

Bianca: a realidade por trás das imagens nas redes sociais¹

Lorena Braga de SIQUEIRA²

Rodrigo Barros MENDONÇA³

Rosana Nantes PAVARINO⁴

Universidade Católica de Brasília, Brasília, DF.

RESUMO

O curta-metragem de ficção intitulado “Bianca” apresenta o comportamento de uma jovem que tem por hábito postar fotos manipuladas nas redes sociais. O objetivo deste trabalho é apresentar e refletir sobre o processo de construção do curta. A obra busca contribuir para o debate das questões ligadas à publicação de imagens alteradas na internet com o intuito da obtenção de reconhecimento e popularidade, além de abordar questões referentes à identidade decorrentes da não aceitação da própria identidade visual. Inspirada na realidade de muitos dos usuários das mídias sociais, a obra é mais um fomento para a reflexão acerca da postura diante das possibilidades de interação comunicacional no universo digital. Apesar de ser um trabalho descritivo de produto prático, buscamos com a revisão bibliográfica ampliar e problematizar não só o processo de construção do filme, mas a questão identitária.

Palavras-chave: curta-metragem; identidade; imagem; manipulação; redes sociais.

INTRODUÇÃO

O curta-metragem “*Bianca*” foi produzido como uma das etapas avaliativas da disciplina Fundamentos da Linguagem Audiovisual, do curso de Comunicação Social da Universidade Católica de Brasília (UCB). A proposta da professora Rosana Pavarino demandou dos alunos a elaboração de um vídeo de curta duração, em qualquer formato e com tema livre.

O grupo decidiu abordar um assunto muito em voga atualmente: a (super) exposição da imagem nas redes sociais. Inspirados pelo cotidiano dos próprios alunos do Curso de

¹ Trabalho apresentado no IJ 04 Comunicação Audiovisual do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste realizado de 19 a 21 de maio de 2016.

² Estudante do 6º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo da Universidade Católica de Brasília, e-mail: lorena.bsiqueira@gmail.com.

³ Estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo da Universidade Católica de Brasília, e-mail: rodrigobarr@gmail.com.

⁴ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social da Universidade Católica de Brasília, e-mail: rosana.pavarino@gmail.com.

Comunicação da UCB, cuja “vida virtual” é intensa e marcada por muita exibição de aspectos íntimos, surgiu a ideia do roteiro que originou o filme de ficção objeto deste trabalho. A narrativa desvenda um período de 24 horas da vida de uma jovem. Com o hábito de postar fotos manipuladas em programas de computador na internet, ela encontra satisfação em ver sua “falsa” beleza reconhecida por amigos e seguidores.

Assim, ao abordar a (super) exposição de imagens manipuladas na internet, o filme “*Bianca*” objetivou colaborar com o debate acerca deste tipo de comportamento das pessoas, principalmente no que diz respeito ao conflito interno gerado pelas contradições entre vida real e a realidade virtual.

Para a viabilização do resultado pretendido, o grupo realizou estudos teóricos sobre as fases que envolvem a realização de um projeto audiovisual, o que levou à elaboração de um plano de produção que abrangeu todas as etapas fundamentais, desde a elaboração do roteiro, escolha do elenco, locação, figurino, equipamento, criação do *storyboard*, cronograma analítico e físico das filmagens, gravação e posterior fase de edição e finalização do filme.

Com a produção do curta-metragem, o grupo teve como objetivo contribuir com o debate atual a respeito da prática de manipulação de fotos digitais para publicação *online*. Além disso, discutem-se as questões referentes a possíveis crises de identidade que podem surgir como resultado do confronto entre vida real e digital após a alteração voluntária da própria imagem com intuito de melhoramento estético e busca de aceitação social.

O curta-metragem “*Bianca*” debate uma questão atual e presente na realidade de muitas pessoas que possuem perfis em redes sociais digitais – a manipulação de imagens em busca de um resultado estético mais satisfatório, com o objetivo de obter sucesso e reconhecimento nas mais diversas mídias *online*.

