



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
CULTURA E SOCIEDADE
MESTRADO INTERDISCIPLINAR



DANIELA MENEZES MOREIRA

@LUNO EM CENA

representações em filmes brasileiros
sobre o estudante adolescente na era da informação

São Luís
2014

DANIELA MENEZES MOREIRA

@LUNO EM CENA

representações em filmes brasileiros
sobre o estudante adolescente na era da informação

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Cultura e Sociedade, Mestrado Interdisciplinar da Universidade Federal do Maranhão, para a obtenção do título de Mestre em Cultura e Sociedade.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Sandra Maria Nascimento Sousa.

São Luís
2014

DANIELA MENEZES MOREIRA

@LUNO EM CENA

representações em filmes brasileiros
sobre o estudante adolescente na era da informação

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Cultura e Sociedade, Mestrado Interdisciplinar da Universidade Federal do Maranhão, para a obtenção do título de Mestre em Cultura e Sociedade.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Sandra Maria Nascimento Sousa.

Aprovada em: 29 / 08 / 2014

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a. Sandra Maria Nascimento Sousa (Orientadora)
Doutora em Ciências Sociais
Universidade Federal do Maranhão

Prof.^a Dr. João Batista Bottentuit Junior (Interno ao PGCult)
Doutor em Educação
Universidade Federal do Maranhão

Prof.^a Dr.^a. Maria do Socorro Sousa de Araújo (Externo ao PGCult)
Doutora em Ciências Sociais
Universidade Federal do Maranhão

Dedico mais esta aventura
a meu filho querido
Renan Moreira Marques.

AGRADECIMENTOS

Ao meu filho, Renan, pelo amor que guia todos os meus passos.

À minha avó, Mucy (*in memoriam*), por ter me ensinado a gostar de aprender, mesmo quando pesa a disciplina.

À minha mãe, Dayse, exemplo de superação e alegria, pelo incentivo constante e acolhimento em todos os momentos.

Ao meu pai, Ney, por toda uma vida de luta para garantir o melhor possível em minha formação e por todo o carinho e compreensão diante dos meus tropeços.

Aos meus irmãos, Elizabete e Augusto, pelos ensinamentos e carinho de sempre.

Aos meus sobrinhos, Bianca, Júlia e Lucas, que me estimularam a olhar para suas adolescências.

Aos amigos que conheci durante minha adolescência e que escolho, todos os dias, partilhar a vida: Karina, Aninha, Beth, Bruninho, Chicão, Fabinho, Leandro, Lu, May, Paty, Paulão, Roc. Entre eles, meu agradecimento especial à Caca, que com enorme generosidade me orientou quando mais precisei e não me deixou desistir.

À minha orientadora Sandra Nascimento Sousa, por seu exemplo de profissionalismo, apoio inspirador, ética, inteligência, seriedade, dedicação.

Aos professores do PGCULT, em especial àqueles com quem aprendi em sala de aula: Antonio Feitosa, Arão Paranaguá, Fernando Manzke, Jarbas Lima, João Batista Bottentuit, José Alcântara, Márcia Manir, Norton Correa, Reinaldo Portal e Silvano Silva.

Aos amigos que fiz no Mestrado e que guardarei no coração: Ana Letícia, Ana Neuza, Ângela, Zaquiel, Danielle Costa, Jorge, José Antonio, Stella, Thays, Wilma e, especialmente, Daniele Segadilha.

Aos amigos da Secretaria Estadual de Educação, especialmente Mariana, Vânia, Bulcão, Damásio e Júlia, por todo o apoio no período em que estive ausente.

À CAPES, pela bolsa que me permitiu concluir o estudo.

À Deus, por todas essas pessoas em minha vida, todas as oportunidades de aprender, tudo isso e muito mais.

Lidar, criticamente, com aqueles discursos que estão fora dos domínios tradicionais do conhecimento, para ampliar a definição histórica e relacional de textos culturais.

Henry Giroux

RESUMO

Este estudo trata da constituição de representações sobre o estudante adolescente, voltando-se para um campo no qual algumas delas vem sendo produzidas no início da década de 2010: o cinema brasileiro. Ligado à temática Mídia e Educação, tem o objetivo de problematizar o modo como estas representações são produzidas, partindo da premissa de que este veículo midiático vem seguindo a tendência de colocar a juventude numa posição de centralidade na cultura contemporânea, e, simultaneamente, vem promovendo o caráter pedagógico assumido pelos discursos da mídia sobre a adolescência. O trabalho utiliza os conceitos de discurso, poder, saber e sujeito, conforme foram elaborados por Michel Foucault, colocando-o em conversação com teóricos dos estudos culturais. O *corpus* empírico selecionado para análise do discurso sobre o estudante adolescente concentra-se sobre quatro filmes: *Os Famosos e os Duendes da Morte*, *Antes que o mundo acabe*, *As melhores coisas do mundo* e *Desenrola*. São consideradas para análise, ainda, informações que circulam sobre estes filmes no ciberespaço, em processos de interatividade que envolvem os espectadores em formas de assujeitamento. Sua conclusão aponta para a ênfase dada ao adolescente também como sujeito de posição privilegiada na era da informação.

Palavras-chave: Tecnologias. Cinema. Adolescentes. Educação.

ABSTRAT

This study deals with the establishment of representations about the teenager, turning to a field in which some of them have been produced in the early 2010s: Brazilian cinema. On to the thematic Media and Education, aiming to discuss how these representations are produced, it starts from the premise that this media vehicle is following the trend of placing the teenager in a position of centrality in contemporary culture, and simultaneously, has been promoting the pedagogical character assumed by media discourses about adolescence. The work uses the concepts of discourse, power, knowledge and subject, as were developed by Michel Foucault, putting him in conversation with theorists of cultural studies. The empirical corpus selected for analysis focuses on four films: *The Famous and the Dead*, *Before the world ends*, *The best things in the world* and *Desenrola*. Further information about these films circulating in cyberspace, in interactive processes that involve viewers in forms of subjection are considered for analysis. Its conclusion points with respect to the emphasis given to the teenager as also subject of privileged position in the age of the information.

Keywords: Technology. Cinema. Teens. Education.

Figura 01 – Gráfico relativo à pergunta: <i>Você usa a internet para quais finalidades?</i>	48
...	
Figura 02 – Quadro de sinopses.....	58
Figura 03 – Reprodução da tela, mostrando <i>link</i> para acesso a atividade interativa ‘ <i>Monte Seu Vídeo</i> ’, etapa ‘ <i>Digite seu nome</i> ’	62
Figura 04 – Reprodução da tela, mostrando atividade interativa ‘ <i>Monte Seu Vídeo</i> ’, etapa ‘ <i>Arraste os vídeos para as áreas abaixo e crie próprio vídeo</i> ’	62
Figura 05 – Reprodução da tela, mostrando atividade interativa ‘ <i>Monte Seu Vídeo</i> ’, etapa de execução.....	62
Figura 06 – Reprodução da tela, mostrando atividade interativa ‘ <i>Monte Seu Vídeo</i> ’, etapa ‘ <i>Divulgue seu vídeo</i> ’	62
Figura 07 – Reprodução da tela, mostrando atividade interativa ‘ <i>Monte Seu Vídeo</i> ’, etapa de personalização ‘ <i>Vídeo editado por Daniela</i> ’	63
Figura 08 – Reprodução de tela da página oficial da Buriti Filmes, dirigindo o internauta ao site oficial do filme <i>As melhores coisas do mundo</i>	65
Figura 09 – Tabela com as 20 Maiores bilheteiras brasileiras de 2013.....	82
Figura 10 – Tabela com filmes brasileiros sobre estudantes adolescentes desde 2010.....	83
Figura 11 – Vídeo da garota <i>Jingle Jangle</i>	91

Figura 12 – O texto é escrito.....	91
Figura 13 – Postagem na internet.....	91
Figura 14 – Blog de <i>Mr. Tambourine Man</i>	91
Figura 15 – Caixas de diálogo abertas na tela.....	92
Figura 16 – Grupo “Longe Daqui”.....	92
Figura 17 – Eu não aguento essa internet!.....	93
Figura 18 – Isso é uma aula, tu tem que participar.....	94
Figura 19 – Professor autoritário.....	95
Figura 20 – Multitarefa.....	96
Figura 21 – A pesquisa que interessa.....	100
Figura 22 – Site de busca Ondeestá.....	100
Figura 23 – Blog Antes que o mundo acabe.....	100
Figura 24 – Blog Dri Novais na escola.....	104
Figura 25 – Blog Dri Novais na biblioteca.....	104

Figura 26 – Celular no corredor da escola	10
I.....	4
Figura 27 – Celular no corredor da escola	10
II.....	4
Figura 28 – Celular no corredor da escola	10
III.....	4
Figura 29 – Quadro e giz.....	10 5
Figura 30 – Paredes na cibercultura.....	10 6
Figura 31 – Lousa digital.....	10 6
Figura 32 – Área de convivência na escola.....	10 6
Figura 33 – Sala de aula na cibercultura.....	10 6
Figura 34 – Vídeo feito por Amaral.....	10 7
Figura 35 – Fotografando calcinhas na escola.....	11 1
Figura 36 – <i>Sexting</i> em Desenrola I.....	11 2
Figura 37 – <i>Sexting</i> em Desenrola II.....	11 2
Figura 36 – <i>Sexting</i> em Desenrola III.....	11 2
Figura 37 – <i>Sexting</i> em As melhores coisas do mundo I.....	11 3

Figura 36 – <i>Sexting</i> em As melhores coisas do mundo	11
II.....	3
Figura 37 – <i>Sexting</i> em As melhores coisas do mundo	11
III.....	3
Figura 36 – <i>Sexting</i> em As melhores coisas do mundo	11
IV.....	3
Figura 37 – <i>Sexting</i> em As melhores coisas do mundo	11
V.....	4
Figura 38 – Projeto	11
educativo.....	7
Figura 39 – Bullying, cibercullying e violência na	11
escola.....	7

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1 UMA METODOLOGIA PARA O ESTUDO.....	19
1.1 A construção de um roteiro: da educação aos estudos culturais.....	20
1.2 A escolha de um cenário: o cinema.....	28
1.3 O foco em um ator: o adolescente em idade escolar.....	35
2 POR TRÁS DAS CÂMERAS, À FRENTE DAS TELAS DOS	
COMPUTADORES.....	52
2.1 Sujeitos em conexão com filmes.....	58
2.2 Filmes em conexão com um mercado cinematográfico.....	77
3 À FRENTE DAS CÂMERAS, POR DENTRO DOS	
COMPUTADORES.....	88
3.1 Sociabilidades entre gerações: cenas em família e na escola.....	91

3.2	Sociabilidades de uma geração: cenas de estudantes adolescentes.....	109
4	CONSIDERAÇÕES PARA UM ‘THE END’	124
4.1	Trailer de reflexões críticas.....	125
4.2	<i>Making of</i> da investigação.....	127
	REFERÊNCIAS	130

INTRODUÇÃO

Pais, professores, pesquisadores, temos vivido experiências desafiadoras na construção de “saberes” e “fazeres” que incorporam tecnologias de informação e comunicação (TIC) ao processo de educação de nossos filhos e alunos. São tantas cenas do nosso cotidiano nos motivando a refletir os desafios na educação sob o veloz fluxo de inovações tecnológicas, que selecionar apenas algumas para dar início e orientar os rumos deste estudo implica o risco de que outras, igualmente relevantes, não sejam lembradas. Além disso, estas cenas podem ser vistas como uma série finita de imagens fixas, projetadas com determinados enquadramentos, mas quando reunidas sob certas condições de projeção, elas parecem ganhar um movimento que desafia a capacidade resolutiva da visão humana. Como num filme.

Para começar com uma mostra dos desafios que temos experimentado, lembro a cena de uma situação cotidiana, como usuária de TIC, quando, após um mês com um novo celular, eu ainda buscava conhecer seus principais programas aplicativos e era meu filho, um adolescente de 12 anos, quem me ensinava. Na perspectiva de mãe, encontro-me numa posição onde tenho mais aprendido com ele, do que lhe ensinado algo, quando o assunto é tecnologia. Minhas sensações diante destas cenas são variadas. Sua bem sucedida condição de autodidata no uso das tecnologias me deixa orgulhosa e também um tanto preocupada. Em minhas memórias, não lembro de, na mesma idade em que ele está, saber mais que meus pais sobre qualquer assunto que fosse. Hoje, meu filho fala comigo sobre as novas tecnologias da posição

de alguém que tem vantagens sobre o saber e, neste campo, ele se torna poderoso. Esta cena, entre tantas que poderiam ser citadas, já se apresenta carregada de questões que tem emoldurado nosso relacionamento na chamada *era da informação*¹.

De outro ponto de vista, como estudante, observo as diferenças entre nossas gerações nas maneiras de buscar as informações, de ler, interpretar, elaborar conclusões, pensar. Enquanto eu, em sua idade, ainda cheguei a carregar pesadas enciclopédias para copiar em meus cadernos grande parte de seus textos seguindo a orientação de meus professores, meu filho “*acessa*” rapidamente um turbilhão de informações para “*processá-las*” na produção de um *blog*, que poderá ser visto não apenas por seus colegas de turma e professor, mas por todos que tiverem acesso a internet. Surgem outras questões. Há este conjunto de palavras, acentuando as diferenças na descrição dos cenários temporais de nossas gerações: *acessar* e *processar* a informação, *blog* e *internet* são termos que usei aqui sem a certeza de que seriam aprovados por meu filho, diante da possibilidade de que eles já sejam considerados por ele obsoletos. As palavras, assim como as maneiras de estudar e aprender, tal como as tecnologias de informação e comunicação, parecem ‘envelhecer’ mais depressa.

Para cada perspectiva que assumo tentando pensar sobre os desafios experimentados na incorporação de TIC aos processos de educação, minhas questões se multiplicam. Como professora no Ensino Fundamental em uma escola particular de São Luís, tive a oportunidade de observar diferentes formas como os alunos fazem uso das TIC, bem como as diferentes maneiras como professores as tem adotado, seja em suas práticas profissionais, seja em suas vidas pessoais. Como supervisora escolar na rede pública de ensino, foi possível perceber como, no cotidiano da escola, os desafios ligados ao uso das TIC se mostram de inúmeros modos, desde o rompimento de fronteiras disciplinares, que implicam novos modos de pensar, aprender e ensinar, até o rompimento de fronteiras no espaço da vida íntima, com uma tendência a naturalizar a exposição de informações pessoais.

Recentemente, a oportunidade de participar de um evento em uma escola privada local serviu como um indício do quanto essa discussão é necessária e vem demandando teorização entre educadores. Esta escola, que no ano anterior adotou como estratégia comercial a divulgação de que cada aluno teria um *tablet* como ferramenta de aprendizagem, um ano depois chama os pais de seus alunos, entre os quais eu estava, para alertá-los sobre os perigos que o uso da internet trouxe para a convivência na escola. O cenário exposto pela equipe de direção

¹ Para contextualizar a reflexão, seria possível usar expressões como ‘era do conhecimento’ ou ‘era digital’, entre outras. Optei por ‘era da informação’, tomando por referência a trilogia de Manuel Castells que utiliza esta expressão em seu título.

e coordenação escolar posicionava o aluno enquanto sujeito ativo, não só na recepção, mas na produção e circulação de informações inadequadas à idade, o que não apenas poderia causar problemas de ordem jurídica aos responsáveis, mas prejudicaria, sobretudo, a imagem do aluno frente a seus pares por tempo indeterminado. Uma palavra, nova para a maioria dos pais presentes, resumia o problema que justificava aquela reunião: *sextexting* ou, como alertou uma gerente pedagógica, *sexting*, uma espécie de abreviação, contração das palavras em inglês *sex* (sexo) e *texting* (mensagens de texto). Para explicá-la, foi citado o caso da fotografia de uma aluna seminua circulando pelos celulares no interior da escola, o que provocou nos pais a produção de relatos marcados por sentimentos de perplexidade, constrangimento, medo e indignação. Muitas questões foram apresentadas pelos presentes, apontando a relevância social da discussão sobre o tema. Na tentativa de lidar com as inquietações dos pais, a equipe de apoio pedagógico da escola conduziu a reunião no sentido de indicar a adoção de estratégias para acompanhar a rotina dos filhos no uso das TIC, principalmente, limitando e fiscalizando o uso da internet. Foram mostrados *sites*² com orientações sobre como pais e filhos devem agir para utilizar adequadamente TIC, os quais poderiam ser acessados através de links disponibilizados no próprio *site* da escola.

Este breve momento, associado a minhas experiências como mãe, estudante, professora, supervisora escolar e pesquisadora, provocou em mim as inquietações que impulsionaram este estudo. As falas dos profissionais que conduziam a reunião pareceram, a primeira vista, carregadas de certezas e promessas redentoras de que se seguirmos atentamente algumas simples orientações conseguiremos tratar do problema em questão, evitando que nossos alunos e filhos sejam atingidos negativamente pelo uso das TIC, restando apenas aproveitar os benefícios que as mesmas trouxeram para sua educação.

Suspeitei que esta fosse uma forma excessivamente simplista e pouco eficaz de lidar com o problema. Inspirada pela proposta de análise discursiva de Foucault³, considerei os relatos daqueles pais, dos diretores e coordenadores daquela escola como enunciados imersos em uma rede de significação, cujo valor operativo dos conceitos não só estava em processo de

² Um exemplo é o site SaferNet Brasil, uma associação civil de direito privado, com atuação nacional, fundada em 20 de dezembro de 2005, sem fins lucrativos ou econômicos, sem vinculação político partidária, religiosa ou racial. Conforme explicitado no site, a organização surgiu para materializar ações concebidas nos anos de 2004 e 2005, quando um grupo de cientistas da computação, professores, pesquisadores e bacharéis em Direito desenvolveram pesquisas e projetos sociais voltados para o enfrentamento dos crimes e violações aos Direitos Humanos na Internet brasileira, firmando acordos de cooperação com instituições governamentais, a exemplo do Ministério Público Federal. Ver <http://www.safernet.org.br/site/institucional>. Acesso em 20/12/2013.

³ FOUCAULT, Michel. A arqueologia do saber. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. 7 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

produção ali naquele momento de reunião, como também era produto de discursos sobre o papel da escola face ao processo de socialização do aluno no contexto histórico, social, cultural, econômico e político de disseminação das TIC. O discurso pedagógico apresentado por esta escola, atravessado por contradições, me levou a assumir o desafio de investigar a temática.

Entre o referencial bibliográfico levantado para a delimitação do tema, não *acessei* nenhum único estudo acadêmico brasileiro que tratasse do *Sexting*. Mesmo ao buscar, por exemplo, em sites de busca especializados em localizar dissertações e teses acadêmicas que tratassem do tema no campo da educação, usando as palavras-chave *sextexting*, *sexting* ou, até mesmo *bullying virtual*, não foi possível obter resultados⁴. Entretanto, há uma infinidade de informações facilmente acessíveis sobre o assunto circulando via internet, principalmente na forma de notícias que divulgam os casos mais interessantes ao sensacionalismo. Elas falam de estudantes que produzem fotos ou vídeos com conteúdo erótico, grande parte com relações sexuais protagonizadas por eles mesmos, que são levadas a público geralmente por rapazes com o desejo de revelar suas performances sexuais com suas parceiras, embora seja comum que apenas o rosto feminino seja exibido. Alguns casos noticiados tratam do suicídio de meninas expostas por *sexting*, como no texto a seguir, publicado em 24 de novembro de 2013:

No último dia 14, a estudante gaúcha Giana Laura Fabi, de 16 anos, foi avisada por uma amiga do colégio que uma foto em que aparece nua havia sido espalhada pela internet. Três horas depois, Giana foi encontrada morta em seu quarto pelo irmão. Segundo a polícia, ela se enforcou com uma corda. Quatro dias antes, a 4.000 quilômetros da cidade gaúcha de Veranópolis, outra adolescente, Júlia Rebeca Pessoa, de 17 anos, também se enforcou depois de receber pelo celular um vídeo no qual ela fazia sexo com uma amiga e um rapaz, todos menores de idade, na cidade de Parnaíba, no litoral do Piauí. A prática de produzir e distribuir fotos e vídeos íntimos nas redes sociais, conhecida como *sexting*, é expressiva no Brasil. (Disponível em <http://veja.abril.com.br/noticia/brasil/sexo-e-internet-quando-a-exposicao-pode-levar-a-morte>. Acesso em 29/11/2013)

O impacto que estas notícias provocaram em mim só foi superado por outro ainda mais forte, quando recebi em meu celular, através de um programa aplicativo chamado *Whatsapp*⁵, as tais fotos e vídeos de que falavam as notícias. Não foi necessário muito esforço para ter

⁴ Até março de 2014.

⁵ Programa aplicativo de mensagens instantâneas contendo texto, imagem e som, para uso principalmente em celulares. Segundo a descrição de Levy (1999, p. 63) sobre dispositivos comunicacionais, pode-se concluir que o *Whatsapp* possibilita as três grandes categorias de contato: um-um, um-todos e todos-todos. Desta forma, o telefone celular que até pouco tempo era um exemplo de tecnologia que possibilitava comunicação no modo um-um, ou seja, de um emissor a um receptor, de indivíduo a indivíduo, ponto a ponto, agora, conectado ao ciberespaço através dos inúmeros aplicativos disponíveis, amplia as formas de contato entre os participantes, gerando novas formas de sociabilidade. Para Levy (1999, p. 63), “*são os novos dispositivos informacionais (mundos virtuais, informações em fluxo) e comunicacionais (comunicação todos-todos) que são os maiores portadores de mutações culturais, e não o fato de que se misture o texto, a imagem e o som, como parece estar subtendido na noção vaga de multimídia*”.

acesso a este material, após comentar com um grupo de amigos, muitos deles professores, sobre meu interesse no assunto. Entre os vídeos recebidos, um chama a atenção por se passar em uma sala de aula, com alunos uniformizados, a luz do dia. As imagens, aparentemente captadas por meio de um celular, mostram uma adolescente chamada Sabrina fazendo sexo consensual, com penetração e sem camisinha, com quatro rapazes diferentes, num canto da sala de onde é possível ver grande parte do ambiente, inclusive, a porta sendo controlada por outros alunos, como se tentassem evitar um flagra de alguma autoridade escolar. Tudo isto se passa em cerca de 4 minutos. Ao final do vídeo, a menina é orientada a “tomar remédio” por um dos estudantes, enquanto outro comenta em tom de brincadeira: “esse filho não é meu!”.

O contato com este material me levou a uma melhor compreensão dos exageros expressos na fala da equipe de apoio pedagógico naquela reunião com os pais na escola onde meu filho é aluno. O sentimento de perplexidade diante da exposição pública de cenas da vida íntima dos alunos torna-se mais evidente quando surgem questões em torno das vivências sexuais da adolescência, acessíveis por tempo indeterminado na internet, transformadas em apenas mais uma informação banal em circulação. O problema materializa-se com novos contornos quando alguns adolescentes, principalmente meninas, sofrem com as consequências dessa exposição pública, chegando a cometer suicídio.

Porém, por mais que cenas como estas mereçam a atenção e precaução de pais e educadores, é válido questionar: até que ponto limitar e fiscalizar o uso da internet pelos estudantes adolescentes poderia evitar problemas como o da superexposição de sua intimidade? É possível orientar um aluno a não produzir ou reproduzir imagens que exponham sua vida sexual ou a de outro jovem, mas seria possível deixá-lo sem internet, celular, *facebook*, *whatsapp*, mantendo-o à margem do fluxo incessante das inovações tecnológicas? Motivados pelo senso de proteção, poderíamos garantir que os jovens fizessem uso das TIC para acessar apenas conteúdos apropriados à sua faixa etária e ao mesmo tempo estimular sua autonomia? Como manter este controle sobre suas atividades no mundo virtual e ao mesmo tempo incorporar as inovações tecnológicas de modo a atualizar nosso cotidiano?

Envolvida por estas questões, percebo que elas próprias integram um outro conjunto de enunciados que informam sobre a importância e necessidade de usarmos as TIC, afirmando que não avançar nos sistemas de comunicação corresponde a uma forma de exclusão, como revela Lévy (1999, p. 237)⁶, da qual poucos escolhem fazer parte. E, na verdade, este conjunto de enunciados que falam sobre nos mantermos sempre atualizados frente às inovações

⁶ LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo, Ed. 34, 1999.

tecnológicas se mostra com frequência bem maior nos meios midiáticos, embora nestes casos sem sensacionalismo, como se atuassem no sentido de naturalizar o consumo das tecnologias ‘indispensáveis’ aos modos de viver as relações sociais na contemporaneidade.

Quando o intuito é refletir os modos como o estudante adolescente faz uso das TIC, é possível perceber, a partir do numeroso e diversificado material produzido pela mídia, que a problemática do *sexting* se mostra relevante, contudo, ela não deve ser pensada separadamente, mas em meio a uma produção discursiva mais ampla sobre o uso de TIC por adolescentes e sua repercussão no ambiente escolar. Esse pensamento impulsionou a pesquisa à adoção de uma estrutura que permitisse tratar deste tema, sem que ele se tornasse objeto exclusivo da análise. Afinal, o *sexting* é mais uma cena da vida social do estudante adolescente no mundo virtual. Situado em uma perspectiva mais ampla, ele pode ser percebido como uma das marcas deste tempo em que os meios de comunicação assumem uma posição bastante privilegiada, contribuindo para que a privacidade seja publicitada. O pensar sobre as novas formas de comunicação e, paralelamente, nos modos de vivenciarmos as relações sociais através de tais tecnologias não pode, portanto, ser limitado exclusivamente à análise daquilo que vem sendo falado acerca do *sexting*, nem, por outro lado, pode-se excluí-lo das reflexões sobre as práticas adotadas pelos jovens para se relacionar.

Em busca de avançar nas reflexões acerca destas cenas, que retratam os movimentos da educação diante das inovações tecnológicas transformando significativamente as relações sociais entre alunos, é que se propõe este estudo. A necessidade de refletir a incorporação de tecnologias de informação e comunicação ao processo de educação de nossos filhos e alunos surge em meio a essa diversidade de enunciados ligados às cenas do cotidiano, ultrapassando os muros de nossas casas e escolas, representados nos mais diversos meios de comunicação. Havendo uma produção exuberante de discursos sobre a adolescência e os modos como fazem uso das TIC, precisamos, conforme ensina Foucault, indagar quais as condições de existência dos enunciados e imergir essa produção no campo das relações de poder e saber, para então refletir como se entrelaçam às percepções de mães, estudantes, professores, supervisores escolares na constituição dos sujeitos adolescentes.

Diante da multiplicidade de materiais e possibilidades para o desenvolvimento de uma pesquisa voltada a este tema, optei por uma alternativa que permitisse refletir minha relação concreta com o campo da Educação de modo a evitar que o choque inicial com as cenas descritas limitasse a proposta de análise ao viés sensacionalista que marca tantos produtos midiáticos. Para provocar o enfrentamento do senso comum, busquei por ferramentas em um campo onde esses olhares se entrecruzam: o cinema, um representante das velhas mídias que,

neste início da década de 2010, vem colocando em foco um modo de ser adolescente na era da informação.

Busquei histórias que nos conduzem a pensar sobre as experiências no universo educacional, retomando a bem sucedida prática vivida durante a especialização⁷, na qual eu e uma equipe de educadoras realizamos como trabalho de conclusão de curso a problematização de algumas das temáticas estudadas a partir da análise de filmes. Aquela atividade, partilhada com gestoras escolares e orientadoras educacionais parceiras de estudo no curso de especialização, provou que o cinema pode ser um campo fértil para investigação e compreensão de questões que movimentam a pesquisa educacional. Foi possível perceber o cinema como um tipo de artefato cultural midiático produzido segundo condições específicas, que promovem a circulação de discursos simultaneamente a outras instâncias de poder. Ao colocar em foco as instâncias da família e da escola, os filmes estimulam a percepção, tornando-se instrumentos para discutir os múltiplos condicionamentos de relações de poder e saber em jogo na constituição de diferentes posições de sujeito, de onde são produzidos e reproduzidos enunciados.

Com o intuito de ajustar o foco sobre os interesses da atual pesquisa, tendo em mente o que Foucault chamou de ‘imperativos metodológicos’, dirijo o olhar a um ponto específico: o cinema como um meio midiático que torna visíveis rostos e vozes de estudantes adolescentes comuns, meninos e meninas, de grandes e pequenas cidades, em suas vivências particulares num universo conectado pelas tecnologias de informação e comunicação. Como uma síntese da discursividade ‘do’ e ‘para’ o adolescente, o cinema traz enunciações que tanto podem atuar na produção de sujeitos sociais como, na mesma proporção, podem ser por eles produzidas.

Por estas razões o cinema foi a mídia escolhida como *corpus* empírico, interessando a este estudo observar como cenas do cotidiano de estudantes adolescentes vem sendo retratadas por filmes brasileiros em exibição neste início da década de 2010. O levantamento inicial de informações disponíveis sobre o assunto possibilitou o contato com o *corpus* empírico a ser explorado: os filmes brasileiros *Os famosos e os duendes da morte*, *Antes que o mundo acabe*, *As Melhores Coisas do Mundo* e *Desenrola* apresentam as cenas que serviram para um

⁷ O curso *Orientação Educacional, Supervisão e Gestão Escolar* foi promovido pelo Centro de Aperfeiçoamento e Planejamento Educacional do Maranhão/Faculdade Santa Fé (CAPEM/FSF). O título do trabalho de conclusão de curso em 2008 foi *Uma abordagem analítica de contextos educativos em filmes: sobre orientação educacional, supervisão e gestão escolar*, com coautoria de: Antonia Maria Gonçalves Moraes, Jozemary Frazão Pereira e Vânia de Fátima Silva de Melo. Neste estudo foram utilizados como *corpus* empírico os dramas norte-americanos *O sorriso de Monalisa* (Mona Lisa Smile, 2003, direção de Mike Newell), *Mentes perigosas* (Dangerous Minds, 1995, direção de John N. Smith), *Escritores da liberdade* (Freedom Writers, 2007, direção de Richard LaGravenese) e o documentário francês *Ser e ter* (Être et avoir, 2002, direção de Nicolas Philibert).

enquadramento de minhas reflexões num espaço de crítica onde não há pretensão de sentenciar verdades, mas problematizar as interpretações sobre o cotidiano nesta era da informação, permitindo uma análise que observe os tipos de adolescência construídos pelo cinema nacional.

