas certas.

Os avanços tecnológicos provocaram muitas em muitas áreas ligadas à vida humana, trazendo inúmeros benefícios. A evolução do telefone celular para o smartphone foi uma delas. A rotina hoje, torna-se muito mais prática com a ajuda do aparelho. No entanto, apesar dos benefícios, a inserção dos smartphones no dia-a-dia, bem como aparelhos semelhantes, fizeram surgir uma nova patologia ligada ao uso abusivo dos mesmos: a nomofobia. Apesar da intensidade e proporção que a patologia tomou, a nomofobia é pouco notada e discutida na sociedade.

Deste modo, o presente projeto discorre sobre a importância de notabilizar a nomofobia, investigando conceitos e teorias inerentes a questão. A partir de fundamentação teórica, análises, observações e outros meios de pesquisa, tem-se como principal propósito do projeto produzir um conteúdo audiovisual e um ambiente digital a fim de notabilizar e fornecer informações sobre a patologia. Espera-se que, além de visibilidade, este projeto contribua para a discussão em meio acadêmico e social acerca da nomofobia e também para a catalogação da mesma no Manual Diagnóstico Estatístico de Transtornos Mentais.

**Palavras-chave:** Nomofobia, Transtorno mental; Audiovisual; Design; Curta

The technological advances have provoked a lot of things, in many areas linked to human life, bringing numerous benefits. The evolution of the cell phone was one of them. Today, the routine becomes much more practical with the help of the device. However, despite the benefits, the inclusion of smartphones in everyday life, as well as similar devices, have given rise to a new pathology linked to their abusive use: the nomophobia. Despite the intensity and proportion that pathology has taken, nomophobia is little noticed and discussed in society.

Thus, the present project discusses about the importance of notabilizing the nomophobia, investigating concepts and theories inherent in the issue. The main purpose of the project is to produce audiovisual content and a digital environment, based on theoretical basis, analysis, observations and other means of research, in order to inform and provide information about the pathology. It is hoped that, in addition to visibility, this project contributes to the discussion in academic and social surroundings about this question and also for the cataloging of it in the Manual Statistical Diagnosis of Mental Disorders.

**6** INTRODUÇÃO**9** METODOLOGIA**12** CAPÍTULO UM

## DESCONSTRUINDO E ENTENDENDO A NOMOFOBIA

12 1.1 Conceituando a nomofobia

14 1.2 De onde vem a nomofobia?

16 1.3 A nomofobia como produto do vício

**17** CAPÍTULO DOIS

## O PORQUE DE UM PRODUTO DIGITAL

18 2.1 Panorama dos smartphones no Brasil

20 2.2 Análise dos jovens usuários de internet no Brasil

20 2.2.1 Perfil dos usuários

21 2.2.2 Comportamento

**22** CAPÍTULO TRÊS

## A CONSTRUÇÃO DO PRODUTO

23 3.1 Processo criativo

23 3.2 Análises e referenciais teóricos

24 3.2.1 Análises filmicas

26 3.2.2 Referenciais imagéticos

27 3.2.3 Referenciais imagéticos para ambiente digital

28 3.3 Painel semântico dos personagens

**31** CAPÍTULO QUATRO

## CONCEPÇÃO

32 4.1 Enredo

32 4.2 Produção do curta

33 4.2.1 Equipe

33 4.2.2 Locações

33 4.2.3 Gravações

35 4.3 Identidade Visual

35 4.3.1 Conceito

35 4.3.2 Vertente do design ligada à marca

35 4.3.3 Marca

**36** CAPÍTULO CINCO

## FINALIZAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO

37 5.1 Finalização do vídeo

37 5.2 Página online

**39** CONSIDERAÇÕES FINAIS**40** REFERÊNCIAS**42** APÊNDICE

Dois toques na tela para tocar uma música, outro toque para ler um documento e mais alguns para sua conta do cartão de crédito estar paga. O smartphone, como o conhecemos hoje, foi criado para ser um elemento extremamente prático, funcional e necessário e ele cumpriu o combinado com sucesso. O que não era previsto é que ele fosse se tornar um objeto viciante ou pelo menos intensificador de determinados comportamentos anormais do ser humano.

Desde a revolução industrial, o ser humano moderno iniciou uma busca incansável pela realização pessoal ou de um grupo, que se pautava em “ter coisas” mas também “fazer laços”, pois o ser humano é um ser social. O trabalho foi incentivado pela centralização do consumismo e isto culminou numa rotina de trabalho intensa adotada até os dias atuais. O ser humano passou a enxergar o trabalho como propulsor para uma vida melhor, vida esta que estava pautada na prática do consumo exacerbado (RETONDAR, 2008).

Com a vida centrada no “trabalhar para ter mais”, a questão de construir laços fortes com quem estava à sua volta foi sendo substituída pela construção de laços superficiais com inúmeras pessoas. Isso permitiria ao ser humano continuar trabalhando, consumindo e ainda estabelecendo conexões, já que as reais despendiam bastante atenção e tempo (BAUMAN, 2012).

Essa mudança de comportamento foi possibilitada pelas novas tecnologias. A cada dia artefatos mais rápidos, mais eficientes, mais velozes e principalmente mais práticos, possibilitavam que o ser humano trabalhasse mais, para poder consumir mais, e ao mesmo tempo estabelecer relações com outros seres humanos. O telefone celular passou de um simples dispositivo para fazer chamadas para objeto necessário para rotina humana, chegando a era dos smartphones. São inúmeras as atividades que podem ser realizadas pelo móvel, tornando a vida do humano fácil e rápida. Ao oferecer os dois objetivos, o do consumo imposto pela sociedade e o da sociabilização trazido pela essência, o smartphone incita no ser humano uma ondata de prazer.

Em 1969, Freud estabeleceu os conceitos de Princípio do Prazer e Princípio da Realidade. O primeiro definiu a busca do ser humano por uma satisfação imediata dos seus desejos e anseios, já o segundo, não abandona a intenção de obter prazer, mas provoca um adiamento por motivos de autopreservação. O princípio da realidade atua de forma que impede o ser humano de chegar direta e rapidamente ao prazer, expondo esse ser também ao desprazer visto nas regras de moral e ética sociais existentes na sociedade (FREUD, 1920).

No entanto, atualmente a psique do ser humano vem passando por um desequilíbrio desses dois princípios, já que a rotina moderna exige uma atuação mais constante do princípio da realidade. Com isso, a mente busca constantemente o prazer, mesmo que superficial, nas ações diárias. Vista a impossibilidade de realizar conexões concretas, o ser humano busca por meio dos smartphones e das redes sociais, a realização destes anseios. No entanto, quanto maior a atuação do consumismo, mais estressante e imediatista tem se tornado a rotina do ser humano culminando numa busca primitiva e incessante pelo prazer. Deste modo, a vida humana deveria ser um equilíbrio entre os princípios (LEITE, 2015), passa a ser uma caça patológica pela realização do prazer imediato, que é conquistada ao estabelecer conexões sociais.

Levando em consideração os conceitos estabelecidos, observa-se o desenvolver de indivíduos internamente desequilibrados, promovendo uma onda de ansiedade e provocando o surgimento de uma patologia ligada a essa ansiedade. A compulsão é um comportamento notado na maioria das pessoas que usam de modo abusivo o smartphone. O anseio por novas atualizações, notificações, contatos e mensa-

gens transforma o indivíduo num dependente patológico desse aparelho. No entanto, em uma palestra feita por Sherry Turkle (2012), ela abordou como cada vez mais as pessoas estão trocando por conexões reais por conexões online, fazendo com que comportamentos anormais se tornassem habituais.

Tais comportamentos, hoje compreendidos como patológicos pela maioria dos estudiosos e pesquisadores, começou a ser visto pela massa como corriqueiros e dentro da normalidade. Isso deve-se ao fato de que as pessoas, que estão cada vez mais isoladas em seus aparelhos percebem que seus semelhantes estão agindo de modo igual. Ou seja, se todos a nossa volta estão agindo de modo similar, então o imaginário coletivo desenvolve a ideia de que tal comportamento não vai nada além do normal. E é então que surge a questão que rege o presente projeto.

## **PROBLEMA**

Como alertar as pessoas para a questão do uso abusivo dos smartphones no Brasil, usando uma ferramenta de divulgação e informação, evidenciando a questão da nomofobia abrindo espaço para promover sua discussão em sociedade?

## **OBJETIVO**

Realizar uma produção audiovisual que evidencie a nomofobia, a ser veiculada em um ambiente digital que comportará também informações gerais sobre a patologia.

## **JUSTIFICATIVA**

Visto a relevância que as novas tecnologias possuem no cotidiano da sociedade contemporânea, é preciso estar atento às mudanças que são geradas pelo uso, cada vez mais exagerado, das mesmas. A “pós-modernidade”, como relata Jameson (1987), colocou a natureza em segundo plano, ficando a humanidade em primeiro. Devido a essa nova configuração, umas das mudanças percebidas na sociedade foi a liquefação da modernidade (Bauman, 2001).

O ser humano, que antes vivia a solidez das instituições sociais como família, amigos, trabalho etc. passa a explorar a fluidez e flexibilidade, moldando-se a qualquer relação social. Isso faz com que os laços sociais sejam mais facilmente dissolvidos. Frente a esse estado não-rígido, o ser humano começa a desprender-se dos sentidos mais ligados à natureza e passa a explorar mais a audição e a visão (Coutinho, 2006), desenvolvendo um anseio visto como imediatismo imagético.



O ser humano, hoje em dia, está sendo bombardeado por uma quantidade inimaginável de informações, que são disponibilizadas todos o tempo, interrompendo o presente com o agora (CYRULNIK, 2007). Além disso, percebe-se uma densa e autoritária estimulação da visão por via das publicidades e propagandas, disponíveis todo o tempo (BAITELLO, 2012). É neste ponto que apresenta-se a dependência da internet. A satisfação do presente torna-se necessária e é facilmente acessada através da mídia digital. As pessoas estão conectando-se, cada vez mais, com o efêmero, acarretando uma dependência patológica e levando a sociedade para um caminho superficial e pouco crítico. Vertentes como relações sociais, aprofundamento de ideias, realização de tarefas entre muitas outras questões sociais serão afetadas por essa incapacidade de controle do ser humano.

O ponto é, os desdobramentos dessa patologia atingem a sociedade de tal forma que poderá torná-la improdutiva em diversas vertentes. Ou seja, além de implicar consequências negativas para o indivíduo exclusivamente, a sociedade e o mundo como um todo acabaram sendo prejudicados em uma proporção gigantesca.