O desenvolvimento da internet facilitou a conexão entre as pessoas, principalmente a partir do surgimento das redes sociais digitais, que propiciam uma experiência própria na divulgação e compartilhamento de informações por meio da rede mundial de computadores. Como pode ser melhor explicado por André Lemos, no livro *Cibercultura, tecnologia e vida social na vida contemporânea*:

A democratização dos computadores vai trazer à tona a discussão sobre os desafios da informatização das sociedades contemporâneas já que estes não só devem servir como máquinas de calcular e de ordenar, mas também como ferramentas de criação, prazer e comunicação; como ferramenta de convívio. A micro-informática, base da cibercultura, é fruto de uma apropriação social. (LEMOS, 2002, p.112).

No universo do ciberespaço surgem novas ferramentas que possibilitam sociabilização. A partir disso tem início a utilização de recursos imagéticos para a comunicação interativa entre seus usuários. Contudo, essa forma de relação no mundo virtual pode levar a excessos. Paula Sibilia argumenta que a superexposição de confissões (em blogs) e imagens (fotoblogs e redes sociais digitais) cotidianas das pessoas ao imenso universo de público que é a Internet revela uma subversão das tradicionais fronteiras que separavam o mundo privado do público. Ela acredita que tais práticas oferecem pistas interessantes sobre as grandes modificações pelas quais o processo de criação de subjetividades vem passando na modernidade, com destaque para o que ela chama de “espetacularização do eu”.

(...) a idéia de interioridade perde força, diminuindo a valorização da “vida interior” como o principal eixo em torno do qual as subjetividades modernas eram construídas. Cada vez mais, a “verdade” sobre o que cada um é se desloca desse âmbito secreto, radicalmente íntimo e privado, para aflorar na superfície da pele (e das telas). Em vez de nutrir o antigo olhar introspectivo, portanto, hoje assistimos à proliferação de espaços, tecnologias e práticas que permitem e que incitam uma certa “espetacularização do eu” com recursos performáticos. A Internet, nesse sentido, se apresenta como um importante cenário de experimentação. (SIBILIA, 2004, p. 2).

Neste contexto, destaca-se o uso do *selfie*, que, nas palavras de Batista e Rodrigues, é um tipo de fotografia em que fotógrafo e modelo confundem-se na mesma pessoa com o objetivo de promover uma representação de si. “O fotógrafo define como será construída sua

própria imagem no ciberespaço, determinando o discurso e os valores que serão superexpostos” (BATISTA; RODRIGUES, 2014).

Francielle Maria Modesto Mendes (2008), em um artigo sobre blogs a relação entre pessoais e identidade, destaca a importância de se discutir que tipo de identidade os indivíduos expressam na rede mundial de computadores, além da necessária análise do que as páginas pessoais revelam sobre a representação que cada um faz de si.

Ao fazer uma leitura dos pensadores psicanalíticos como Jacques Lacan, Stuart Hall conclui que a identidade não existe já totalmente formatada no indivíduo desde o nascimento. Ela é formada inconscientemente ao longo do tempo e está sempre incompleta, sempre em processo de formação. Ele destaca o papel que o olhar do outro tem sobre a construção identitária. “A identidade surge (...) de uma falta de inteireza que é ‘preenchida’ a partir do nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros”. (HALL, 2005, p. 39).

O autor também analisa que repercussões a sociedade vem sofrendo graças às transformações estruturais da modernidade, principalmente na segunda metade do século XX. Tais mudanças estariam

(...) fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a idéia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Esta perda de um ‘sentido de si’ estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito. Esse duplo deslocamento – descentração dos indivíduos tanto de seu lugar no mundo social e cultural quanto de si mesmos – constitui uma ‘crise de identidade’ para o indivíduo. (HALL, 2005, p. 9).