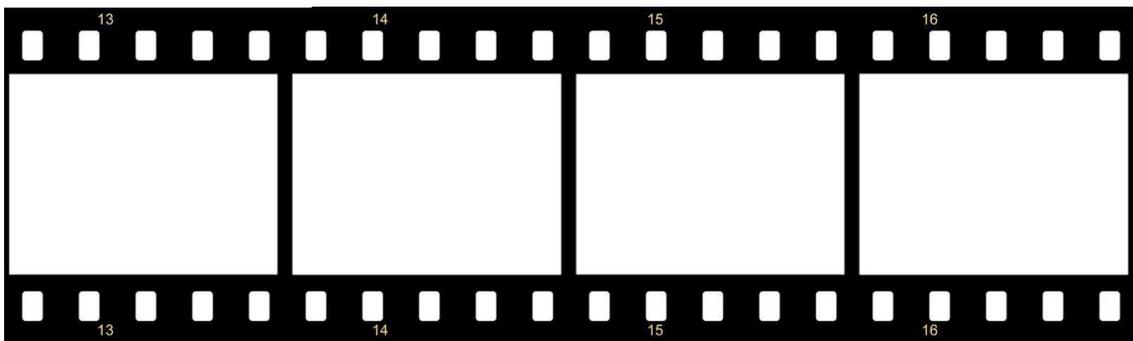
Para esclarecer os critérios de seleção do *corpus* empírico, além da necessidade concentrar sobre certo tipo de material midiático disponível sobre os adolescentes em idade escolar, considero que os filmes selecionados, embora possam ser assistidos por pessoas de qualquer faixa etária, direcionam-se prioritariamente ao público jovem, atuando na construção de discursos representativos do estudante adolescente. Neles, encontram-se conjuntos de enunciados sobre a subjetividade adolescente, através dos quais é possível investigar os esforços em definir verdades ligadas a construções discursivas de vários campos de saber.

Em um contexto cujos limites de espaço e tempo são o Brasil do cinema neste início da década de 2010, proponho a análise de como estão representados, nestes quatro filmes brasileiros, imagens do aluno adolescente e das relações sociais em idade escolar, associadas ao uso de tecnologias de informação e comunicação. Com este propósito, focalizo o plano da educação, mas mantendo em mente a postura metodológica ensinada por Foucault de observar mais amplamente o objeto, de modo que a caracterização das cenas enunciativas seja feita considerando-as como parte de uma arquitetura comunicacional. Desta forma, entendo que, nos limites de uma pesquisa cujo produto seja uma dissertação de mestrado, uma análise de filmes pode servir para uma rica abordagem sobre o tema.

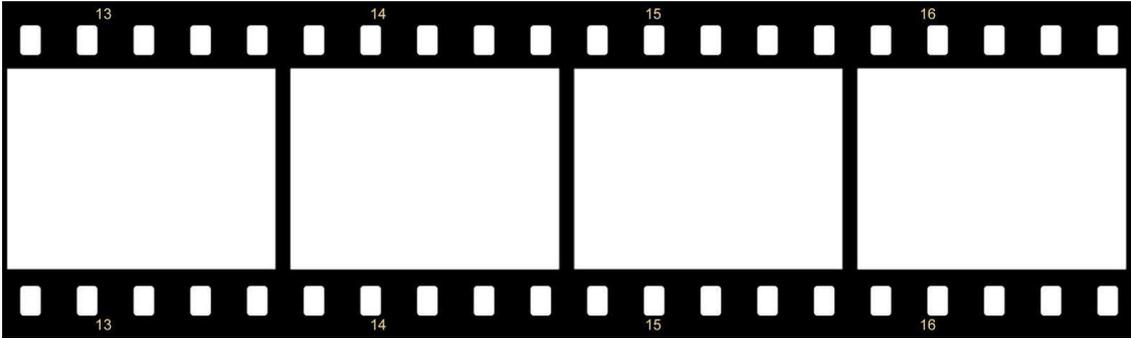
No processo de definição metodológica, considero que a análise dos filmes permite perguntar como tais iniciativas no campo do cinema estão a retratar a educação no contexto qualificado como a era da informação. Neste estudo busco, então, investigar uma questão central: Como se constitui uma pedagogia da sociabilidade para estudantes adolescentes nesses filmes, considerando sua familiaridade com as TIC? Essa questão implica outras: O que estes filmes podem nos sugerir sobre as práticas sociais da juventude na contemporaneidade? O que é selecionado como constituindo o contexto de uso das TIC por esses jovens? O que é citado e como isso se expressa nesse contexto de mídia? Que valores, comportamentos, atitudes são apresentados ou mesmo desprezados como ideais para os estudantes?

Este conjunto de questões promoveu o movimento necessário para a reunião das cenas comentadas, não mais como imagens fixas e separadas, provocando minha visão de espectadora muitas vezes encoberta por tons moralistas e missionários do senso comum, transformando-a na de pesquisadora que busca diferentes formas de pensar os conteúdos disponibilizados pela cultura midiática. Nasceu, assim, a possibilidade de projetar algumas cenas do cotidiano educacional sob a luz da ciência, no modo deste texto dissertativo.

O primeiro capítulo, destinado a esclarecer a metodologia utilizada na pesquisa, foi dividido em três partes, cujos títulos são inspirados no mundo do cinema, como numa brincadeira com o sentido das palavras. Na parte em que me refiro ao **roteiro**, indico a direção traçada para a pesquisa ao falar sobre a aproximação entre os estudos culturais e a filosofia foucaultiana para o desenvolvimento de um estudo interdisciplinar que atravessa os campos da educação, da comunicação e do cinema. Onde comento sobre o **cenário**, situo a pesquisa em meio às teorias do cinema. No terceiro ponto, no qual me refiro aos **atores** em foco neste estudo, descrevo a categoria ‘adolescente’, enquadrada por uma ótica que enfatiza sua ligação com a temática da juventude.



UMA METODOLOGIA PARA ESTUDO



1.1 A construção de um roteiro: da educação aos estudos culturais

Mesmo sem ter em minha formação como pedagoga uma trajetória dedicada ao estudo aprofundado das teorias de cinema ou comunicação, percebo a necessidade de me aventurar a refletir sobre estes campos, visto que nossos alunos também pisam sobre eles, e talvez estejam pisando muito mais que nós, pedagogos nas escolas, temos conseguido compreender. Além disso, percebo que pensar no campo da interdisciplinaridade, apoiada pela proposta de um mestrado interdisciplinar em Cultura e Sociedade, é um desafio para todo pesquisador, independente de sua área de conhecimento na graduação. Distante da pretensão de ser mensageira da verdade, tenho em mente que, como nos ensina Morin (1998, p. 335)⁸, a teoria “não é o conhecimento; ela permite o conhecimento. Uma teoria não é a chegada; é a possibilidade de uma partida. Uma teoria não é uma solução; é a possibilidade de tratar um problema”.

Tendo em vista o enfrentamento deste desafio, adoto a noção de *pedagogia cultural* utilizada por Henry Giroux (1995)⁹ para situar este estudo num campo de interseção entre educação e mídia, um espaço onde são observadas pedagogias nas diversas produções e

⁸ MORIN, Edgar. *Ciência com Consciência*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

⁹ GIROUX, Henry. *Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da Disney*. In: SILVA, Tomaz Tadeu (org.). *Alienígenas na sala de aula*. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 132-158.

artefatos culturais, entre as quais encontra-se a produção cinematográfica, visto que estão implicados na produção de subjetividades e identidades sociais. Portanto, admito que o presente estudo não pretende ser um trabalho que inaugura uma área de pesquisa e, em meio a um contexto de investigações acadêmicas datadas, inicia com o reconhecimento da importância de dialogar com a pesquisa bibliográfica que lhe serve de referência.

Assim, para falar do adolescente brasileiro em idade escolar, tomei como ponto de partida as publicações coordenadas pela professora Dra. Marília Pontes Sposito (USP) intituladas *Juventude e Escolarização (1980-1998)*¹⁰ e *Estado da Arte sobre juventude na pós-graduação brasileira: educação, ciências sociais e serviço social (1999-2006)*¹¹. Estas coletâneas de pesquisa, organizadas em um total de três volumes, trazem um levantamento dos estudos de pós-graduação sobre jovens, publicados no Brasil nas últimas décadas. Contando com a participação de pesquisadores de diversas instituições do país, a produção destes inventários que analisam a produção no campo do conhecimento sobre os jovens e a juventude no Brasil, ocorre visando agrupar dissertações de mestrado e teses de doutorado de acordo com variadas temáticas pesquisadas, estabelecendo parâmetros comparativos entre as produções, verificando convergências e divergências entre aportes teórico-metodológicos em áreas de conhecimento similares ou distintas, além de sugerir “novas vertentes de investigação para problemáticas ainda pouco exploradas pelas pesquisas de mestrado e doutorado” (DAYRELL, CARRANO, 2009, p. 7-8)¹².

Das dissertações e teses investigadas, aproveitei, sobretudo, a revisão de bibliografia utilizada pelos diversos autores. Na busca pela definição de uma metodologia, foram observadas as principais inflexões desenvolvidas nestes trabalhos, permitindo sua colaboração com a análise proposta que agora os sucede e, principalmente, adotei a orientação de dirigir a investigação para uma problemática ainda pouco explorada dentro este universo de pesquisas.

Maria da Graça Jacintho Setton, autora do capítulo no qual são analisadas as pesquisas que tratam das relações entre juventude, mídias e TIC, observa:

valeria lamentar a ausência de uma série de reflexões que poderiam em muito ajudar a compreender a interface Jovem e Mídia. Ainda que muito do que foi escrito, de fato,

¹⁰ Juventude e Escolarização(1980-1998). Marília Pontes Sposito, coordenação. Série Estado do Conhecimento. Nº 7. Brasília-DF: MEC/Inep/Comped, 2002. Acessível em 25/11/2013 no endereço eletrônico http://www.publicacoes.inep.gov.br/arquivos/juventude_escolarizacao_n7_151.pdf.

¹¹ Estado da Arte sobre juventude na pós-graduação brasileira: educação, ciências sociais e serviço social (1999-2006), volume 1/Marília Pontes Sposito, coordenação. – Belo Horizonte, MG: Argvmentvm, 2009. Acesso em 25/11/2013 através do endereço eletrônico http://www.emdialogo.uff.br/sites/default/files/EstadoArte-Vol-1-LivroVirtual_0.pdf.

¹² DAYRELL, CARRANO. Prefácio. In: Estado da Arte sobre juventude na pós-graduação brasileira: educação, ciências sociais e serviço social (1999-2006), volume 1/Marília Pontes Sposito, coordenação. – Belo Horizonte, MG: Argvmentvm, 2009. p. 7-10.

acrescente sobre o universo jovem, pois se trata de um material de pesquisa amplo, sobretudo no que se refere à familiaridade que desenvolvem com as novas técnicas sociais de integração e socialização, temos muito o que investigar (SETTON, 2009, p. 78-79)¹³.

No inventário, conclui-se que a maioria dos estudos voltados à análise da relação entre velhas mídias e educação focalizam produções televisivas e conteúdos impressos em revistas ou jornais. Sem apontar qualquer estudo dedicado à análise de como a juventude é representada em filmes, Setton indica a pesquisa que admite o cinema enquanto objeto de estudo como um campo a ser explorado, enfatizando o potencial para enriquecer a reflexão sobre a relação entre mídia e educação entre os estudos de pós-graduação observados nas áreas de Ciências Sociais, Serviço Social e Educação (idem, p. 64-65).

Com esta orientação em mente é que foram definitivamente selecionados os quatro filmes brasileiros como *corpus* empírico para uma análise do discurso sobre o adolescente em idade escolar, observando-se especialmente os modos como retratam sua sociabilidade relacionada ao uso de tecnologias de informação e comunicação. Essa ampla visualização de trabalhos voltados à temática da juventude, sobretudo em suas relações com as velhas tecnologias – entre as quais está o cinema – e com as novas tecnologias – entre as quais está a internet e seus variados usos – provocou reflexões que contribuíram para dar uma direção à investigação. Assim, as leituras apontaram para a possibilidade de que o *corpus* empírico deste estudo fosse constituído de um representante do grupo de velhas mídias, o cinema, sendo observadas as representações através dele construídas sobre um conjunto de informações circulantes através das novas mídias, principalmente aquelas que possibilitam comunicação por mensagens instantâneas, largamente utilizadas pelos estudantes adolescentes via celular.

Busquei na materialidade dos textos e imagens dos filmes um conjunto de enunciados que constituem um discurso sobre a sociabilidade da adolescência relacionada à incorporação das TIC aos modos de vida dos estudantes. Assim é que os usos inesperados da cibercultura (LÉVY, 1999), como os casos de *sextexting* ou das recentes mobilizações políticas dos jovens internautas, passam a compor este estudo sobre a dinâmica das relações sociais imersas na cultura midiática do cinema.

As observações apresentadas nas publicações coordenadas por Sposito acerca destas pesquisas permitiram definir com maior clareza o que se pretende de fato analisar no presente estudo: as representações construídas através do cinema brasileiro da década de 2010 sobre o

¹³ SETTON, Maria da Graça Jacintho. Juventude, Mídias e TIC. In: Estado da Arte sobre juventude na pós-graduação brasileira: educação, ciências sociais e serviço social (1999-2006), volume 2/Marília Pontes Sposito, coordenação. – Belo Horizonte, MG: Argvmentvm, 2009. Cap. 7. p. 63 – 86.

estudante adolescente, enfatizando formas de sociabilidade entre estes jovens em meio a relações cotidianas marcadas pelo contato com novas tecnologias de informação e comunicação.

No sentido de apontar caminhos para a construção de novas propostas de pesquisa, alguns estudos foram indicados por Sposito e Setton como importantes referências entre os que se dedicam a analisar as imagens construídas pelas mídias sobre a juventude. As autoras defendem a forma de abordagem que se buscou adotar no presente estudo, uma postura que valoriza o diálogo com outras pesquisas brasileiras sobre jovens, principalmente as investigações voltadas a analisar as imagens que as mídias constroem sobre a adolescência.

Essa perspectiva contribui, ainda, para a observação de temáticas transversais, que devem atravessar este estudo de modo a possibilitar que sejam investigadas as novas formas de socialização derivadas do uso intenso das tecnologias de informação e de comunicação e seu impacto sobre os adolescentes que experimentam esses processos de formas múltiplas, num “enquadramento dos modos de vida juvenil em um conjunto de relações não estanques”, conforme sugere Sposito (2009, vol 1, p. 39).

Indicada por Sposito como uma importante referência entre os trabalhos comentados, a tese de Rosa Maria Bueno Fisher (1996)¹⁴, intitulada *Adolescência em discurso: mídia e produção de subjetividade*, tornou-se uma ferramenta indispensável para a definição da metodologia adotada por este estudo à medida que foram encontrados inúmeros pontos convergentes com a proposta da presente pesquisa. O primeiro ponto refere-se à escolha de por em conversação autores classicamente vinculados aos chamados estudos culturais com a filosofia de Foucault, podendo-se até mesmo admitir que foi possível ampliar significativamente minha compreensão sobre os escritos deste teórico através do olhar de Fisher. Enquanto lia Foucault, dialogava com sua pesquisa, sempre ampliando a compreensão sobre a análise do discurso em sua perspectiva. Certamente este diálogo foi determinante para que neste estudo se optasse por não distinguir as fases de Foucault, nem se elegeisse uma como prioritária, bem como estimulou a análise de alguns conceitos por Fisher apresentados e aqui retomados.

Há, ainda, outros pontos convergentes que contribuíram para a seleção dos passos metodológicos adotados por este estudo. Fisher (1996, p.25) assevera que educadores e dirigentes de sistemas de ensino ainda estão pouco atentos ao fato de que “a relação entre a

¹⁴ FISHER, Rosa Maria Bueno. *Adolescência em Discurso: mídia e produção de subjetividade*. Porto Alegre: UFRGS/FACED, 1996. Acesso em 20/11/2013 através do endereço eletrônico <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/10281/000188015.pdf?...1>

experiência estudantil e a cultura da informação estaria na base da emergência de um novo tipo de estudante”. Sob essa premissa, entre outras, sua pesquisa fala das representações sobre o adolescente na década de 1990, observando o surgimento de um conjunto de produtos midiáticos para o público jovem, que o colocam em evidência no contexto da globalização, caracterizada pela onipresença da indústria cultural e do acesso à informação mediado pela comunicação midiática.

Corroborando com esta ideia, neste estudo proponho investigar as representações sobre o adolescente na década de 2010, ou seja, a geração seguinte. Retomando o olhar de mãe, observo que enquanto Fisher tratou do período em que eu vivi a minha adolescência, proponho agora falar sobre o momento em que meu filho vive a dele. Ampliando o cenário e admitindo o ponto de vista de educadora, percebo que enquanto ela se preocupou em descrever o que significaria ser adolescente no contexto de manifestações nas grandes cidades do país com a juventude ‘cara pintada’ gritando por um Brasil sem corrupção e pelo *impeachment* do Presidente Fernando Collor, proponho agora pensar sobre a adolescência no contexto das passeatas que, embora trouxessem o mesmo grito contra a corrupção, surpreenderam por rapidamente tomarem as ruas de grandes e pequenas cidades de todo o país, mobilizadas por jovens usuários do *Facebook*¹⁵.

Até que ponto teríamos aqui simples coincidências? E em que consistem as diferenças entre esses dois momentos? Pensar sobre estas questões conduz a observação dos discursos sobre a adolescência das décadas de 1990 e 2010 como partes de uma unidade arquitetônica na qual associam-se diversos campos da vida social. Para Foucault, os enunciados devem ser vistos relacionalmente, ou seja, dentro de uma relação mais geral de formulações de onde se pode extrair a análise do discurso de modo a contemplar a dinâmica social visível e, ao mesmo tempo, invisível, negada, silenciada pela própria existência dos enunciados visíveis.

Em sua pesquisa, Fisher cita dezenas de produtos destinados aos adolescentes, entre literatura, jornais, revistas, televisão, cinema, música e teatro, dentre os quais seleciona alguns

¹⁵ Rede social cuja proposta é conectar pessoas segundo afinidades e interesses, considerada a maior na história da internet, com 1,23 bilhão de usuários. As condições de sua criação são um dado interessante a este estudo. Foi lançada em fevereiro de 2004 por quatro estudantes da Universidade de Harvard/ EUA, entre os quais o brasileiro Eduardo Saverin, que pretendiam criar um sítio virtual para conectar estudantes interessados em comparar garotas universitárias segundo critérios de beleza e simpatia. O serviço mostrou sua utilidade além dos limites da universidade, conquistando o mercado global em 2006, faturando hoje 7,8 bilhões de dólares ao ano e empregando 6.336 funcionários espalhados em 36 escritórios de diversos países. Recentemente, foi adaptado para uso em dispositivos móveis de modo a atender usuários em migração acelerada dos tradicionais desktops para smartphones. Apesar disso, ainda vem enfrentando o desafio de manter-se no mercado tendo como concorrentes aplicativos de mensagens instantâneas, como o já citado Whatsapp. Dados disponíveis em <http://veja.abril.com.br/reportagens-especiais/10-anos-facebook/index.shtml>. Acesso em 05/02/2014.

programas televisivos, revistas e jornais como *corpus* discursivo para análise. Dirige-se aos textos da mídia para extrair deles enunciados referentes a práticas, procedimentos e técnicas que permitem refletir sobre o conceito foucaultiano das “experiências de si” e sobre a relação entre a produção de um sujeito adolescente e o crescente aperfeiçoamento de redes de poder.

toda essa produção cultural, para além de significar um simples movimento de mercado – evidente na maioria dos filmes, programas de televisão, livros, peças de teatro e criações musicais – mostra uma tendência a ser considerada mais profundamente: os grupos de jovens que mostram seu rosto nesses lugares participam de uma espécie de maratona confessional, através da qual se estampa uma adolescência que se vê impulsionada a expor sua intimidade, inquietude e perdição, num tempo vazio de sonhos e em que parece tornar-se impossível ser único e especial, diante da globalização das aspirações (FISHER, p. 55).

Ao ler sobre os produtos midiáticos citados em seu estudo, principalmente os veiculados pela televisão, foi possível recordar minha própria adolescência. Mas, contraditoriamente, percebi também a posição de exclusão ocupada por mim e meus colegas de escola que, vivendo em uma pequena capital no Nordeste brasileiro, não tínhamos acesso a diversos produtos entre os citados por Fisher. Fora dos grandes centros urbanos, posso afirmar que a televisão foi o principal meio de comunicação no controle dos modos de existência do grupo de jovens do qual eu me sentia parte. Hoje, estes antigos colegas de escola, que já foram elevados pelo tempo e experiências partilhadas ao patamar de amigos íntimos, confirmam ter esta mesma impressão. Ao refletir o que teria mudado em “ser adolescente” nos últimos vinte anos, retomamos o exemplo já citado: na época de nossa adolescência apenas ouvimos falar da juventude ‘cara pintada’ através do Jornal Nacional, produzido e transmitido pela emissora de televisão Rede Globo, não havendo mobilização nas ruas da cidade de São Luís, capital do estado do Maranhão. Hoje, com a internet disponível em seu celular, meu filho obteve informações diversas e de múltiplas origens sobre as manifestações que tomaram as ruas em todo o país, inclusive na cidade de São Luís, podendo até mesmo participar da organização dos protestos.

É válido ressaltar que mesmo ao partir de relações constatadas entre a adolescência discutida por Fisher e a minha própria adolescência ou a de meu filho, valorizo o esforço da construção científica que opere sob certo distanciamento entre o texto acadêmico e seu objeto, de modo que o recorte epistêmico incida menos sobre o pesquisador que sobre o objeto da pesquisa. Esta perspectiva permite considerar que tais constatações revelam-se importantes à medida que apontam os múltiplos espaços e temporalidades que articulam as relações sociais, onde residem tensões que parecem transformar-se face à disseminação massiva das novas mídias. Neste sentido, tornar claro a posição de onde o pesquisador analisa o objeto de estudo é também pensar a relação entre o global e o local na dinâmica cultural.

As reflexões provocadas pela leitura de Fisher voltam-se a análise de programas televisivos e revistas destinadas aos jovens da década de 1990. No presente estudo proponho a análise dos filmes da década de 2010 que trazem representações do estudante adolescente, o que pode significar alguns passos a mais na investigação sobre a relação entre juventude e mídia, no sentido de compreender como as diversas produções culturais, entre as quais situa-se o cinema, estão implicadas na produção das identidades e subjetividades contemporâneas.

Outros estudos acadêmicos sobre juventude publicados no Brasil também contribuíram significativamente com as escolhas metodológicas que constituíram a base desta pesquisa, sendo por ora evidenciadas algumas teses de doutorado em razão não apenas da temática abordada, mas também pelo modo crítico como desenvolvem a abordagem orientada pelos estudos culturais. Schmidt expressa brevemente a perspectiva aqui partilhada:

Optar pela pesquisa nos Estudos Culturais é tentar traçar um trajeto não muito estável. O próprio nome já nos diz: são estudos. Isto significa que não temos um caminho único e definido a seguir, não existe uma metodologia única *a priori* que foi “pensada” por alguns e que está ali, esperando para ser “aplicada” no material empírico (SCHMIDT, 2006, p. 62).

Em sua tese, Sarai Patrícia Schmidt (2006)¹⁶, ao analisar a relação entre a cultura jovem e a globalização, observa que o conceito “juventude” vem se modificando, tornando-se líquido, conforme noção desenvolvida por Bauman. Seu estudo, como diversos outros que focalizam a relação entre mídia e educação, orienta-se teoricamente nos estudos culturais, indicando este campo teórico como um produtivo espaço de interseção entre áreas de conhecimento para problematizar a categoria juventude e suas representações veiculadas pelos artefatos culturais midiáticos. Schmidt, assim como Fisher, também não se volta aos estudos de cinema nem utiliza filmes como *corpus* de análise, concentrando-se sobre editoriais e campanhas publicitárias da revista MTV. Apesar disso, sua reflexão apoiada nos estudos culturais provocou reflexões sobre como esses artefatos correspondem a práticas culturais pedagógicas que operam na constituição de visões de mundo e na constituição de sujeitos. Promoveu, assim, um olhar mais atento ao modo como nessas práticas estão implicadas relações de poder, a partir das quais são inventados e governados sujeitos e subjetividades.

Além disso, Schmidt trouxe outras referências interessantes ao presente estudo como, por exemplo, quando cita uma pesquisa realizada pelo Instituto de Cidadania entre novembro e dezembro de 2003, que ouviu 3.501 jovens de 15 a 24 anos, em 198 municípios de 25 estados,

¹⁶ SCHMIDT, Sarai Patrícia. Ter Atitude: escolhas da juventude líquida - Um estudo sobre mídia, educação e cultura jovem global. Tese (doutorado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação. Porto alegre: 2006.

para apreender interesses e preocupações dos jovens. Esse estudo intitulado *Perfil da juventude Brasileira*¹⁷, estimulou a busca por outro mais recente, realizado pela Secretaria Nacional de Juventude (SNJ), vinculada à Secretaria Geral da Presidência da República, aplicado entre abril e maio de 2013, com título *Agenda Juventude Brasil – Pesquisa Nacional sobre perfil e opinião dos Jovens Brasileiros 2013*¹⁸. Essa segunda pesquisa retomou o formato e as indagações da pesquisa realizada em 2003, o que possibilitou desenvolver comparações, mas também a incorporação de novas questões e a indicação de outras tendências então identificadas. Na mais recente foram ouvidos 3.300 jovens com idade entre 15 e 29 anos, distribuídos em 187 municípios, incluindo capitais, interior, áreas urbanas e rurais nos 27 estados brasileiros. A *Agenda Juventude Brasil* é uma pesquisa de caráter nacional que fornece dados úteis à análise sobre perfil, as tendências de comportamento e a opinião desse público, possibilitando identificar demandas por políticas públicas e formas de participação dos jovens brasileiros, sendo considerada, portanto, uma relevante referência para este estudo.

Com a tese *Namoro MTV: juventude e pedagogias amorosas/sexuais no Fica Comigo*, Rosângela Soares (2005)¹⁹ também trouxe considerações que contribuíram para a construção da metodologia na presente investigação. Ela afirma que há uma pedagogia amorosa/sexual exercida pelo programa televisivo *Fica Comigo* da MTV, interessando-lhe discutir como tal pedagogia dirige-se aos jovens, através de quais linguagens, símbolos e códigos acionados por um discurso, sobre o qual propõe que seja feita uma leitura transgressiva, por meio da qual observa que esse discurso articula dimensões humanas e tecnológicas à medida que está permeado por uma linguagem MTV.

No programa, que se propõe a unir solitários de plantão, não são incomuns frases sobre o amor verdadeiro, a sinceridade, a necessidade de um relacionamento sério, entre outros. Coexistem com esses aspectos totalizantes as formas fragmentadas de conhecer, a artificialidade, o exagero, a referência ao passado, as incongruências e as contradições aliadas às formas tecnológicas que servem de meio para se encontrar um/a namorado/a. [...] A fim de discutir e problematizar a pedagogia amorosa/sexual exercida no *Fica Comigo*, vou supor que os jovens vivem um romance no programa, que são como personagens de um romance. Tais personagens referem-se a uma juventude contemporânea, urbana, de classe média, que viveu e cresceu numa cultura de mídia e experimenta determinadas práticas de conquista amorosa a fim de arranjar

¹⁷ Análises sobre esta pesquisa foram publicadas no livro *Retratos da juventude brasileira – Análises de uma pesquisa nacional*. Organizado pela socióloga Helena Abramo e pelo economista Pedro Paulo Martoni Branco, a coletânea apresenta 14 textos, cujos autores são especialistas de diferentes áreas, abordando a categoria juventude em relação a temáticas como sexualidade, drogas, escola, trabalho, entre outras.

¹⁸ Divulgada na página de internet da Secretaria Nacional de Juventude (SNJ) em 16/12/2013. Disponível em www.participatorio.juventude.gov.br Acesso em 22/12/2013.

¹⁹ SOARES, Rosângela de Fátima Rodrigues. *Namoro MTV: juventude e pedagogias amorosas/sexuais no Fica Comigo*. Tese (doutorado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação, Porto Alegre, BR-RS, 2005. Porto Alegre : UFRGS, 2005. Disponível online no portal Domínio Público da Capes. Acesso em 15/12/2013.

um/a namorado/a por meio de uma determinada emissora que se apresenta com uma linguagem juvenil, pop, moderna, fashion, irônica e engraçada, cujo slogan é “MTV, música e atitude”. Esses são os ingredientes da história: jovens urbanos/as, um programa com o formato da MTV e citações amorosas/sexuais (SOARES, 2005, p. 14).

Soares desenvolve a tese mostrando que para empreender uma análise da sexualidade, do amor e da juventude na cultura da mídia é necessário situá-los enquanto objetos de estudo no contexto específico da emissora. Por esta razão, antes de descrever e analisar o programa, examinando o objeto “relações amorosas/sexuais e juventude”, Soares discorre sobre a MTV, revelando suas estratégias de disseminação midiática em meio a indústria cultural nacional e internacional. Essa postura serviu de modelo para orientar o modo como inicio a abordagem sobre os filmes selecionados como *corpus* de análise, buscando localizá-los no contexto da indústria cinematográfica brasileira.