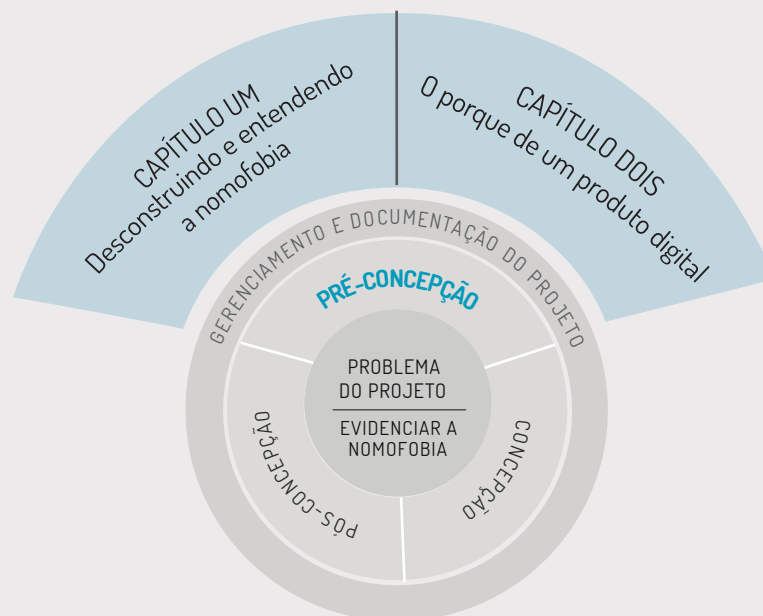
Realizar um projeto de design que envolve múltiplas habilidades requer uma metodologia que promova a união de diversas competências em prol de um objetivo. No presente projeto fora elegido um método-base para nortear as pesquisas e etapas, e acrescentou-se uma metodologia de produção audiovisual para a etapa de desenvolvimento do curta.

O Método de Desenvolvimento em Três Etapas é um procedimento desenvolvido pelo designer e doutor em engenharia, Flávio Anthero Santos, que visa um entendimento maior do processo e a possibilidade de melhorias contínuas. Como definido por Anthero (2006),

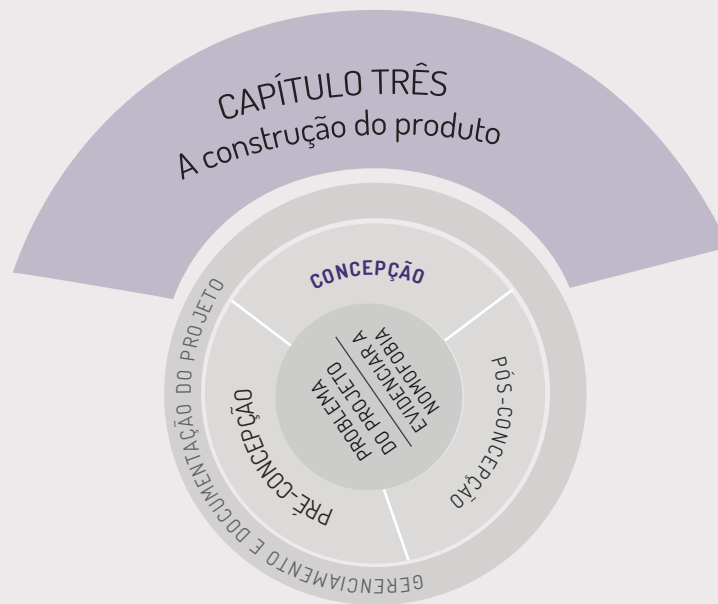
Assim sendo, conceitua-se como método aberto aquele cuja estrutura estimula as interferências no decorrer do projeto, fazendo com que etapas sejam acrescentadas, retiradas e/ou desdobradas de acordo com objetivos específicos.

Outra característica [...] é a possibilidade de se combinar com outros métodos diferentes, mesclando suas estruturas e criando um híbrido de acordo com as necessidades específicas de cada projeto.

Deste modo, foi possível retirar ou incluir etapas que se moldassem ao projeto tornando-o adequado para seguir a diretriz de design desejada, obtendo o resultado desejado. Como indicado pelo método, o processo parte de um problema central. Identificou-se que o problema real era a falta de conhecimento da população brasileira sobre a existências da nomofobia e suas consequências. A partir disto, dando início à etapa chamada por Anthero de pré-concepção, foi iniciado o levantamento teórico acerca do tema. Através de pesquisa bibliográfica, o problema em questão foi analisado, definindo conceitos, selecionando embasamentos teóricos para fundamentar o projeto e estabelecendo os atributos do produto final.

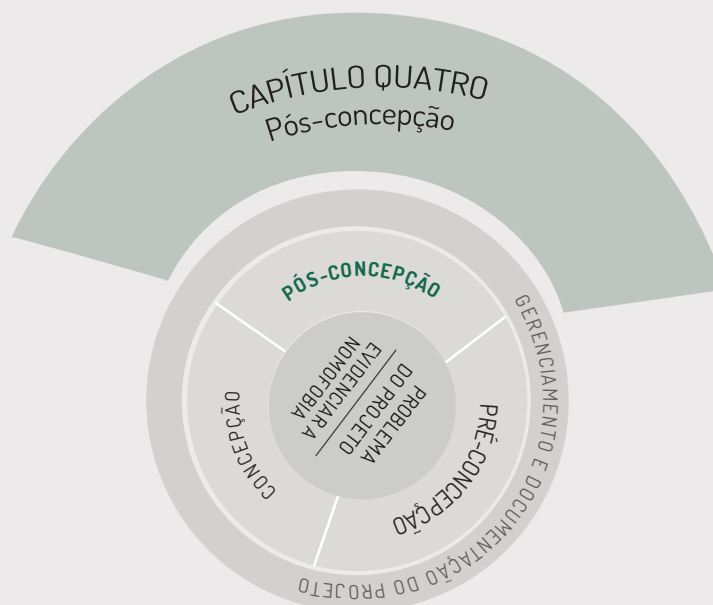


Na etapa seguinte, ou concepção do projeto, foi necessária a inserção de uma metodologia de produção de filmes, já que parte do objetivo final era a produção de curta. Por conseguinte, nesta etapa, além dos métodos aplicados na fase do processo criativo como a observação direta e a análise de referenciais, fora utilizado a Cartilha de Produção de Vídeos da TV Escola a fim de fazer a produção do filme. Nas imagens a seguir, pode-se observar os desdobramentos da etapa de concepção.



Além do vídeo, tem-se como parte produto final um espaço onde as pessoas possam buscar por melhores informações acerca da patologia. Deste modo, visando além da disseminação da existência da nomofobia uma compreensão de todo o processo, foi necessário criar um espaço no meio digital onde estas informações pudessem ser abarcadas.

Na fase de pós-concepção, fora realizada a finalização do vídeo, edição, montagem e inserção da trilha sonora, ainda seguindo a metodologia sugerida na cartilha. É nesse momento também que é feita a curadoria das informações que irão entrar no site a ser publicitado e desenvolver as peças gráficas necessárias para a composição do mesmo.





No momento em que a sociedade se encontra presente, conhecidos seus instrumentos de controle social, percebe-se que o método de punição ou correção mais praticado é o método do isolamento. Prisões, exílios, castigos são formas de manter o ser humano afastado de todos ou tudo aquilo com que ele possa socializar. Além destas formas de exclusão, tantas outras são exercidas partindo do próprio homem ao invés do Estado, como o desafeto ou qualquer outra atitude que promova frustrações, tristezas ou quaisquer sentimentos não benéficos, provocando algum transtorno e levando o indivíduo ao isolamento.

Apesar dessas formas de isolamento legais, comumente impostas pelo Estado e serem amplamente utilizadas hoje em dia, há diversas formas de um indivíduo sentir-se só, seja por problemas individuais, em sua comunidade ou em relação ao meio em que vive. E é exatamente por existirem inúmeras formas do ser humano ver-se incompleto, que ele busca fazer conexões e laços, sociabilizar-se, no entanto, estas ligações podem ser feitas com qualquer pessoa ou qualquer coisa que supra essa falta de algo.

Há menos de dez anos, a humanidade foi bombardeada com inúmeros aparatos tecnológicos que supriam diversos anseios da vida cotidiana. Ano após ano, as pessoas perceberam que poderiam simplificar cada vez mais as tarefas com a ajuda de aparelhos elétricos. Trocamos horas a frente do forno a lenha pelos segundos do microondas. Pouco depois, dia após dia, as tarefas foram simplesmente excluídas, os eletrônicos realizam todo ou quase todo o processo. Trocamos os segundos a frente do microondas por dois ou três cliques no celular, e a comida era entregue pronta em casa. E deste modo, seguimos substituindo o que era possível substituir, experiências tornaram-se fotos digitais e interações sociais tornaram-se mensagens de textos. Chegamos a era do fácil, instantâneo e interativo, a era dos smartphones.

A facilidade com que executamos tarefas através dos nossos aparelhos e o universo de possibilidades oferecida pelos mesmos inebria nossas essências humanas que buscam por sociabilização e conexões. Em prol disso, permanecemos conectados, alterando significativamente nosso comportamento até o momento em que estejamos aficionados por essa conexão, ou seja, viciados.

“No mobile phone phobia” é o medo ou ansiedade extrema causados pela incapacidade de conexão através de telefone celular ou outro dispositivo móvel semelhante. De um significado complexo, surge uma patologia ainda desconhecida pela maioria da população mundial: a nomofobia. Talvez por ser uma descoberta deveras recente, a nomofobia ainda não foi simplificada e dissuadida na sociedade. Mas então do que se trata essa fobia? Se é que podemos chamá-la assim.

Como a sentença que a define: o indivíduo que a possui é invadido por uma fobia, um medo extremo de estar desconectado, ou seja, sentir-se só ou até, desatualizado. Quando essa crise ocorre, os sintomas percebidos em cada indivíduo podem diferir, no entanto é comum que hajam reações fisiológicas, vistas na maioria das crises de fobia ou ansiedade, psicológica, causada pela presença da tecnologia e reações comportamentais.

A sudorese, ou hiperidrose, caracteriza-se por fazer a pessoa que sofre com essa reação, produzir muito suor. Isto é possível porque o sistema nervoso central, o qual controla o suor do corpo, está em hiperatividade (VALDÍVIA, 2010).

Já o sintoma denominado por hiperfoco, comumente notado em pessoas com TDAH, possibilita a concentração em um único assunto por um longo período de tempo, além de serem notadas palpitações, que atuam fazendo os batimentos cardíacos seguirem num ritmo extremamente acelerado. Os sintomas particulares da nomofobia, ligados à presença massiva da tecnologia no cotidiano de quem a possui, confere um pouco de particularidade à patologia.

FOMO (Fear Of Missing Out) é o “medo de estar perdendo algo”. Como sintetiza Miranda (2011), é uma constante sensação de estar perdendo os que seus amigos ou pessoas próximas estão fazendo ou se estão fazendo algo melhor que você. Checar o celular várias vezes e dormir com o aparelho ligado são os comportamentos mais comuns observados em quem já apresenta esse sintoma. Este fenômeno acentua-se em alguns nomofóbicos que estão na adolescência ou no começo da vida adulta já que neste período a comparação com o grupo é um importante quesito na construção do ser humano (NABUCO, 2013).