Ao defender que a identidade é móvel, que está sempre se deslocando, Hall (2005) quis explicar que o sujeito possui identidades contraditórias, assumindo diferentes posturas em diferentes situações e momentos da vida, e que tais identidades podem nunca se concentrar, ou melhor, se unificar em torno de um único ‘eu’ totalmente coerente. Ou seja, a

imagem de si que Bianca tenta passar em sua vida virtual nada mais é que uma identidade assumida por ela no ciberespaço, em que aparece linda, feliz e realizada. Seu outro “eu”, o da vida real, é totalmente insatisfeito com sua aparência física. Este pode ser um perfeito exemplo do que o autor entendia como “o sujeito (...) está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não-resolvidas” (HALL, 2005, p. 12). Estas duas identidades, além de outras não retratadas pelo filme, formam o que, integralmente, se pode chamar de Bianca.

A esse respeito, Nicolaci-da-Costa (2006), citada por Mendes (2008), tem uma interpretação interessante sobre a relação entre a Internet e o mundo real. Para ela, a Internet não instituiu um mundo novo e paralelo, sem conexão com o mundo real e que pudesse substituí-lo. “Criou, sim, um espaço alternativo que, embora tendo um relativo grau de independência em relação ao espaço ‘físico’, com ele interage permanentemente” (NICOLACI-DA-COSTA, apud MENDES, 2008, p. 190).

A identidade nasce, também, da relação social que o indivíduo tem com outros indivíduos, ou seja, “(...) a identidade é relacional” (WOODWARD, 2014, p. 9). É isso que Bianca faz por meio de sua página de relacionamento pessoal na internet, onde o principal objetivo é a comunicação, a interação interpessoal. A cada foto publicada surgem dezenas de novos comentários, elogios críticos e opiniões. Nesse processo de troca (de um lado, o indivíduo expõe determinada imagem de si, enquanto de outro os outros exprimem suas opiniões sobre a conteúdo das imagens), percebe-se uma relação com o fenômeno descrito por Mendes (2008) com relação aos weblogs - a personagem leva aos seus seguidores, a cada dia, uma nova configuração de si, ou seja, uma nova identidade. Nesse processo, são muitas as possíveis representações do “eu”. “As ‘identidades’ flutuam no ar, algumas de nossa própria escolha, mas outras infladas e lançadas pelas pessoas em nossa volta, e é preciso estar em alerta constante para defender as primeiras em relação às últimas” (BAUMAN, 2005, p. 19).

Além da simples divulgação de fotos pessoais nas redes, pretende-se também refletir com o curta o compartilhamento de imagens manipuladas com o auxílio de softwares específicos. Essencialmente, esse tipo de manipulação é simples tratamento criativo de uma imagem digital, usada para retoques, alteração e recomposição de cenas. Corroborar-se, assim,

o entendimento de Joly a respeito do tema, ao afirmar que “as imagens não são as coisas que representam, elas se servem das coisas para falar de outra coisa” (JOLY, 2009).

Uma pesquisa realizada pela empresa Dove no Reino Unido e publicada pelo jornal britânico Daily Mail em julho de 2013, diz que 40% das mulheres fazem um trabalho de edição em suas fotografias antes de publicá-las *online*. Os pesquisadores concluíram que as pessoas têm o desejo de estar sempre bem nas fotografias, isso porque atualmente as imagens podem ser compartilhadas em redes sociais como *Facebook*, *Twitter* e *Instagram* e acabam se propagando⁵.

A linguagem audiovisual mostra-se como uma excelente forma de melhor atingir o público. Segundo o professor Wilson Ferreira, mestre em Análises de Imagem e Som e doutorando em Meios e Processos Audiovisuais na Universidade de São Paulo (USP), a frase “uma imagem vale mais do que mil palavras”, atribuída ao filósofo chinês Confúcio, atesta a força filmica, uma vez que “resume a natureza do mais potente aparato de transmissão: a imagem”.