Voltadas às velhas mídias, embora nenhuma trate de produções cinematográficas²⁰, as pesquisas de Fischer (1996), Soares (2005) e Schmidt (2006) permitem verificar que este estudo pode apoiar-se nos autores frequentemente citados no campo dos estudos culturais de modo a valorizar a articulação interdisciplinar entre mídia e educação: Jesús Martín-Barbero, Nestor Garcia Canclini, Zygmunt Bauman, Stuart Hall e Henry Giroux. No que se refere à bibliografia sobre jovens e educação, Helena Abramo e Marília Sposito tornaram-se também referências obrigatórias. Com o intuito de discutir educação e sua interface com a cibercultura, Pierre Levy e Manuel Castells são autores que contribuem para pensar acerca do modo como as TIC vem transformando as relações sociais enfocando as novas formas de projeção identitária, ainda que não concentrem o foco de sua abordagem exclusivamente nas práticas escolares adolescentes. Foi necessário, ainda, a busca por referências no campo das teorias do cinema, as quais serão comentadas mais adiante.

Neste trabalho desenvolvo uma abordagem sobre a importância para a educação de observar as imagens, a linguagem, as práticas associadas aos adolescentes do nosso tempo, que correspondem a novas maneiras de sociabilidade e inteligibilidade, partindo da premissa de que existe nos educadores o desejo de aprofundar trocas e aprendizagens com esse público alvo. Considero que as mídias vêm produzindo modificações nos modos dos jovens perceberem a si, aos outros e o universo que os cerca, num mundo que se transmuta rapidamente. Marcas dessas mudanças inscritas na esfera social e cultural como a própria centralidade das mídias, o

²⁰ Até abril de 2014, não encontrei nenhuma pesquisa de pós-graduação que observasse representações sobre jovens, juventude ou adolescentes em filmes. Entretanto, alguns estudos sobre o cinema contribuíram para o desenvolvimento da pesquisa, sendo citados no segundo item do capítulo que trata da metodologia adotada.

consumo associado à descartabilidade, os processos identitários ligados à cultura do espetáculo e do narcisismo, entre tantas outras, vem promovendo fluxos subjetivantes que correspondem a novos (ou talvez nem tão novos assim) modos de existência. Com o intuito de compreender os estudantes adolescentes sob a ótica cultural, busquei leituras que permitissem considerar os diferentes aspectos que constituem as condições nas quais estes sujeitos são produzidos na atualidade, entendendo o campo dos estudos culturais como um espaço propício para articular diferentes problematizações.

1.2 A escolha de um cenário: o cinema

Enquanto artefato cultural, o cinema coloca em circulação múltiplas representações de comportamentos e atitudes, provocando-nos a refletir diferentes valores e modos de vida. As imagens em movimento constante articulam textos escritos, falas, gestos, sons, luz, músicas, espaços, entre uma infinidade de códigos e elementos distintos. As teorias do cinema permitem pensar sobre este artefato cultural tecnológico sob variadas perspectivas. Dentre os estudos de cinema, buscou-se refletir, ainda que brevemente, a corrente teórica que melhor atendesse ao propósito deste trabalho de desenvolver uma análise do discurso sobre o adolescente em idade escolar, observando-se especialmente os modos como retratam sua sociabilidade relacionada ao uso de TIC. Com este intuito, admiiti como ponto de partida as reflexões de David Bordweel (2005)²¹ ao descrever o panorama dos estudos de cinema desde suas origens em meados dos anos 1960, demarcando três correntes de pensamento desenvolvidas no cenário acadêmico norte-americano: a teoria da posição-subjetiva, o culturalismo e o que ele chama de pesquisa de ‘nível médio’:

A teoria da posição-subjetiva e o culturalismo são ambos “grandes teorias”, no sentido de que suas reflexões sobre o cinema são produzidas dentro de marcos teóricos que tem como objetivo a descrição ou explicação de aspectos bastante amplos da sociedade, da história, da linguagem e da psique. Em contraste com essas duas correntes, aparece uma terceira, mais modesta, que investiga questões cinematográficas mais pontuais, sem se entregar a compromentimentos teóricos tão abrangentes (BORDWEEL, 2005, p.26).

²¹ BORDWEEL, David. Estudos de cinema hoje e as vicissitudes da grande teoria. In: Teoria contemporânea do cinema, volume I / Fernão Pessoa Ramos (org.). São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005. Título original “Contemporary Film Studies and the Vicissitudes of Grand Theory”, em Noël Carroll & David Bordwell (orgs.), Post-Theory: Reconstructing Film Studies (Madison: University of Wiscosin Press, 1996), p. 3-36. Tradução de Fernando Mascarello.

Bordweel explica que no final da década de 1960, cursos de cinema começaram a ser criados em faculdades e universidades norte-americanas, onde uma geração de novos professores de literatura e filosofia “passaram a usar filmes como índices da dinâmica social de um período” (Idem, p. 25). Sob influência dos trabalhos estruturalistas de Claude Lévi-Strauss, de Christian Metz e Roland Barthes, os professores passaram a usar essas produções midiáticas como material para ensino de significantes, códigos, conotações. Na década de 1970, este autor situa o crescimento da teoria do cinema alinhada aos movimentos acadêmicos influentes da semiótica, psicanálise, análise textual e feminismo. Bordweel assevera que outros teóricos franceses, como Jacques Lacan, Jacques Derrida, Michel Foucault, contribuíram para propagar o pós-estruturalismo entre estudantes de língua inglesa, propondo uma concepção de sujeito construído por meio da linguagem e da sociabilidade a partir da relação com objetos e outros sujeitos. Eles tiveram suas teorias absorvidas pela teoria do cinema com base em pressupostos a respeito da atividade psíquica e da organização social. Nasceu, assim, a teoria da posição-subjetiva, afirmando que através da estrutura narrativa, dos processos ‘enunciativos’ e tipos particulares de representação, a tecnologia do cinema constrói as posições subjetivas que são definidas pela ideologia e pela formação social.

Na década de 1980, a teoria da posição-subjetiva foi criticada à medida que ganhavam espaço entre os estudos acadêmicos o pós-modernismo, o multiculturalismo e os estudos de identidade. Bordweel enfatiza o surgimento da corrente culturalista ligada às críticas que observavam a teoria da posição-subjetiva como a-histórica, além de marcada por um determinismo pessimista de esquerda, por se apresentar como criticamente engajada em denunciar as representações ideológicas que determinariam a subjetividade dos atores sociais, mas sem apontar caminhos possíveis para ação e resistência.

O culturalismo é apresentado por Bordweel em três linhas: da escola de Frankfurt, do pós-modernismo e dos estudos culturais, sendo este último o de maior influência entre os estudos de cinema. O autor enfatiza que as pesquisas desenvolvidas nas vertentes culturalistas atentam para sujeitos mais livres que o admitido pela teoria da posição-subjetiva, ao criticar que a subjetividade seja determinada pela representação dos sujeitos de modo a conduzir a constituição de identidades estáticas, permanentes, fixadas em essencialismos. Os culturalistas afirmam que as identidades se constituem com a sobreposição das diversas práticas sociais em que se engajam ativamente, somente compreensíveis se tomadas em termos históricos. O culturalismo contrapõe-se aos mecanismos explicativos totalizantes das metanarrativas, propondo a investigação de discursos e práticas dos agentes sociais em momentos específicos, o que, para Bordwell, poderia contribuir com as lutas políticas dos menos privilegiados.

As ‘pesquisas de nível médio’ são apresentadas por este autor como a alternativa com maior potencial para o desenvolvimento da teorização no campo dos estudos de cinema. Nelas prevalece o caráter historiográfico, em uma perspectiva revisionista das correntes historiográficas que surgiram em meados dos anos 1970. O autor explica quais seriam os objetos das pesquisas de nível médio, exemplificando:

As áreas mais representativas da pesquisa de nível médio são os estudos empíricos de diretores, de gêneros cinematográficos e de cinemas nacionais. Essa tradição tem sido enriquecida pelo aporte das perspectivas feminista, *gay* e lésbica, pós-colonial e das minorias. Os pesquisadores se lançaram ao resgate de filmes, diretores e cinematografias do Terceiro Mundo, há muito ignoradas pela historiografia ortodoxa do cinema. As próprias questões colocadas pelos teóricos do cinema foram matizadas e complexificadas pela disponibilização de um *corpus* mais abrangente de filmes e de informações sobre outras culturas cinematográficas. A relação entre os filmes africanos e as tradições nativas de relato oral, por exemplo, é um caso paradigmático de tema passível de uma pesquisa de “nível médio” (BORDWELL, 2005, p. 65).

As reflexões promovidas por Bordwell sobre a pesquisa do tipo ‘nível médio’ foram compreendidas nesta investigação como um desdobramento dos estudos culturais e não, propriamente, como um rompimento com esta corrente teórica. Robert Stam e Ella Shohat (2005, p. 408)²² parecem corroborar com esta ideia quando falam dos estudos pós-coloniais de cinema, reconhecendo sua ligação com as teorias pós-coloniais assentadas no pós-estruturalismo, conforme é possível verificar com Edward Said ao utilizar noções foucaultianas de ‘discurso’ e da relação poder/conhecimento nos modos de construção de uma concepção estereotipada de ‘Oriente’. Stam e Shohat asseveram que, enquanto Said recorre a Foucault, Homi Bhabha e Gayatri Spivak recorrem a Derrida, num movimento de superação do discurso anticolonialista enquanto paradigma intelectual, gerando tensões entre temporalidades filosóficas e históricas que refletem uma recusa em praticar a teorização identitária nas linhas puristas do essencialismo.

Ao problematizar a dissolução pós-estruturalista do sujeito, Stam e Shohat evidenciam que os pensadores pós-coloniais contestam propostas de teorização que tornam a noção de identidade subjetiva epistemologicamente suspeita, à medida que elas anunciam o descarte daquilo que o pensamento do Terceiro Mundo começa a reclamar: a teorização crítica acerca das ‘posições de sujeito’. O debate se apresenta na forma de questões que provocam e dão o tom da crítica nesse sentido:

Como, então, se deve articular a luta para tornar-se sujeito da história na era da “morte do sujeito?” Devem-se descartar as noções terceiro-mundistas de tornar-se “sujeito”

²² STAM, Robert. SHOHAT, Ella. Teoria do cinema e espectralidade na era do “pós”. In: Teoria contemporânea do cinema, volume I / Fernão Pessoa Ramos (org.). São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

da história como sonhos patéticos e mistificações? E o descentramento de identidades significa não ser mais possível delimitar as fronteiras entre o privilégio e sua interdição? Pelo menos provisoriamente, as identidades podem ser entendidas como situadas no espaço geográfico e orientando o *momentum* histórico. O fato de que a identidade e a experiência sejam mediadas, narradas, construídas, apanhadas na espiral da representação e da intertextualidade não significa que a luta tenha chegado ao seu final (STAM, SHOHAT, 2005, p. 404-405).

Entre as críticas desenvolvidas nos trabalhos investigativos de Bordwell, Stam e Shohat, procurei agregar algumas problematizações à análise proposta neste estudo. Ao se considerar o universo do adolescente em idade escolar, admito a noção de ‘sujeito’ como a questão orbital para se pensar de quais modos ocorre sua representação nos filmes selecionados. Recuso a ideia de que os pensamentos e ações dos sujeitos sejam conformados como prisioneiros da mídia, como determinações cuja origem e destino são facilmente identificáveis. A força dos meios de comunicação na produção de sujeitos se caracteriza em meio a uma ‘economia política da verdade’, conforme nos ensina Foucault, através dos discursos disseminados de forma capilar nas inúmeras formas de produção, difusão e consumo de informações sobre aquilo que deve ser considerado verdade nas sociedades ocidentais contemporâneas. Nesta perspectiva, encontram-se entrelaçadas as histórias narradas nos filmes e as falas de pedagogos e pais de alunos nas escolas locais.

O cinema é entendido aqui, portanto, como uma entre diferentes práticas através das quais ganham materialidade os enunciados aos quais se associam os atos discursivos. Nesse sentido, considero possível situar filmes na descrição da trama de coisas ditas a respeito de uma época. Assim, a análise que busquei desenvolver neste estudo deve discutir as práticas de representação do sujeito adolescente no cinema nacional, ocorrendo como um esforço de reflexão, inclusive para retroceder no processo de criação até o momento em que o cineasta tomou suas decisões, quando as escolhas ainda se apresentavam em meio a alternativas diversas. Essa perspectiva posiciona o foco da análise nos processos de produção discursiva sobre o sujeito adolescente, que conduzem a questões sobre porque e quando esses filmes foram criados, a quem eles buscaram alcançar como público alvo e quais estratégias usaram para esse fim.

É válido ressaltar, também, a influência da análise feita por Bordwell acerca das teorias do cinema sobre o processo de escolha dos filmes deste estudo a partir dos critérios utilizados na seleção, pensados em função da caracterização e defesa da pesquisa de ‘nível médio’, ainda que este não seja um estudo historiográfico.

Interessa a esta investigação focalizar as produções cinematográficas brasileiras que abordam a temática do adolescente e sua vida marcada por relações intermediadas pelo uso de

tecnologias de informação e comunicação, com um recorte de tempo que vise retratar a mesma época do lançamento do filme. Assim, a nacionalidade, o período em que o filme foi feito e o contexto temporal da história narrada foram os três primeiros critérios definidos para a seleção dos filmes. O material selecionado como corpus empírico do presente estudo corresponde a quatro filmes longa metragens de ficção que atendem a estas condições, tendo seus lançamentos e exibições para o grande público realizados a partir do ano de 2010.

Em busca de definir este material para análise em diálogo com os apontamentos de Bordwell, busquei algumas outras características comuns aos filmes. Na definição do quarto e do quinto critério, procurei histórias sobre adolescentes que fossem contadas para jovens, trazendo, portanto, o esforço de alcançar esse público alvo através do uso de linguagem, imagens, sons, ritmo que garantissem uma identificação favorável ao consumo dos filmes nos espaços de exibição. Corroboro, assim, com a ideia de Schmidt (2006) ao defender que os estudos de cinema são bom exemplo para pensar uma produção cultural cuja pretensão seja atingir um determinado público, lembrando que filmes, assim como as revistas, buscam atingir um público alvo, portanto, preocupando-se com o endereçamento daquilo que transmitem, sendo este considerado um ponto relevante a se analisar no caso dos filmes sob estudo nesta investigação.

Para que permitissem a reflexão sobre o universo estudantil, esses filmes deveriam trazer representações do espaço escolar, mesmo que este não seja o elemento central em torno do qual a história do filme se desenvolve. Ao refletir sobre este sexto critério, percebi que estudantes e o universo escolar vêm sendo alvos de investimentos de produções cinematográficas há décadas, o que torna bastante alta a probabilidade de que professores e alunos já tenham assistido a, pelo menos, um filme que os fizesse pensar naqueles personagens e espaços em comparação com suas próprias experiências escolares. Não é difícil encontrar professores que tenham em suas memórias filmes norte-americanos que traziam uma visão sobre a vida na escola da década de 1980 como *Gatinhas e gatos*, *O clube dos cinco*, *A garota de rosa shocking* ou *Curtindo a vida adoidado*²³, só para citar alguns exemplos. Estratégias da indústria cultural global garantiram que esses filmes chegassem à televisão brasileira, sendo transmitidos por toda a década de 1990 e até mesmo depois de 2000, repetidas vezes através do programa *Sessão da tarde* na emissora TV Globo. Com um esforço maior pode-se encontrar

²³ *Gatinhas e gatos*, *O clube dos cinco*, *A garota de rosa shocking* e *Curtindo a vida adoidado* são as respectivas traduções dos títulos originais *Sixteen Candles* (1984), *The Breakfast Club* (1985), *Pretty in Pink* (1986) e *Ferris Bueller's Day Off* (1986). Todos com a direção de John Hughes Jr, exceto *A garota de rosa shocking*, do qual é roteirista.

quem tenha assistido a filmes menos populares, como o também norte-americano *Atração Mortal*²⁴. Um jeito de ser adolescente no espaço escolar era retratado nesses filmes, assim como nos múltiplos espaços culturais. Os jovens e as juventudes eram representados, muitas vezes como se falassem de um tipo de grupo social com características bem definidas, perceptíveis no modo de falar, de vestir, de agir. Garotas disputando popularidade, garanhões atléticos jogadores de futebol americano, nerds desprezados eram as variações possíveis dentro desse grupo. Um casal romântico sempre embalava a trama até o desfecho feliz, quase sempre com a descoberta do amor ‘verdadeiro’.

Entre os que trazem a temática do “estudante adolescente”, dos filmes norte-americanos produzidos na década de 1980 para os brasileiros da década de 2010 que se tornaram objeto deste estudo, muita coisa mudou, enquanto outras permanecem, sendo retratos da própria época em que são produzidos. Aos poucos, esse gênero foi incorporando personagens diferentes daqueles estereótipos frequentemente identificados no passado. E embora não se pretenda, com este estudo, fazer um apanhado aprofundado das histórias sobre os estudantes adolescentes contadas pelo cinema nas décadas passadas, é preciso pontuar algumas transformações que sinalizam diferenças não apenas nas formas de pensar e fazer cinema, mas, sobretudo nos modos de pensar e representar as relações sociais associadas ao espaço escolar nos diferentes momentos históricos.

O sétimo critério usado na seleção dos filmes investigados neste estudo refere-se ao uso de TIC pelos adolescentes. Os filmes selecionados como *corpus* empírico são bons exemplos das transformações pelas quais as relações sociais passam nesta era da informação. Passe a história em uma grande ou pequena cidade, tenha um clima sombrio ou iluminado, seja o personagem principal um menino ou uma menina, estejam mais ou menos aparentes seu universo escolar, há em todas as histórias o contato bem marcado com as TIC na representação do sujeito adolescente.

Estes sete critérios balizaram a seleção dos filmes *Os famosos e os duendes da morte*, *Antes que o mundo acabe*, *As melhores coisas do mundo* e *Desenrola*. Todos esses filmes são, portanto, de nacionalidade brasileira, em exibição no cinema e na televisão na primeira metade da década de 2010, retratam o contexto desta época, falam sobre adolescentes em idade escolar, dirigem-se ao público jovem, trazem cenários do universo escolar, além de representações das relações sociais mediadas pelo uso de tecnologias de informação e comunicação.

²⁴ *Atração Mortal* é originalmente chamado *Heathers*, lançado em 1988, uma comédia longa-metragem com direção de Michael Lehmann e roteiro de Daniel Waters, que satiriza os estereótipos adolescentes comuns nos filmes da década de 1980.

Definidos os filmes e o modo de ver o sujeito adolescente em suas histórias, faltava determinar a forma de captar os enunciados a partir dos quais poderia ser desenvolvida a análise discursiva. E foi através da pesquisa voltada a definição do sétimo critério que se encontrou a alternativa que pareceu melhor responder ao propósito central deste estudo. Os enunciados foram buscados em meio aos textos, imagens, sons, personagens, gestos, músicas, espaços cenográficos, entre códigos e elementos distintos dos filmes, mas também nas informações que circulam em torno deles, através de suas páginas oficiais na internet, nos textos de seus críticos, nas entrevistas com diretores, roteiristas, diretores de arte, preparadores de elenco, atores ou qualquer outro envolvido no processo de criação e divulgação do filme. Para possibilitar essa perspectiva de abordagem, utilizou-se a própria internet como instrumento de coleta, buscando-se todo material acessível, que estivesse disponível em rede entre dezembro de 2013 e janeiro de 2014.

Desta forma, buscou-se identificar os enunciados do modo como nos inspira Foucault:

Os diferentes textos de que tratamos remetem uns aos outros, se organizam em uma figura única, entram em convergência com instituições e práticas, e carregam significações que podem ser comuns a toda uma época. Cada elemento considerado é recebido como a expressão de uma totalidade à qual pertence e que o ultrapassa. Substitui-se, assim, a diversidade das coisas ditas por uma espécie de grande texto uniforme, ainda jamais articulado e que, pela primeira vez, traz à luz o que os homens haviam "querido dizer", não apenas em suas palavras e seus textos, seus discursos e seus escritos, mas nas instituições, práticas, técnicas e objetos que produzem. Em relação a esse "sentido" implícito, soberano e comunitário, os enunciados, em sua proliferação, aparecem em superabundância, já que é apenas a ele que todos remetem e só ele constitui sua verdade: pletora dos elementos significantes em relação a esse significado único (FOUCAULT, 2008, p. 134).

Foucault sugere que sejam analisadas as condições de emergência ou de produção de um certo discurso. O espaço discursivo por mim delimitado corresponde ao que o cinema brasileiro “fala” sobre a adolescência no início da década de 2010, o que possibilita, portanto, identificar no interior do campo discursivo dos meios de comunicação como se operam as interrelações discursivas, de modo a perceber os enunciados que nossa sociedade tem construído sobre a adolescência nestes últimos anos.

Operando sobre as histórias contadas nos filmes e sobre o que se diz acerca delas, tem-se em mente que enunciados são produzidos nesse determinado campo de práticas sociais: o cinema ‘para’ e ‘sobre’ o público adolescente. Para refletir as relações poder-saber-sujeito em intercâmbio no processo de construção do sujeito adolescente não se pretende dizer que ele seja o resultado mecânico daquilo que a seu respeito se afirma. Ao contrário, é possível refletir focos de poder e saber em múltiplo condicionamento. Pergunta-se: do universo maior, de todas as formas de tratamento da vida social e privada dos adolescentes, que elementos são privilegiados

no momento em que esse segmento da população é definido como público alvo do cinema? Que se pretende dizer ao adolescente e de que modo se faz a interlocução com ele? Estas questões deverão guiar a análise.

1.3 O foco em um ator: o adolescente em idade escolar

O desejo de realizar este estudo nasceu, como já foi dito, à medida que focalizei inúmeras cenas do cotidiano apontando o jovem como o sujeito da era da informação que melhor se adapta às inovações relativas às TIC, aquele que melhor aprende como utilizá-las, que responde com habilidades específicas às transformações nas relações sociais por elas mediadas. Uma questão que se apresentou necessária desde o início para delimitação no estudo, portanto, trata de como se fala desse jovem enquanto um retrato dos dias em que vivemos, no mundo onde novas tecnologias promovem novos modos de se relacionar. Além disso, para definir os limites desta investigação, mostra-se necessário por em discussão quem é o adolescente em destaque como um entre tantos sujeitos do universo jovem.

Entre as cenas que carrego em minha memória para nortear a pesquisa, procurei evidenciar uma, a qual pudesse sempre retomar como um fio condutor que me permitisse atravessar certa quantidade de questões que se interligam em meio às abordagens possibilitadas por esta temática: a reunião de pais na escola onde meu filho estuda. Ali, onde encontravam-se vozes de pais, diretores de escola e coordenadores pedagógicos, falava-se dos adolescentes que estudam na educação básica, ou seja, numa faixa etária entre 11 e 18 anos de idade, quando frequentam regularmente o Ensino Fundamental do 6º ao 9º ano e o Ensino Médio. Essa experiência motivou meu olhar a voltar-se ao estudante desta faixa etária, ainda frequentador da escola, antes de tornar-se universitário, característica que se somou aos critérios para a seleção do *corpus* empírico para análise.

Este olhar me fez encontrar, entre os primeiros filmes brasileiros procurados, os que traziam em comum a idade dos protagonistas entre 15 e 16 anos, havendo outros personagens jovens, a maioria com idades entre 12 e 19 anos. Posteriormente, foram encontrados filmes que traziam estudantes universitários ou jovens em início de carreira, material que logo foi descartado enquanto *corpus* empírico tendo-se em mente focalizar a adolescência de que falavam aqueles pais e coordenadores pedagógicos.

Naquele momento de reunião na escola, além da caracterização quanto à idade e à ocupação como estudantes de educação básica, falava-se de meninos e meninas que, na maioria dos casos, ainda moram com seus pais, dependentes não apenas econômica e juridicamente do

convívio familiar, mas também em função da necessidade de apoio, de orientação para tomar decisões, para lidar com as demandas do amadurecimento do corpo e da mente, para superar os desafios relacionados ao conhecimento de si mesmo e do mundo ao redor. Falava-se também de adolescentes de uma escola particular, uma das mais caras da cidade. Falava-se de jovens oriundos de famílias com recursos financeiros suficientes não apenas para investir em uma educação ‘de qualidade’, mas em cultura, muito além dos muros da escola. Falava-se de consumidores de computadores de última geração, telefones inteligentes, viagens, teatro, música, literatura, cinema. Meninos e meninas que, de acordo com a diretora da escola, “sabem, podem e querem se expressar de inúmeras formas, mas especialmente através das inúmeras tecnologias de informação e comunicação, sobre os mais diversos assuntos da vida cotidiana. Mesmo morando em uma pequena cidade como a nossa, são cidadãos do mundo”.

Na fala da diretora reconheci um certo modo de falar sobre o adolescente, como se esta categoria estivesse muito claramente bem definida para todos os presentes. De modo geral, a adolescência é reconhecida como a fase do desenvolvimento humano compreendida em uma faixa etária na qual o corpo passa por transformações radicais, que marcam a passagem da infância a vida adulta.

A legislação brasileira legitima esta concepção no texto do Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei Nº 8.069 de 13 de julho de 1990, trazendo em suas *Disposições Preliminares* cinco artigos que descrevem o adolescente segundo uma faixa etária, além de seus direitos e dos deveres daqueles que por eles são responsáveis:

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre a proteção integral à criança e ao adolescente.

Art. 2º Considera-se criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade.

Parágrafo único. Nos casos expressos em lei, aplica-se excepcionalmente este Estatuto às pessoas entre dezoito e vinte e um anos de idade.

Art. 3º A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade.

Art. 4º É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.[...]

Art. 5º Nenhuma criança ou adolescente será objeto de qualquer forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão, punido na forma da lei qualquer atentado, por ação ou omissão, aos seus direitos fundamentais.

Art. 6º Na interpretação desta Lei levar-se-ão em conta os fins sociais a que ela se dirige, as exigências do bem comum, os direitos e deveres individuais e coletivos, e a condição peculiar da criança e do adolescente como pessoas em desenvolvimento (Texto compilado do Estatuto da Criança e do Adolescente/ ECA. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm. Acesso em 10/02/2014).

Além da ênfase sobre a função de cuidar, proteger, socorrer o adolescente, facultando-lhe “desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade”, a escola enfatizou, sobre o texto do ECA, a obrigatoriedade dos pais de responder juridicamente em lugar de seus filhos, nos casos em que cometessem crimes como, por exemplo, reproduzir imagens de menores com teor relacionado a práticas da sexualidade.

Em conformidade, portanto, com o texto da Lei, diretores escolares, coordenadores pedagógicos, professores e pais reuniram-se para discutir os modos como estes adolescentes vem se relacionando através de tecnologias de informação e comunicação, enfatizando os riscos da exposição excessiva de sua vida íntima. Estavam ali na posição de quem é responsável, protege e assegura direitos dos estudantes nesta faixa etária tão bem conhecida por todos. Mas a sensação a que o debate na escola me levou foi de que o adolescente não parece uma categoria definida de modo tão claro no contexto da era da informação, merecendo ser problematizada.

O discurso sobre a adolescência, ao atravessar os domínios do saber pedagógico ou jurídico, liga-se frequentemente à ótica da psicologia do desenvolvimento. Uma forte referência em minha graduação em Pedagogia, por exemplo, foi Erikson (1972)²⁵ para quem o desenvolvimento humano estende-se da infância à velhice, passando por diversas fases, inclusive a adolescência.

Erikson defendeu que a personalidade é formada a partir da interação contínua de três sistemas interdependentes: o biológico, o social e o individual. A dimensão biológica é governada por um “princípio epigenético”, derivado do crescimento do indivíduo no útero. De acordo com este princípio, o desenvolvimento maturacional segue um ‘plano básico’. Entretanto, embora existam condições biológicas pré-determinadas, a dimensão social, caracterizada pela interação com indivíduos e instituições, pode atuar de diferentes formas sobre o ‘plano básico’ determinado pelo princípio epigenético. A interação entre o biológico e o social, portanto, pode variar de acordo com a cultura na qual o indivíduo desenvolve-se. Além destes dois sistemas em interdependência na formação da personalidade, Erikson considera a dimensão individual, para explicar como indivíduos com o mesmo plano básico biológico e o mesmo círculo social – por exemplo, em caso de gêmeos idênticos criados juntos – tornam-se pessoas com uma identidade própria.

A teoria de Erikson apresenta oito fases de desenvolvimento, sendo a adolescência a quinta idade humana, tendo início aproximadamente aos 12 anos e o fim por volta dos 24 anos. Ao definir a adolescência como uma fase da vida na qual transformações fisiológicas tornam-

²⁵ ERIKSON, E.H. Identidade, Juventude e Crise. Rio de Janeiro: Zahar, 1987.

se campo propício para uma crise de identidade, enfatiza a busca por identificações com pessoas, grupos, ideologias, correspondendo, portanto, a uma etapa do processo de amadurecimento humano em que emergem constantemente confusão e angústia na procura por ‘Outros iguais’, o que justificaria a busca pela formação de grupos como marca dos processos de socialização deste período. Erikson possibilita, assim, a concepção de que, nessa fase, o adolescente desenvolve-se no sentido da padronização de ideias e atitudes, o que caracteriza a adolescência como um período em que prevalece certa uniformidade de comportamentos. De caráter provisório, a crise de identidade explica o aspecto dramático e cheio de impulsividade da adolescência, o que se resolve à medida que se constrói uma identidade autônoma, característica da vida adulta.

Com sua formação como psicanalista, Erikson apontou um significado para o termo identidade ao tratar da dimensão individual, referindo-se ao processo de formação de cada ser humano em particular, embora o relacione à vida social. Gallatin (1978)²⁶ aponta certa ambiguidade na forma como Erikson conceitua ‘identidade’. A autora observa que Erikson faz uma especulação antropológica ao afirmar que a evolução humana torna essencial o desenvolvimento de um sentido de identidade, justificando que as experiências de Erikson junto aos índios Sioux e como consultor das forças armadas norte americanas durante a Segunda Guerra Mundial, o teriam levado a atravessar a psicanálise pelo plano da relatividade cultural. Gallatin evidencia que, para Erikson, uma pessoa é psicologicamente saudável ao desenvolver um firme “sentido de identidade”, o que a torna apta a perceber o mundo e a si mesma. Assim, Erikson caracterizaria identidade tanto como o esforço inconsciente para manter a continuidade da vida social e cultural, quanto como o trabalho consciente de construção de uma personalidade individual.