O toque-fantasma é um fenômeno, que por ser vivenciado tantas vezes, ocorre exclusivamente na mente do indivíduo. O alerta sonoro do celular, como o recebimento de uma notificação ou a vibração do aparelho, é ouvido tantas vezes que a pessoa se acostuma com aquele som e o cérebro acaba reproduzindo subconscientemente o ruído a fim de neutralizar a ansiedade sentida.

Existem também os sintomas que tangem a vertente comportamental do indivíduo. Estudos realizados pelo doutor Valdemar W. Setzer (2001) apontam as mudanças que a mídia digital pode causar na vida de crianças, jovens e adultos indicando a presença marcante de traços de agressividade nos comportamentos destas pessoas.

Identificada pela primeira vez em 2008 na Inglaterra, sua descoberta é fruto de um estudo realizado com a população inglesa e afirma que 56% das pessoas já eram ou estavam inclinadas a serem nomofóbicas. A evolução tecnológica, bem como era previsto, se deu numa escala muito maior que a humana. O que era desconhecido anteriormente e hoje clama por reflexões imediatas são as consequências dessa evolução. Desde o primeiro voo levantado pela primeira aeronave, imaginou-se a minimalização do espaço físico. Hoje isto é algo bastante real, devido à onipresença da rede de dados, além da rapidez com que o ser humano é capaz de cruzar o globo. Tais acontecimentos unificaram determinadas diferenças entre nações de modo a resignificá-las.

A nomofobia é de fato um produto dessa resignificação, ou seja, atualmente nota-se pessoas de diferentes partes do globo sofrem com o mesmo problema. Isso é possível graças a patologia ser um problema de ordem psicológica, deste modo, indiscrimina raça, gênero, classe social e todas as outras questões de ordem cultural e física.

Após as descobertas dos ingleses, estudos realizados na França e no Japão alegaram que a média de pessoas que possuía a doença estava aumentando de modo alarmante. No Japão, país mais conectado do mundo, autoridades afirmam que essa questão se tornou um caso de saúde pública e já existem centros médicos especializados em tratar da doença.

Essa patologia que pode produzir consequências no âmbito individual e social e embora esteja começando a ser discutida, ainda está sendo mantida fora de foco pelas autoridades médicas por se tratar de algo acredita-se que recente. A pressão exercida pela indústria midiática e tecnológica que possivelmente lucra com a enfermidade de uma massa, também pode estar por trás desta questão.

O mais importante é ressaltar que, para publicar tal conteúdo, é necessário que o estudo levantado parta de um ponto onde as informações sejam seguramente embasadas. Deste modo, é importante que tais conceitos e pesquisas estejam presentes neste projeto, visto que serão inseridas, mesmo que de modo sintetizado no produto final.

O estudo sobre a fobia de estar desconectado foi construído a partir de um dos únicos livros sobre o assunto editados no país. Em 2014, a doutora, psicóloga e psicoterapeuta Anna Lucia Spear King publicou, com a colaboração de outros especialistas, lançou o livro “Nomofobia – Dependência do telefone celular?” que busca esclarecer a questão do uso abusivo do celular e sua relação com outras fobias e transtornos. O livro busca ainda trazer uma abordagem sobre ansiedade, comportamentos anormais apresentados por pacientes, tratamentos e implicações sociais.

No ano de 2008, os profissionais e especialistas do instituto IPUB (UFRJ), começaram a notar alguns pacientes que sofriam com um tipo de transtorno diferentes dos demais, com alterações comportamentais ligadas ao uso abusivo do celular. Desde então, o laboratório iniciou estudos acerca do tema, dando início ao Instituto Delete, voltado apenas para o estudo e tratamentos de usuários patológicos das novas tecnologias.

Desde o começo das atividades até então, diversos casos de pessoas aficionadas por tecnologias chegaram ao instituto. No entanto, notou-se que a nomofobia, na maioria dos pacientes era um caso de fobia secundária, ou seja, o paciente desenvolveu a nomofobia como remediação para algum transtorno que já possuía antes.

Os transtornos abordados no livro são transtornos de ansiedades específicos como a agorafobia, transtorno do pânico ou o transtorno obsessivo-compulsivo.

Os pacientes diagnosticados com agorafobia e transtorno do pânico, que geralmente são os mais frequentes no instituto, desenvolveram a nomofobia como forma de proteção. Estar junto ao celular, significa não estar desacompanhado ou ter uma medida emergencial sempre por perto. Eles não ficam desconectados do aparelho por imaginar que durante uma situação de perigo iminente ou alguma crise fóbica, o celular pode servir como suporte para fazer ligações ou mandar mensagens pedindo socorro. Nestes casos, como relatados no livro, os pacientes estão sempre junto ao seu aparelho, carregado e dentro da área de cobertura, mas não necessariamente utilizando-o.

No transtorno conhecido como agorafobia, o indivíduo apresenta um estado de medo extremo ao se encontrar em situações ou espaços em que a fuga é complicada como multidões, locais fechados e aviões. Sabendo isso, é comum que a pessoa desenvolva a nomofobia com uma válvula de escape para estes momentos. O mesmo ocorre com o transtorno do pânico, onde o problema não se encontra somente na fuga, mas em qualquer outra situação ou objeto, dependendo do indivíduo.

O TOC – transtorno obsessivo-compulsivo – o indivíduo desenvolve obsessões por determinada coisa e responde compulsivamente a essa obsessão. Em algumas pessoas, ficar longe do aparelho celular significa não poder realizar suas ações compulsivas. Essa compulsão então um comportamento nomofóbico. Nestes casos, a mente já perturbada, desenvolve o uso abusivo do celular como uma remediação. Entretanto ao tentar sanar a patologia, é gerada uma fobia secundária. O smartphone, por realizar várias ações e possuir um leque de aplicativos e funcionalidades, evoluiu da condição de conveniente para a condição de necessário e facilitador.

Deste modo, é compreensível que pessoas com transtornos tão específicos desenvolvam a nomofobia, já que os aparelhos são rapidamente adaptáveis a diversas rotinas e necessidades. Todavia, a parcela de pessoas que apresentam transtornos intensos e pontuais é bem distante daquela que é composta por pessoas com TAG – transtorno de ansiedade generalizada, onde comportamentos ansiosos ou medrosos são vistos sem que exista um objeto ou situação específicos. Além disso, a parcela de pessoas que estão propensas a desenvolver algum tipo de patologia psicológica supera todas as outras situações anteriores, visto o ritmo intenso e biologicamente desafiador que se encontra a vida moderna hoje.

Sendo assim, pode-se perceber que a nomofobia, diante dos estudos do livro aqui citado, estava sendo tratada como uma enfermidade secundária, no entanto é perceptível o quanto ela pode assumir moldes de patologia primária. Não é necessária a existência de um problema de ansiedade ou fobia já existente para que a nomofobia possa se desenvolver. Deste modo, levanta-se a questão que permeia o estudo sobre essa patologia: qual sua real essência? De onde ela surge?



Por volta do ano de 2013, o escritor e jornalista Johann Hari, motivado por vários casos em sua família e círculos de amizade, iniciou uma viagem por diversos países do mundo a fim de descobrir o que levava o ser humano a ser viciado em drogas. Essa busca decantou de uma série de indagações feitas pelo autor, já que em nenhum momento ele havia encontrado teorias que explicassem como o vício se desenvolvia ou a influência das substâncias químicas no processo.

O conceito de droga defendido pela Organização Mundial da Saúde afirma que “droga é toda substância, que pela sua natureza química, afeta a estrutura e natureza do organismo”. No entanto, sabe-se que alguns alimentos também possuem a capacidade de promover alterações no organismo, como o maracujá e seu efeito tranquilizante, contudo a sociedade não os classifica como drogas. Para COMAS (1894), “aquilo que dada comunidade convencionou a chamar como droga. Enquanto determinada substância não for denominada como droga, não é droga, inclusive uma substância pode ser considerada como tal em certas ocasiões e circunstâncias, e noutras não”.

Ao olhar da sociedade, que em sua maioria não compreende os processos químicos envolvidos, o conceito de droga encaixa-se na segunda definição. Deste modo, observa-se que apesar de, obviamente, não ser uma substância, o uso abusivo do celular incita mudanças significativas e prejudiciais no comportamento do ser humano, enquadrando-se no conceito de drogas impregnado dentro do imaginário coletivo da sociedade. Apropriando-se destes conhecimentos, é possível explorar o universo da nomofobia e do vício em smartphones sob a perspectiva dos estudos realizados por Hari.

Ao iniciar os estudos sobre a nomofobia, foram notadas diversas vertentes que explicavam a fobia apenas pela fobia. Quais os sintomas, porque se tornou recorrente, os processos químicos e biológicos envolvidos, os impactos na sociedade. Todavia, o mais importante não estava sendo estudado: a causa. Sabe-se as causas atreladas a psicopatologia tem fundamento em determinado ponto da história de vida do indivíduo. É isto que torna os transtornos de ansiedade ou qualquer outra patologia psicológica tão difíceis de serem diagnosticados e seus tratamentos consequentemente complexos, já que cada indivíduo deve receber atendimento específico.

O nível de ocorrência das psicopatologias já catalogadas diferem em diversos locais do globo, sendo algumas mais recorrentes que outras, levando-se em conta a cultura, religiosidade, qualidade de vida etc., no entanto, ao investigar a evolução da nomofobia, foi nítido que essa fobia não tinha encaixe em nenhuma categorização social. Ela não é exclusiva de nenhuma cultura ou grupo e vem se alastrando de modo rápido e danoso. Isso acontece pelo fato de que são comercializados mais de 3 milhões de smartphones no mundo, por dia, ou seja, metade do globo já possui algum aparelho celular ou outro dispositivo com conexão à internet. E ele é bem mais interessante, descomplicado, atraente e permite que, onde quer que você esteja, você possa se conectar com outros bilhões de seres humanos ou assuntos do seu interesse.

Entretanto, o transtorno nomofóbico não mora no smartphone e sim no ser humano, como todas as outras fobias. A grande questão é: como pessoas tão diferentes podem estar sofrendo com o mesmo transtorno? Como é possível que tantos seres humanos tenham a mesma fobia? Ao estudar a obra de Johann Hari, é possível saber a resposta. Os seres humanos são seres que tem como principal característica socializar ou criar e manter vínculos. Quando algum humano cometia um delito imperdoável, a opção de punição mais fácil era o isolamento, deste modo a possibilidade de socialização lhe era privada e a “lição” aprendida. E foi deste modo que começou a Guerra contra as Drogas, tratada no livro escrito por Hari. Depois de uma árdua perseguição, regada com o fanatismo de um homem chamado Harry Aslinger e também a não comprovação de que a dependência química era a vilã da história, por volta dos

anos 30, todas as drogas começaram a ser consideradas uma escória para a sociedade, sendo criminalizadas em todo o mundo. Então os usuários, considerados criminosos, eram repudiados e punidos com o isolamento social pela grande maioria da sociedade, corrompida pelos pensamentos como os de Aslinger e dos governantes.

