

Qual é a fronteira entre o real e o virtual?

Filme *Nerve*, de Ariel Schulman e Henry Joost, questiona a influência do universo cibernético no mundo real

18 de setembro de 2016

Tiffany Panegalli, Biblioteca Parque Villa-Lobos

Lançado dia 25 do mês passado, *Nerve* trata de um jogo virtual parecido com uma rede social, onde há jogadores – pessoas que aceitam desafios propostos pelo jogo – e observadores, que visualizam comentam e curtem o que os jogadores fazem. Os jogadores podem atrair seguidores conforme aceitam os desafios, além de receber uma quantia em dinheiro para cada um que completam.

Vee (Emma Roberts) é uma garota tímida do colegial que decide deixar de ser uma observadora para tornar-se jogadora no *Nerve*, e conhece Ian (Dave Franco), outro jogador no game, e começam a cumprir diversos desafios, acumulando uma pequena fortuna em apenas algumas horas. Mas em determinado momento, Vee percebe a rede mafiosa por trás do jogo e precisa encontrar alguma forma de se desconectar.

Na proposta visual do longa, tudo se passa em um futuro próximo, numa Manhattan com motos mais modernas e com iluminação fluorescente de diversas cores dominando ruas e estabelecimentos. Porém, anos se passaram e as pessoas continuam as mesmas, usando o mesmo estilo de roupas, os mesmos penteados e fazendo as mesmas coisas – ilustrando que o comportamento humano não acompanha o progresso da tecnologia, ao menos não no mesmo ritmo.

Bem aceito pelo público, o filme dirigido por Ariel Schulman e Henry Joost, os mesmos diretores do documentário *Catfish* e dos filmes *Atividade Paranormal 3* e *4*, com um orçamento menor que US\$ 20 milhões já tinha arrecadado um total de US\$ 61,2 milhões até dia 11 de setembro, um bom resultado para o modesto custo de produção.

Nerve aborda o anonimato nos meios virtuais e a tendência dos usuários cibernéticos de se isentarem do que falam, postam ou compartilham, como se não fossem responsáveis por seus atos. Isso pode ser comprovado pelo formato do game, que permite a utilização de pseudônimos, acobertando as atitudes dos jogadores e escondendo-os por detrás de uma tela. A dificuldade de distinção entre

o real e o virtual também fica muito explícito no filme, quando os observadores pedem para que Vee seja morta, mas não têm total consciência de em que realidade isso ocorre.

O fato de toda a trama se passar em apenas um dia confere um caráter dinâmico ao enredo da obra, se relacionando com a rapidez da própria internet, que é capaz de trafegar dados e interligar pessoas em poucos segundos.

Sendo assim, *Nerve* é um filme que relaciona o mundo real com o cibernético, propondo reflexões sobre a relação das pessoas com a internet na atualidade, que se assistido com um olhar um pouco mais aguçado, pode abrir portas para discussões sobre a influência de veículos de informação online na vida das pessoas.