Gallatin aponta outros teóricos que também atuam na construção do olhar científico sobre o adolescente. Ela observa que o conceito ‘adolescência’ já aparece no século XVIII em *Emílio*, obra de Rousseau, na qual ele afirma que só a partir dos 12 ou 13 anos torna-se possível ao pensamento humano ir além do mundo concreto, quando além da compreensão apenas daquilo pode ser visto e manipulado, se adquire progressivamente a capacidade de raciocínio abstrato típico da racionalidade adulta.

Stanley Hall, influenciado por Rousseau e pela Teoria Evolucionista de Darwin, afirmou, conforme nos lembra Gallatin, que as fases do desenvolvimento humano são fixadas pela natureza, tal como ocorreria na evolução da espécie. Sob esta perspectiva, Hall considera

²⁶ GALLATIN, Judith. *Adolescência e Individualidade*. São Paulo: Harper e Row do Brasil Ltda, 1978.

a adolescência sob as dimensões biológica, emocional, cognitiva, moral, social, religiosa. Sua teoria foi criticada pelos psicólogos da época, como Watson e Thorndicke, que defendiam o caráter maleável do desenvolvimento humano em sua nova teoria de aprendizagem.

Para Gallatin, Anna Freud, ao defender que os dramas da adolescência correspondem a uma recapitulação na consciência e no inconsciente dos conflitos sexuais já vividos na infância, diferencia-se de Hall, para quem o indivíduo recapitula a história genética da humanidade, embora ambos justifiquem esta fase como repleta de confusões, contradições e tempestuosidade. Anna Freud defende que os cinco primeiros anos de vida são determinantes na formação da personalidade humana, mas na adolescência ocorrem ajustes de caráter face às demandas da sexualidade adulta.

Harry Sullivan é lembrado por abandonar a noção de estágios psicossociais, bem como as preocupações com o consciente e o inconsciente em relação à libido como força motivadora do desenvolvimento, para concentrar-se sobre a ligação entre a necessidade de relacionamentos interpessoais e as transformações da adolescência. Mas como nas teorias anteriores, são as mudanças fisiológicas do corpo adolescente que impulsionam a novas necessidades interpessoais características desta fase.

Piaget, ao falar da transformação que ocorre por volta dos 11 ou 12 anos quando o pensamento passa do concreto ao hipotético-dedutivo, aproxima-se até certo ponto de Rousseau. Entretanto, Piaget assevera que a capacidade de raciocinar como um adulto está muito além do amadurecimento fisiológico, dependendo de fatores e circunstâncias educacionais que oportunizem o desenvolvimento de reflexões com espontaneidade e, ao mesmo tempo, intensidade, de modo a garantir aprendizagem.

Gallatin permite pensar sobre como essas teorias, apesar das inúmeras diferenças que apresentam entre si, conduzem nosso olhar a reconhecer a adolescência como uma fase que se inicia por volta dos 12 anos, com as intensas transformações pelas quais o corpo passa. A essas transformações associa-se um perfil de adolescente tomado pela necessidade de construir sua identidade a partir da relação, muitas vezes conflituosa e quase sempre confusa, com o 'Outro', o que justificaria a busca pela identificação com grupos. São estudos que trazem uma concepção de adolescência articulada a um conjunto mais amplo de fundamentos conceituais sobre o sujeito moderno, como um sujeito humano 'biologizado', remetendo-nos, não raro, ao essencialismo.

Muitos destes estudos são ainda assimilados pelo discurso pedagógico na orientação de pais, com o intuito de auxiliá-los no relacionamento com os estudantes adolescentes. Naquele dia de reunião na escola do meu filho, também era esse o adolescente sobre o qual falávamos.

Mas não somente. Ali, naquele momento, destacava-se a representação de um sujeito que vive tensões e conflitos, decorrentes de sua condição bioetária, relacionados à ebulição de hormônios pela qual o corpo humano passa nesse período, de acordo com os discursos médico-psicológicos correntes. Ao mesmo tempo emergia a representação de um sujeito que dita regras para a vida em sociedade, um sujeito com poder, em conexão com a era da informação, alimentando-a e sendo alimentado por ela, deixando pais e educadores sem referências seguras onde se apoiar para educá-los. Houve até quem expressasse a ideia de que pais e educadores pareciam mais confusos e aflitos que os estudantes adolescentes, de quem já se esperam as ‘naturais’ confusão e impetuosidade, mas que surpreendem ao se mostrarem aparentemente seguros, exibindo-se excessivamente pelas redes sociais.

Para alguns daqueles pais e educadores, estes jovens parecem já ter nascido com a identidade necessária para adaptar-se a era da informação, não precisando mais buscar uma identificação com grupos de características específicas como os punks, patricinhas, metaleiros, internautas, lutadores, clubbers, skatistas e “novos hippies” descritos por Abramo (1994)²⁷. Como se já nascessem internautas, podem “ser” todos estes outros tipos no mundo virtual, caracterizando-se de formas diferentes a cada dia, embora, ao serem influenciados pela informação circulante via televisão por assinatura e internet, acabem consumindo as mesmas marcas de roupas, calçados, refrigerantes, fast food, eletrônicos, mesmo que sejam produtos falsificados.

O adolescente em idade escolar, embora seja conteúdo constante do debate entre pais e educadores, não é uma categoria facilmente encontrada em pesquisas recentes. No caso daquelas que se voltam ao estudo da relação das novas formas de socialização face às inovações tecnológicas, o adolescente que emerge enquanto objeto de estudo e, sobretudo nas últimas décadas, vem sendo situado entre pesquisas sobre jovens, sendo percebido de formas bastante diferentes daquelas que o definem como o sujeito de uma fase do desenvolvimento determinada pelo amadurecimento físico. Canclini dá um exemplo de como eles tem sido frequentemente vistos ao tratar das pesquisas com esta temática, misturando em um mesmo grupo adolescentes e jovens adultos:

Observou-se, alguns anos depois do surgimento da televisão ou do vídeo, que não devemos superestimar as mudanças de hábitos culturais gerados pelas inovações tecnológicas. Apesar disso, embora seja cedo para avaliar as transformações da comunicação sem fio, chama atenção o coincidente aparecimento de novos modos de socialização em pesquisas sobre jovens de todos os continentes.[...] As formas que os adolescentes e jovens adultos escolhem para decidir quando e onde ser acessíveis, articular disponibilidade social e intimidade e transmitir mensagens que não se

²⁷ ABRAMO, Helena. *Cenas Juvenis – punks e darks no espetáculo urbano*. São Paulo: Scritta, 1994.

animam a dizer cara a cara, apresentam espantosas analogias em estudos etnográficos feitos na Coreia, China, Finlândia e Estados Unidos, sobre a geração Txt (CANCLINI, 2008, p. 53)²⁸.

No Brasil, diversos estudos que abordam a relação entre mídia e educação apontam um ‘poder de juventude’ movimentando o mercado midiático no mundo todo, cujo alcance vai muito além da adolescência em idade escolar. Schmidt, por exemplo, ressalta o poder da “cultura juvenil como propulsora de um sistema global de comunicação, com símbolos de identificação conectados no mercado cultural global” (SCHIMIDT, 2006, p. 66), que atinge de crianças a idosos. Em seu estudo, observa a existência da tendência mundial do setor de marketing das empresas jornalísticas em aprimorar técnicas de sedução do jovem como público alvo, em meio a um conjunto de estratégias relacionadas ao processo de segmentação da mídia, no sentido de adaptar-se à reorganização industrial mobilizada pelos novos modos de regulação do capital. Sua análise enfatiza como a nova fase do capitalismo mundial, após a crise do fordismo, enseja inovações organizacionais, tecnológicas e mercadológicas, diante das quais o consumo de massa passa a ser substituído por um modelo que visa atender demandas específicas de um mercado segmentado por variáveis como faixa etária e classe sócio-econômica do consumidor. Para Schmidt, esse fenômeno avança significativamente no Brasil a partir da década de 1980, com a segmentação musical das rádios para atingir públicos específicos.

Uma década antes, a pesquisa de Fisher (1996) já tratava deste fenômeno, apontando a década de 1990 como um momento em que se transformavam televisão, jornais, revistas, tornando-se evidentes exemplos de mídias que se adaptam à lógica de segmentação e flexibilização do mercado visando captação de públicos específicos, entre os quais a juventude se torna um alvo importante. Para atingir este público alvo, a indústria cultural passou a investir cada vez mais em pesquisas de opinião e de consumo com o intuito de captar a ‘essência’ jovem visando atender a suas demandas com a oferta de produtos culturais especializados.

Verificou-se entre a bibliografia consultada que os estudos brasileiros voltados à relação entre juventude e mídias apontam a emergência, nesse contexto, de um ‘surto juvenil’, materializado na indústria fonográfica, no mercado editorial, na programação televisiva e até mesmo no cinema²⁹, como nos mostra Alves (2000)³⁰. Diversas investigações realizadas no

²⁸ GARCÍA CANCLINI, Néstor. Leitores, espectadores e internautas. Tradução Ana Goldberger. São Paulo: Iluminuras, 2008.

²⁹ Foram lançados nesse período filmes como *Menino do Rio* (do ano de 1982, dirigido por Antônio Calmon), *Bete Balanço* (de 1984, escrito e dirigido por Lael Rodrigues) e *Garota Dourada* (de 1984, também dirigido por Antônio Calmon), o musical *Rock Estrela* (de 1985, dirigido por Lael Rodrigues). Todos eles traziam histórias fictícias sobre jovens, contudo, não sobre os estudantes adolescentes tal como buscamos aqui investigar.

³⁰ ALVES, Maria Inês Masaro. O adolescente e a TV: o caso da Telenovela *Malhação*. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas. Campinas, SP: 2000.

Brasil identificam como o estilo juvenil virou moda, evidenciando os jovens que estampam as capas e o interior das revistas como sujeitos que ditam não apenas o modo de vestir, mas os modos de amar, aprender, trabalhar, viver, ser. Enfatiza-se o modo como a aparência, a atitude e a energia jovem passam a ser desejados por todas as idades. Assim, apesar de partirem da ideia de segmentação do mercado para a conquista do público jovem, estes estudos alertam a atenção para a massificação de um “desejo de ser jovem”, responsável, em grande medida, pelo comportamento precoce das crianças ou pelo retardamento da saída dos jovens adultos da casa de seus pais.

Quando estes estudos conduzem a pensar as pedagogias da mídia postas em funcionamento sob os moldes do neoliberalismo, impulsionam a presente investigação a voltar o olhar sobre as transformações no discurso científico sobre a adolescência. Eles provocam a pensar o estudante adolescente para além do sujeito cuja essência seria determinada por um ‘princípio epigenético’.

Numa perspectiva histórica, Ribeiro (2004)³¹ situa no século XVIII a emergência do modo pelo qual a juventude vem sendo interpretada. O autor considera que até a Revolução Francesa, a sociedade perseguia padrões estéticos mais identificados com a velhice e tudo o que lembrava o absolutismo monárquico, cujos símbolos como perucas, bigodes, roupas escuras, posturas e hábitos de aspecto grave, inspiravam respeito, seriedade, solenidade. Estes valores correspondiam à importância dada à fase produtiva e reprodutiva da existência humana. Mudanças nas formas de organização social, econômica e política promoveram a valorização do “novo” em oposição ao “antigo regime”. Com o enaltecimento da novidade, da transformação, a juventude passou a constituir um valor importante, associado à ideia de revolução. Ribeiro (2004, p. 27) assevera que, mais tarde, a partir da metade do século XX, a categoria juventude passa a ser disputada por duas forças: além da noção de revolução, a publicidade a teria transformado num ideal social.

Muitos estudos sobre a juventude brasileira incentivam a pensar como a importância dada ao jovem na cultura globalizada vem tomando formas específicas no contexto nacional e, com esta perspectiva, boa parte destes estudos parecem corroborar com o recorte histórico de Ribeiro (2004). Ao se voltarem à relação entre juventude e mídia no Brasil, entre os quais citamos os exemplos de Fisher (1996), Alves (2000) e Schimidt (2006), as pesquisas apontam o crescimento da noção de prestígio atribuída à juventude pela mídia em nosso país,

³¹ RIBEIRO, Renato Janine (2004), “Política e juventude: o que fica da energia”. In: Regina Novaes e Paulo Vannuchi (org.), *Juventude e sociedade: trabalho, educação, cultura e participação*. Rio de Janeiro: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004.

intensificado nas duas últimas décadas do século XX, de maneira símile ao que já vinha acontecendo em âmbito global.

A atual investigação se aproxima desta forma de pensar ao questionar como ocorre, no início da década de 2010, a escolha de histórias sobre adolescentes por um número significativo de produções cinematográficas brasileiras, enquanto mais uma entre tantas expressões desse ‘poder de juventude’ que movimenta o mercado midiático global.

De acordo com esta perspectiva, passo a associar minha noção inicial de adolescente, referindo-me mais especificamente àquele em idade escolar, como parte integrante da categoria jovem a que se referem tais estudos. Foi possível perceber, assim, que os filmes selecionados investem na exploração deste universo dramático juvenil, focalizando este tipo específico de jovem: o adolescente estudante da educação básica. Para refletir o modo como este sujeito em particular vem sendo representado em filmes nacionais, deve-se partir, portanto, da observação de que nem todos os filmes sobre jovens, ou mesmo destinados a eles como público alvo, trazem uma história sobre um estudante adolescente.

É válido ressaltar, ainda, que embora tenham esses adolescentes como protagonistas de suas histórias, os filmes em geral voltam-se ao objetivo de alcançar o maior público possível, ou seja, todos os jovens ou mesmo aqueles que se interessem pelos temas da juventude, e não apenas de levar ao cinema os estudantes adolescentes que foram colocados em foco nestas produções do cinema brasileiro. Como um reflexo a esta lógica de mercado, os adolescentes estudantes da educação básica são frequentemente apontados como parte desse grupo de jovens, neste caso, a ser cativado pelo cinema nacional, tanto quanto fazem parte do conjunto de jovens a frente das novas tecnologias de informação e comunicação, como porta-estandartes de novos processos sociais, dos quais todos precisam participar, se quiserem viver a era da informação.

Tendo em mente a importância atribuída ao jovem pelo mercado midiático, percebe-se, não como uma simples coincidência, o lançamento ou pré-lançamento em 2010 de três entre os quatro filmes investigados, mesmo ano eleito pela Organização das Nações Unidas (ONU) como o *Ano Internacional da Juventude*, conforme explicitado na página oficial da Secretaria Nacional da Juventude, com o “objetivo de encorajar o diálogo e a compreensão entre gerações e estimular os jovens a promover o progresso com ênfase nas Metas de Desenvolvimento do Milênio”³². Tal constatação conduziu este estudo a indagar a existência ou não de uma ligação

³² Texto completo na página oficial da Secretaria Nacional da Juventude, disponível no endereço eletrônico: <http://www.juventude.gov.br/marcos/view>. Acesso em 15/02/2014.

entre as políticas públicas voltadas a juventude e aquelas voltadas ao desenvolvimento do cinema nacional.

No Brasil, desde o ‘surto juvenil’ da década de 1980 e do ECA de 1990, vem se diversificando os modos de olhar o adolescente, o que se observa inclusive nas formas de incluir a juventude na agenda de políticas públicas. Com cerca de 51,3 milhões de jovens com idade entre 15 e 29 anos, o que equivale a cerca de ¼ da população³³, as políticas públicas vem ampliando o olhar a partir do ECA, cujo foco centrava-se na proteção da criança e do adolescente, para abrir-se à reflexão sobre o papel da juventude na economia nacional. Percebe-se de forma mais concreta esta trajetória desde 2005, com a implementação da Política Nacional de Juventude (PNJ), enfatizando o lugar do jovem no processo de desenvolvimento do país, conforme orientação de organismos internacionais como a ONU e a Unesco. Em 2010, por meio da Emenda Constitucional 65, foi inserido o termo "jovem" no texto constitucional, no capítulo dos Direitos e Garantias Fundamentais, a exemplo do que já ocorria com a criança, o adolescente e o idoso. Assim, o jovem foi inserido na Constituição Federal no sentido de consolidar uma política de Estado com o avanço de marcos legais na pauta do Congresso Nacional, através da discussão do Estatuto e do Plano Nacional de Juventude.

A institucionalização da PNJ, com a criação de órgãos e conselhos específicos nos estados e municípios, liga-se a um sistema de monitoramento internacional, com técnicas sutis de regulação que tomam formas concretas nos programas de cooperação, apoio, investigação e desenvolvimento realizando diagnósticos e propondo soluções para o que é considerado como “problemas relativos à juventude”. Os mecanismos de avaliação e controle com origem em diferentes organismos internacionais vem sendo adotados pelo governo federal também como ferramentas para coletar informações específicas sobre este segmento da sociedade e legitimá-las, oficializando dados entre a população, tais como “o aumento do número de jovens no ensino superior, a retirada de milhões deles das condições de miséria e pobreza e a criação de mecanismos de participação social, a exemplo dos Conselhos e Conferências Nacionais”³⁴.

À frente da Secretaria Nacional de Juventude, Severine Carmem Macedo afirma que as informações coletadas tem servido para a elaboração de um conjunto de programas e ações voltados aos jovens, tais como o plano de prevenção à violência contra a juventude negra, denominado *Juventude Viva*, e o *Programa Juventude Rural*, de inclusão produtiva, formação cidadã e capacitação para geração de renda para os jovens rurais, em especial, ribeirinhos,

³³ Dados do Censo de 2010.

³⁴ Texto completo na página oficial da Secretaria Nacional da Juventude, disponível no endereço eletrônico: <http://www.juventude.gov.br/marcos/view>. Acesso em 15/02/2014.

indígenas e quilombolas. Entre os programas que parecem dialogar mais diretamente com as questões que movimentam esta pesquisa, há o *Observatório Participativo da Juventude* que, “inspirado nas redes sociais, se caracteriza como um espaço interativo de promoção da participação, produção do conhecimento, mobilização e divulgação de conteúdos, focado nos temas ligados às políticas de juventude”³⁵, além do *Programa Estação Juventude*, cujo objetivo, destacado em seu texto de apresentação, é “informar sobre as Políticas Públicas de Juventude, construir percursos para a inclusão dos jovens e assegurar a integração territorial das políticas, programas e ações, com novas tecnologias e redes sociais”.

A Secretaria Nacional da Juventude disponibiliza em sua página oficial na internet o detalhamento de cada um dos programas e ações em desenvolvimento desde 2005, com informações acessíveis através de *links* específicos. Naquele intitulado *Participatório*³⁶, relativo ao programa *Observatório Participativo da Juventude*, são disponibilizados dados referentes à *Pesquisa Nacional sobre Perfil e Opinião dos Jovens Brasileiros 2013*, realizada com o apoio da Unesco.

Assinada por Helena Wendel Abramo, Elisa Guaraná de Castro, Gustavo Venturi, Ana Laura Lobato e Carla de Paiva Bezerra, além de um conjunto extenso de pesquisadores em colaboração com a SNJ, esta pesquisa é apresentada como uma alternativa diferente de reflexão acerca do conceito de juventude. Através dela, afirma-se a pretensão de evidenciar a ótica juvenil, ou seja, a construção dessa categoria estaria centrada nas visões dos próprios atores nela inseridos, sujeitos históricos concretos, situados em tempo e espaço determinados. A pesquisa é, assim, situada como parte de um conjunto de iniciativas nos campos da ciência e das políticas públicas no Brasil:

Desde os anos 1990, quando questões da juventude começaram a ganhar maior espaço na agenda pública, identifica-se a necessidade de estudos de larga abrangência nacional, que avancem além das estatísticas oficiais e que possibilitem comparações das características das juventudes nos países e entre os países.

No Brasil, uma primeira pesquisa de grande porte deste tipo foi realizada em 2003. Com o objetivo de apreender os interesses e preocupações dos jovens, a pesquisa Perfil da Juventude Brasileira foi construída como parte do Projeto Juventude, desenvolvido pelo Instituto de Cidadania.

Após essa iniciativa, outras pesquisas deram continuidade ao aprofundamento da compreensão da juventude enquanto alvo de políticas públicas. São elas: Juventudes Brasileiras, realizada em 2004 pela Unesco, e Juventudes sul-americanas: diálogos

³⁵ Textos completos sobre todos esses programas e ações podem ser acessados na página oficial da Secretaria Nacional da Juventude, disponível no endereço eletrônico: <http://www.juventude.gov.br/guia>. Acesso em 15/02/2014.

³⁶ A pesquisa foi compilada em material disponível através de um link na página da Secretaria Nacional da Juventude, podendo ser acessada no endereço eletrônico <http://www.juventude.gov.br/noticias/arquivos/pesquisa-atualizada-16-01.2013>. Acesso em 15/02/2014.

para a construção da democracia regional, realizada em 2008, pelo Ibase e Instituto Pólis (Pesquisa Nacional sobre Perfil e Opinião dos Jovens Brasileiros, 2013, p. 9).

Esta pesquisa apresenta a categoria juventude a partir de faixas etárias internas de 15 a 17 anos, 18 a 24 anos e 25 a 29 anos de idade, seguindo o mesmo recorte que vem sendo adotado pelas políticas públicas no país, no sentido de destacar as diferenças de momentos do ciclo de vida dos jovens que, segundo suas referências, vai da adolescência à estruturação da vida adulta. Sua publicação na página oficial da SNJ na internet é mais uma mostra de como o olhar das políticas públicas no país se desloca do adolescente caracterizado pelo ECA, com idade entre 12 e 18 anos, para um grupo mais amplo e com maior potencial para mover a economia do país: os jovens. E, com este olhar, a pesquisa apresenta respostas de 20% dos entrevistados com 15 a 17 anos, 47% de 18 a 24 anos e 33% de 25 a 29 anos.

Entre apontamentos que caracterizam a juventude brasileira quanto à classe social, raça, gênero, atuação acadêmica, participação no mundo do trabalho, entre outros, concentro aqui a atenção sobre o capítulo que trata sobre como fazem uso das novas tecnologias, tendo em mente observar como são representados os jovens através dos dados estatísticos levantados.

É possível perceber, desde o texto de apresentação, a ênfase sobre o perfil internauta da juventude brasileira, ao se afirmar: “reconhecendo que são os jovens o público mais assíduo no ambiente virtual, a SNJ decidiu investir na comunicação das redes sociais para criar canais de diálogo e de produção de conhecimento sobre/para e com os jovens” (Pesquisa Nacional sobre Perfil e Opinião dos Jovens Brasileiros, 2013, p. 7). Esta característica é reafirmada ao longo do texto, à medida que a recente pesquisa aponta a velocidade com que as novas gerações absorvem o uso das novas tecnologias de informação e comunicação.

A pesquisa indica que a internet é utilizada por oito em cada dez jovens, havendo diferenças quanto à cor, território e renda em seu perfil:

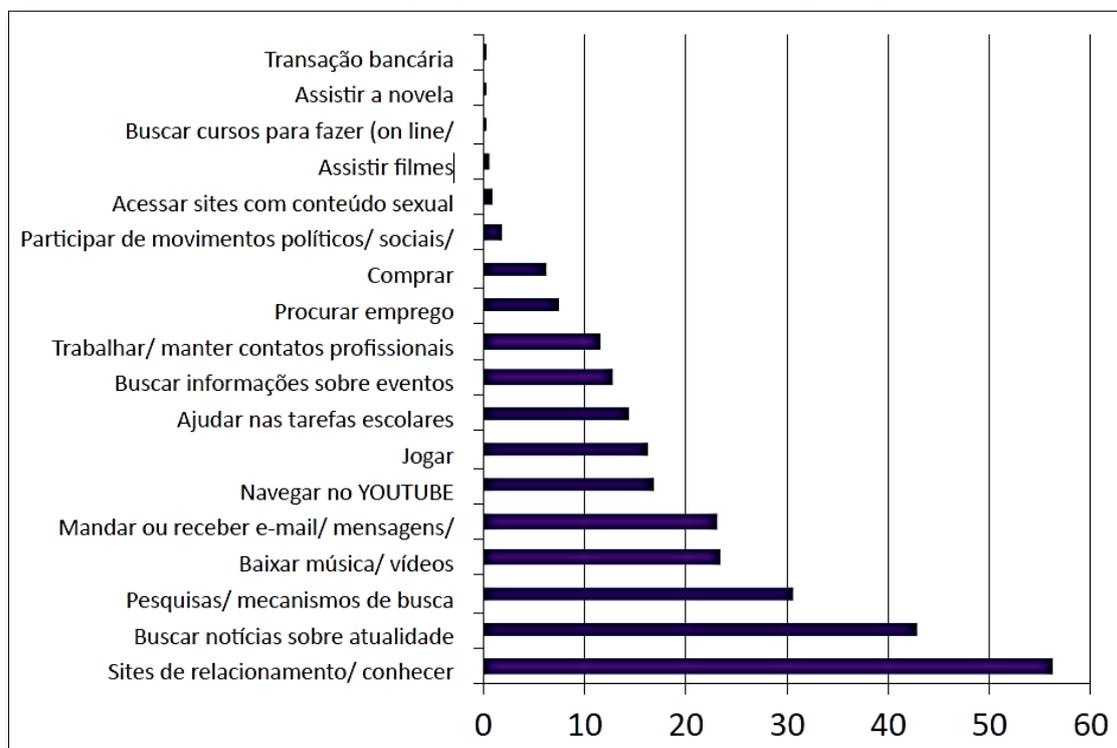
80% usam computador e/ou internet, sendo a grande maioria (75%) usuária de ambos. Quando observamos esse acesso pelas diferenças de cor, território e renda, vemos que os jovens negros têm, em média, 10% menos acesso do que os brancos. Quanto ao território, os rurais têm um acesso ainda mais restrito do que os jovens urbanos, sendo 55,5% e 83,1%, respectivamente. No caso do estrato social, vemos claramente que quanto maior a renda da família, maior o acesso a computador e internet, de modo que, para os estratos mais baixos, o acesso é de 59,7%; para os de estrato médio, é de 84,5%; e nos estratos mais altos, somam 90,7% o total de jovens com acesso à internet pelo computador ou celular (Texto completo disponível em <http://www.juventude.gov.br/noticias/arquivos/pesquisa-atualizada-16-01.2013>. Acesso em 15/02/2014).

A televisão aberta continua sendo o principal meio de comunicação que os jovens costumam usar para se informar sobre o que acontece no Brasil e no mundo: 83% deles

mencionam a televisão aberta, 56% a internet, 23% os jornais impressos, 21% as rádios comerciais e 17% a TV paga. Neste aspecto, a internet, jornais e TV paga são citados em maior proporção por jovens das cidades, onde 59% dos moradores se informam via internet frente a 38% dos jovens do campo. Além da diferença relativa ao local de moradia, o aspecto classe social é também relevante para definir o jovem usuário de internet: 73% dos jovens de alta renda acessam notícias via internet, ante 60% dos de renda média e 40% dos mais pobres. Quanto à cor, os jovens internautas brancos usam mais a internet e a TV paga como fonte de informação comparativamente aos autodeclarados pretos e pardos: 60% dos entrevistados de raça/cor branca acessam notícias via internet ante 53% dos jovens pretos/pardos.

Deve-se considerar, entretanto, que a internet é utilizada não apenas como ferramenta para manter-se informado, ficando esta função em segundo plano quando se questiona para que fazem uso dela. As principais finalidades de uso da internet citadas pelos jovens são: sites de relacionamento (56%); busca de notícias sobre a atualidade (43%); pesquisas/mecanismos de busca (31%); baixar músicas e vídeos (23%); e enviar/ receber e-mails e mensagens (23%). Na questão referente a este aspecto, são pontuadas, ainda, outras finalidades que informam sobre o cotidiano da maioria dos usuários.

Figura 01 - Gráfico relativo à pergunta: Você usa a internet para quais finalidades?



Fonte: Agenda Juventude Brasil, 2013, Secretaria Nacional da Juventude.
Base: Total da amostra/ Estimada e única, em (%).

Ressalta-se que, do ponto de vista socioeconômico, os mais pobres são os que mais a utilizam para acessar redes sociais, enquanto buscar notícias, pesquisas, baixar músicas e mandar/receber e-mails são as finalidades mais mencionadas pelos mais ricos.

Quanto à idade, em maior proporção do que os mais jovens, os entrevistados mais velhos usam a internet para buscar notícias: 45% dos entrevistados de 25 a 29 anos ante 37% dos que tem entre 15 e 17 anos. Além disso, o recorte sexo-idade mostra que as mulheres mais jovens são as que mais usam a internet para acessar redes sociais, tanto quando comparadas às mais velhas quanto também com homens da mesma faixa etária. São 74% das jovens com idade entre 15 e 17 anos que usam a internet para se conectar a redes sociais ante 62% das jovens de 18 a 24 anos, 50% das mais velhas (entre 25 e 29 anos) e 61% dos meninos da faixa mais jovem.

A pesquisa revela também os usos que a juventude brasileira faz do celular, informando que nove em cada dez jovens (89%) declarou ter o aparelho. A comunicação por chamadas ou mensagens de texto são as principais razões para o uso, mas são apontados outros como ouvir música, fotografar, filmar, buscar informações pela internet e conectar-se a redes sociais. Os mais citados foram: fazer ou receber ligações telefônicas (89%), comunicar-se via mensagens de texto (54%), ouvir música (31%), fotografar ou filmar (26%) e buscar informações pela internet (20%).