Hari explica o experimento chamado “Parque dos Ratos” feito por um professor, mostrando de fato qual causa leva os seres humanos a se tornarem viciados. Basicamente há duas gaiolas, na primeira um rato é colocado sozinho com duas garrafas com água, uma com água e heroína e a outra apenas água. Na segunda, um rato é colocado numa gaiola com as mesmas garrafas de água (uma com drogas e outra apenas com água), comida, brinquedos e outros ratos, esta segunda era gaiola chamada de Parque dos Ratos. Ao final do experimento fora revelado que em 100% das vezes que o rato era deixado sozinho na gaiola, ele se drogava até falecer. Já quando o rato era retirado dessa gaiola solitária e realocado na nova gaiola, o rato levava uma vida normal e feliz, raríssimos os casos em que passava por uma crise de abstinência. Outra surpresa é que, no Parque dos Ratos, os outros ratos que não passaram pela experiência, consumiam a água normal. A primeira vista, parece apenas uma experiência com ratos, distante da realidade dos seres humanos mas na verdade, a gaiola solitária é exatamente a punição vista na guerra contra as drogas. Punimos os viciados com isolamento social, seja jogando-o em uma cela de cadeia, num hospital psiquiátrico ou impedindo os “ex-viciados” de arrumarem empregos ou constituírem família, por pura ignorância. Já que não há outra saída para os viciados estabelecerem novos vínculos sociais, eles acabam aprofundando a conexão com as drogas. Sabendo sobre isso, podemos estabelecer e esclarecer qual a relação da Guerra contra as drogas, o Parque dos Ratos e a nomofobia.

O ser humano está vivendo um momento em que a vida está passa muito depressa. A evolução tecnológica caminha a passos tão largos que é impossível acompanhá-la, mas para tentar alcançar o mesmo ritmo, as pessoas começaram a adotar comportamentos regidos pelas novas tecnologias. A promessa de estar ligado a centenas, milhares ou até milhões de pessoas ao mesmo tempo inebria a essência do ser humano. O que pode ser melhor do que ter conexões com pessoas próximas e criar laços a todo momento com pessoas que estão distantes?

A globalização, capitalismo financeiro e a necessidade de estar em contato com algo fazem com que estejamos motivados a todo momento estar mais conectados, online, produzindo ou reproduzindo algo, como máquinas. E com este processo, cada vez mais acelerado e superficial, estamos realizando apenas as conexões que nos é interessante. Deste modo, toda essa alteração comportamental está produzindo uma sociedade completamente incapaz de estabelecer laços concretos uns com outros.

O smartphone tornou-se a garrafa com heroína e o mais perturbador é que embora exista uma gaiola com todos os indivíduos, cada um está no seu próprio andar, com sua própria garrafa, com seu próprio smartphone. A causa real da nomofobia não é o universo fabuloso e deslumbrante dentro smartphone ou as inúmeras possibilidades da internet, a causa real da nomofobia é a impossibilidade das pessoas se conectarem com as outras.

A partir desses estudos, a ideia de tratar a nomofobia como um simples vício em celular é desmistificada, já que nem mesmo o vício em si é conceituado sob a perspectiva alienada do imaginário coletivo. A importância de trazer e ressaltar tais conceitos traduzem-se num produto final mais fiel ao seu propósito que é evidenciar e informar. O presente projeto presta-se não apenas a mostrar que a patologia é um mal que arruína o indivíduo e a sociedade, mas também procura transmitir através de uma representação da realidade associada a distribuição de informações verdadeiras, o contexto em que está inserida e qual a sua essência. Deste modo, a informação que for transmitida e seja pertinente a nomofobia se dará de forma mais consistente e fundamentada, isso possibilita aos indivíduos uma busca mais aprofundada sobre possíveis resoluções ou tratamentos para sua situação, de parentes, de amigos e conhecidos.



As pesquisas que serão vistas a seguir objetivam mostrar, através de dados e análises o nível de conectividade da população brasileira. Os estudos apontam questões como tempo de conexão número de smartphones ativos no país, e tem o intuito de ratificar a importância de se trabalhar uma produção audiovisual, além das informações teóricas em meio digital.

## 2.1 PANORAMA DOS SMARTPHONES NO BRASIL

O uso do smartphone no cotidiano do ser humano moderno pode ser expressado através do conceito de: indispensável. Desde os anos 90, quando se deu o surgimento dos primeiros aparelhos de comunicação portáteis, o celular ocupou uma posição de artefato necessário a rotina de quem tinha que sair de casa e desgrudar-se do telefone fixo ou do computador. O telefone celular, por muito tempo, funcionara como um meio de localizar e entrar em contato com quem o portasse.

Atualmente, os smartphones desenvolvem inúmeras funções sendo responsável por captar horas e horas de atenção diárias do usuário. Com base na 27ª Pesquisa Anual de Administração e Uso de Tecnologia da Informação nas Empresas (2016), o Brasil possui atualmente mais de 168 milhões de smartphones ativos. Ao unir os números de todos os dispositivos que possuem conexão com a internet, como desktops, notebooks e tablets, este número chega a 338 milhões, ou seja, temos uma média de 1,6 dispositivos conectáveis a internet por habitante.

Revelou-se também que, no primeiro trimestre deste ano foram comercializados mais de 40 milhões de aparelhos. Este número revela que, tendo em vista a progressão das vendas dos smartphones por todo o país, no ano de 2017, o Brasil portará mais dispositivos do que habitantes. Ao aplicar o fator da desigualdade social, pautado num sistema social e econômico visivelmente excludente e concentrador, existente na sociedade brasileira (SILVA; SOUZA, 2012), supõe-se que existem habitantes que possuem mais de dois dispositivos, enquanto outros possuem nenhum.

Haja vista este número assustador, supõe-se que o tempo que o brasileiro fica conectado também deve ser alarmante. Uma pesquisa norte-americana, feita em setembro de 2015, pela empresa Global Web Index, estabeleceu um ranking de países levando em conta o tempo que a população, com faixa etária de 16 a 64 anos, permanece conectada diariamente. Nesta lista, o Brasil aparece em terceiro lugar, com uma média de 3,69 horas/dia, fazendo com que o país esteja a frente de potências tecnológicas como a Inglaterra e Estados Unidos.

Outras pesquisas, de mesmo seguimento, apontam o Brasil como quarto ou quinto colocado no ranking, entretanto pode-se perceber que, apesar da oscilação dos números, em todas as pesquisas, os brasileiros estão sempre entre as pessoas que tem um tempo médio de conexão à internet maior que a média mundial. Embora a maioria das pesquisas apontem usuários de diversas faixas etárias, a utilização destes dispositivos é mais efetiva nos usuários que tem de 15 a 29 anos e apresentam nível médio ou superior (completo ou incompleto). Isto se deve ao fato de que estas pessoas apresentam classe social A, B ou C, as tecnologias, para estes grupos, são mais acessíveis. Eles fazem parte de um grupo recentemente diagnosticado que são os “nativos digitais ou imigrantes digitais”.

Relacionando estes dados numéricos às pesquisas do tempo médio em que uma pessoa tende a ficar conectada, nota-se que esta é uma situação propícia a intensificação da propagação da patologia que virá a ser estudada neste projeto.

Sabe-se que internet permite ir além da interação social, disseminando variados conhecimentos e publicitando conteúdos de inúmeras diretrizes. O ser humano como ser inerentemente social, vê a internet como uma grande porta de entrada para um amplo espaço de relações sociais e captação de conhecimento. Isso torna este universo atraente e sedutor, transformando o modo como nos relacionamos com nossos semelhantes e também com a própria internet.

Para entender o comportamento dos jovens brasileiros na internet, foi feita a análise da pesquisa “Juventude Conectada – 2016”, que estudou durante o ano de 2015 o modo como os jovens, principal público alvo do projeto, são, agem e se comportam diante do universo digital. A pesquisa apresenta os mesmos eixos da edição produzida em 2013, e, tendo em vista essa comparação, a análise será feita de forma a priorizar a perspectiva sobre os primeiros eixos estabelecidos na pesquisa, que são a ação e o comportamento.

### 2.2.1 PERFIL DOS USUÁRIOS

O universo analisado teve como público jovens de 15 a 29 anos, sendo 51% de mulheres e 49% de homens. A maior parte dos usuários pertenciam a classe C, com um número que apontava 48% dos entrevistados, seguidos pela classe B com 30%, classe D com 18% e classe A com 4%.

A média de idade é em torno dos 22 anos, sendo que existe um certo equilíbrio entre as idades de 16 a 29. O menor percentual fica com os jovens de 15 anos.

Nesta pesquisa, os usuários foram divididos em três grupos conforme a frequência de acesso e as atividades que realizavam ao utilizar os dispositivos conectados à internet.

O primeiro grupo foi denominado “Exploradores Iniciantes” e são pessoas que tem um perfil de acesso básico. Elas utilizam as redes sociais, enviam mensagens instantâneas, acessam e-mail, fazem buscas ou pesquisas simples e assistem a vídeos e filmes online. São predominantemente mulheres, com média de idade de 19 anos, de classes sociais mais baixas (C e D), que cursaram no máximo até o ensino médio.

O segundo grupo “Intermediários”, praticam as mesmas ações do primeiro além de criar algum tipo de conteúdo digital, acessam a site de notícias, baixam conteúdos e jogam algum tipo de game. A predominância ainda é feminina, mas a idade varia dos 20 aos 24 anos, pertencem a classe B e cursam o ensino médio ou superior.

Já o terceiro perfil dito “Exploradores Avançados” ou comumente chamados de “Heavy Users”, são os usuários que fazem uso de quase ou todas as potencialidades dos dispositivos como GPS, realizam pesquisas acadêmicas, atualizam blogs ou afins, fazem cursos a distância, baixam e instalam programas, entre outros. Esses usuários são predominantemente de classe A e B, homens e estão cursando ou já concluíram o ensino superior.

### 2.2.2 COMPORTAMENTO

Começamos a análise informando que 94% do total de entrevistados costumam acessar a internet pelo celular. De 2013 para 2015, ou seja, entre a primeira e a segunda pesquisa realizada, houve um aumento de 102% no número de pessoas que tem o smartphone como principal dispositivo de acesso à internet, eram 42% em 2013 saltando para 85% em 2015. Isto atesta o crescimento exacerbado e inegável do número de smartphones no país e o mais importante, demonstra a intensificação do uso recorrente do aparelho e da internet.

Os entrevistados têm como principal atividade durante o acesso à internet, a interação interpessoal. Somente 18% das pessoas entrevistadas não fazem uso de redes sociais com frequência, no entanto, aponta-se que, em 2013, o WhatsApp, que é um aplicativo de mensagens instantâneas sendo, portanto, uma rede social, era para 86% das pessoas a principal atividade. Em 2015, esse número subiu para 99%.

O WhatsApp, criado em 2009, é um serviço de troca de mensagens onde é possível fazer ligações, enviar fotos e vídeos para um contato específico ou para um grupo de contatos. Segundo site G1, o WhatsApp teve um crescimento muito maior do que a rede social mais utilizada no mundo, o Facebook. Esse contato direto com outras pessoas fora simplificado, substituindo o contato feito pela plataforma de chat do Facebook e possibilitado principalmente pela privacidade (quesito também apontado na pesquisa Juventude Conectada) e pela redução do uso de dados celulares.