Além disso, os envolvidos na produção de um filme têm um motivo específico para se dedicarem a tão laboriosa tarefa. Chris Rodrigues, ao versar sobre a linguagem cinematográfica, cita uma famosa frase do premiado ator norte americano Jack Lemmon: “Existe apenas uma razão para um produtor produzir um filme, ou um roteirista escrever um roteiro, um ator interpretar um papel ou um diretor dirigir um filme: mexer com as emoções da plateia” (RODRIGUES, 2007, p. 25).

Desta forma, o filme em questão propicia a identificação do público com o drama de Bianca, uma jovem que alimenta seu ego com os elogios que recebe em sua página do Facebook por sua “falsa” beleza, uma vez que só publica fotos alteradas, que escondem algumas de suas imperfeições e realçam suas melhores qualidades físicas. Como constatado por pesquisadores, esse é um comportamento muito comum na atualidade e merece uma reflexão mais aprofundada. Assim, o filme pode colaborar também com estudos sobre o comportamento humano na utilização das mídias sociais, quando os usuários forjam suas identidades físicas em busca de uma melhor representação de suas realidades.

⁵ Matéria publicada pelo site UOL em 10 jul. 2013. Disponível em: < <http://virgula.uol.com.br/comportamento/40-das-mulheres-usam-photoshop-em-suas-fotos-antes-de-publica-las-nas-redes-sociais/>>. Acesso em: 6 abr. 2016.

O curta-metragem também pode ser utilizado não apenas como forma de entretenimento, mas também aplicado nas instituições de ensino, em que professores podem relacionar os conteúdos e temas estabelecidos dentro de suas propostas pedagógicas com a temática trazida por “*Bianca*”, gerando debates de como os recursos da internet são vistos e aplicados pelos seus usuários.

Saber analisar criticamente o filme visto em sala de aula contribui para que os discentes treinem seu olhar para os que vierem a assistir em casa ou no cinema. Essa preparação para decodificar as intenções, os objetivos e as entrelinhas existentes em cada filme acaba por potencializar o repertório de conhecimentos, conquistados pelos alunos, dentro e fora dos muros da escola. Para tanto, o olhar do docente (muitas vezes impregnado pelas indicações oriundas dos manuais didáticos) funciona como mediador dessas experiências, provocando a reflexão crítica ao conhecimento adquirido por meio do cinema” (PEREIRA; SILVA, 2014, p. 333).

DA METODOLOGIA DO PROCESSO DE PRODUÇÃO

Após a escolha do tema, realizou-se uma pesquisa sobre como as pessoas utilizam a internet atualmente. Debateu-se a questão do grande número de fotos postadas nas mídias sociais que possuem algum grau de manipulação. Com isso, passou-se à construção da personagem Bianca, uma jovem de 19 anos que expõe no mundo virtual uma representação da sua identidade física diferente da realidade. Foi escolhida uma figura feminina em razão de uma enquete informal realizada em sala de aula pelos alunos do grupo, na qual se verificou que, dentre os 42 alunos da disciplina Fundamentos da Linguagem Audiovisual, 27 eram mulheres e, neste universo, 20 delas relataram manipular digitalmente suas fotos antes de publicá-las em suas redes sociais digitais.

O nome Bianca, por sua vez, foi fruto de muita controvérsia no grupo. Contudo, um dos membros trouxe esta sugestão em razão da contrariedade do comportamento e personalidade da personagem em relação à significação do nome que, segundo o Dicionário de Nomes Próprios, disponível na Internet, quer dizer branca (leve), alva e cândida. Conforme

acentua Comparato (1995), o batismo da personagem é de extrema importância para o filme, uma vez que indica sua classe social, caráter e tipologia.

O roteiro foi elaborado pelo diretor do filme e autor da ideia que deu origem ao projeto do curta-metragem. Jean-Claude Carrière afirma que “o roteiro é a posição-chave na fabricação de um filme, [...], pois é preciso escrever coisas filmáveis, do contrário o roteiro não passa do sonho impossível de um filme” (CARRIÈRE, 1994 apud RODRIGUES, 2007, p. 49). Assim, com base na inspiração inicial do tema, foi construída uma personagem cujo conflito interno é baseado em uma crise psicológica e precisa encontrar uma forma de aceitação de si. O roteiro é linear, segue uma ordem cronológica e retrata aproximadamente 24 horas da vida da personagem Bianca.