Esta pesquisa foi realizada e divulgada somente no ano de 2013, mas já em 2010 os filmes com o estudante adolescente como protagonista trazem representações sobre como as novas tecnologias de informação e comunicação são parte importante da vida destes jovens. Diversas estatísticas parecem representadas nos filmes investigados como, por exemplo: todos os adolescentes protagonistas nos filmes moram com os pais, vivem em condições confortáveis, não precisam trabalhar e apenas estudam, são brancos, tem computadores em casa, acessam a internet e, a partir de seu uso, experimentam relacionar-se socialmente no papel de quem se põe em evidência, tornando públicas suas emoções, opiniões, produções artísticas, preferências de consumo. Na pesquisa destaca-se um sujeito jovem como unidade representativa de diversos sujeitos, designados como pertencentes a esta camada de classificação social. Esta representação designa o jovem como sendo um sujeito com voz ativa, consumidor e produtor de cultura da era da informação, cuja identidade se produz em conformidade aos modos de existência e estilos de vida deste momento histórico que vivemos. Portanto, já desde um primeiro esforço de análise, pode-se perceber que este jovem que se apresenta através da *Pesquisa Nacional sobre Perfil e Opinião dos Jovens Brasileiros 2013* traz inúmeras características dos estudantes adolescentes encontrados no cinema nacional da década de 2010.

Os filmes, ocupando-se de saber o que se passa no cotidiano dos jovens e produzindo verdades nas quais devem se reconhecer e pelas quais são reconhecidos, constituem também o campo discursivo acerca da juventude e, particularmente, do estudante adolescente. Neste estudo, portanto, ele é compreendido como parte de um conjunto em que operam diversas formas de assujeitamento, ou seja, constitui-se em meio aos mecanismos de sujeição do indivíduo adolescente, atravessando os campos da psicologia, da pedagogia, dos dispositivos legais. Ele pode ser assim percebido por se ter em mente, de acordo com a ótica foucaultiana da produção histórica dos sujeitos e das subjetividades, que é possível pensar nos modos de subjetivação do sujeito adolescente a partir da ideia de um sujeito pulverizado em todas as relações e em todos os lugares.

Assumo esta perspectiva apoiada no que diz Deleuze, em *Microfísica do poder*³⁷, ao interpretar o pensamento de Foucault sobre o sujeito da contemporaneidade face ao fenômeno da globalização, asseverando que os mecanismos de sujeição do indivíduo não se resumem apenas a um produto de exploração econômica e política, mas a tipos diversos de dominação, privilegiados de acordo com o momento histórico, através da complexa combinação de técnicas de individualização e procedimentos totalizantes, entre os quais se constituem investimentos de desejo.

Ao analisar a categoria adolescência enquanto uma construção histórica, assentada em critérios de diferenciação e classificação social ligados a determinadas unidades discursivas, inspirada por Foucault, investiguei nos filmes as marcas de enunciados construídos pelos discursos biológico, médico, psicológico, econômico, político, cultural, entre outros que atuam na produção de representações sobre a adolescência, especialmente esta que se diz conectada a cibercultura.

Assim, para falar do adolescente, estudante da educação básica, como sujeito da juventude brasileira, deixo-me guiar pelo que ensina Foucault, ao explicar como falar de sujeito equivale a falar dos modos de subjetivação. Sua análise conduz, desse modo, a pensar como sujeitos biológicos, sujeitos econômicos, sujeitos históricos da sociedade ocidental são produzidos por distintos modos de subjetivação, aos quais se ligam suas representações. Guiada por este entendimento, proponho um exercício de reflexão acerca de como as representações sobre o adolescente nos filmes brasileiros do início da década de 2010 relacionam-se às demais

³⁷ FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Organização e tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

representações constituídas nos diversos domínios do saber, num fluxo dinâmico de interpenetração entre saberes e poderes.

Por esta razão, este estudo foi estruturado em capítulos cuja proposta é focalizar alguns enunciados que marcam as maneiras de falar sobre o adolescente em idade escolar neste início da década de 2010.

No segundo capítulo, a análise volta-se ao contexto de criação dos filmes tendo o estudante adolescente não apenas como público alvo do cinema nacional, como também fonte das práticas sociais mediadas por tecnologias de informação e comunicação, que vem delineando mudanças, inclusive, nos próprios modos de fazer cinema. Estas práticas sociais são situadas em relação ao processo de subjetivação do adolescente, constituído como sujeito na relação consigo mesmo e com o ‘Outro’, o que se mostra representado naquilo que é dito sobre os processos de composição dos personagens em torno dos quais giram as narrativas fílmicas.

O terceiro capítulo traz a análise dos filmes recortados por temáticas que atravessam essas histórias. Percebe-se que estas temáticas são representadas nos filmes em meio a um certo número de técnicas de governamentalidade, para enquadrá-las aqui segundo o vocabulário foucaultiano. Desta forma, espera-se conduzir a análise para uma problematização daquilo que vemos em tela, como uma provocação ao olhar sobre este campo discursivo onde imergem as diversas perspectivas sobre o estudante adolescente em circulação nos espaços educacionais.



**POR TRÁS DAS CÂMERAS,
À FRENTE DAS TELAS
DOS COMPUTADORES**



Em que “tábua”, segundo qual espaço de identidades, de similitudes, de analogias, adquirimos o hábito de distribuir tantas coisas diferentes e parecidas? Que coerência é essa – que se vê logo não ser determinada por um encadeamento a priori e necessário, nem imposta por conteúdos imediatamente sensíveis? (FOUCAULT, 1987, p. 9)³⁸.

É em meio a uma multiplicidade de discursos que o adolescente em fase escolar entra em foco através do cinema nacional. Um sujeito adolescente reconhecido por trazer para casa e para o ensino formal, além de videogames e softwares, a formação ética das redes, cujo conteúdo tem instigado pais e educadores, à medida que associam a apropriação desses recursos à constituição de novas redes de conhecimento, além de mudanças de atitudes de todos os envolvidos com a situação de aprendizagem. Diante da compreensão naturalizada de que as tecnologias de informação e comunicação correspondem a facilidades úteis à inserção cultural dos cidadãos e à preparação para o mundo trabalho, ditando cada vez mais as regras para as relações sociais na atualidade, refletir os modos como os estudantes adolescentes tem feito uso das novas TIC torna-se parte importante do debate sobre sua educação, havendo esforços para integrá-las tanto no convívio familiar quanto na escola.

Refletir sobre estas questões, conforme os postulados de Michel Foucault, equivale a considerar que aquilo que é tomado como verdadeiro em uma época está ligado a um sistema de poder, ao qual vinculam-se condições de possibilidade do dizer, do pensar, do existir no tempo presente. Equivale também ao esforço de fazer ver, em meio às práticas sociais, no que concerne a produção de sujeitos e subjetividades.

Foucault propõe que sejam investigadas as práticas, as tecnologias de produção do poder desenvolvidas pelas sociedades, sem resumir a ação de investigá-las a uma lógica de reprodução de discursos especializados, nem vê-las exclusivamente como produtos determinados por ações de Estado e de seus aparelhos legitimados. O poder precisa ser compreendido em sua forma multidirecional, numa rede que se estende ao corpo social. Foucault, em *As palavras e as coisas*, conduz a pensar sobre a emergência histórica de determinadas práticas discursivas e o conjunto de regras que regem essas práticas, como condições sob as quais se torna possível falar sobre algo. Em *A ordem do discurso*, ele retoma o conceito de poder e sua articulação com o conceito de discurso, afirmando que “não se tem o direito de dizer tudo, que não se pode falar tudo em qualquer circunstância, que qualquer um, enfim, não pode falar de qualquer coisa” (FOUCAULT, 2005, p. 9)³⁹.

³⁸ FOUCAULT, M. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

³⁹ FOUCAULT, M. *A ordem do discurso*. 12ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

Em suas obras, ele trata de como o poder se exerce, como são produzidos seus efeitos, como eles atuam na produção de indivíduos, inscrevendo subjetividades. Em *Vigiar e punir* mostra como a disciplina atuante na instituição carcerária corresponde a uma técnica ligada ao projeto de formação do comportamento nas sociedades modernas, que se estende, sob a mesma lógica, aos espaços da escola, das fábricas, dos hospitais. Em *História da sexualidade*, vê-se no volume *A vontade de saber* como acontece, nos séculos XVIII e XIX, a proliferação de discursos sobre o sexo em vários campos do saber, o que funcionou como um dispositivo disciplinar que levava ao conhecimento da interioridade dos indivíduos, classificando seus comportamentos em “normal” ou “desviante”. No desenvolvimento de suas reflexões sobre a relação saber-poder, seus estudos explicam não apenas como o indivíduo é uma produção do poder, mas que a ação do poder se constitui de forma positiva, exercendo-se pela normalização discursiva ligada à formulação de saberes sobre o homem na sociedade moderna.

Em diversos de seus estudos, portanto, Foucault ensina como as práticas discursivas estabelecem, de acordo com especificidades de cada campo de saber, as condições para se falar sobre os sujeitos, recorrendo a certos referentes para interpretá-los. Assim, a noção de prática discursiva não pode ser jamais confundida com uma operação pela qual um indivíduo formula uma ideia, mas no modo com as ideias se propagam de forma positiva e capilar, enredando sujeitos e produzindo subjetividades. Positiva porque é a partir do que se afirma sobre os sujeitos que se estabelecem as posições que ele poderá ocupar em sociedade. Capilar porque o entendimento sobre as posições dos sujeitos pulveriza-se nos mais diversos espaços onde vigoram relações de poder.

No Brasil, num processo que se intensificou nas duas últimas décadas, representações sobre o adolescente vem sendo produzidas seguindo o fluxo das inovações tecnológicas, constituídas em meio ao funcionamento dos discursos midiáticos, nos quais as formas de mostrar e de dizer estão envoltas num excesso de estímulo, de informação, de comunicação imediata. Maria Regina Oliveira, em pesquisa sobre a exposição de subjetividades adolescentes em *Weblogs*, também se deixando inspirar por Foucault, apresenta considerações sobre como se constituem algumas representações:

Nessa sociedade da informação, do conhecimento, do capitalismo e do consumismo, são estabelecidas certas ordens discursivas, cada qual com suas especificidades entre os grupos, as quais asseguram a exposição de si, em forma de *marketing* pessoal para que o sujeito se torne celebridade, destaque entre seus pares, o que evidencia uma espécie de venda da representação de si mesmo. Podemos citar vários exemplos de

incentivo dessa prática, entre elas a que mais se destaca são os *reality shows* na TV e os *webcams* na Internet (OLIVEIRA, 2004, p. 205)⁴⁰.

Seu estudo indica como esse sujeito da sociedade da informação, referindo-se mais especificamente ao adolescente entre 14 e 21 anos, através dos relatos e imagens de seus blogs, encontra modos de perceber e expressar a identidade, como se produzisse idioma e ritmo próprios de uma nova época.

Assim como este, muitos estudos no Brasil vem apontando como as novas tecnologias instituem espaços para sociabilidade, comunicação e construção de identidades. A esses espaços são associados certos modos de ser e de se relacionar como característicos da cultura jovem (no singular), que surgem simultaneamente às constantes inovações das TIC no contexto da globalização, o que caracteriza a cibercultura (LEVY, 1999)⁴¹. Não raro, os espaços virtuais são apresentados como ambientes de diversão onde os jovens transitam com enorme habilidade, exercendo autoria, contestação e diferenciação em relação às gerações anteriores, o que é facilitado em razão, sobretudo, de que são poucas as formas de controle, associadas a instituições tradicionais ou da mídia convencional, nesses espaços.

Transformações nos moldes de produção destas representações podem ser percebidas quando comparamos a atenção dada a juventude como segmento social desde a expansão industrial e urbana ocorrida após a Segunda Guerra Mundial, segundo análise de Catani e Gilioli (2008)⁴². Seus estudos apontam que deste período até a década de 1970, as pesquisas brasileiras davam pouca atenção às questões de consumo e lazer. O tipo de jovem considerado parte fundamental do processo de modernização da sociedade era o estudante, sendo o principal foco de interesse das pesquisas, fenômeno que ocorria em toda a América Latina. Nesse período, Marialice Foracchi marcou as pesquisas brasileiras sobre o tema da juventude com a obra *A juventude na sociedade moderna*, de 1972, apontando o jovem estudante como importante ator político no processo de mudança social e democratização.

Catani e Gilioli observam que, a partir da década de 1980, tomaram impulso análises da condição juvenil em busca de compreender a dinâmica de socialização dos jovens reunidos em grupos do punk, do reggae, do funk, do hip hop. Durante a redemocratização do país, surgiram críticas que se voltavam à análise destes movimentos marginalizados considerando o consumo

⁴⁰ OLIVEIRA, Maria Regina Momesso de. Weblogs: a exposição de subjetividades adolescentes. In: Foucault e os domínios da linguagem: discurso, poder, subjetividade. Vanice Sargentini, Pedro Navarro-Barbosa (orgs.). São Carlos: Claraluz, 2004.

⁴¹ LEVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo, Ed. 34, 1999.

⁴² CATANI, Afrânio Mendes, GILIOI, Renato de Sousa Porto. Culturas juvenis: múltiplos olhares. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

e a indústria cultural como aparatos destinados a reprodução do sistema capitalista e à alienação da juventude. Nessa perspectiva, estes movimentos foram vistos como formulações sociais que buscavam alternativas aos discursos tradicionais da família, da religião, da política etc. Assim, estilos e comportamentos juvenis passaram a ser valorizados por esses estudos como uma espécie de rebeldia criativa com potencial para produções culturais legítimas. Alguns deles discutem o contexto de consolidação de uma classe média, identificando como um estigma a ideia de que o tempo livre das classes trabalhadoras seria razão de delinquência, marginalidade, violência.

Já nos anos 1990, ganham força abordagens que compreendem a juventude carente como objeto de atenção social, ressaltando a necessidade de que o jovem seja alvo de políticas públicas por parte do Estado e, ao mesmo tempo, apresentando o jovem pobre como fonte de problemas sociais. Paralelamente, há estudos investigando como os meios de comunicação intensificam a produção de representações sobre a juventude, elegendo o jovem da camada social média como modelo para elaborar uma caricatura da condição juvenil em geral, definindo-a como sua essência.

Catani e Gilioli ressaltam, ainda, como inúmeras pesquisas mostram-se atentas ao surgimento de novos padrões de comportamento favorecendo “a generalização da ideia de que há uma ampla cultura juvenil internacionalizada e não mais uma subcultura restrita a jovens socialmente marginalizados e estudantes”. E, voltando o olhar especificamente aos estudantes, os autores enfatizam:

Aliás, em relação aos estudantes, é necessário dizer que esse segmento juvenil é um dos que não deixa de apresentar uma face associada ao consumo cultural, pois as instituições escolares acabam por incentivar os jovens alunos ao consumo de bens culturais (CATANI, GILIOLI, 2008, p. 27).

Contribuindo para o debate acerca da ideia de uma cultura juvenil internacionalizada, diversos teóricos dos estudos culturais tem se dedicado a investigar os modos como a comunicação, a sociabilidade e a construção de identidades vem se constituindo face às novas tecnologias.

Morin (1986)⁴³ fala das transformações no comportamento juvenil dentro do *welfare state*, quando o capitalismo estruturador de relações monta um cenário de redução da jornada de trabalho e de valorização social do tempo livre que, em consonância ao crescimento dos meios de comunicação, mostra um novo comportamento que inclui mais consumo e lazer como

⁴³ MORIN, Edgar. Cultura de massas no século XX: neurose. Trad. Agenor Soares Santos. 9ª ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1997.

fontes de prazer imediato em associação a maior liberdade e autonomia para os jovens, também facilitada pela redução progressiva da autoridade e controle dos pais.

Para Martin-Barbero (2002)⁴⁴, essa geração que cresce envolvida pelas novas circunstâncias descobre soluções diferentes daquelas pensadas por seus pais em razão de uma nova sensibilidade que se constituiu a partir da interação, operação e conexão midiática. Ele assevera que a empatia dos jovens com a cultura tecnológica ultrapassa a atualização pela informação assimilada ou a facilidade em manejar novos dispositivos e equipamentos. A convergência e o diálogo que vem se estabelecendo entre mídias, suportes e linguagens nos ambientes virtuais têm introduzido facilidades para a produção e difusão de ideias, textos, imagens, sons, possibilitando aos jovens que articulem hoje sensibilidades modernas e pós-modernas:

Ante el desconcierto de los adultos vemos emerger una generación formada por sujetos dotados de una "plasticidad neuronal" y elasticidad cultural que, aunque se asemeja a una falta de forma, es más bien apertura a muy diversas formas, camaleónica adaptación a los más diversos contextos y una enorme facilidad para los "idiomas" del vídeo y del computador, esto es para entrar y manejarse en la complejidad de las redes informáticas. Los jóvenes articulan hoy las sensibilidades modernas a las posmodernas en efímeras tribus que se mueven por la ciudad estallada o en las comunidades virtuales, cibernéticas. Y frente a las culturas letradas - ligadas estructuralmente al territorio y a la lengua - las culturas audiovisuales y musicales rebasan ese tipo de adscripción congregándose en comunas hermenéuticas que responden a nuevas maneras de sentir y expresar la identidad, incluida la nacional. Estamos ante identidades más precarias y flexibles, de temporalidades menos largas y dotadas de una flexibilidad que les permite amalgamar ingredientes provenientes de mundos culturales distantes y heterogéneos, y por lo tanto atravesadas por discontinuidades en las que conviven gestos atávicos con reflejos modernos, secretas complicidades con rupturas radicales⁴⁵ (MARTÍN-BARBERO, 2002).

Martín-Barbero incentiva a observar como a convergência de mídias e a integração entre plataformas que promovem essas novas maneiras de pensar e de conviver no mundo das telecomunicações e da informática alinham-se às demandas estéticas e econômicas vigentes, traduzindo para as mídias o padrão narrativo desta era da informação.

⁴⁴ MARTÍN-BARBERO, Jesús. Jovens: comunicação e identidade. Revista Pensar Iberoamérica, fev. 2002. Disponível em <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm>. Acesso em 28/12/2013.

⁴⁵ Livre tradução: Face ao desconcerto dos adultos, vemos surgir uma geração formada por sujeitos dotados de uma "plasticidade neuronal" e elasticidade cultural que, apesar de semelhante a uma falta de forma, é mais aberto a uma variedade de formas, adaptação camaleônica aos diversos contextos e uma enorme facilidade para a "linguagem" de vídeo e computador, necessários para se inserir e gerir a complexidade das redes de computadores. Os jovens articulam hoje as sensibilidades modernas às pós-modernas, em tribos efêmeras que se movem pela cidade traduzida em comunidades virtuais, cibernéticas. E em comparação com culturas letradas - estruturalmente ligadas ao território e a linguagem - as culturas visuais e musicais refletem esta condição reunindo-se em comunidades hermenêuticas que respondem a novas formas de sentir e expressar a identidade, incluindo a nacional. Estamos frente a identidades mais precárias e flexíveis, de temporalidades menos longas, equipadas com uma flexibilidade que permite amalgamar ingredientes de mundos culturais distantes e heterogêneos e, portanto, identidades atravessadas por discontinuidades, convivendo com gestos atávicos, com reflexos modernos, de secretas complicitades com rupturas radicais.

Ao voltar à reflexão ao meio cinematográfico, comparando gerações – e mesmo que limitemos o olhar às diferenças percebidas no breve intervalo dos últimos vinte anos – é possível pensar como as práticas adotadas no universo do cinema impulsionam tais sensibilidades pós-modernas, movimentando seus modelos de representação. É possível perceber diferenças no modo como essa geração participa da revolução tecnológica por que passa o cinema e o audiovisual, desconstruindo o modelo emissor-receptor e potencializando a produção e a difusão em rede. O formato tradicional de projeção em sala escura vem se transformando frente a uma diversidade de experiências, boa parte delas interativas.

E em meio a essas transformações, os jovens vem sendo posicionados enquanto sujeitos da era da informação, face às representações sobre seu lugar no tempo e no espaço, de onde são produzidas identificações a partir das quais se reconhecem e são reconhecidos. Isto pode ser constatado à medida que meu olhar se voltava aos quatro filmes aqui investigados.

2.1 Sujeitos em conexão com filmes

Cidade pequena há cerca de vinte anos, com poucas salas de cinema, cena comum da minha adolescência em São Luís era se buscar nas locadoras os filmes para assistir em casa, no aconchego do sofá compartilhado com a família. Na locadora, as sinopses eram as principais referências para a seleção dos filmes distribuídos nas prateleiras conforme o gênero: ação, terror, drama, comédia, romance, infantil, estrangeiros... O cliente buscava, entre o gênero de sua preferência, a sinopse que lhe estimulasse a ver o filme. Retomando esta tradição, trouxe as sinopses dos filmes sob investigação para dar início ao estudo a partir de uma breve apresentação de suas histórias, mas também para promover um exercício de comparação.

Tabela 1: Quadro de Sinopses

Sinopses
Os Famosos e os Duendes da Morte ⁴⁶
Um garoto de 16 anos, fã de Bob Dylan, tem acesso ao restante do mundo apenas por meio da internet, enquanto vê os dias passarem em uma pequena cidade rural de colonização alemã, no sul do Brasil. Mas uma figura misteriosa o faz mergulhar em lembranças e num mundo além da realidade.

⁴⁶ Disponível no link Imprensa/Download Proessbook, do site oficial do filme na internet: <http://www.br.warnerbros.com/osfamososeosduendesdamorte/Proessbook.pdf>. Acesso em 15/01/2014.

Antes que o mundo acabe⁴⁷

Daniel é um adolescente crescendo em seu pequeno mundo com problemas que lhe parecem insolúveis: uma namorada que não sabe o que quer, um amigo que está sendo acusado de roubo e como sair da pequena cidade em que vive. Tudo começa a mudar quando ele recebe uma carta do pai que nunca conheceu. Em meio a todas essas questões, ele será chamado a realizar suas primeiras escolhas adultas e descobrir que o mundo é muito maior do que a gente pensa.

As melhores coisas do mundo⁴⁸

Mano tem 15 anos, adora tocar guitarra, sair com os amigos e andar de bike. Um acontecimento na família faz com que ele perceba que virar adulto não é brincadeira. O bullying na escola, a primeira transa, o relacionamento em casa, as inseguranças, os preconceitos e a descoberta do amor transformam a adolescência uma travessia nada simples. Com o roteiro de Luiz Bolognesi, direção de Laís Bodanzky, com produção da Gullane, o filme é livremente inspirado na série de livros “Mano”, escritos por Gilberto Dimenstein e Heloísa Prieto.

Desenrola⁴⁹

Aos 16 anos de idade, Priscila se vê pela primeira vez sozinha em casa. É neste curto espaço de tempo que sua vida passa por grandes mudanças e diversas "primeiras vezes" acontecem. É também o tempo que ela terá para conquistar seu adorado Rafa, o garoto mais "gostoso" do bairro, e com ele ter a sua primeira e mágica transa. O que não será nada fácil, já que, como ela verá, nada é exatamente como esperava. Para concretizar seus planos, Priscila conta com a cumplicidade do seu melhor amigo, Caco, e a oposição de Boca, o garoto mais ingênuo da escola, que secretamente sonha em tê-la como namorada. É no meio de uma confusão de hormônios, sentimentos e expectativas, que tudo rola... e Desenrola.

Ao comparar as sinopses, é possível perceber que nem todos os filmes aqui analisados trazem, já desde este pequeno texto de apresentação da história, um olhar tão enfaticamente voltado às relações adolescentes mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação.

⁴⁷ Disponível em <http://antesqueomundoacabefilme.blogspot.com.br/>. Acesso em 15/01/2014.

⁴⁸ Este texto, retirado da capa do filme em formato DVD, difere da versão reduzida disponível no site da produtora Buriti Films.

⁴⁹ Disponível em <http://globofilmes.globo.com/Desenrola/>. Acesso em 15/01/2014.

Entre as quatro sinopses, somente uma faz menção à presença das TIC marcando a vida cotidiana dos adolescentes na década de 2010: *Os Famosos e os Duendes da Morte*, no qual o garoto “tem acesso ao restante do mundo apenas por meio da internet”. Os demais textos trazem outros pontos que parecem descrever a adolescência como algo comum a todas as pessoas, de qualquer tempo e espaço, caracterizada como uma fase complicada da vida à medida que são usadas as expressões “problemas que lhe parecem insolúveis”, “travessia nada simples” e “confusão de hormônios, sentimentos e expectativas”, usadas respectivamente nas sinopses de *Antes que o mundo acabe*, *As melhores coisas do mundo* e *Desenrola*.

Contudo, para além das sinopses, mesmo antes de assisti-los, há muito mais sendo enunciado sobre estes filmes e o sujeito adolescente em relação ao uso das TIC. Neste capítulo, o foco da análise se volta às vozes daqueles por trás das câmeras, em meio ao processo de criação cinematográfica no contexto da era da informação, posicionados à frente dos computadores em busca de uma conexão com um certo modo de ser adolescente.

É possível encontrar nas falas de diretores, roteiristas, preparadores de elenco, atores, entre outros, um conjunto de enunciados reafirmados nas histórias contadas nos filmes e que, por esta razão, interessam ao estudo. Essa forma de realizar a pesquisa, evidenciando as vozes por trás das câmeras, permitiu que fossem identificadas algumas transformações na indústria cinematográfica face ao novo formato de circulação massiva de informações através da internet.

Ao observar como as etapas de pesquisa e produção dos filmes analisados enquadram-se numa proposta de interatividade, na qual o público alvo participa através da internet num processo que serve à construção dos personagens dos filmes, à elaboração dos roteiros, à seleção e contratação de atores, figurantes e até estagiários de direção, além de ter origem ou gerar produtos em outros campos midiáticos – por exemplo, uma *websérie* exibida em canal fechado – foi possível perceber que os filmes da década de 2010 trazem uma dinâmica de comunicação em que não apenas falam ‘sobre’ os jovens brasileiros, mas também ‘com’ eles, para, então, promover representações sobre o que é ser adolescente no Brasil hoje.

As novas condições sob as quais tem se desenvolvido o cinema vem sendo discutidas por estudiosos da área, entre os quais Erick Felinto, que aborda a relação entre o cinema e as tecnologias digitais no livro *História do cinema mundial*, observando o modo como a interatividade entre criadores e espectadores dos filmes torna-se um aspecto relevante da “vivência filmica” na era da informação:

As salas de cinema tradicionais e o grande mercado de vídeo já não são mais as únicas opções à disposição do criador. Nesse sentido, a *Internet* abriu um novo horizonte à difusão de trabalhos independentes, na forma de sites dedicados à apresentação de

produções realizadas em formatos para computador, como, por exemplo, as tecnologias *flash*, *quicktime* e *shockwave*.

Como forma de divulgação da produção cinematográfica contemporânea, a *Internet* tem sido utilizada também extensamente pelas grandes produtoras, que exploram, de outros modos igualmente inovadores, o potencial dos recursos da rede. Em muitos casos, o *website* de um filme funciona como uma espécie de complementação narrativa da diegese fílmica.

Os sites não apenas anunciam o lançamento de novas películas, mas envolvem o explorador desse novo espaço digital em mecanismos por meio dos quais ele se sente "partícipe" do desenvolvimento narrativo. Novos elementos narrativos são acrescentados nos sites, exploráveis pelos internautas na forma de jogos interativos. Esse tipo de experiência se funda em um certo desejo de anular ou esfumegar as fronteiras entre a vivência do mundo "exterior" e a vivência propriamente "fílmica" (FELINTO, 2006, p. 419)⁵⁰.

Quando se consideram estes jogos interativos, de que fala Felinto, dando vida aos filmes muito além das telas do cinema ou da televisão, pode-se notar que o hábito de ler as sinopses dos filmes já não precisa ser a maneira mais usual de escolher um filme na década de 2010. Aquela leitura das breves linhas que conduziam o espectador a narrativa do filme, a meu ver, começa até a deixar de ser o melhor guia na escolha de filmes em razão das novas condições de “vivência fílmica” oferecidas pela internet.

Os espectadores passam a ser posicionados como sujeitos que participam dos processos de criação dos filmes, ganhando poderes não somente para opinar sobre o que interessa ver nas produções cinematográficas, mas para levar sua própria vivência no “mundo exterior” às histórias narradas nos filmes, mesmo quando fictícias.

Essa participação do espectador pode ser experimentada à medida que busquei informações na internet, admitindo a posição de espectadora. Constatei, logo num primeiro momento, que todos os filmes aqui investigados estão disponíveis no *YouTube*⁵¹ para *download* gratuito. Foi possível observar também que o fato do acesso ao filme ser gratuito e não obedecer à lógica do mercado de privilegiar a oferta de lançamentos motiva o surgimento de hábitos entre os espectadores, que podem admitir novos modos de ver um filme, encontrando sobre ele quase todo tipo de informação que a curiosidade procurar.