Tudo isto culminou num aumento significativo da comunicação entre as pessoas e o compartilhamento de ideais, notícias, informações e imagens tornou-se mais simples e ultrarrápido. Hoje, notícias sobre o que acontece em determinado local são acompanhadas pelo resto do mundo quase que em tempo real. Na pesquisa, 55% das pessoas utilizam estas redes sociais mais de uma vez ao dia e diariamente. Estes números evidenciam a característica aglutinadora da internet, aproximando pessoas que estão separadas fisicamente, diluindo as fronteiras geográficas.

Para além da conversação, a internet é utilizada secundariamente como forma de entretenimento. Assistir filmes, séries e programas de TV online, ouvir música e fazer downloads estão entre as principais atividades exercidas no mundo digital. A internet assume o papel de outros meios de comunicação como TV e o rádio além das revistas e jornais impressões. É possível ter acesso a qualquer tipo de conteúdo seja imagético, auditivo ou escrito, passando a internet a ser umas das primeiras fontes a serem buscadas quando o assunto é cultura popular e entretenimento.

As informações e dados supracitados apontam que o melhor meio para promover o conhecimento acerca da nomofobia é através do caminho pelo qual as pessoas mais percorrem diária e religiosamente, ou seja, o meio digital. Deste modo, assegura-se que a informação alcançará aqueles que sofrem com a patologia e também possíveis amigos e familiares. Com a informação disponível para uma grande parcela da população, é provável que tal questão receba a atenção solicitada.



O desenvolver do processo foi marcado por uma série de experimentações e tentativas que foram fundamentais para entender o conteúdo e o fazer design.

As primeiras buscas para iniciar a criação do vídeo pautaram-se em assistir e entender filmes e produções de conhecimento geral que traziam ligações, mesmo que superficiais, com o tema. Como a maioria dos estudos realizados anteriormente a este projeto foram pautados no design gráfico, o primeiro passo foi coletar imagens e/ou representações gráficas presentes no imaginário coletivo das pessoas. Filmes com “Ex-Machina”, “Her”, a série “Black Mirror” e curta “Vida curvada” tiveram grande importância e ascenderam a vontade de produzir um audiovisual, além de mostrar o modo como o tema estava sendo abordado.

O passo seguinte ou talvez até simultâneo foi a observação. Muito embora a população geral não tenha conhecimento profundo sobre a patologia, muitas delas já a possuem ou, pelo menos, apresentam alguns traços. Através do método de observação direta, foi possível perceber as atividades e os inter-relacionamento das pessoas em situações cotidianas como almoçar num espaço público, trabalhar em escritório, estar em alguma festa ou reunião, brincar com os filhos.

A partir da coleta de dados teóricos e visuais, foram feitas reuniões informais com estudantes de teatro e cinema para falar sobre o assunto e pensar possibilidade de como levar isso a público. Até a elaboração do roteiro final, foram pensadas diversas formas, em conjunto com o orientador do projeto. Após algumas experimentações, o roteiro foi escrito e estruturado até chegar aos moldes finais.

### 3.1 ANÁLISE E REFERENCIAIS IMAGÉTICOS

A análise de referenciais, sejam eles teóricos ou físicos, é um importante passo na atividade projetual, embora seja uma etapa facultativa. Como dito por CAMPOS (2004),

A análise de conteúdo como conjunto de técnicas se vale da comunicação como ponto de partida. Diferente de outras técnicas como a estocagem ou indexação de informações, crítica literária, é sempre feita a partir da mensagem e tem por finalidade a produção de inferências.

Deste modo, são tomadas como referências algumas produções audiovisuais que influenciem o projeto, produzindo inferências, com base na percepção visual e na hermenêutica, contribuindo assim para o projeto final.

Os pontos foram analisados de modo não-apriorísticos (CAMPOS, 2004), onde categorizações não são previamente definidas, ou seja, elas surgem a partir de um contexto, fundamentando-se nos conhecimentos, sensibilidade e experiências de quem está analisando. A análise a seguir produziu então uma inferência diferente a cada produção analisada, contribuindo com pontos tangentes à produção de cenas, sensações e/ou reflexões. Além das análises filmicas, foi realizada também a análise de sites a fim de servirem como referencial na criação do espaço digital onde as informações sobre a patologia serão disponibilizadas.



### 3.1.1. ANÁLISES FÍLMICAS

#### FIFTEEN MILLION MERITS

Ano: 2011-2014

País: Reino Unido

Gênero: Ficção Científica/Sátira

Temas: Tecnologia, futurismo, tecno-paranóia.

Este episódio é uma produção oriunda da série de tv inglesa Black Mirror, de autoria de Charlie Brooke, que retrata a relação do ser humano com as novas tecnologias e a internet. No primeiro contato com a série, percebe-se que os temas estão intrinsecamente ligados, afinal a nomofobia nasce, em partes, da uma relação anormal entre o ser humano e o smartphone. Além dos conceitos e reflexões trazidas naturalmente pela série e pelo episódio, esta análise resultou numa série de detalhes que são carregados de significados.

Num primeiro momento é possível notar o contraste entre as cores praticados em cenas. Nos recortes em que o telespectador é levado para um universo digital e futurista, a paleta de cores percebida passeia entre tons acinzentados, índigo e metálicos. Já quando as cenas trazem interações humanas sejam elas reais ou representações humanas através dos ecrãs, a paleta apresenta tons mais vivos e quentes como amarelo, vermelho, laranjas e verdes. Isso demonstra uma certa disparidade que afirma que o mundo digital é frio, sistemático, alienista, livre de emoções diferentemente do mundo humano que é vivo, divertido e emocionante.

Outra representação bastante explorada que traz essa disparidade são as expressões e movimentos corporais trabalhados pelos atores. Quando em contato com a tecnologia, os movimentos são robóticos e monótonos. Os olhos fixos nas telas como se estivessem hipnotizados. Quando em contato com outras pessoas, demonstram sentimentos, emoções, gesticulam e movimentam-se intuitivamente.



Foto: Reprodução



### COMERCIAL CHEVROLET ONIX MY LINK

Ano: 2014

País: Brasil

Gênero: Ação/Comédia

Temas: Tecnologia automobilística, conectividade, smartphone.

Campanha exibida na televisão e em redes sociais introduzindo a uma nova funcionalidade do sistema de direção. Assim que o motorista entre no carro, o celular sincroniza automaticamente com o automóvel permitindo-o tocar músicas, selecionar identificar o destino final a viagem entre outros. O comercial traz, de forma lúdica, a rotina de uma pessoa moderna que utiliza o celular como um facilitador do dia-a-dia. Esse retrato da rotina do personagem foi um dos pontos analisados que conferiu uma importante contribuição para o desenvolvimento da história do curta.

A intenção de se colocar cenas que retratem ações corriqueiras do dia-a-dia, como vestir a roupa, tomar café e ir ao trabalho, é provocar uma sensação de ligação entre o personagem e o telespectador. Com a sensação de já ter vivido aquele momento, quem assiste se interessa muito rapidamente pela história por imaginar que aquele recorte está tangente à sua vida ou à alguma experiência já vivenciada. Além destas ações, a produção traz as sensações que a sociedade sente normalmente ao passar por alguma situação que gere alguma ansiedade. Isso afirma ainda mais o provável sentimento de empatia por parte de quem está assistindo.

### 3.1.2 REFERENCIAIS IMAGÉTICOS PARA O AUDIOVISUAL

Para além das análises realizadas, muitas outras produções tiveram uma enorme importância para a produção do filme, no entanto, a análise mais aprofundada não foi possível devido à grande quantidade de produções. No entanto, tendo consciência da excelência destes projetos, algumas das cenas ou ideias apresentadas foram tomadas como referenciais.



Alteração da cor representando alteração de humor no seriado "13 Reasons Why"



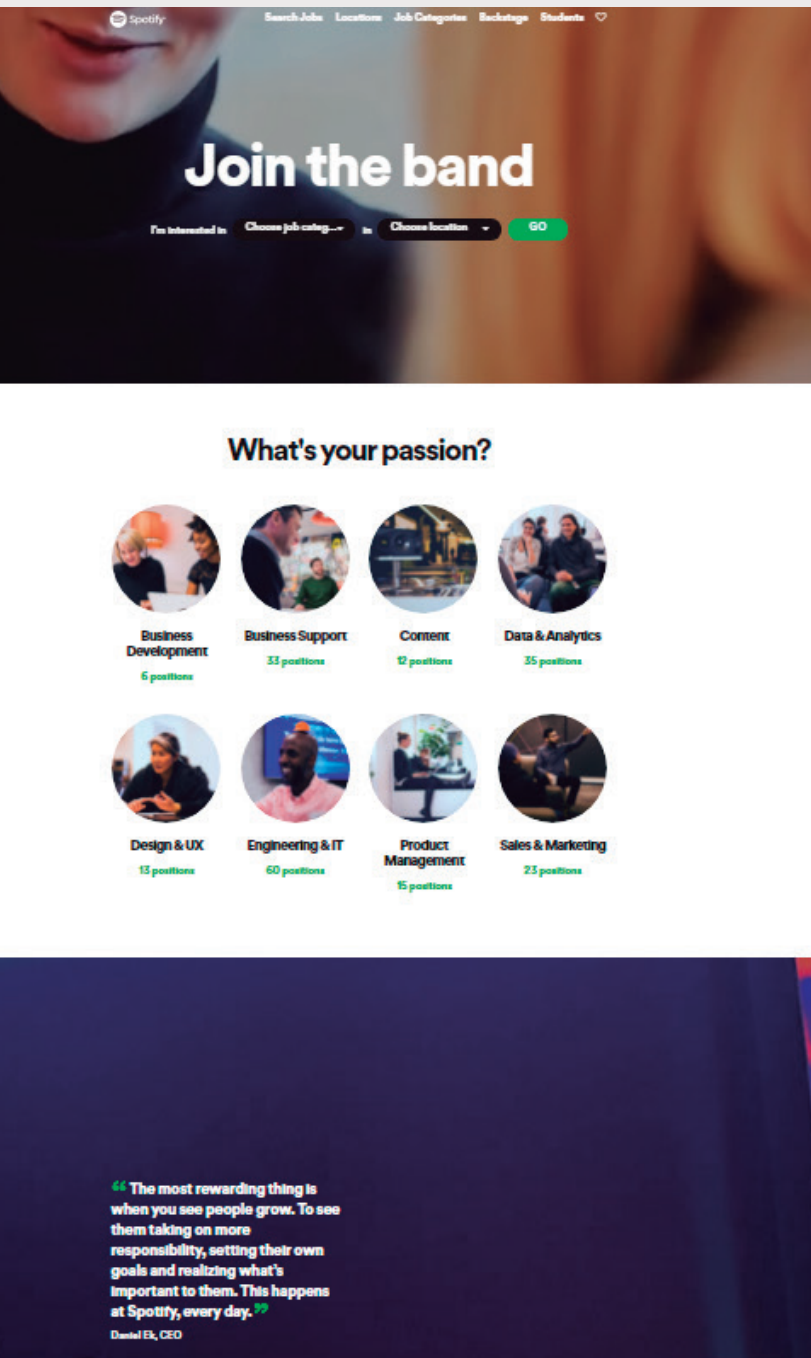
Interação ser-humano/máquina no filme "Ex-Machina" e no episódio "Nosedive" da série Black Mirror.