Passou-se, então, à escolha da atriz. Dentre os membros do grupo, Lorena Braga era a que mais se aproximava de uma representação estereotipada da personagem construída para o filme: jovem, branca, magra e de cabelos lisos. A locação foi selecionada dentre os quartos dos próprios componentes da equipe de produção. A seleção baseou-se na necessidade que se tinha de encontrar um cômodo próximo a um banheiro, uma vez que o roteiro cobrava esse tipo de cenário.

O equipamento aplicado nas filmagens pertence aos próprios alunos, evitando-se a espera pela liberação do material disponível no Centro de TV da universidade. Foi usada uma câmera DSLR Canon EOS t3i, lente 18x135mm. Não foi feito uso de nenhum aparato de iluminação, apenas a luz natural da locação. O figurino foi pensado a partir da forma de se vestir mais habitual de jovens entre 18 e 21 anos, do sexo feminino, com as características presentes na personagem em questão.

Depois destas definições, iniciou-se a elaboração do *storyboard*, feito por meio de fotografias, uma vez que nenhum dos membros do grupo tinha habilidades técnicas de desenho.



Amostra de imagens que compõem a sequência do storyboard

Na mesma oportunidade elaborou-se um roteiro técnico e a decupagem de direção, em que o diretor definiu os planos e movimentos de câmera que seriam utilizados na gravação. Foi escolhida a linguagem cinematográfica do cinema mudo, em cores, em que toda sonoridade fica por conta apenas da trilha sonora. Com isso, pretendia-se fixar a atenção do espectador no drama psicológico pela qual a personagem passa em seu conflito.

As gravações foram realizadas em dois dias, pois havia a necessidade de cenas feitas durante o dia e a noite. O cronograma continha essa previsão, uma vez que a locação tinha uma única janela que situaria o público no tempo de ocorrência da ação. Assim, primeiro foram feitos todos os planos que se passam no período noturno e em uma data posterior os *shots* que se passam de dia.

Durante todo o processo utilizou-se a técnica da câmera na mão, pois o espaço disponível era pequeno e a equipe de produção dispunha de apenas uma câmera. Foram planejados muitos planos diferentes e essa técnica mostrou-se a de mais fácil manuseio do equipamento dentro das condições impostas. Tudo isso foi realizado com base nos conselhos de Rodrigues, para quem “[...] é mais sensato e econômico trabalhar assim, e é dessa forma que os filmes são feitos” (RODRIGUES, 2007, p. 41).

O tema principal do filme é o conflito interno da personagem gerado por sua postura no uso de imagens pessoais nas mídias sociais. Para isso, era importante que o público acompanhasse a rotina da protagonista. Assim, durante as filmagens, houve a preocupação em enfatizar as ações e expressões de Bianca, já que a causa de sua perturbação psicológica é a justificativa que levou o grupo a produzir o curta-metragem.

No contexto da linguagem cinematográfica escolhida, foi usada uma grande variedade de planos, como o inteiro, médio, próximo, *close up* e etc., cada um com objetivos específicos. Destaca-se, por exemplo, o uso do *close up* na personagem principal enquanto lê os comentários feitos à sua última foto postada. O intuito, neste caso, foi realçar a alegria que ela experimenta ao se ver admirada por seus seguidores.

Não houve preocupação com a captação do som, uma vez que se optou pela linguagem do cinema mudo. Toda a sonoridade do filme ficou a cargo da trilha sonora escolhida na etapa seguinte.