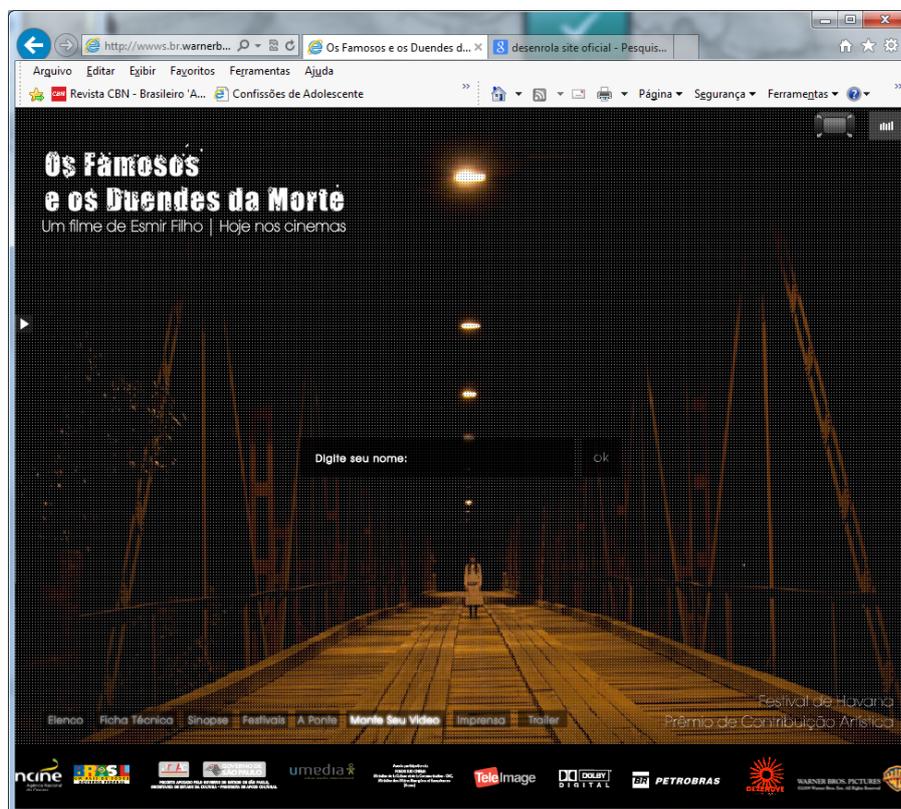
São facilmente encontrados os *sites* oficiais dos filmes promovendo a interação com o público alvo, através de *links* que conduzem este público a uma diversidade de informações

⁵⁰ FELINTO, Erick. Cinema e tecnologias digitais. In: História do cinema mundial. Fernando Mascarello (org.). Coleção Campo Imagético. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

⁵¹ Site que permite a seus usuários que carreguem e compartilhem vídeos em formato digital. Hospeda filmes, vídeos e materiais caseiros, podendo ser disponibilizado em blogs e sites pessoais. Fundado em fevereiro de 2005, tornou-se o mais popular *site* do tipo, com mais de 50% do mercado em 2006, quando foi comprado pelo *Google*, pela quantia de US\$1,65 bilhão em ações. Dados em R7 Notícias (2010-fev-15) *YouTube completa cinco anos com muita popularidade, mas ainda sem dar lucro*. Disponível em <http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/noticias/youtube-faz-cinco-anos-sem-dar-lucro-20100215.html>. Acesso em 10/02/2013.

sobre os bastidores da criação fílmica, como a origem da história narrada, o currículo do diretor ou curiosidades sobre as celebridades que atuam como personagens da história, só para citar alguns exemplos. Há frequentemente nesses espaços virtuais, como observa Felinto, um estímulo à participação do internauta, que pode postar seus comentários, deixando-os visíveis para outros internautas, ou até “brincar de diretor” ao ‘montar o próprio vídeo’, como foi possível experimentar no site oficial de *Os famosos e os duendes da morte*.

Figura 03: Reprodução da tela, mostrando *link* para acesso a atividade interativa ‘*Monte Seu Vídeo*’, etapa ‘*Digite seu nome*’.



Figuras 04, 05, 06: Reprodução da tela, mostrando atividade interativa ‘*Monte Seu Vídeo*’, etapas ‘*Arraste os vídeos para as áreas abaixo e crie próprio vídeo*’(04), execução (05) e ‘*Divulgue seu vídeo*’(06).



Imagem 7: Reprodução da tela, mostrando atividade interativa ‘*Monte Seu Vídeo*’, etapa de personalização ‘*Vídeo editado por Daniela*’.



Neste *site*, o internauta tem a possibilidade de experimentar a edição de algumas cenas disponibilizadas pelo diretor, colocando-as na ordem que desejar, seguindo algumas rápidas orientações, aqui indicadas pela sequência das imagens. Pode também divulgar o vídeo com sua assinatura, feito através de um *link* criado pelo próprio *site*, após a ‘edição’ realizada pelo internauta. Assim, a interatividade como uma brincadeira, um ‘jogo’, como nos diz Felinto, promove uma sensação de se poder desempenhar a função de um diretor na ordenação das cenas gravadas.

Na página oficial de *Os famosos e os duendes da morte* encontram-se, ainda, indicações de endereços eletrônicos que mostram um pouco sobre a vida dos atores fora do filme, exposta em suas páginas pessoais disponíveis na internet, servindo como inspiração para a construção de seu personagem, como é o caso da garota *Jingle Jangle*.

Através do *link* intitulado *ponte*, numa referência a um cenário importante para a história, o internauta é induzido a visitar outra página, o *Flickr: Galeria de J. Jingle Jangle*⁵², onde está exposto o trabalho fotográfico de Tuane Eggers, realizado antes mesmo que ela se tornasse a atriz que interpreta a garota *Jingle Jangle* neste filme. Ao acessá-lo, vemos um grande número de fotografias e, em algumas delas, percebem-se semelhanças com os cenários do filme, com as cores, o clima melancólico, a forma inusitada com que se brinca com a imagem ao retratar pessoas em meio à natureza. Provoca-se, assim, uma confusão nos sentidos: seria o clima do filme nas fotos ou o contrário, considerando a informação dada pelo diretor de que elas o teriam antecedido?

Dessa forma, temos acesso a uma variedade de informações que remetem às sensações provocadas pelo filme mesmo que não estejamos frente a ele. Experimentamos, então, uma mostra daquilo que nos fala Felinto sobre como “esfumaçar as fronteiras entre a vivência do mundo ‘exterior’ e a vivência propriamente ‘filmica’”.

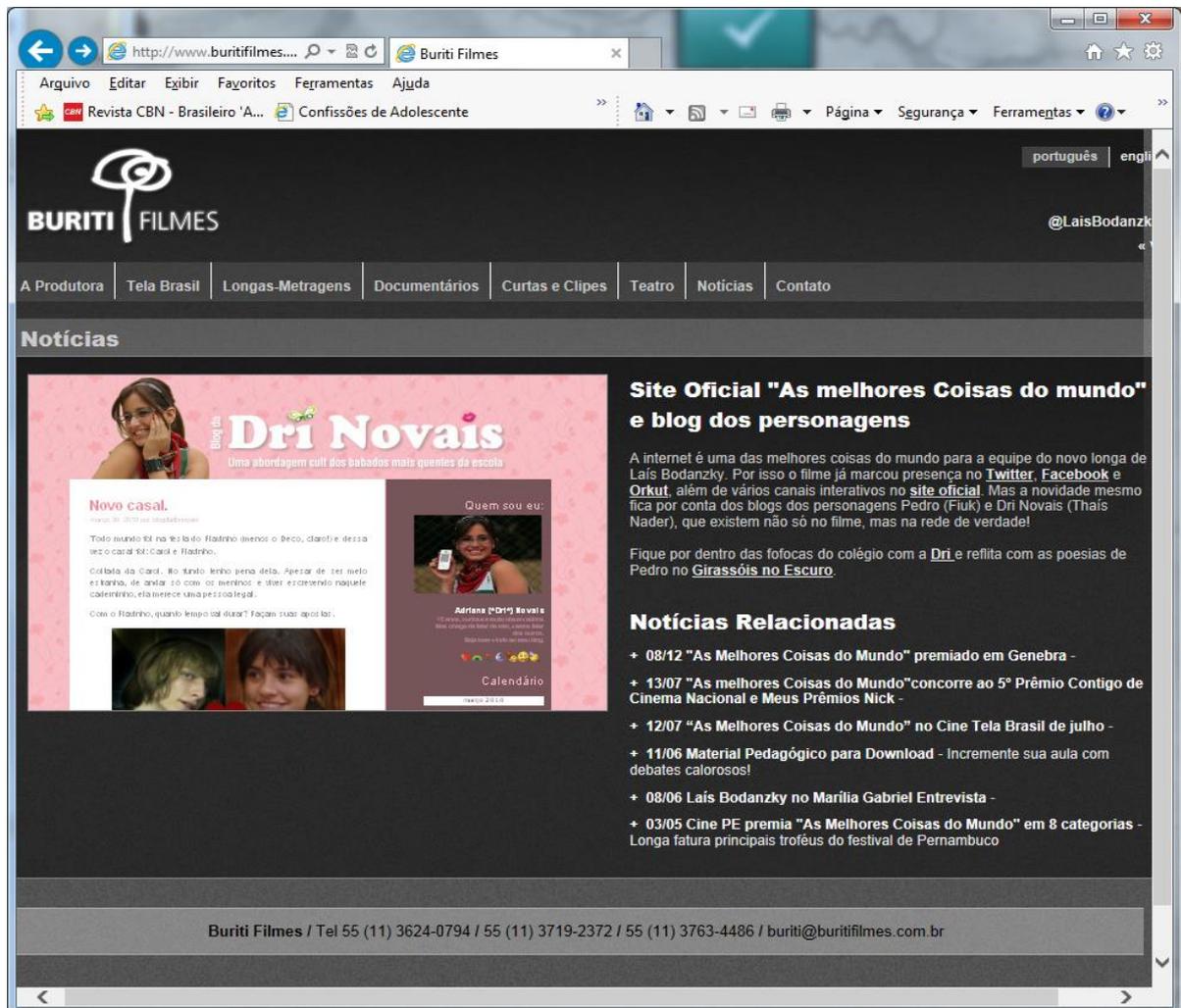
Os *sites* oficiais dos filmes trazem diversos exemplos da forma como essas informações são veiculadas em rede, bem como do estilo de linguagem adotado. No caso dos filmes cujo público alvo a alcançar é adolescente, estes sites adotam uma linguagem bastante informal, utilizando inclusive gírias comumente usadas na comunicação mediada pelas novas TIC, como mais um elemento a promover uma identificação com o jovem internauta, um potencial espectador do filme nas salas de cinema, na televisão ou via internet.

E mesmo quando os *sites* oficiais dos filmes são retirados de circulação da rede, permanecem rastros da interatividade que foi promovida, como foi possível observar após tornar-se indisponível o site de *As melhores coisas do mundo*. Através da imagem a seguir tem-se uma mostra de como a empresa produtora do filme, a *Buriti Filmes*, fez a divulgação em seu próprio *site*, orientando a interatividade do internauta através da página oficial do filme ou, ainda, através de outros canais de comunicação como *Twitter*, *Facebook*, *Orkut*. Além disso, ressalta-se a existência dos *blogs* dos personagens na “rede de verdade”, como se indicassem a possibilidade de certa aproximação entre o internauta visitante e os atores Fiuk e Thais Nader, como se fossem eles os responsáveis pela manutenção do *blog*.

Além de um conjunto de atividades interativas, encontram-se textos que apresentam os *links* por onde o internauta pode encontrar outras informações sobre o filme que não estejam disponíveis em sua página oficial ou, ainda, alguns endereços eletrônicos que permitem uma comunicação mais individualizada com a equipe técnica do filme.

⁵² Disponível em <http://www.flickr.com/photos/uncolortv/with/12322427603/> Acesso em 23/12/13.

Figura 08: Reprodução de tela da página oficial da Buriti Filmes, dirigindo o internauta ao *site* oficial do filme *As melhores coisas do mundo*.⁵³



Ao levar o potencial espectador a conversar com cineastas através de um blog, a visita ao site do filme antes mesmo que ele chegue às telas do cinema pode desempenhar o papel da sinopse e ir além, por exemplo, ao permitir que expressem suas ideias e experiências em torno das temáticas a serem abordadas na história.

⁵³ Para garantir que o texto desta página fique legível no momento da impressão deste trabalho, repito-o aqui, mantendo as mesmas palavras em negrito e sublinhadas, indicando *links* que poderiam ser acessados pelo visitante: “A internet é uma das melhores coisas do mundo para a equipe do novo longa de Lais Bodanzky. Por isso o filme já marcou presença no **Twitter**, **Facebook** e **Orkut**, além de vários canais interativos no **site oficial**. Mas a novidade mesmo fica por conta dos blogs dos personagens Pedro (Fiuk) e Dri Novais (Thais Nader), que existem não só no filme, mas na rede de verdade! Fique por dentro das fofocas do colégio com a **Dri** e reflita com as poesias de Pedro no **Girassóis no Escuro**.”

Ressalto também, no trecho *Notícias Relacionadas*, a existência do *link* hoje já inativo: “**11\06 Material Pedagógico para Download** – Incremente sua aula com debates calorosos!”. Provocada por uma curiosidade não satisfeita através deste *site*, ficam questões: este *link* estaria destinado a professores? Por que?

Conforme esclarecem os próprios cineastas, este tipo de interatividade é estimulada a serviço da pesquisa destinada, por exemplo, a construção de um roteiro que melhor expresse o modo de ser adolescente, muitas vezes servindo à composição da história, dos detalhes das cenas no período em que se concretizam as filmagens e, até mesmo, na caracterização da identidade dos personagens.

Como é possível observar através destes sites, a interatividade entre os criadores dos filmes e seus possíveis espectadores internautas vem sendo enfatizada, frequentemente pelos diretores. E, não raro, vem sendo justificada desde o processo de criação do filme como importante ferramenta para a construção da identidade dos personagens adolescentes protagonistas, bem como das histórias narradas no cinema voltadas ao alcance do público jovem.

Entre os depoimentos de diretores coletados para análise, alguns trazem uma concepção na qual admite-se a intencionalidade de retratar nas histórias cinematográficas aquilo que os jovens desta geração tem vivenciado ao se relacionar socialmente na era da informação da forma mais fiel possível à ‘realidade’, embora se tratem de histórias fictícias. Assim, as impressões dos diretores sobre a adolescência promovem mais que o filme em questão, mas um certo tipo de identidade do sujeito adolescente: o internauta plenamente conectado, conhecedor e participativo de todas as formas de interatividade possibilitadas pelas novas TIC.

Para exemplificar o modo como isso vem sendo enunciado pelos diretores, são apresentados aqui alguns trechos de seus depoimentos. Um primeiro exemplo pode ser percebido na entrevista de Esmir Filho, em meio ao material disponível na internet dedicado a falar sobre o filme *Os Famosos e os Duendes da Morte*.

Qual é o ponto de partida de *Os Famosos e os Duendes da Morte*?

Quando li *Os Famosos e os Duendes da Morte*, manuscrito de Ismael Caneppele, pela primeira vez, a poesia e a sensibilidade do texto me fascinaram. A história era incrível e me mostrou o verdadeiro sentimento de ser um adolescente nos dias de hoje, com o mundo virtual. O texto era repleto de fatos autobiográficos, uma vez que o escritor nasceu numa cidade rural de colonização alemã e acabou se mudando para São Paulo ao completar 18 anos. Na obra ele descreve o rito de passagem de um menino que tem sentimentos mal-resolvidos em relação a si mesmo e à sua cidade e que está em busca de respostas. “Isto é a adolescência”, pensei. “Viver no lugar em que você nasceu, porém sentindo que aquele não é o seu lugar.” Eu o encorajei a publicar o livro e o convidei para escrever o roteiro comigo. E aí tudo se tornou realidade. Fui à cidade natal dele e morei lá durante alguns meses, conhecendo os lugares que ele tinha descrito no livro e os jovens que moravam lá. Compreendi o forte sentimento de fazer parte de uma cultura alemã, sendo ao mesmo tempo um adolescente brasileiro. Os mais idosos falam em alemão e seguem as tradições alemãs, ao passo que os adolescentes acreditam que a internet é a única válvula de escape de uma cidade em que nada acontece. Eu queria fixar uma imagem de tudo aquilo. Esse foi o ponto de partida (Trecho da entrevista com Esmir Filho, diretor do filme *Os Famosos e os Duendes da Morte*, realizada por Bernard Payen, em junho de 2009. Disponível no link *Imprensa/Download Proessbook*, do site oficial do filme na internet:

[http://www.br.warnerbros.com/osfamososeosduendesdamorte /Proessbook .pdf](http://www.br.warnerbros.com/osfamososeosduendesdamorte/Proessbook.pdf). Acesso em 15/01/2014)⁵⁴.

Ao comentar que o ponto de partida para a criação do filme é a história que, com “poesia e sensibilidade”, mostra “o verdadeiro sentimento de ser um adolescente nos dias de hoje, com o mundo virtual” ele propõe ao leitor da entrevista reconhecer o sujeito adolescente enquanto participante desse mundo, more ele em uma grande ou pequena cidade. O leitor da entrevista, tenha ele a idade que for, pode identificar de que ‘mundo’ o diretor está falando, reconhecendo-se também como partícipe dele já que, no mínimo, para tornar-se leitor desta entrevista, foi necessário acessá-la através da página oficial do filme na internet. Face a esta constatação surgem algumas questões: considerando que pessoas de diferentes faixas etárias que lessem esta entrevista poderiam se reconhecer na ideia do diretor sobre o que é ser alguém “nos dias de hoje, com o mundo virtual”, que razões levaram o diretor a concentrar a atenção sobre o sujeito adolescente na hora de escolher uma boa história para torná-la realidade em um filme que trate dos modos de ser nos dias de hoje? Porque ele associou a adolescência nesse mundo virtual a sentimentos descritos como “viver no lugar em que você nasceu, porém sentindo que aquele não é o seu lugar”?

Em outros pontos da entrevista, o próprio diretor fornece algumas respostas para estas perguntas. Ao ser questionado sobre os motivos que o levaram ao tema da adolescência, ele fala de seu interesse pela “forma como os adolescentes pensam sobre o mundo. Suas emoções são mais intensas e eles são facilmente seduzidos pelas possibilidades que a vida pode trazer. Começam a descobrir muitas coisas sobre si próprios e tentam lutar contra seus sentimentos ocultos”, indicando a adolescência como um período que favorece a dramaturgia por ser repleto de dramas existenciais.

Dessa forma, o diretor se insere em meio a uma produção discursiva sobre o adolescente, atuando no sentido de naturalizar um certo modo de vê-lo, ao caracterizá-lo como indivíduo portador da carga de afetividade, dramas e tensões que marcam “essa fase”. O sujeito adolescente vai, assim, sendo produzido discursivamente, ficando clara a intenção de se marcar certas características que estejam bio e psicologicamente conformadas às demandas corporais, fisiológicas comuns a esta etapa da vida. Diversas vezes estas características são associadas àquelas que posicionam o adolescente como sujeito da era da informação, em constante conexão com o Outro, em busca de si mesmo.

⁵⁴ Mantive o *layout* dado à entrevista, deixando a pergunta em negrito.

O filme *Os Famosos e os Duendes da Morte* traz um clima sombrio e misterioso, passando-se em uma pequena cidade fictícia descendente de uma colônia alemã no interior do Rio Grande do Sul, onde há inúmeros casos de suicídio. O personagem principal, um adolescente de 16 anos, cujo nome não aparece em nenhum momento da história, escreve em seu blog com o codinome *Mr. Tambourine Man*⁵⁵, sobre seus sentimentos em relação às mortes de seu pai e da garota *Jingle Jangle*, que ele parece conhecer mais virtualmente que pessoalmente, tendo em vista que a maior parte de suas aparições ocorre quando o rapaz acessa o *blog* dela, cheio de fotografias e vídeos, disponíveis mesmo após seu suicídio. Paralelamente, um leitor desconhecido, morador de uma grande cidade, acessa os textos do adolescente expostos em seu *blog* e interage com ele, incentivando-o a sair daquela cidade pacata e triste, onde nada que interesse aos jovens parece acontecer. Assim, o garoto tem seu nome, sua identidade e sua perspectiva de futuro condicionados à sua vida virtual no ciberespaço.

Na entrevista, o diretor ressalta que a principal habilidade artística, reconhecida como aquela que garantiu a seleção da atriz para interpretar a garota *Jingle Jangle* durante a escolha do elenco, foi sua condição de internauta. Ao falar sobre a seleção dos jovens que atuaram no filme, Ismael Filho enfatizou que a escolha de Tuane Eggers ocorreu em função do “modo como ela retratou sua vida no *fotolog* e no *Flickr*, fugindo da realidade com suas fotos. Ela conseguia capturar o sentimento de ser um adolescente e transportar isso para uma fotografia. Todas as fotos que aparecem no filme são dela”.

Ao explicar o filme e a caracterização dos personagens, o diretor parece dar um exemplo do que os teóricos do cinema Stam e Shohat afirmam sobre uma “viagem identitária” que se torna possível a partir das transformações pelas quais passa a criação fílmica em consequência da interatividade entre criadores e espectadores promovida pelas novas TIC:

A computação gráfica, a realidade virtual e as tecnologias interativas levam o nivelamento das posições sociais a níveis sem precedentes. No paraespaço cibernético, o corpo de carne e osso permanece no mundo real, enquanto a tecnologia informática projeta o cibersujeito em um mundo conectado de simulações. Essas tecnologias expandem o efeito de realidade exponencialmente, trazendo o espectador de uma suposta posição passiva para outra mais interativa, de modo que, teoricamente,

⁵⁵ *Mr. Tambourine Man* é o título de uma música de Bob Dylan, de quem o personagem é fã. Destaca-se na letra um trecho que reporta a suas angústias relacionadas ao desejo de deixar a pequena cidade onde mora: *I'm not sleepy and there is no place I'm going to. Hey! Mr. Tambourine Man, play a song for me. In the jingle jungle morning I'll come followin' you. Then take me disappearin' through the smoke rings of my mind. Down the foggy ruins of time, far past the frozen leaves. The haunted, frightened trees, out to the windy beach. Far from the twisted reach of crazy sorrow. Para facilitar a compreensão, ouso traduzir: Não estou com sono e não há lugar onde eu possa ir. Hei! Senhor Tocador de Tamborim, toque uma canção para mim. Na aguda manhã desafinada eu o seguirei. Então faça-me desaparecer através dos anéis de fogo de minha mente. Abaixo das ruínas nebulosas do tempo, passando ao longe das folhas congeladas. O assombro, árvores assustadoras, para fora da praia ventosa. Longe do alcance distorcido da tristeza insana.*

se pode oferecer ao corpo concreto, dotado de raça e gênero, um olhar virtual construído, fazendo dele uma plataforma de lançamento para uma viagem identitária (STAM, SHOHAT, 2005, p. 404-405).

Após interagir com Tuane Eggers, observando suas fotos e vídeos acessíveis em seu *blog*, o diretor a transformou na personagem do filme, usando suas experiências no ciberespaço para a composição de grande parte das cenas em que ela aparece. Dessa forma, mesmo que a garota *Jingle Jangle* já estivesse descrita na história de Ismael Caneppele, o diretor afirma que foi a identidade adolescente internauta de Tuane que deu ‘vida’ a personagem, como se tentasse provocar no potencial espectador a “viagem identitária” com “efeito de realidade”, de que falam Stam e Shohat.

A reflexão voltada ao meio cinematográfico possibilita perceber que o aparato discursivo constituído pelos realizadores, assim como pelos críticos ou historiadores, pode ser visto não apenas como uma mostra do que é possível aprender sobre o trabalho prático de direção, iluminação, sonorização etc. Suas vozes imprimem à realização de filmes a aprendizagem que se faz vendo e desconstruindo intenções técnicas e discursivas. É o que percebo lendo Bazin (1991)⁵⁶, por exemplo, ao falar de uma ética e de uma estética da realidade, ensinando que filmagens externas, cenários naturais, abordagem de temas sociais, histórias coletivas sem efeitos visuais ou efeitos de montagem, reunindo atores com pessoas da comunidade, simplicidade de diálogos ou até improvisação, correspondem a ganhos de realidade, sendo entendidos como marcas da enunciação cinematográfica que surgem com a instauração de novas convenções. Somos inspirados por Bazin a ver como no ideário neorrealista da Itália pós-guerra, devastada econômica e moralmente, um grupo de cineastas com vocação popular e tendência progressista, tentou retratar a realidade, apresentando a situação em que vivia o próprio povo, através dos recursos que selecionavam e do compromisso em resgatar a ideia de um cinema que documenta. O neorealismo italiano foi afirmado como um cinema tipicamente nacional, marcando a modernidade cinematográfica a partir desta diferença em relação ao realismo soviético ou ao francês, que já vinham rompendo com as convenções do cinema hegemônico norte-americano. Bazin apresenta sua ideia de representação no cinema, associada ao desejo do cineasta de fazer aparecer a ‘realidade’ na tela:

Podemos classificar, se não hierarquizar, os estilos cinematográficos em função do ganho de realidade que eles representam. Chamaremos, portanto, *realista* todo sistema de expressão, todo procedimento de relato propenso a fazer aparecer mais realidade na tela. “Realidade” não deve ser naturalmente entendida quantitativamente. Um mesmo acontecimento, um mesmo objeto é passível de várias representações diferentes. Cada uma delas abandona e salva algumas das qualidades que fazem com

⁵⁶ BAZIN, André. O cinema: ensaios. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.

que reconheçamos o objeto na tela, cada uma delas introduz com fins didáticos ou estéticos abstrações mais ou menos corrosivas que não deixam subsistir tudo do original. Ao cabo dessa química inevitável e necessária, a realidade original foi substituída por uma ilusão de realidade feita de um complexo de abstração [...], de convenções [...] e de realidade autêntica (BAZIN, 1991, p. 244).

Bazin provoca a pensar que a representação da realidade se torna possível ao cinema até certo ponto, em razão das técnicas utilizadas para reproduzir os movimentos, a duração, o ambiente sonoro, a iluminação, o clima, as ações realizadas em certo espaço. Para ele, representações estão condicionadas também a elementos técnicos e estéticos como o tipo de filme, o encadeamento das sequências, a forma de montagem, que operam no sentido de conduzir ao reconhecimento do cinema como uma das expressões midiáticas que mais conferem sensação de “realidade”, comparado com outros meios de representação.

Afirmando o potencial para se ampliar o “efeito de realidade” a partir das transformações nas formas de comunicação promovidas com as novas tecnologias, os diretores investigados através das informações que circulam pela internet informam os modos como estas TIC vem sendo exploradas de diversas maneiras, na produção de suas ficções com personagens adolescentes. E, nesse contexto, encontram-se pulverizados enunciados que ressaltam o uso destas tecnologias como símbolos das formas de sociabilidade das novas gerações, como marcas que destacam socialmente o jovem como um sujeito que melhor retrata o modo de ser de sua época, a era da informação, não apenas por fazer uso das TIC, mas por sentir, pensar e agir de uma certa maneira característica da ‘tecnosociabilidade’ (CASTELLS, 1999)⁵⁷. Entre esses inúmeros enunciados, alguns podem ser identificados na entrevista do diretor Ismael Filho:

Sua visão da adolescência é bastante isenta e universal. A relação do adolescente com as imagens, por exemplo, é muito interessante. Ele tem uma relação solitária e bem pessoal com o computador e a internet, com o MSN e os amigos com quem conversa. Já a sua relação com a televisão está ligada ao relacionamento com a mãe.

Atualmente, os adolescentes encontram uma maneira de expressar seus sentimentos mais profundos por meio da internet. Não precisam informar o nome verdadeiro e possuem um espaço próprio para contar seus segredos e compartilhar sua angústia. É como um diário aberto, onde podem escrever e postar fotos, vídeos e músicas. E trocam entre eles. Procurei trabalhar com esses elementos ao longo de todo o filme, porque eles ligam o menino ao mundo ao seu redor. A televisão é passado e isso fica muito claro quando vemos a mãe dele hipnotizada pela televisão, enquanto ele prefere a internet. Ao mesmo tempo, a TV é o único elo para uma conversa entre mãe e filho na vida cotidiana. Há sempre um triângulo: o garoto, a mãe, a televisão. Mesmo quando não estão vendo televisão, há um triângulo: o garoto, a mãe, o cachorro. Qualquer coisa pode substituir o pai nesse trio. É por isso que sempre vemos um espaço vazio na casa. Está faltando alguma coisa e eles estão lidando com a perda.

⁵⁷ CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. Tradução Roneide Venancio Majer; atualização para 6ª edição: Jussara Simões. – (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v. 1) São Paulo: Paz e Terra, 1999.

São duas pessoas solitárias que não conseguem preencher o vazio um do outro. Perder um pai é diferente de perder um marido. Eles precisam tomar conta um do outro, porém não sabem como fazer isso. O relacionamento de mãe e filho é muito importante no filme. Mostra tudo que queremos dizer aos nossos pais e aos nossos filhos, mas não sabemos como. O livro tem passagens maravilhosas sobre isso. (Trecho da entrevista com Esmir Filho, diretor do filme *Os Famosos e os Duendes da Morte*, realizada por Bernard Payen, em junho de 2009. Disponível no link *Imprensa/Download Proessbook*, do site oficial do filme na internet: <http://www.br.warnerbros.com/osfamososeosduendesdamorte/Proessbook.pdf>. Acesso em 15/01/2014).

Nas perspectivas do entrevistador e do diretor, captadas neste trecho da entrevista, se aponta como a história do filme explora o universo adolescente através das relações mediadas pelo uso de antigas e novas tecnologias de informação e comunicação. São apresentadas diversas práticas cotidianas que caracterizam um modo adolescente, de ser e de sentir, relacionado ao uso de novas TIC. Esse modo é afirmado pelo entrevistador e pelo diretor como uma “visão da adolescência bastante isenta e universal”, como se afirmassem sua imparcialidade numa certa forma ‘natural’ de ver a adolescência representada no filme. Associadas a estas formas de ver e de falar sobre a adolescência, a internet é apresentada não somente como um meio de comunicação, mas como uma mensagem sobre o pensar, o sentir e o expressar adolescente. “A televisão é passado”, enquanto a internet é o meio pelo qual os adolescentes expressam “seus sentimentos mais profundos”, como se fizessem um “diário aberto”, no qual não precisam revelar seu “nome verdadeiro”.

Essa perspectiva, na qual a mensagem interpenetra-se ao meio, vem sendo problematizada por Castells (1999), ao fazer uma análise da sociabilidade na era da informação, observando a interação via internet associada à emergência de atributos culturais que se transformam simultaneamente aos novos padrões de comunicação. O autor explica a “tecnosociabilidade” em relação às práticas de interatividade. Algumas delas lembram os exemplos apontados por Esmir Filho de práticas comuns na vida cotidiana do adolescente.

Segundo Castells, para se pensar a cultura da era da informação, deve-se observar o impacto da substituição da lógica unidirecional que marcou a comunicação até o século XX – materializada no sistema de mídia de massa responsável pelo envio de um número limitado de mensagens a uma audiência homogênea – por um novo sistema de mídia. Ou seja, diferente dos processos que pretendiam comunicar à sociedade em geral, as novas tecnologias de comunicação promovem a informação diversificada e especializada, visando o alcance de uma audiência cada vez mais segmentada por valores, gostos, estilos de vida. Além disso, nessa nova lógica de comunicação, “a mensagem é o meio, ou seja, as características da mensagem moldarão as características do meio” (CASTELLS, 1999, p. 425).