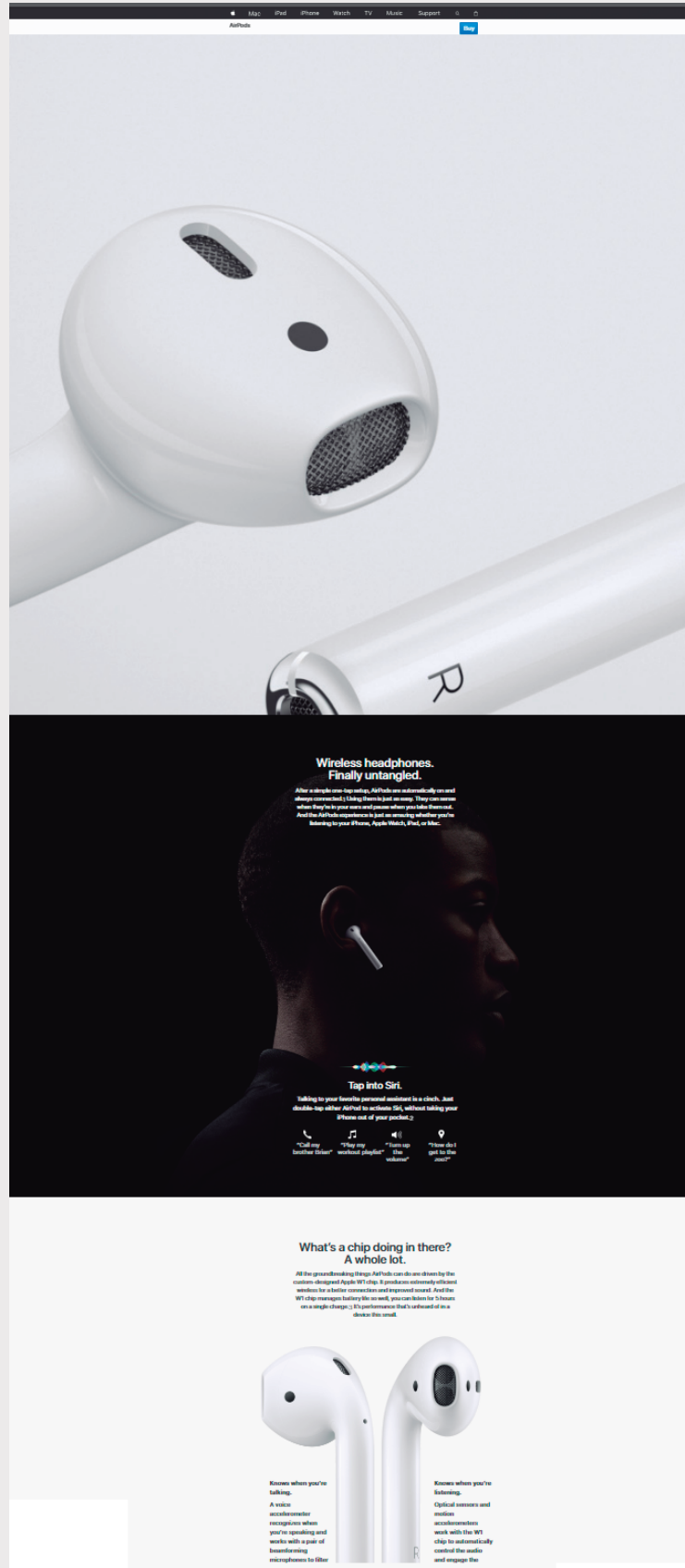
As movimentações de câmera do seriado "Sense 8".

### 3.1.2 REFERENCIAIS IMAGÉTICOS PARA O AMBIENTE DIGITAL

Para a produção do site do projeto, foram tomados como modelos principais o site da empresa americana Apple e o site do aplicativo Spotify. Ambos os sites prezam pela simplicidade na sua estruturação bem como em suas estéticas. Por serem ambos os sites ligados a tecnologia voltada para smartphones, eles apresentam caráter responsivo, ou seja, é adaptável a diversas plataformas ou tamanhos de monitor, além de prezarem pela distribuição da informação de forma fácil e objetiva.



Site da Apple - Introducing AirPods



Site Spotify Jobs

O painel semântico dos personagens foi desenvolvido com base no contexto em que cada pessoa está inserida na história. Este é um importante recurso pois como explicitado por GUSMÃO (2012), verifica-se que

“O painel semântico ou mood board é uma técnica que busca traduzir a linguagem verbal em signos visuais. Durante o projeto, o designer articula conceitos abstratos ou metafóricos em imagens, evocando significação destes conceitos.”

Deste modo, a atuação de um painel semântico torna o processo mais claro e compreensível de modo que as diferenças semânticas dos textos verbais acabam se dissipando, visto que os significados e conceitos não são mais suficientes. Num projeto onde a escala é global, é necessário o entendimento de todas as partes, sendo assim não há melhor opção que a imagem (BÜRDEK, 2005).

As imagens captadas foram retiradas de produções audiovisuais diversas, nacionais e internacionais, onde a relação interpessoal entre os personagens foi o quesito mais importante na composição do moodboard. Além disso, fez-se necessário uma breve busca por tendências de moda masculina e também imagens que trouxessem a cultura ocidental de forma implícita.

A importância de produzir um panorama imagético traduz-se na formação de uma personalidade para o personagem através das referências de estilo, sensações e relações sociais trazidas pelas imagens. A partir do moodboard de cada personagem, fora obtido referências de figurino, paleta de cores dos figurinos, maquiagem e penteado.

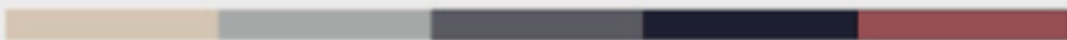
### **RAFA (Protagonista)**

É o protagonista da história. Um rapaz jovem e extremamente conectado com as novas tecnologias, é extrovertido e nutre uma afinidade por moda masculina. Possui uma ótima relação com seus amigos e pessoas da sua idade, os quais também estão, na maioria das vezes, conectados. Comunicativo e quase sempre extrovertido, ele é ansioso mas apresenta um jeito bastante amigável.

Para o figurino de Rafa, houve necessidade de estudar algumas tendências atuais de moda masculina. Para isso, as pesquisas foram feitas nos blogs de moda masculina Macho Moda, do autor Leonardo Leal e Moda para Homens, de Guilherme Cury, por terem se tornado importantes espaços de compartilhamento e discussão sobre o tema. Os blogs atuam no mercado a 5 e 7 anos, respectivamente.

O produto desse painel é um vestuário casual contemporâneo, que traz influências do universo jovem, apresentando as tendências do inverno 2017, como o oversize sleeveless, que configuram molettons ou camisas com tamanhos maiores que o habitual e sem mangas.

Já a paleta de cores percebida permeia entre tons mais sóbrios e neutros como o cinza, branco, preto e mársala, tons estes que podem ser comumente observados no inverno 2016/2017. Como o personagem está sempre conectado e ligado à moda, é importante inserir tais cores em seu vestuário, criando certa identidade.



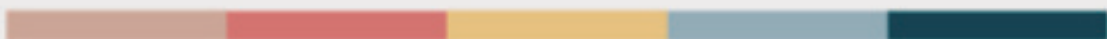


## MÃE

No desenvolvimento do painel semântico da personagem que vive a mãe do protagonista, a prioridade foi buscar retratos de mães que tinham filhos adolescentes ou mais jovens. As cenas apresentadas nas imagens retratam as mães em seus cotidianos, portanto usam roupas menos casuais e mais confortáveis para sua rotina.

A mãe de Rafa, como percebido na maioria das mães modernas, retratadas na ficção e até na realidade, possui dupla jornada de trabalho, além de trabalhar fora ela cuida da própria casa. Deste modo, embora seja próxima do filho, o cansaço está presente em sua vida. Isso irá traduzir-se na maquiagem e penteado feitos na atriz, questão que também pode ser observada nas representações inseridas no painel. As cores extraídas deste painel revelam um grupo de tons alegres, dinâmicos e leves.

Quando inseridas em um contexto específico, as cores podem conotar um diferente significado, sentimento ou efeito (HELLER, 2012). Amarelo, verde, azul e rosa são cores que, quando inseridas no vestuário de um personagem que atua como mãe de outrem representam a pureza, o feminino, o materno. Em conjunto com o estampado, na maioria das vezes floral, essas cores traduzem e explicitam o ambiente e a diferença entre as gerações apresentadas.





## AMIGOS

Na cena que inicia o curta, são vistos os amigos do protagonista, que possuem sua mesma faixa etária. Como uma turma de amigos dentro do comum, não há determinado critério para a seleção de vestuário. São jovens, descontraídos, felizes e cada um com suas particularidades.

Deste modo, o modo como se vestem e quais cores gostam foram, em parte, são influências trazidas pelo próprios atores, no entanto prezou-se pela diversidade. As cores estabelecidas para estes personagens eram predominantemente quentes. O importante neste recorte é ressaltar que pessoas diferentes podem ter laços fortes entre si.





Como explicitado anteriormente na teoria metodológica de Anthero (2007), o método aberto é não-linear, portanto o projeto pode sofrer intervenções causando um “ir e vir”, revisando e modificando etapas já realizadas, quando necessário.

A partir dos estudos realizados e partindo do processo criativo, foram feitos os primeiros roteiros. Ao iniciar o processo, em conversa com o orientador, optou-se por uma linha filmica que fosse baseada na realidade das pessoas que vivenciam a nomofobia. O objetivo do roteiro final seria mostrar alguns dos comportamentos percebidos em quem sofre com a patologia, no entanto, tendo em vista a duração do vídeo, o cronograma a ser seguido e o tempo restante para a realização do projeto, o mais viável foi trabalhar alguns recortes destes comportamentos, apresentando-os com clareza e qualidade.

A proposta inicial, feita durante a primeira parte do projeto, onde poucos estudos haviam sido realizados, era evidenciar a existência da nomofobia através apenas do audiovisual. No decorrer do processo, pautado nos resultados obtidos a partir dos estudos sobre o público e o formato do vídeo, observou-se a necessidade de adicionar ao produto final uma plataforma em que as pessoas pudessem ter acesso a mais informações relacionadas à nomofobia. Deste modo, além da concepção do curta que envolve a parte de pré-produção, gravação e finalização do mesmo, foi desenvolvido um página online, onde as pessoas pudessem acessar informações mais densas ou precisas como possíveis tratamentos e sintomas comumente percebidos num momento de crise.