Finalizada a fase das gravações, o editor, com o auxílio da equipe, colocou os planos em ordem seguindo as orientações do roteiro técnico, passando, a seguir, à montagem, onde ficou definido o tempo final do filme, assim como a carga dramática das cenas. Neste momento foi definida a trilha sonora, cuja função seria transmitir uma determinada dramaticidade, por se tratar de um filme mudo. A música *Mama Do*, interpretada por Pixie Lot e presente durante o tempo narrativo em que é mostrado o cotidiano da personagem, dá ao curta-metragem um ritmo alegre e descontraído, realçando a satisfação de Bianca com os elogios que recebe nas redes sociais por sua beleza.

O foco dramático da ação é o momento em que ela, ao se preparar para dormir, olha sua imagem refletida no espelho e dá-se conta que a felicidade de que goza com sua reputação no mundo virtual é falsa e efêmera. Buscou-se a atenção do espectador com a mudança da música de fundo, cuja carga emotiva e triste da melodia contribui para um efeito de empatia entre o público e a personagem. Para maximizar o resultado nesse ponto, também foi feito o uso de uma sutil câmera lenta na sequência do banheiro.

Como a narrativa se passa no decorrer de um dia, houve a necessidade de se utilizarem duas *dieseges* curtas, com o recurso do escurecimento rápido da tela entre os momentos que Bianca sai de casa de manhã e retorna à noite, e um escurecimento um pouco mais prolongado da tela para expressar o transcurso de uma noite para o dia seguinte.

O FILME

O curta-metragem objeto deste trabalho tem duração de quatro minutos e cinquenta e dois segundos (incluindo os créditos). É inspirado na realidade de inúmeras pessoas que têm como hábito postar nas mídias sociais fotos alteradas por programas ou aplicativos de computador. A história se passa no quarto de uma jovem que se sente feliz com os elogios que recebe por causa de suas fotos, mas se deprime com sua aparência real.

A narrativa tem início com Bianca publicando um *selfie* em sua página do Facebook. Ela então vai para a faculdade e retorna no final do dia, ansiosa por ler os comentários feitos à sua foto. Ao ver que foi bastante elogiada por amigos e seguidores de seu perfil, expressa uma intensa satisfação com o impacto de sua “falsa” beleza. Enquanto se prepara para dormir, vê sua imagem (real) refletida no espelho do banheiro e se deprime instantaneamente, não só

por não ter fisicamente a aparência que gostaria de possuir, mas por dar-se conta de que seu sucesso na internet é apenas uma fachada. Ela, então, dorme envolta em reflexões a respeito de seu comportamento.

No dia seguinte, acorda ainda sob o efeito destes pensamentos, porém, em poucos instantes, muda sua postura e parte para mais um dia característico de sua rotina: coloca uma roupa bonita, arruma os cabelos e tira mais *selfies* para alimentar sua página e novamente vivenciar o gosto do sucesso que sua imagem forjada produz. Não deixando de, antes de publicá-las, modificá-las digitalmente. E assim, a história da personagem retratada pelo filme se reinicia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A insatisfação com a própria identidade não parece ser um problema que surgiu com a utilização da internet, tampouco das redes sociais digitais.

Num ambiente de vida líquido-moderno, as identidades talvez sejam as encarnações mais comuns, mais aguçadas, mais profundamente sentidas e perturbadoras da ambivalência. É por isso (...) que estão (...) no próprio cerne da atenção dos indivíduos líquido-modernos e colocados no topo de seus debates existenciais. (BAUMAN, 2005, p. 38).

Contudo, os recursos disponíveis para manipulação das imagens caíram no gosto das pessoas, e seu uso excessivo denota não só uma necessidade humana de exposição pública, como também o receio de que defeitos e imperfeições físicas se propaguem no universo virtual.

Na visão de Rubens Damasceno, os usuários com acesso a este tipo de ferramentas têm a possibilidade de transformar as imagens em algo mais agradável aos olhos tão somente com alterações de cores, enquadramento, saturação, filtros, dentre outras. As lentes das máquinas fotográficas, celulares e tablets capturam imagens que não são as que serão vistas por outras pessoas, pois acabam por se transformar em representações que o fotógrafo deseja passar ao mundo em que vive (DAMASCENO, 2014).