De acordo com esta perspectiva, as inovações frequentes dos recursos tecnológicos usados para comunicação correspondem ao surgimento de condições ambientais que possibilitam as novas sensibilidades sobre os acontecimentos culturais, mobilizando novas práticas, valores e modos de ser. Frente aos novos padrões associados ao avanço das TIC, conforme explica Castells, molda-se de forma irreversível a arquitetura da rede de comunicação e, como numa via de mão dupla na qual em ambos os sentidos se avança conforme o processo de difusão da internet, a cultura dos usuários das TIC vem se modificando intensamente nas últimas décadas.

A fala do diretor Esmir Filho parece corroborar com esta ideia: a televisão torna-se símbolo da comunicação sob a lógica unidirecional de emissão limitada de mensagens a uma audiência homogênea, que não atrai o interesse dos jovens, ficando relegada ao passado, sendo substituída ao ritmo da nova lógica, enquanto a internet e as novas tecnologias de comunicação a ela associadas alcançam a multiplicidade da audiência por possibilitar informação ao mesmo tempo diversificada e especializada, alcançando, por esta razão, o adolescente em seu filme.

No âmbito da análise de Castells sobre os impactos culturais, a interatividade entre cineastas e espectadores internautas mostra-se como um aspecto que marca a nova estrutura de comunicação voltada ao entretenimento no campo do audiovisual. Esta forma específica de interatividade ocorre em meio ao desenvolvimento de um “know-how interativo que desencadearia a fantasia da imersão na realidade virtual do ambiente eletrônico” (Idem, p. 451). Desta forma, Castells se alinha, a meu ver, à ideia sobre a possibilidade de uma viagem identitária, conforme falam Stam e Shohat.

A interatividade entre cineastas e espectadores internautas de modo a inspirar a construção das histórias, dos personagens, entre outros elementos fílmicos, não foi comentada apenas pelo diretor de *Os Famosos e os Duendes da Morte*. Mostrou-se como um enunciado comum entre os depoimentos dos diretores analisados, aparecendo sempre entrelaçado a afirmação da existência de uma identidade adolescente. Um enunciado que ganha formas concretas através de práticas como construção de roteiro ou seleção de elenco, por exemplo, em que o internauta adolescente participa revelando sua identidade, ou pelo menos a parte dela que interessa ao filme, a partir da interatividade com os cineastas. Nesse sentido, destacam-se outros exemplos do que dizem os diretores.

Na entrevista com Rosane Svartman, diretora de *Desenrola*, um filme bastante diferente de *Os Famosos e os Duendes da Morte*, foi identificada a repetição de enunciados que posicionam o adolescente tanto como sujeito que passa por uma ‘crise’ comum a esta fase da vida, quanto sujeito da era da informação. Ela inicia, assim como Esmir Filho, sugerindo certa

universalidade na caracterização da adolescência, alinhada aos enunciados que a descrevem bio e psiquicamente, com os dramas e tensões que marcam esta etapa da vida, exaltando características conformadas às demandas corporais, fisiológicas:

Eu acho que, para o adolescente tudo é muito. Ele é muito, ele odeia muito, ele sofre muito. É um momento que os hormônios estão à flor da pele, as emoções estão à flor da pele, tem muita intensidade ali. Então, eu acho que o sofrimento vem junto de uma felicidade extrema, é tudo muito rápido... (Formato de vídeo. Disponível em <http://globofilmes.globo.com/video-151-Desenrola.htm>. Acesso em 18/02/2014).

Sobre o processo interativo, a diretora comenta a participação deste adolescente no preparo do filme:

Eu acho que não dá pra fazer um filme adolescente sem ouvir, sem dialogar. [...] Depois de muitas entrevistas, depois de muitas pesquisas – e a gente fez uma web série onde os personagens estavam em todas as redes sociais – a gente colocou algumas questões do roteiro ali. Então, teve o diálogo através de algumas ferramentas das redes sociais e também teve um diálogo nas salas de aula. [...] Várias coisas cresceram com esse processo: a música tema do filme foi feita de forma colaborativa, [...] o roteiro a gente mudou muito e passou por muita gente. [...] Eu acho que a participação e a colaboração influenciam totalmente um produto como esse (Idem).

Quanto à seleção do elenco, novamente percebe-se uma grande semelhança na forma de Svartman falar sobre este processo àquela afirmada por Esmir Filho, ao informar que a busca por um certo tipo de identidade adolescente para o filme, para a composição dos personagens, tornou-se possível a partir da interatividade associada ao novo modelo de comunicação.

A seleção do elenco, enfim, a gente não tem como fazer um filme hoje procurando um elenco desconhecido, sem usar as redes sociais. Então, é claro que a gente avisou que estava fazendo teste de elenco pelas redes sociais. [...] Para alguns papéis do elenco de apoio, a gente fez testes de elenco virtuais, isto é, que aconteceram na web. [...] Eles são jovens. Estão passando pelas questões, claro, que o filme trata. Então, trazer pra dentro do filme a experiência pessoal, nesse caso, seria uma coisa natural e foi (Idem).

Em entrevista para a Radio CBN, também ligada ao conglomerado multimídia da Globo, Ana Luiza Azevedo, diretora de *Antes que o mundo acabe*, mostrou-se igualmente preocupada com as mesmas questões comentadas por Esmir Filho e Rosane Svartman. Nesta entrevista, ela traz a mesma noção de universalidade da adolescência, permanecendo, inclusive, certa contradição na medida em que coexiste a ideia de uma adolescência comum a todos, ao mesmo tempo em que se evidencia uma temporalidade específica na qual são situados os adolescentes “de hoje em dia”.

O filme *Antes que o mundo acabe* trata do universo dos adolescentes. O que te encanta, o que te inspira cair nesse universo dos adolescentes? Bom, primeiro que o adolescente é um prato cheio para a dramaturgia. É um personagem que tá sempre vivendo tudo intensamente, em crises constantes, então, as histórias são muito ricas, é um universo muito rico de ser trabalhado. [...] O que é bacana dessa história que eu

queria trazer no filme, é que traz muitas questões, muito mais que respostas, e acho que são questões importantes pra gente pensar um pouco hoje em dia (Disponível em <http://cbn.globoradio.globo.com/programas/revista-cbn/2010/08/29/BRASILEIRO-ANTES-QUE-O-MUNDO-ACABE-CONSOLIDA-MERCADO-DE-FILMES-SOBRE-ADOLESCENTES.htm>. Acesso em 11/02/2014).

Os depoimentos destes diretores indicam que o cinema nacional tenta trazer, nesta primeira metade da década de 2010, representações sobre o adolescente desenhadas segundo um conjunto de códigos conhecidos pelo público, de modo a possibilitar a identificação da imagem que apresenta como similar a uma percepção do real. Assim, mesmo que se tratem de ficções, o desafio que move nossos cineastas parece ser o mesmo descrito por Bazin, de reportar o mundo em sua verdade, levando o espectador a se reconhecer nas histórias, nos rostos, nos lugares. E em comum, todos trazem representações de um momento histórico no qual as novas TIC são indispensáveis às relações.

Em busca de um efeito de realidade nos filmes, as ficções aqui investigadas se apropriam de algumas práticas associadas ao método documental, conforme descrito por Bazin, como pesquisa de campo, testemunhos reconstituídos, atores não profissionais, improvisação, uso da linguagem de forma espontânea. É possível identificar também, a partir do que estes diretores afirmam, que as antigas técnicas adotadas pelos cineastas em busca do efeito de realidade ganham fortes aliados quando associadas às novas mídias, à medida que elas vem promovendo a interatividade com o espectador.

Além de Bazin, a noção de representação no campo de estudos do cinema foi teorizada sob perspectivas diversas. Ao investigar o documentário moderno, Teixeira (2006)⁵⁸ aponta os embates entre as diferentes políticas de representação associadas ao neo-realismo, ao cinema direto, ao cinema verdade... Propõe, inclusive, uma reflexão que ultrapassa os estudos de cinema sobre a teorização que se desenvolve em torno do problema da representação da realidade no sentido de instaurar uma indiscernibilidade entre ficção e realidade:

Habituo-nos a tomar as noções de real e de realidade como sinônimas ou numa transição quase imperceptível de uma para outra. Mas, no âmbito de vários pensamentos influentes no pós-guerra (Nietzsche, Heidegger, Blanchot, Lacan, Foucault, Deleuze), tornou-se crucial a sua distinção, chegando-se até ao antagonismo de ambas as noções. A concepção de realidade como um dado em si, para uma visão naturalista, ou como dado simbólico, para uma visão culturalista (a noção da realidade é simbólica), desde então foi deslocada em seu poder heurístico, como noção capaz de recobrir e de dar a conhecer uma diversidade muito grande de conexões do homem consigo, entre si e com o mundo. No limite, tal noção de realidade foi transtornada ao ponto em que até mesmo a noção de simbólico, como um *topos* firme, entrou num regime de incerteza. Nesse sentido, houve uma repartição entre aquilo que contorna e comporta a realidade (o concreto, o dado, o empírico, o conhecido, o imaginado, tudo

⁵⁸ TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. Documentário moderno. In: História do cinema mundial/Fernando Mascarello (org.). - Campinas, SP: Papirus, 2006. - (Coleção Campo Imagético)

o que pode servir de matéria para a representação) e o que a excede, desafia, problematiza, que ela não comporta e que está fora dela: o real (TEIXEIRA, 2006, p. 266-267).

Teixeira (2006, p. 253) observa que a teorização crítica há muito desenvolvida fora e, conseqüentemente, dentro do campo dos estudos de cinema impõe que se considere que os cineastas seguem “um ideal de verdade estabelecido”, mesmo quando se trata de um filme documentário, com “uma forte conotação representacional”, ou seja, mesmo quando a intenção do realizador seja comprovar “aquilo que ‘de fato’ ocorreu num tempo e espaço dados”. Isto é um ponto em comum a documentários e filmes de ficção:

Tanto para um como para o outro, a verdade não resultava da criação cinematográfica, não era um efeito-verdade que os processos imagético-narrativos do cinema compunham e punham em circulação no mundo, mas algo que lhes era exterior, dado de antemão e que se expunha como objeto de descoberta e revelação pelo cinema. A verdade como revelação de algo imerso na espessura, opaca ou transparente, do mundo, e a que se tinha acesso, fosse por meio de uma parafernália de artifícios do cinema ficcional, fosse pela visão límpida e direta do cinema documental (TEIXEIRA, p. 255).

Teixeira observa que o desejo de reproduzir a realidade e o real no cinema “nos escapa e desafia em sua inextricável exterioridade. Daí a frequente sensação de confusão, de indiscernibilidade entre o documental e o ficcional de que somos hoje tomados” (TEIXEIRA, p. 285). Ao falar do documentário moderno, situado entre o clássico e o contemporâneo, seu estudo aponta que o desejo de realidade move os realizadores dos filmes há bastante tempo, muito antes das atuais práticas de interatividade vivenciadas a partir do advento da internet. Desde a década de 1950, no que foi chamado de cinema indireto, Jean Rouche já experimentava em seus filmes uma passagem contínua “do personagem real aos papéis de sua fabulação e vice-versa” (TEIXEIRA, p. 278), utilizando uma metodologia na qual personagens são mostrados no desempenho de suas atividades, mas também em fabulações a respeito de si, chegando a comentar seus papéis. O propósito de imergir na intimidade dos personagens põe os indivíduos em contato consigo mesmos, num regime imagético-narrativo em que se solicita dos participantes suas perspectivas em relação ao processo e no encaminhamento do resultado. Na década de 1960, noções de interatividade se entrelaçaram a de participação política, com intenso clamor no campo da arte. Para concluir, Teixeira ressalta que nas últimas décadas, o cinema passa por um turbilhão de transformações introduzidas pela cultura cibernético-informacional, que remete para a questão da “perda de realidade”, referindo-se a ideia de que a representação no cinema jamais poderá ser vista novamente como reprodução, cópia do real.

Ao voltar meu olhar, inspirado por Foucault, aos estudantes adolescentes em filmes brasileiros, vejo que são apresentadas por estes diretores como características essenciais para a

representação do sujeito adolescente de “hoje em dia”, tanto a condição de viver intensamente angústias existenciais, quanto seus saberes que o posicionam socialmente com o poder de domínio das TIC, através da conexão entre diferentes mídias. O que une as enunciações, além do sujeito adolescente focalizado em todas elas, é, portanto, a condição desse personagem como sujeito subjetivado de um discurso, para dizer de uma maneira próxima ao vocabulário foucaultiano. As novas práticas interativas promovidas pelo cinema nacional vem, emergindo em meio a esse conjunto de práticas midiáticas, também operando no sentido de produzir e mediar certas "formas de subjetivação" nas quais se estabeleceria e se modificaria a "experiência" que o adolescente tem de si mesmo. Nesta perspectiva, a ideia de representação do adolescente em um filme não pode ser confundida com o propósito de se apresentar uma cópia da realidade vivida por ele cotidianamente, tal como se buscava no caso dos documentários associados ao neo-realismo, conforme explica Bazin, ainda que pareçam inspirar as falas de nossos diretores.

Para refletir essas práticas conforme ensina Foucault, considero que as concepções de sujeito e subjetividade ligam-se ao modo como se vive a experiência de si mesmo em um regime de verdade, onde práticas, técnicas e exercícios numa certa formação social, num campo institucional, são dispositivos da relação consigo mesmo, de modo que o sujeito se reconhece como um lugar de saber e de produção de verdade. Foucault não se refere a um sujeito psicológico, em que pesam os estados da mente de um indivíduo no trabalho de subjetivação e constituição da subjetividade. Trata, sim, de um sujeito que fala de uma determinada posição na ordem do discurso e, portanto, preso a atos discursivos.

Entendendo a interatividade entre cineastas e público adolescente nos sites ligados aos filmes como um dos espaços de produção e mediação da experiência de si, percebo o caráter pedagógico desse conjunto de práticas de interatividade, na medida em que correspondem a técnicas destinadas a promover um tipo de relação do sujeito consigo mesmo, a fazer determinadas coisas com essa relação e, eventualmente, a transformá-la.

Tal como inspira pensar Larossa (1994)⁵⁹, percebo como os sites fazem com que o adolescente produza seus próprios textos de identidade, nos quais não se diz qualquer coisa, de qualquer maneira. Fala-se sobre a adolescência de acordo com o que estabelece a atividade interativa. Os adolescentes aprendem as regras para uma auto interpretação e, em razão da existência dessas regras, ao mesmo tempo que falam, são também produzidos por aquilo que é

⁵⁹ LARROSA, Jorge. Tecnologias do eu e educação. In: Silva, Tomaz Tadeu. O sujeito da educação. Petrópolis: Vozes, 1994, p.35-86.

dito sobre eles à medida que a interação produz e regula os textos de identidade e a identidade de seus autores. Os adolescentes aprendem a realizar este jogo de interatividade de acordo com certas regras, aprendendo o que significa o jogo e como jogá-lo legitimamente. Submetido as formas estritas de regulação desse jogo social, aprendem quem são eles mesmos e os Outros, descrevendo a si mesmo em contraste com os demais, elaborando e definindo sua própria identidade.

A construção e a transformação da consciência de si ligam-se, então, à participação em redes de comunicação onde se produzem, se interpretam e se medeiam histórias. O funcionamento do discurso torna-se inseparável dos dispositivos materiais nos quais se produz, das práticas sociais nas quais se fala e se faz falar. Assim, ao se aprender os princípios subjacentes e regras dessa interatividade, constrói-se uma experiência de si. E, no caso das práticas explicitadas pelos diretores, se aprende sobre uma imagem do adolescente e sua posição de sujeito nas relações de poder, sendo enfatizadas constantemente características comuns ao sujeito da cibercultura. Em suma, o que se aprende é um significado específico da singularidade do *eu* do sujeito adolescente.

O discurso do cinema é percebido, assim, misturado ao de outras tantas instâncias sociais que tornam visível o poder de juventude que movimenta a indústria cultural. Segmentada conforme os alvos do mercado, a proliferação de técnicas de ausculta da população que indagam o indivíduo sobre si mesmo, suas aspirações, seu cotidiano, correspondem a práticas dedicadas ao reconhecimento de si como sujeito de desejo, relativo àquilo que Foucault chama de *Techniques de soi*, propostas aos indivíduos para fixar-lhes uma identidade.

É pensando nas técnicas de si, de que trata este autor, que vejo como a ideia de representação dos adolescentes pelos cineastas brasileiros alinha-se ao regime de produção de verdades sobre a adolescência em conexão com a cibercultura, à medida que fazem uso de estratégias de exploração do ciberespaço para garantir ‘efeitos de realidade’ em seus filmes.

2.2 Filmes em conexão com um mercado cinematográfico

A pesquisa voltada às vozes dos realizadores do cinema possibilitou, ainda, que fosse identificada a existência de uma política cultural impulsionando a formação de uma plateia jovem que venha a assistir filmes brasileiros, de modo a movimentar o mercado cinematográfico nacional. Os diretores nacionais enfatizam o objetivo de enfrentar a grande desvantagem em relação à procura por filmes estrangeiros, conquistando este segmento da sociedade que representa o maior número de consumidores lotando as salas de cinema. Diante

desta constatação, a emergência dos enunciados sobre o adolescente, presentes nas práticas de interatividade entre diretores e espectadores, situa-se em relação a condições sociais e econômicas de fazer filmes no Brasil, imbricadas na produção do discurso sobre a adolescência.

Nesse sentido, entre material de divulgação e depoimentos dos diretores, destacam-se alguns exemplos. No texto de divulgação do filme *Desenrola*, acessível no mesmo *site* oficial da Globo Filmes, fala-se sobre a percepção da diretora Rosane Svartman ao focalizar a interatividade entre cineastas e espectadores internautas, mas desta vez enquanto estratégia de mercado para alcançar o público adolescente:

Destinado principalmente ao público jovem, "Desenrola, o filme", enfrenta o desafio de cativar esta fatia de mercado. Svartman aposta na internet como a principal aliada do filme: "Mundialmente, o público adolescente representa uma grande fatia do mercado cinematográfico. Talvez o maior desafio seja convidar esse público a assistir um filme brasileiro, já que geralmente ele se identifica com filmes estrangeiros". [...] A música tema é interpretada pela banda Agnela e foi composta com a ajuda dos internautas. Rosane acredita que a intervenção do público em todas as fases do preparo de um filme é uma tendência: "A participação do público no produto audiovisual de forma geral está crescendo. Inclusive, existem algumas experiências de filmes elaborados de forma colaborativa fora do Brasil, apesar de muitos não serem totalmente wiki e terem um gerenciamento forte. Pessoalmente, creio que cada projeto tem na sua concepção a medida certa do grau de intervenção e interatividade com o público". (Disponível em <http://globofilmes.globo.com/noticia-331-diretora-aposta-na-interatividade-com-os-adolescentes-durante-a-producao.htm>. Acesso em 11/02/2014).

Ana Luiza Azevedo, diretora de *Antes que o mundo acabe*, também associa o olhar sobre a adolescência a uma estratégia mercadológica do setor de cinema, que seria, segundo a diretora, justificada pela necessidade de formação de público para o consumo do produto nacional.

Falar para esse público no cinema, você acha que tem tido um pouco mais de mercado, de espaço para esse tipo de filme no Brasil? [...]

O público adolescente é o maior público do cinema, isso é um dado. Eu acho que a gente tem que pensar, sim, se nós queremos ter público para o cinema brasileiro, a gente tem que começar a falar com o público tanto adolescente, quanto infantil. Não adianta a gente querer que um adulto assista a filme brasileiro, se esse mesmo adulto nunca assistiu filme brasileiro, quando ele era adolescente ou quando era uma criança. (Disponível em <http://cbn.globoradio.globo.com/programas/revista-cbn/2010/08/29/BRASILEIRO-ANTES-QUE-O-MUNDO-ACABE-CONSOLIDA-MERCADO-DE-FILMES-SOBRE-ADOLESCENTES.htm>. Acesso em 11/02/2014).

Esta perspectiva das diretoras impulsiona a análise à questão: a interatividade possibilitada pelas novas TIC vem movimentando o mercado cinematográfico brasileiro de modo a promover o alcance do público adolescente no início da década de 2010. Percebe-se, portanto, novos enunciados alinhando-se àqueles já identificados. A adolescência, além de apresentada como um universo rico à dramaturgia por ser um período de fortes emoções, com

experiências que marcam a vida das pessoas de modo universal e, especificamente nesta era da informação vem se constituindo como uma fase em sintonia com os processos relacionados à tecnosociabilidade, é também uma “fatia” que o mercado cinematográfico brasileiro tem o desafio de conquistar. E a interatividade entre a equipe criativa dos filmes e os potenciais espectadores internautas, além de permitir que esse adolescente seja melhor compreendido, funciona como um mecanismo mercadológico de consulta ao consumidor, que induz a uma identificação com o produto nacional a partir, inclusive, da afirmação por parte dos realizadores dos filmes de que serão as ideias dos adolescentes e seu cotidiano representados na tela, como cópias de sua realidade.

Sob esta perspectiva, os filmes aqui analisados tornam-se exemplos de como operam as corporações midiáticas, nacionais e internacionais, demarcando espaços na construção de uma cultura jovem, o que também se mostra relevante para pensar, conforme nos ensina Foucault, como o cinema brasileiro participa da regulagem do que significa ser um adolescente em idade escolar na década de 2010.

Na busca por ferramentas para investigar o mercado cinematográfico brasileiro, foi possível observar dados informados pela ANCINE, Agência Nacional de Cinema vinculada ao ministério da Cultura, sendo percebido um significativo crescimento da produção nacional, em decorrência da instituição de uma política pública nacional que promove o financiamento, a distribuição e a exibição de filmes (Prêmio Adicional de Renda e uso dos recursos do Fundo Setorial do Audiovisual), além de uma tendência internacional de redução do número de lançamentos e ampliação dos investimentos das *majors* em poucas obras de maior apelo comercial.

Dados da ANCINE informam que apesar de o ano de 2010 ter sido uma exceção, pois 44% do público dos títulos distribuídos por empresas nacionais eram de obras brasileiras, entre 2009 e 2012 o público e renda da maioria das empresas nacionais ainda foram majoritariamente sustentados pela distribuição de títulos estrangeiros. Além disso, no ano de 2012 o público alcançou o maior resultado das últimas duas décadas, com 146,4 milhões de espectadores, posicionando o Brasil entre os dez maiores mercados de cinema do mundo.

Entre 2009 e 2012, o público das salas de exibição cresceu cerca de 30%. O crescimento contínuo nos últimos anos vem trazendo recordes históricos para o cinema nacional: em 2012, foram 83 longas nacionais lançados, e em 2013, foram 127 longas-metragens, o maior número de lançamentos da história do cinema brasileiro. O crescimento de público de filmes brasileiros teve, até o fim do ano de 2013, um incremento de mais de 77% em relação a 2012. O preço médio do ingresso acompanhou esse movimento com um aumento de 28%. Este período

destaca-se também como de ascensão das distribuidoras nacionais, com incremento de 120% na renda bruta e 35% na participação de público. Em relação ao parque exibidor brasileiro, apesar de ainda ter um número distante de países como Argentina (cerca de 51 mil hab/sala em 2012), México (aproximadamente 21 mil hab/sala em 2012) e França (cerca de 11 mil hab/sala também em 2012), é notório também o ritmo de crescimento dos últimos cinco anos: o índice de habitantes por sala do Brasil saiu de 91,7 mil em 2009 para 75 mil em 2013, sendo destacados pela ANCINE os investimentos nas regiões Nordeste e o Centro-Oeste:

As regiões Nordeste e o Centro-Oeste apresentaram as maiores taxas de expansão no número de salas, com crescimento de 14,3% e 13,1% respectivamente (Tabela 12). Entre as principais inaugurações da região Nordeste, destacam-se: Kinoplex Shopping Ilha (8 salas) em São Luís – MA, da Joint Venture UCI/GSR; Shopping Barra (8 salas) em Salvador – BA, grupo UCI/Orient; e dois complexos de seis salas cada inaugurados em Natal – RN pela rede mexicana Cinépolis. Só no Maranhão, foram 13 novas salas (existiam apenas 21). No Rio Grande do Norte, foram inauguradas 12 novas salas (havia 19 até 2012). (Informe anual preliminar 2013. Publicado em 15/01/2014. p. 23. Disponível em <http://oca.ancine.gov.br/>. Acesso em 16/01/2014).

Esse crescimento da indústria cinematográfica no país faz parte de uma nova fase do cinema brasileiro, conhecida como o Cinema de Retomada, na qual se percebe um avanço nas políticas públicas com a expansão dos setores de produção, exibição e distribuição, como uma reação ao desmonte de toda a atividade cinematográfica promovida pelo governo Collor, quando mecanismos de produção foram interrompidos e o parque cinematográfico entrou em decadência.

A “Retomada”, que inicialmente aconteceu como fruto da necessidade criativa de novos cineastas – por exemplo, Carla Camurati com seu primeiro longa-metragem *Carlota Joaquina: a princesa do Brasil*, de 1995, atraindo mais de um milhão de espectadores – segue avançando em termos de planejamento estratégico, alicerçado em pesquisa e informação. Nesse contexto, ressurgem a preocupação com a formação de um mercado consumidor, principalmente interno.

Rosane Svartman deixa claro como esta preocupação toma formas concretas na elaboração dos projetos para captação de recursos destinados à produção dos filmes junto às leis de incentivo à cultura. Ana Luiza Azevedo, reconhecendo os jovens como um público alvo de extrema importância para o presente e o futuro do mercado cinematográfico brasileiro, reporta-se a dados que indicam o público adolescente como o maior público do cinema. Dessa forma, as diretoras apontam como vem se alinhando os trabalhos de pesquisa, informação e planejamento estratégico no campo do cinema para o alcance do público jovem, levando em consideração os mesmos dados que também são alvo da preocupação das políticas públicas de juventude:

A população jovem nunca foi tão grande no Brasil. Dados do Censo 2010 apontam para uma população jovem de aproximadamente 50 milhões de brasileiros e brasileiras ou pouco mais de 25% da população do país. Atualmente, esta “onda jovem” se traduz em um fenômeno igualmente importante, denominado “bônus demográfico”, no qual o peso da população economicamente ativa supera o da população dependente – crianças e idosos. Portanto, esse bônus torna-se um ativo importantíssimo na economia e cultura do país, o que também poderá se traduzir em desafios para a luta política na garantia de direitos. (Disponível em <http://www.juventude.gov.br/documentos/cartilha-politicas-publicas>. Acesso em 20/02/2014).

Este é o contexto no qual o olhar dos diretores veio a se concentrar sobre o adolescente. Na oportunidade de resgate do cinema nacional, com avanços na regulação principalmente das formas de captação de recursos, mas também dos mecanismos de distribuição e exibição. E em razão do uso de novas tecnologias, além da diminuição de custos, vem se expandindo o efeito de realidade, levando o espectador a uma posição mais interativa. O crescimento na produção, na distribuição, na exibição, envolvendo principalmente a utilização da Internet, dos canais de TV a cabo e de TV independente, não apenas possibilitam um maior alcance para a difusão dos filmes, como podem também imprimir uma ética e uma estética que possibilite maior interatividade entre realizadores e público alvo na nova produção cinematográfica brasileira.

Além disso, as falas de Rosane Svartman e Ana Luiza Azevedo indicam o entendimento do filme como um produto de mercado a garantir, no mínimo, o retorno do investimento, além de atender também o patrocinador. Svartman aponta, ainda, como diretores no Brasil vem encarando o desafio da homogeneização dos produtos e do público que a necessidade do lucro tende a provocar, ressaltando, como exemplo, que a maioria das grandes bilheterias vem sendo alcançada por comédias, de modo a alimentar o ciclo de produção desse gênero no país. Tal observação pode ser constatada no último relatório divulgado pela ANCINE referente ao ano de 2013:

Figura 09: Tabela com as 20 Maiores bilheterias brasileiras de 2013⁶⁰

⁶⁰ Fonte: Informe anual preliminar 2013. Publicado em 15/01/2014. p. 14.

Título	Distribuidora	Data de Lançamento	Salas no Lançamento	Público em 2013	Renda (R\$) em 2013
Minha Mãe é uma Peça	Downtown/Paris	21/6/2013	407	4.600.145	49.533.218,31
De pernas pro Ar 2	Downtown/Paris/RioFilme	28/12/2012	718	3.787.852	39.375.393,54
Meu Passado me Condena	Downtown/Paris	25/10/2013	421	3.137.795	34.802.424,65
Vai que Dá Certo	Imagem	22/3/2013	469	2.729.340	28.990.665,92
Somos tão Jovens	Imagem/Fox	3/5/2013	565	1.715.763	18.253.649,24
Crô - O Filme	Downtown/Paris	29/11/2013	467	1.652.949	18.078.147,61
Faroeste caboclo	Europa Filmes/RioFilme	30/5/2013	356	1.469.743	15.559.965,39
O Concurso	Downtown/Paris	19/7/2013	355	1.320.102	14.125.213,83
Mato sem Cachorro	Imagem	4/10/2013	377	1.134.563	11.586.523,40
Até que a Sorte nos Separe 2	Downtown/Paris	27/12/2013	778	1.047.498	12.151.888,94
O Tempo e o Vento	Downtown/Paris	20/9/2013	43	711.435	7.720.935,04
Cine Hollúdy	Downtown/Paris	9/8/2013	10	485.025	5.022.815,51
Odeio o Dia dos Namorados	Disney	7/6/2013	325	457.523	4.492.895,00
Serra Pelada	Warner	18/10/2013	332	405.609	4.219.132,00
Se Puder... Dirija!	Disney	30/8/2013	471	360.808	4.454.754,00
Tainá - A Origem	Downtown/Sony/RioFilme	8/2/2013	194	353.690	3.099.476,47
A Busca	Downtown/Paris/RioFilme	15/3/2013	154	352.914	3.686.889,75
Os Penetras	Warner	30/11/2012	318	320.123	3.252.195,00
Flores Raras	Imagem	16/8/2013	95	275.484	3.402.104,50
Giovanni Improtta	Sony/RioFilme	17/5/2013	202	188.436	1.964.092,95

Igualmente disponíveis no site da ANCINE, foram localizados dados sobre os filmes aqui investigados⁶¹, sendo possível identificar que eles não provocaram um impacto tão expressivo em termos de público e renda nas salas de cinema, se comparados às grandes bilheterias que vem sendo conquistadas neste início da década de 2010. Entre os filmes sob estudo, *As melhores coisas do mundo* e *Desenrola* alcançaram as maiores bilheterias nas salas de exibição, mas ainda assim, estão distantes dos melhores índices nacionais.