#### 4 . 1 E N R E D O

O roteiro final, desenvolvido após certo ir e vir na revisão textual, culminou numa história que retrata uma rotina comum na vida de um jovem adulto. Rafa é o protagonista e usuário abusivo do smartphone. Na história, que se passa em duas cenas, ele num primeiro momento está acompanhado dos amigos, num restaurante, e já demonstra alguns sintomas da nomofobia. Na segunda cena, o protagonista chega em sua casa e após uma situação adversa, em que a bateria do celular está descarregando e acontece uma queda de energia, Rafa entra numa crise de ansiedade causada pela impossibilidade de conexão móvel.

O intuito era mostrar situações que podem acontecer no dia-a-dia de qualquer pessoa, no entanto o foco principal era demonstrar quando a relação do indivíduo com o smartphone se transforma em algo problemático e fora do controle. A relação estabelecida entre os personagens (mãe e filho) evidencia que até os laços parentais mais fortes podem ser destruídos caso o indivíduo apresente a patologia.

#### 4 . 2 P R O D U Ç Ã O D O C U R T A

Para a realização do produto audiovisual, além dos estudos realizados fora necessário fazer a pré-produção do projeto nos dias que antecederam a gravação. Selecionar e contratar a equipe necessária, ver perfil dos atores, organizar locações, figurino, maquiagem e alimentação foram alguns dos passos percorridos neste processo. No entanto, serão apresentadas aqui apenas as questões que trazem alguma relevância no desenvolvimento do projeto.

### 4.2.1 EQUIPE

A produção do vídeo se dividiu em dois dias de gravações, realizadas nos dias 27 e 28 de maio, sendo um sábado e um domingo. No sábado, a gravação foi realizada no cenário onde se passa a cena da casa, já no domingo foram gravadas as cenas do restaurante.

Para estes dois dias de gravações reuniu-se uma equipe de nove pessoas, entre atores e realizadores. Os responsáveis pela captação das imagens foram João Gabriel Vieira, graduando em Design na UNEB e produtor audiovisual, e Neila Suanci, graduanda em Áudio e Vídeo na Unijorge. Para a direção de arte de um dos cenários, a cineasta Laís Moura foi a responsável. A direção de fotografia, figurinista e a pré-produção ficou por conta da presente autora deste memorial, Bianca Lordelo e para a maquiagem, contou-se com o trabalho de Vitória Vieira, maquiadora e empresária atuante em Salvador/BA.

Os atores selecionados para dar vida aos personagens do curta foram selecionados a partir das semelhanças de comportamento. O personagem principal, Rafa, foi vivido por Breno Fernandes, formado em artes cênicas pela Universidade Livre do Teatro Vila Velha e graduando em licenciatura em dança na UFBA. Já a personagem de Camila fora retratada sob as vivências da atriz Larissa Libório, graduanda em interpretação teatral na UFBA. Os personagens de Vítor, Leo e a mãe do protagonista foram vivenciados pelos atores Filipe Nery, Mauricio Pedreira e Lany Cruz, respectivamente, ambos com formação no Curso Livre de Teatro da UFBA.

### 4.2.2 LOCAÇÕES

As duas locações selecionadas para as gravações são de ordem particular. Nenhum estabelecimento ou marca estiveram envolvidos no processo. A primeira locação, onde se passa a cena da casa, o apartamento utilizado fora a própria residência da autora do projeto. O cenário sofreu algumas mudanças para poder comportar as gravações. Como a estrutura do local era bastante semelhante ao roteiro poucas mudanças foram necessárias, no entanto foram realizados alguns ajustes na configuração dos objetos e móveis.

Para tomar formato de restaurante, uma segunda residência foi ambientalizada. Nos fundos do imóvel, onde existia uma área grande e arborizada, foram colocados os móveis, -e alguns objetos típicos de restaurante familiar como o quadro escrito a mão, os pratos de cerâmica decorados e um copo com guardanapos.

### 4.2.3 GRAVAÇÕES

Foram dois dias de gravações, totalizando por volta de 12 horas de trabalho em set, gerando mais de 2.500 segundos de gravação dos quais foram utilizados apenas xx no total. Os equipamentos utilizados para a produção do vídeo foram as câmeras Canon T3i e Canon T5, uma câmera Nikon D3200, dois refletores de LED, uma softbox pequena e um rebatedor. Para a produção fotográfica, utilizou-se apenas a câmera Nikon D3200 e um dos refletores.



Gravações no cenário "Restaurante"



Gravações no cenário "Casa"

### 4.3.1 CONCEITO

A ideia do título para o curta surgiu a partir do universo cibernético. Vulgarmente ouve-se dizer que a tecnologia aproxima pessoas distantes e afasta aquelas que estão perto. Durante a fase de pesquisa deste projeto percebemos a veracidade

Partindo do universo em que está inserida, a nomofobia caracteriza-se por ser uma questão contemporânea e provavelmente um fardo de um futuro iminente. Partindo dessa constatação, a identidade desenvolvida para representar graficamente o projeto parte de um universo tecnológico atual e transcende até um universo digital do futuro.

Esse conceito é traduzido através dos grafismos presentes nas letras que compõem o nome “Conexo”. Saindo de uma vertente mais regular, com formas já conhecidas, para uma vertente onde há descontinuidade de formas, pequenos símbolos ou grafismos compondo o todo. O nome, que apresenta uma regularidade no início, apresenta formas cada vez mais perfeitas e ao final ele se “desmorona”, metaforizando o conteúdo do vídeo em si.

### 4.3.2 VERTENTE DO DESIGN APLICADA À MARCA

As variações de diretrizes seguidas pelo design gráfico em diversas partes do mundo, tendem a seguir sempre por um caminho que torne o produto em questão mais funcional, visual e agradável. Deste modo, observou-se a chegada de uma tendência gráfica que aos poucos tornou-se uma vertente: o flat design. Como dito por Pacheco (2013)

Flat design, ou ‘design plano’, é uma estética visual de interface que deixa de lado tudo que seja desnecessário visualmente. Sombras, drop shadows, relevos, texturas e gradientes, favorecendo layouts limpos e cores sólidas.

Desse modo uma boa marca abandona grafismos exagerados, confusões de cores e agrupamentos de texturas, tornando a forma mais leve, pregnante e fácil de ser incorporada em diversos suportes.

### 4.3.3 A MARCA





Após todo o processo de pré-produção e terem sido realizadas as gravações, inicia-se o processo de finalização do audiovisual. No primeiro momento é feita uma decupagem superficial, ou seja, reúnem-se todas as cenas e as que não foram utilizáveis, como erros de gravação por exemplos, são descartadas. Esse processo embora fácil, é trabalhoso e exige paciência do editor.

Feita a decupagem inicial, é iniciado o processo de montagem, neste momento cena por cena é examinada, todos os cortes, efeitos e transições são ajustados. Após esse processo, é feito o ajuste de colorimetria e só então é inserida a trilha sonora.

Para realizar a edição do vídeo fora utilizado o programa Adobe Premiere. Já as músicas que compuseram a trilha sonora foram melodias livres para uso comercial disponibilizadas no Youtube Library, uma biblioteca de canções gratuitas do maior site de vídeos do mundo, o Youtube.

## 5 . 2 P Á G I N A O N L I N E

Para a criação do ambiente digital, optou-se por criar uma página online no formato de um site “one page”. Esse tipo de site caracteriza-se por apresentar todo ou a maior parte do conteúdo em uma página única. Ao abrir o site, o usuário tem acesso a toda a informação disponível sem precisar fazer caminhos confusos, clicando desordenadamente em botões ou links desnecessários.

O formato “one page” popularizou no universo do webdesign por volta do ano de 2013 e desde então vem sendo usado cada vez mais frequentemente. Este formato utiliza do movimento de “scrolling” para passar de um ambiente para outro. O “scrolling”, é o movimento de rolagem vertical, comumente visto em aplicativos voltados para dispositivos móveis, que prioriza a distribuição da informação ligada a interatividade do usuário com a interface.

A linguagem utilizada no site remete ao vocabulário praticado por jovens em redes sociais e fóruns da internet. Sem muita preocupação com a norma culta da língua, a intenção de utilizar este recurso foi chamar atenção e aproximar o público preferido além de outros passantes, já que é a linguagem é de fácil compreensão.

Levando em consideração o cronograma do projeto e seu objetivo principal, foram selecionou-se informações relevantes e de fácil compreensão para serem distribuídas no site. Foram eles: conceito, sintomas, causas, artigos e links úteis, além do curta e o presente projeto em formato PDF.

# VOCÊ SABE O QUE É NOMOFOBIA?

[ASSISTA O VÍDEO](#)

É A FOBIA OU MEDO EXTREMO DE FICAR SEM CONEXÃO EM SEU DISPOSITIVO MÓVEL.

E não, não é normal.  
E nem divertido.

[SAIBA MAIS](#)

## NOMOPHOBIA

noun

1.

*Fear of being away from a mobile phone.*

"DEIXA SÓ EU RESPONDER ESSA MENSAGEM QUE JÁ JÁ FALO COM VOCÊ. É RÁPIDO"

"SERÁ QUE JÁ TEM MUITAS CURTIDAS?"

"SÓ MAIS 5 MINUTOS.  
SÓ MAIS ISSO E VOU DORMIR"

TRADUZIDO LIVREMENTE DA SENTENÇA *NO MOBILE PHONE PHOBIA*, OU COMUMENTE CHAMADO DE "VÍCIO EM CELULAR", FAZ COM O INDIVÍDUO APRESENTE CRISES SEVERAS DE ANSIEDADE QUANDO FICAM DESCONECTADOS DA INTERNET OU SEM SINAL DE REDE.

A partir deste estudo aprofundado sobre essa nova patologia que vem ganhando notoriedade mundial, pude perceber o quão importante é observar e tratar dos transtornos causados pela ansiedade. Todavia, uma grande parcela da sociedade que não percebe a magnitude do assunto, deixando de dar a devida importância ao que possa vir a ser a patologia mais prejudicial da nova era.

Além de compreender um pouco mais sobre a enorme esfera dos transtornos psicológicos, esse projeto contribuiu significativamente com os primeiros passos sobre o estudo da nomofobia já que durante o processo foi bastante complicado encontrar bibliografias sobre o assunto. Sendo assim, além das novas teorias e conceitos aqui apresentados, tem uma reunião de textos que discorrem de diferentes maneiras acerca da patologia.

Para a área do design em si, este projeto contribui com a investigação acerca de um universo pouco explorados que é o áudio e vídeo. O processo para a realização de um filme é deveras complexo e trabalhoso, dependendo sempre de orçamento e cronograma, além dos outros aspectos também. Dentro do universo da pesquisa, foi observado que a maior contribuição do projeto foi para um vertente recente do design: o design social. O objetivo principal deste projeto era distribuir informação, desprendendo-se das amarras comuns do design como valores de mercado e restrições de projeto.