Com a produção do curta-metragem “*Bianca*”, o objetivo foi propor ao público uma reflexão acerca deste tipo de comportamento. Por enxergar-se na linguagem audiovisual um poder de causar emoções nos espectadores e propiciar um processo de identificação com os dramas sofridos pelos personagens na tela, acredita-se que a referida obra cinematográfica deve contribuir positivamente para um melhor entendimento acerca do tema do filme em questão.

O curta proporciona, outras reflexões sobre a cultura da internet, principalmente no que diz respeito às ferramentas de socialização disponíveis na rede mundial de computadores. As pessoas buscam nesses meios sociais uma realidade ficcional da própria vida. Bianca busca significação para o seu “eu” com a publicação de fotos pessoais em suas redes sociais digitais. “As pessoas revelam sentimentos, pensamentos e desejos para os outros e para si mesmos. E quando observam como esse outro reage àquilo que revelam ser, são informados do quanto vale aquilo que são”. (MENDES, 2008, p. 190). Vale uma discussão acerca da construção de identidade desses usuários.

REFERÊNCIAS

BATISTA, Giulianne; RODRIGUES, Rafael. **A construção da identidade na “geração fitness” do Instagram**: a representação do eu e do corpo no ciberespaço. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 37., 2014, Foz do Iguaçu. Anais eletrônicos. Foz do Iguaçu: 2014. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/sis/2014/resumos/R9-1378-1.pdf>>. Acesso em 5 set. 2015.

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

BIANCA. In: **Dicionário de Nomes Próprios: significado dos nomes**. Disponível em: <<http://www.dicionariodenomesproprios.com.br/bianca/>>. Acesso em: 13 de abr. 2016.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

DAMASCENO, Alhen R. S. **A imagem e a circulação midiática nos processos comunicacionais**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL EM COMUNICAÇÃO E CONSUMO, 4., 2014, São Paulo. Anais eletrônicos... São Paulo: 2014. Disponível em: <http://www.espm.br/download/Anais_Comunicon_2014/gts/gt_seis/GT06_DAMASCENO.pdf>. Acesso em 5 set. 2015.

HALL, Stuart. **A identidade cultura na pós-modernidade**. 10 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

JOLY, Martine. **Introdução à análise de imagem**. Campinas, SP: Papirus, 2009.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na vida contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

MENDES, Francielle Maria Modesto. **Blog pessoal: a busca da identidade do sujeito no mundo mediado pela internet**. Contrapontos, v. 8, n. 2. Itajaí, 2008, p. 187-199.

PEREIRA, Lara Rodrigues; SILVA, Cristiane Bereta. **Como utilizar o cinema em sala de aula? Notas a respeito das prescrições para o ensino de História**. Espaço Pedagógico, Passo Fundo, v.21, n. 1, jul-dez. 2014. Disponível em: <<http://www.upf.br/seer/index.php/rep>>. Acesso em: 13 abr 2016.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro: Lamparina editora, 2007.

SIBILIA, Paula. **A Vida como relato nos blogs: mutações no olhar introspectivo e retrospectivo na conformação do “eu”**. Coimbra: VIII Congresso Luso-Afro-Brasileiro de Ciências Sociais, 2004. Disponível em: <<http://www.ces.uc.pt/lab2004/pdfs/PaulaSibilia.pdf>>. Acesso em: 13 abr. 2016.

WOODWARD, Kathryn. **Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual**. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org.); HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. 15. ed. Petrópolis. RJ: Vozes, 2014.

40% das mulheres usam Photoshop em suas fotos antes de publicá-las nas redes sociais. Universo Online S/A (UOL), São Paulo, 10 jul 2013. Disponível em: <<http://virgula.uol.com.br/lifestyle/comportamento/40-das-mulheres-usam-photoshop-emsuas-fotos-antes-de-publica-las-nas-redes-sociais/>>. Acesso em: 12 set. 2015.