Por fim, percebe-se que o objetivo final foi alcançado, cumprindo com a met de notabilizar a nomofobia e suas variáveis. Contudo, espera-se que mais pesquisas sejam realizadas para tornar a discussão acerca desse tema mais exata e desmistificada, bem como a descoberta de tratamentos, terapia ou um até uma nova forma de agir para controlar esse mal.



\_\_\_\_\_. Cartilha Oficina de produção de vídeos. TV Escola. São Paulo. 2014.

\_\_\_\_\_. Juventude Conectada 2. Fundação Telefônica Vivo. - 1. ed. - São Paulo: Fundação Telefônica Vivo, 2016.

**ANTHERO, F.** Aplicação do método aberto (MD3E) em projetos ergonômicos de produtos. Itajaí-SC. 2007.

**BAUMAN, Z.** A modernidade líquida. Rio de Janeiro: Zahar, 2001

**CAMPOS, C.** MÉTODO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO: ferramenta para a análise de dados qualitativos no campo da saúde. Brasília-DF. 2004

**FREUD, Sigmund.** Além do Princípio de Prazer, Psicologia de Grupo entre outros trabalhos. 2. ed. São Paulo: Imago, 1950.

**GUSMÃO, c.** Painel Semântico como técnica metodológica no ensino da prática projetual em design. São Paulo-SP. 2012

**HARI, J.** Chasing The Scream: The First and the last days of the war on drugs. London, 2015.

**MEIRELLES, F. S.** Pesquisa Anual do Uso de TI nas Empresas. GVcia, FGV-EAESP. 27ª edição. 2016

**NABUCO, C.** Dependência de internet: manual e guia de avaliação e tratamento. Porto Alegre: Artmed, 2013

**PACHECO, Andrea.** Tendências de UI: Flat Design. 2013.  
Disponível em: <<http://chocoladesign.com/tendencias-de-ui-flat-design>>

**SOUZA, SILVA.** Pobreza e desigualdade no Brasil: uma análise da contradição capitalista. São Luis-MA, 2012.

**SPEAR, Anna Lucia.** Nomofobia: Dependência do Computador, Internet, Redes Sociais? Dependência do Telefone Celular?. 2014.

ACESSE

<https://desconectar.me>

OU ESCANEIE O CÓDIGO



ACESSO DISPONÍVEL EM DESKTOP, TABLET E SMARTPHONE

BIANCA STEPHANY CERQUEIRA LORDELO

**CONEXO: A PUBLICIZAÇÃO DA NOMOFOBIA ATRAVÉS DE MÍDIAS DIGITAIS**

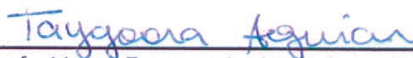
Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Colegiado do Curso de Design do Departamento de Ciências Exatas e da Terra da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovado em 04 de julho de 2017

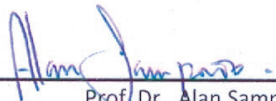
BANCA EXAMINADORA



Profa. Dra. Ana Beatriz Simon Factum (orientadora)  
Universidade do Estado da Bahia - UNEB



Profa. Mestre Taygoara Aguiar do Carmo Souza  
Universidade Federal da Bahia



Prof. Dr. Alan Sampaio  
Universidade do Estado da Bahia - UNEB

Roteiro

“CONEXO”

Roteiro de Bianca Lordêlo

Copyright 2017 by Bianca Lordêlo

“CONEXO”

FADE IN:

INT. LANCHONETE - DIA

Numa mesa da lanchonete do bairro, aguardando seus lanches, estão Camila, Vitor, Leo e RAFA. Todos se conheceram há dois anos na faculdade e são muito amigos desde então.

VITOR

É como se a gente tivesse uma vida, mas na verdade ninguém tem.

Rafa presta atenção no amigo falando e no celular ao mesmotempo. De repente, Camila recebe uma mensagem de uma amiga.

CAMILA

Desculpa miga, não posso falar agora... eu tô com a galera da facul, depois te mando mensagem, beeeijo!

Ela termina de gravar o áudio e no momento em que trava o celular, se vira para pegar a MOCHILA pendurada na cadeira, guarda o aparelho no bolso e diz..

CAMILA (cont)

Sim gente, continuando?

Enquanto dá mais uma olhada no cardápio, VITOR, o mais engraçado do grupo, conta uma história que aconteceu a poucos meses

VITOR

Velho, vocês viram a história do cara que quase morreu porque foi usar o celular na cama?

- diz impressionado, endireitando a posição.

LEO

Como assim? Que otário!

- enquanto checa se o celular está realmente no bolso.

## CAMILA

Daqui a pouco isso vai acontecer com RAFA. Dá um time nesse celular, ô gostosão. Olha, ele nem me dá atenção.

- diz sorrindo enquanto olha para Rafa...  
... que está jogado na cadeira, com os cotovelos em cima da mesa, gravando o amigo pelo celular. No momento em que Camila fala, ele dá um sorriso sem graça e bloqueia o aparelho.

## RAFA

Você me ama demais né Camila? Vocês todos!  
- de modo sarcástico.

## VITINHO

Então, o cara colocou o celular para carregar na tomada perto da cama, alguma coisa deu curto e pegou fogo. Ele amanheceu todo queimado.

enquanto gesticula, passando as mãos pelos braços, ressaltando as partes queimadas.

Todos fazem uma careta imaginando a cena, menos Rafa que já está olhando algo no celular novamente.

Depois que terminam seus lanches, todos começam a se arrumar para ir embora. RAFA se levanta rapidamente da mesa, com o celular já na câmera e começa a tirar umas selfies do grupo. Ainda de costas para o pessoal ele olha para ver se as imagens estão boas.

## CAMILA

Já fui gente! Quinta-feira nos vemos de novo.  
fala con Vitinho e Leo.

RAFA põe o celular na mochila e vira-se para despedir dos amigos dando apertos de mão e abraços calorosos.

## MATCH CUT

## INT. CASA DE RAFA - NOITE

Rafa chega em casa e fecha a PORTA, de costas para a mesma, enquanto desliza o dedo na tela do celular.

Ele tira os sapatos, parado no mesmo lugar, só empurrando o calcanhar dos calçados com os dedos dos pés. Joga a mochila no chão, apenas fazendo ela despencar do seu ombro. Sai caminhando com o olhar fixo na tela até o sofá e senta com o corpo largado, pondo as chaves em cima do sofá.

INSERT TELA DO CELULAR

Aviso de bateria baixa com 5%.

RAFA

Mãe! Você viu meu carregador?

- grita a fim de que a mãe ouça.

MÃE - VOICE OVER

Boa noite, Rafael!

- repreendendo-o

Com a atenção fixa na tela do celular, RAFA digita compulsivamente.

RAFA

Deixa postar logo essa foto e eu procuro esse carreg...

- sussurra para si mesmo, sem completar a frase, completamente hipnotizado pelo celular.

INSERT TELA DO CELULAR

Tela de início do celular com 1%.

Rafa levanta agoniado e começa a procurar o carregador na sala. Primeiro na gaveta da pequena cômoda que fica ao do sofá. Depois em todas as divisórias da estante. Nada.

RAFA

Mãe! Meu carregador!

- grita, ainda revirando a estante.

Ela APARECE na porta na sala com os óculos na ponta do nariz, se encosta na parede e se põe a observar a cena por alguns segundos.

MÃE

Tá na caixa Rafael. Vive "encegueirado" nesse celular! resmungando, dá de ombros e retorna para a cozinha.

Após vasculhar a estante, abrindo CAIXAS sem delicadeza e enfiando a mão nos VASINHOS de cerâmica, ele se vira para o cômoda atrás do sofá e corre em direção a caixa que está em cima. Ele retira a tampa e a joga no chão, pega o CABO que está logo acima de outros fios e cabos. Corre novamente em direção à parede em que fica a estante, mas desta vez o foco é a tomada. Pluga o cabo do carregador ao celular, desacelera o passo, conecta o carregador à tomada, se curvando, e senta ao lado dela.

INSERT TELA DO CELULAR  
Carregando, 1%.

De repente acontece uma queda de energia. RAFA arregala os olhos, imóvel, com o celular em punho. Primeiro, olha para o celular que já não estava mais carregando. Ele passa a mão na testa, cerra os lábios com força, o olhar de desespero. Ele larga o celular e corre para a sacada, para na porta e olha de um lado para o outro. A rua inteira está no escuro. No momento em que ele corre, sua mãe grita:

MÃE

Rafa???? Tudo bem aí?? Me ajuda a achar as velas!  
- vasculhando as gavetas do armário a cozinha.

Na sala, Rafael se vira para a MESA de jantar que está atrás dele e começa a vasculhar uns papéis que estavam em cima da mesa, arrasta algumas cadeiras do lugar. As coloca de volta. O rosto já está completamente suado.

MÃE

Rafaeel! Tá surdo?!  
- quando aparece na sala, com a caixa de fósforos na mão, os olhos semicerrados tentando encontrar Rafa.

RAFA

Pra quê vela minha mãe?!

-indaga, gritando e dessa vez estressado, parado com mãos sobre a mesa, amassando os papéis que estão na sua mão e o olhar indo de um lado para o outro como se tentasse encontrar alguma solução.

A Mãe VOLTA para a cozinha, abre a última gaveta, pega uma vela, põe sobre um pratinho de vidro que está em cima da bancada do armário. Risca um fósforo, acende a vela e retorna para a sala, onde Rafa está tirando coisas dentro de um vaso de cerâmica que está na mesa. Ela se aproxima de Rafa,

MÃE

Tá procurando o que meu filho?

Quando coloca o PRATO próximo ao filho com a expressão confusa. No momento em que coloca o prato na mesa, Rafa se assusta com a mãe e enxota a vela com a mão, fazendo-a cair na mesa e respingar, queimando a própria mãe.



## MÃE

Rafael!

- grita assustada e em seguida olha absorta para o filho.

Rafa de repente ele acha seu CARREGADOR PORTÁTIL. Ele agarra o carregador e passa pela mãe, ignorando o que acabara de acontecer. Ele vai em direção ao celular que está largado no chão, pega com a outra mão, arranca-o da tomada, puxando bruscamente o aparelho.

Rafa vai em direção ao sofá, plugando o aparelho no carregador portátil antes de sentar no sofá. Então ele se deita, descansa o carregador portátil sobre o peito e a tela acesa onde aparece "carregando, 1%". A mãe de Rafa vai para a cozinha, psicologicamente devastada.

Rafa solta o ar, aliviado, digita algumas palavras e em seguida clica em "postar".

FADE OUT

FIM

Stephany Cerqueira Lordelo, Bianca

CONEXO - A publicização da nomofobia através das mídias digitais / Bianca Stephany Cerqueira Lordelo. Salvador, 2017. 49 f.

Orientadora: Ana Beatriz Simón.

Coorientador: Alan Sampaio.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Ciências Exatas e da Terra, Bacharelado em Design. 2017.

1. Nomofobia. 2. Smartphone. 3. Audiovisual. 4. Design. 5. Digital. I. Simón, Ana Beatriz, orient. II. Sampaio, Alan, coorient.