Diante do baixo número de espectadores para estes filmes nos cinemas, é válido lembrar que o mercado brasileiro vem promovendo sua exibição também nos canais fechados de televisão por assinatura, o que pude constatar durante os meses de janeiro a julho de 2014, quando fiquei mais atenta à frequência de suas exibições em diversos desses canais.

Figura 10: Tabela com filmes brasileiros sobre estudantes adolescentes desde 2010⁶².

⁶¹ As informações disponíveis nos *sites* dos filmes geralmente confirmam aquelas apresentadas pela ANCINE, porém algumas divergências podem ser observadas. No site de *Antes que o mundo acabe*, por exemplo, encontrei a informação de que o filme foi lançado nos cinemas em 29 de junho de 2011 e não em 2010, como informa a ANCINE. As demais informações, no entanto, coincidem. É possível que a divergência neste caso tenha ocorrido em função do lançamento do filme em festivais, atingindo um público especializado, ter acontecido antes de seu lançamento em circuito comercial, alcançando o grande público.

⁶² Fonte: <http://oca.ancine.gov.br/>.

Ano de Lançamento	Título	Diretor	Proponente / Produtora	UF	Distribuidora	Gênero	Máximo de Salas	Renda (R\$)	Público
2010	Antes que o Mundo Acabe	Ana Luiza Azevedo	Casa de Cinema de Porto Alegre	RS	Imagem	Ficção	13	218.162,12	32.297
2010	As Melhores Coisas do Mundo	Lás Bodanzky	Gullane Filmes	SP	Warner/Riofilme	Ficção	152	2.257.084,00	300.165
2010	Os Famosos e os Duendes da Morte	Esmir Filho	Dezenove Som e Imagens Produções	SP	Warner	Ficção	10	67.637,00	8.328
2011	Desenrola	Rosane Svartman	Raccord Produções Artísticas e Cinematográficas	RJ	Downtown/Riofilme	Ficção	138	2.673.784,14	331.423

Ao refletir sobre os anos de lançamentos desses filmes, percebo que em 2010 foram lançados 75 filmes brasileiros nas salas de exibição, entre os quais 50 captaram recursos pelas leis de incentivos federais, com um total captado de aproximadamente R\$ 103 milhões. Destes recursos, 91% (R\$ 93 milhões) foram captados para filmes de ficção e 9% (R\$ 10 milhões) foram para filmes documentários, não havendo registros sobre filmes de animação. Produtoras sediadas no Rio de Janeiro captaram mais de 50% destes recursos. Ao final do ano de 2010, havia cerca de 4.000 empresas produtoras de obras audiovisuais registradas na ANCINE, sendo que 618 destas tinham projetos de obras em fase de captação de recursos pelas Leis de incentivo federal em 31 de dezembro de 2010. A empresa com mais projetos nesta situação era a Conspiração Filmes com 15 projetos ativos e autorização de captação de mais de R\$ 94 milhões. As obras lançadas no ano de 2010 mais bem sucedidas, além de *Tropa de Elite 2*, foram os filmes com temática espírita *Nosso Lar* e *Chico Xavier*, que juntos fizeram mais de 7 milhões de espectadores.

Foi possível refletir, também, como os dados divulgados pela ANCINE informam sobre uma diversidade de elementos a serem considerados pelos realizadores para garantirem seu espaço no mercado cinematográfico brasileiro visando à conquista do público infanto-juvenil no país. Nesse sentido, observei que mesmo que as maiores bilheterias tenham sido alcançadas por filmes cujo público alvo não fosse especificamente os jovens, no ranking dos 20 filmes nacionais ou internacionais lançados em 2010 com maior público, percebi que quatro títulos são animações e, do restante, ao menos seis tem como público-alvo principal o infanto-juvenil, sendo que nenhum deles é nacional. Verifiquei, ainda, que as semanas de maior público nos cinemas, ultrapassando quatro milhões de ingressos vendidos, concentraram-se nos períodos de

férias escolares e no mês de outubro, na mesma semana do ‘dia das crianças’ e do ‘dia do professor’, quando em muitas escolas de todo o país não há aulas. Esta semana, que totalizou o maior público do ano, contou com 5.175.309 espectadores.

Os depoimentos dos diretores aqui destacados dão mostras de como as especificidades no campo do cinema impõem as condições para que realizem seus filmes. Essas condições acabam por participar da produção das representações sobre o estudante adolescente que aqui destaco. Afinal, como assevera Bakhtin, a Arte é social não porque representa o real, mas porque constitui uma enunciação situada historicamente – uma rede de signos endereçados por sujeitos para outros, todos imersos nas circunstâncias históricas e nas contingências sociais. O cinema constitui uma enunciação condicionada historicamente, é sempre feito de acordo com o momento ou o lugar em que se cria aquela representação, mesmo quando narra o passado ou retrata o futuro.

É nesse sentido que o homem tem uma necessidade estética absoluta do outro, da sua visão e da sua memória; memória que o junta e o unifica e que é a única capaz de lhe proporcionar um acabamento externo. Nossa individualidade não teria existência se o outro não a criasse. A memória estética é produtiva: ela gera o homem exterior pela primeira vez num novo plano de existência (BAKHTIN, 1992, p.55)⁶³.

Porque e quando filmes são criados, a quem eles buscam alcançar como público alvo e quais estratégias usam para esse fim são questões indispensáveis à reflexão sobre as práticas de representação dos sujeitos no cinema, sobretudo quando a perspectiva adotada posiciona o foco da análise nos processos de produção discursiva nacional sobre o sujeito adolescente. Retroceder ao processo de criação, até o momento em que o cineasta toma decisões em meio a alternativas diversas, possibilita pensar, por exemplo, o modo como certas representações sobre a adolescência se repetem em vários filmes, como se buscassem alcançar um mesmo público alvo, o provável consumidor que pode pagar o ingresso da sala de cinema que, como mostram os dados da ANCINE, geralmente se localiza dentro de um shopping. Pode se pensar também, conforme explica Rosane Svartman, sobre as decisões dos diretores no modo como se aborda a sexualidade, como são representadas as experiências sexuais na adolescência, tendo-se em mente que o diretor teve a preocupação com a faixa etária que seria autorizada pela censura a assistir o filme no cinema.

Os valores éticos e estéticos da linguagem do cinema resultam tanto do estágio de desenvolvimento dos equipamentos e recursos técnicos, quanto das pressões sociais, econômicas e políticas, tal como pode ser percebido desde as primeiras décadas do século XX.

⁶³ BAKHTIN, Mikhail. A estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

David W. Griffith, além de inaugurar uma linguagem cinematográfica preocupada em contar boas histórias, alcançando uma bilheteria surpreendentemente grande em 1915, com *O Nascimento de uma nação*, foi quem primeiro pensou em cinema como Arte e Indústria, entendendo que filmes necessitavam de aporte de capital para produção e para viabilizar um circuito de distribuição e exibição que alcançasse o maior público possível. Seu sucesso despertou não apenas o interesse de empresários em financiar a nova Indústria, mas acabou por instituir a crítica especializada e despertou o interesse das elites políticas e religiosas sobre o poder do cinema em suscitar emoções e modelar a opinião pública.

Edgar Morin (1997, p.138)⁶⁴ lembra que as primeiras representações da cultura juvenil através do cinema estadunidense ocorreram a partir da década de 1950, em filmes como “Juventude Transviada” e “Os Selvagens”, com astros como James Dean e Marlon Brando. Neste período quando o mercado jovem foi descoberto, a representação de uma rebeldia juvenil foi cooptada em favor do capital. A vitória na Segunda Grande Guerra ampliou a força da economia dos Estados Unidos e, conseqüentemente, da propaganda do *american way of life*, cujas influências se espalharam pelo mundo, com grande poder sobre a América do Sul. Tornaram-se referências para o comportamento jovem em diversos países as representações sobre a juventude norte-americana disseminada através de diferentes meios de comunicação. A indústria cultural se fortaleceu através da difusão cinematográfica, fonográfica, editorial e publicitária, reforçando o estabelecimento das empresas fora dos Estados Unidos, ajudando a propagar a ideia de que somente num sistema liberal e democrático seria possível rebelar-se contra o *establishment*.

Morin aponta o investimento na produção de filmes, discos, livros e revistas norte-americanos associado à política norte-americana de cooptar toda a América Latina para se aliar contra o nazismo, o que justificaria o surgimento de personagens brasileiros como *Zé Carioca* e *Carmem Miranda* em meio às produções hollywoodianas. Na época, a preocupação com o Brasil não se devia tanto a uma demanda do mercado consumidor brasileiro de cinema, considerando que, na metade do século XX, era o rádio que conquistava a audiência da população, já que a maior parte dos 50 milhões de habitantes vivia no campo.

O intercâmbio artístico-cultural posicionou Estados Unidos e Inglaterra como grandes centros produtores na consolidação de um mercado jovem, o que é facilmente perceptível na cena musical brasileira sob a influência do *rock'n'roll*. Além das canções estrangeiras, o

⁶⁴ MORIN, Edgar. Cultura de massas no século XX: neurose. Trad. Agenor Soares Santos. 9ª ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1997.

vestuário inglês também marcava a atitude dos intérpretes locais. Uma contestação desse policiamento estético-ideológico aconteceu com o Tropicalismo, disseminado pelo rádio e pela televisão com as figuras de Caetano Veloso e Gilberto Gil que, apesar de admitirem a importância do Beatles, se inspiravam também nas repercussões do movimento modernista de 22, no Dadaísmo, na Bossa Nova, no cinema de Glauber Rocha.

Em 1965, em Gênova, Glauber Rocha apresentou um manifesto com as principais diretrizes da Estética da Fome, tornando visível no espaço internacional a razão de, no Brasil, existir a preocupação com a estética do Cinema Novo, explicado como um fazer cinematográfico alicerçado no entendimento de que a Arte se faz enquanto prática política. O Cinema Novo, sob a influência do Cinema Verdade e do Cinema Direto, promoveu diálogo cultural com pensadores e cineastas de países desenvolvidos e em desenvolvimento. Mas apesar do surgimento do Cinema Novo, marcando o estilo brasileiro ético e esteticamente diferenciado, o golpe militar de 1964 inviabilizou a ideia de estatização da produção associada ao desejo dos cineastas de fazer cinema independente do capital privado, como explica Jean-Claud Bernardet (2009, p. 64-72)⁶⁵.

Entre 1964 e 1984, com a intervenção do governo central sobre os meios de comunicação baseada na Doutrina de Segurança Nacional imposta pela ditadura militar, a televisão se firmou como o grande veículo de comunicação de massa. Enquanto a regionalização se tornava uma tendência para o rádio, ocorria a implantação do Sistema Nacional de Telecomunicações da Embratel, em 1967, viabilizando a formação das redes de televisão e sua vocação “integradora” com a ideia de doutrina de segurança nacional. Em 1968, um decreto isentava de taxas a importação de equipamentos para as emissoras de televisão, e, dentre os benefícios para a população, estava a concessão de empréstimo a juros baixos para a compra de televisores em prestações. Em 1964 havia dois milhões de televisores no Brasil, dez anos depois, nove milhões, e na década de 1980 eram vinte milhões.

Diferente do que parece começar a tomar forma com os esforços empreendidos pelas políticas públicas recentes, ao se olhar para a história do cinema nacional interpenetrada nestas décadas passadas por concepções de progresso tecnológico e liberação descontrolada do mercado, vê-se que filmes eram produzidos ao ritmo da lógica mercantilista da indústria cultural, com atuação inexpressiva de mecanismos de controle e defesa por parte da sociedade. Isso fica evidente também ao se olhar para outras mídias. Como exemplo, pode-se observar

⁶⁵ BERNARDET, Jean-Claud. Cinema brasileiro: propostas para uma história. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

como no Brasil a TV aberta tem promovido a luta pela audiência a qualquer preço, principalmente com a Rede Globo orientando as propostas nas grades de programação por décadas, produzindo modelos éticos e estéticos, conforme aponta a pesquisa de Honório (2005)⁶⁶. Ao pensarmos em mídias de massa, vemos que os meios televisivos, por muito mais tempo que a internet, vem ditando os limites da ética e da estética, à medida que espetaculariza a violência, a fome, os conflitos familiares, entre outros, seja pela circulação frenética e inconsequente de informações, seja pela necessidade premente de manutenção das verbas de publicidade.

Um reposicionamento técnico e plástico, atendendo à demanda do público mais especializado, torna-se possível no cinema e nas emissoras fechadas de TV que buscam um público segmentado. Contudo, como alerta Svartman, se houver interesse em fazer com que os sujeitos se reconheçam nas telas do cinema, sobretudo o sujeito adolescente, torna-se inevitável tomar como referência as representações que vem sendo produzidas em programas televisivos que garantem audiência há mais de uma década, como *Malhação*, ainda que seja no sentido da construção de uma crítica em oposição ao que ali está massivamente posto.

Para provocar uma identificação dos adolescentes com os filmes, os diretores se dizem, portanto, atentos às suas representações circulantes, sejam através das antigas referências estereotipadas da TV ou das mais recentes, múltiplas e fluidas no espaço da internet, tendo-se em mente as formas como se produzem essas representações articulada aos interesses de quem as produz.

⁶⁶ HONÓRIO, Wesley Lopes. A educação pela estética MTV. Dissertação (mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação da UNIMEP. Piracicaba, SP: UNIMEP, 2005. Disponível online no portal Domínio Público da CAPES.



À FRENTE DAS CÂMERAS, POR DENTRO DOS COMPUTADORES



No centro de todos os filmes aqui investigados estão adolescentes. E muito é dito sobre a adolescência, sobre modos de produção de identidades para estes jovens através de relações consigo mesmos e com as gerações que os antecedem, sobre as formas que sua educação vem tomando face às transformações que estas relações vem passando em meio aos fluxos de comunicação e informação promovidos pelas novas tecnologias.

Com o intuito de perceber como estão representadas nos filmes algumas das preocupações expostas pelos pais naquela reunião na escola onde meu filho estuda, evitei o detalhamento excessivo das histórias dos filmes investigados, priorizando evidenciar as cenas que fornecem elementos para a análise das representações construídas pelos cineastas em torno das vivências destes jovens enquanto estudantes, especialmente aquelas em que se relacionam fazendo uso das novas tecnologias de informação e comunicação em meio à escola e à família, enquanto ambientes educativos em competição com o ciberespaço. É a elas, portanto, que meu olhar se volta nesse terceiro capítulo.

Em busca de entender o processo de produção destas representações, a pesquisa se voltou em parte ao uso das novas mídias pelos cineastas no processo de criação fílmica, atuando no sentido de provocar uma identificação com o universo do adolescente brasileiro contemporâneo. Entretanto, é válido ressaltar que a maioria das histórias dos filmes aqui investigados não nasceu das experiências de interatividade dos cineastas no ciberespaço. Elas foram baseadas em obras literárias e, ao serem adaptadas para o cinema, conforme indicam os próprios cineastas, acabaram por colocar em evidência alguns modos como os adolescentes tem vivenciado sociabilidades mediadas pelas TIC.

Os Famosos e os Duendes da Morte é baseado no livro de Ismael Caneppele e conta a história de um adolescente de 16 anos, cujo nome é aparente apenas no mundo virtual: Mr. Tambourine. Morador de uma pequena cidade no sul do Brasil, onde acontecem frequentes casos de suicídio, o garoto, branco, de classe média, está sempre pensando em lugares e pessoas aos quais só tem acesso através da internet.

Antes que o mundo acabe traz uma história inspirada na literatura infanto-juvenil do escritor gaúcho Marcelo Carneiro da Cunha, na qual fala-se também de um garoto branco e de classe média, com 15 anos, morador de uma pequena cidade do sul do país. Apesar de conectado ao mundo pela cibercultura, sua relação com o pai começa a acontecer através de cartas datilografadas em uma máquina antiga.

As Melhores Coisas do Mundo fala de um adolescente que vive em uma metrópole, branco, de classe média, 15 anos, conhecido como Mano. O filme foi inspirado na série de livros "Mano", de autoria de Gilberto Dimenstein e Heloisa Prieto, cujo conteúdo são, segundo a descrição dos autores, “aventuras contemporâneas que provocam questionamentos sobre os problemas e dúvidas do mundo moderno, resgatando valores universais do ser humano”.

Desenrola conta a história de Priscila, uma menina de 16 anos de idade, outra adolescente de classe média, branca, que reside numa grande cidade. Por cerca de vinte dias ela fica, pela primeira vez, sozinha em casa, enquanto sua mãe viaja a trabalho. A história se

concentra sobre as experiências em torno da perda da virgindade na adolescência, o que repercute acerca disso dentro e fora do espaço escolar. A pesquisa no ciberespaço, realizada para a produção do filme, gerou um livro editado pela Casa da Palavra e uma série documental chamada “Quando Éramos Virgens”, exibida por um canal fechado. As etapas de produção do filme se realizaram com uma proposta de interatividade em que o público participou através de promoções realizadas na internet, que possibilitaram a seleção e contratação de três atores, figurantes e um estagiário de direção. O projeto, que virou uma websérie através da qual o tema foi trabalhado de forma interativa, acabou sendo exibido também em um canal fechado de televisão por assinatura.

A seleção de um conjunto de filmes possibilitou que fossem comparados pontos de aproximação na forma de falar sobre o adolescente em idade escolar. Ao concentrar-me sobre as representações que os situam em meio ao uso das novas tecnologias de informação e comunicação como ferramentas que vem transformando as maneiras de se relacionar com o Outro e consigo mesmo, atuando, portanto, na produção de sua identidade adolescente, neste capítulo, observo como essas relações foram representadas de modo a caracterizar uma posição de sujeito para o estudante contemporâneo, evidenciando principalmente as cenas que se passam nos espaços escolar e familiar atuando, em competição com o ciberespaço, na educação destes jovens.

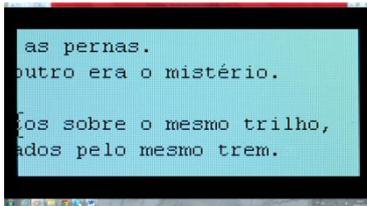
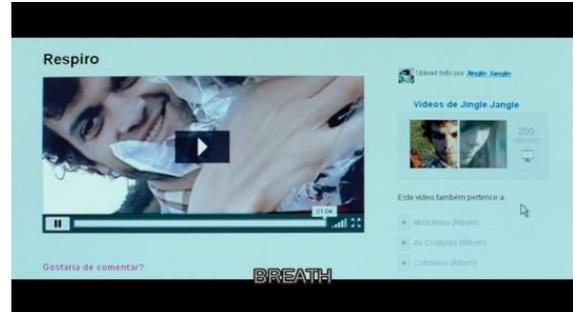
Para guiar a construção do texto dissertativo, busquei responder a algumas questões, além daquelas postas desde a introdução, voltadas a cada um dos filmes. A primeira refere-se ao modo como se representa o jovem adolescente como um sujeito típico da era da informação, um cibersujeito, aquele que ocupa uma posição privilegiada, de poder na cibercultura (LEVY, 1999)⁶⁷, ao mesmo tempo que se marcam diferenças entre gerações, de maneira a excluir a geração de seus pais do ciberespaço. Em busca de refletir essa questão, foi possível perceber como a escola é posicionada, tal como a geração dos pais, em um lugar do passado, onde os modos de ser, pensar e agir não corresponderiam mais aos de adolescentes desta década.

A segunda questão trata das representações sobre como os estudantes adolescentes se relacionam entre si, enquanto cibersujeitos, ou seja, o que estes filmes destacam sobre as relações vivenciadas no ciberespaço entre aqueles que fazem parte desta geração.

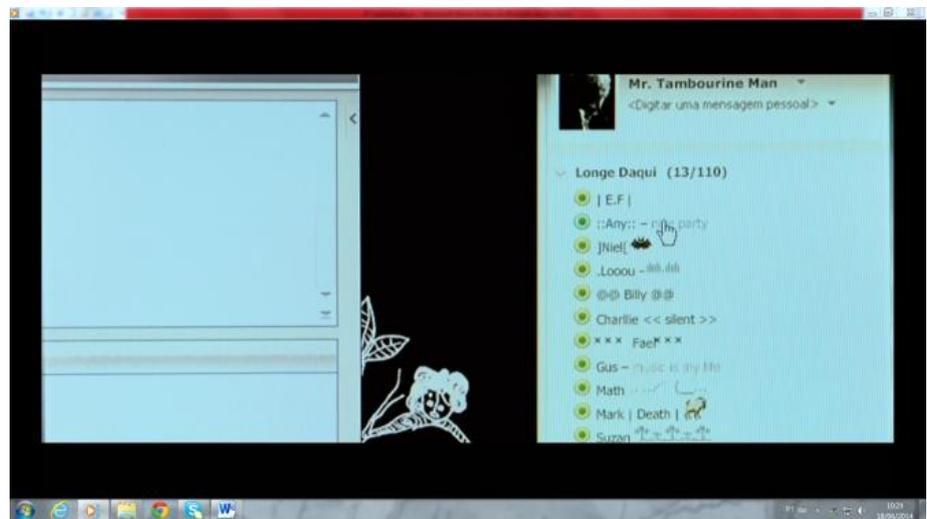
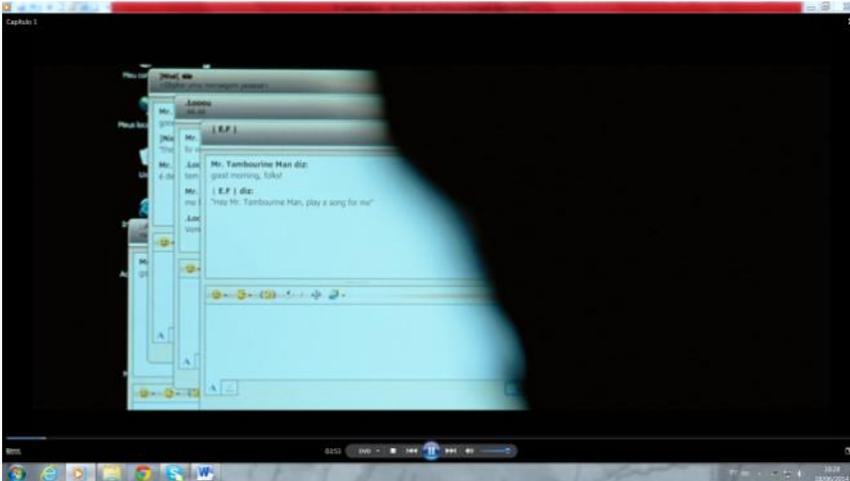
⁶⁷ Utilizo termos definidos por Levy, para quem o “ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LEVY, 1999, p. 16).

3.1 Sociabilidades entre gerações: cenas em família e na escola

Os famosos e os duendes da morte inicia com um vídeo da garota *Jingle Jangle*. Percebemos então que um garoto o assiste no computador, sozinho, num espaço onde a única fonte de luz é a tela e os únicos sons são os do vídeo. O quarto escuro indica que ele cibernavega durante a noite. Logo surge o som de sua voz narrando a história sobre uma garota sem pernas e um garoto sem nome, seguido do barulho do teclado onde ele digita o texto narrado. O que vemos são as telas que ele vê no computador: uma na qual o texto é escrito, aquela em que ele executa sua postagem na internet, outra mostrando o texto já publicado no blog de *Mr. Tambourine Man*.



Imediatamente após a postagem, *Mr. Tambourine Man* conversa com vários outros internautas ao mesmo tempo, o que se percebe através do número de janelas, caixas de diálogo, abertas na tela. Ele se comunica com aqueles que integram um grupo por ele denominado de “Longe Daqui”, como uma sugestão de que aqueles internautas moram distante de sua cidade. Deste grupo fazem parte 110 pessoas e 13 estão disponíveis para conversar. Há outro grupo, chamado pelo garoto de “Cu do mundo”, formado por conterrâneos, com apenas 25 integrantes e nenhum disponível para um ‘bate papo’ via internet naquele momento.



Por um dos internautas, o garoto é convidado para assistir ao show de Bob Dylan, que acontecerá em alguns dias numa outra cidade. A recusa ao convite é justificada pelo garoto: “é muito distante de mim”. O diálogo termina com a mensagem daquele que o convida: “Longe é o lugar onde a gente pode viver de verdade”.

Dessa forma, desde o início do filme, há representações de como o adolescente experimenta, percebe e define noções de espaço, menosprezando a cidade natal onde vive fisicamente e dedicando-se com intensidade à vida social no ciberespaço. Ele despreza seu lugar de origem e sonha em sair de lá, tal como a garota sem pernas a que se refere no texto, tal como o internauta que sugere a ‘vida de verdade’ em um lugar longe, seja lá onde for. Sem expor seu nome, ele expressa seus sentimentos ao mundo virtual em um blog que qualquer pessoa, de qualquer lugar, pode acessar. Essas são algumas marcações sobre como esse garoto valoriza mais o que vive virtualmente no ciberespaço, que as relações com as pessoas em sua cidade.

Apenas dois personagens, a mãe e um amigo, aparecem como pessoas com quem ele se relaciona intimamente fora do ciberespaço. Com o amigo, vive experiências que caracterizam

transgressões e descobertas, como fumar maconha de madrugada na véspera da prova de química, para a qual não estudou. Apesar da cumplicidade em atividades como essa, o amigo não compartilha suas vivências no ciberespaço. Além de não haver nenhum momento entre eles de interatividade via internet ou celular, o amigo, ao afirmar que deseja uma relação íntima com uma garota da escola, se mostra irritado com a vida no ciberespaço:



Com a mãe, convive ora com uma atitude rebelde, ora em cumplicidade, no enfrentamento da ausência do pai, mais um suicida entre tantos outros daquela pequena e pacata cidade.

O uso das novas tecnologias de informação e comunicação marca uma diferença curiosa entre as formas como ele vivencia as mortes do pai e da garota *Jingle Jangle*, outra suicida. Em seu blog, ele conclui que em sua família, “nunca mais serão três”. Com a mãe, recusa-se a visitar o túmulo onde o pai “já apodreceu”. Mas a garota *Jingle Jangle* ainda faz parte da sua vida intensamente, mesmo depois de morta. Ele a vê frequentemente no mundo virtual, nos vídeos e fotos por ela postados em suas páginas na internet. O pai já não está mais presente em sua vida, mas ela está, através da vida virtual.

Assim como o pai, a mãe não tem uma vivência no ciberespaço. Ela sabe que o filho perde noites de sono navegando pela internet e a representação percebida sobre a relação entre os dois é que a mãe, por não vivenciar a cibercultura, não disciplina a rotina do filho, sem conseguir impor limites às suas atividades, sem conseguir acompanhar exatamente quando e como ele age. Ela aparece no filme fazendo uso apenas da televisão, conforme explicado pelo diretor, para marcar uma forma de interação comunicativa típica de mídias do passado.

A relação do garoto com a escola é enquadrada na perspectiva de um modelo tradicional de educação. É evidenciada a frustração do garoto ao se dirigir à escola, seu desinteresse pelo estudo e pelas atividades escolares. A avaliação de química, para a qual não estuda, é uma cena

que mostra alunos uniformizados, sentados enfileirados em uma sala de aula silenciosa e sem muitas cores nas paredes. Durante a prova, ele desenha símbolos e escreve frases que lembram a garota *Jingle Jangle*, sem responder qualquer questão. A professora fiscaliza a turma em pé, olhando os alunos de frente, mas não percebe seu amigo colando as respostas do livro embaixo da carteira, aberto sob seu colo. Até esse momento, em que não se conhecem bem as relações entre os personagens, essa mulher parece uma professora apática, de uma disciplina nada interessante. Somente com o desenrolar da história, percebemos que ela é também mãe de seu melhor amigo e da garota *Jingle Jangle*, cujo suicídio poderia servir como justificativa para sua postura apática.

No entanto, a representação sobre a escola como um espaço que não interessa ao estudante adolescente é reforçada em outras cenas. Destaco a aula de educação física, que poderia ser um momento de descontração e entusiasmo, mas marca, principalmente na figura de um professor, a completa falta de sensibilidade e inexistência de ação pedagógica face ao comportamento antissocial do garoto. Esse professor exige com rispidez sua participação em um jogo de futebol e ignora as solicitações do estudante, com um autoritarismo comum ao modelo de escola tradicional, no qual o aluno não teria muitas oportunidades para expressar seus próprios desejos. Assim, a escola é representada nesse filme como se estivesse alheia aos problemas que afligem os alunos e a comunidade da qual fazem parte.





O único momento no ambiente escolar que parece ser interessante para o garoto trata-se de um acesso ao seu blog através de um computador da instituição, ao qual tem acesso num momento entre a prova de química e a aula de educação física. Ali, ele mostra alguma autonomia dentro da escola, uma liberdade que se torna possível com a entrada no ciberespaço, onde ele pode pensar sobre o que quiser e, mais uma vez, pensa na garota *Jingle Jangle*.

Os espaços da escola, da família e da cidade onde reside estabelecem, assim, um sentido de limite territorial, mas também criativo, com escassas chances de realização de seus projetos pessoais. Ele entende e compartilha o desejo da garota *Jingle Jangle* que a levou ao suicídio: sair daquele lugar para, então, ter a possibilidade de viver plenamente, conforme a vida no ciberespaço parece sugerir ser possível. E, vale ressaltar, não há um destino exato a alcançar.

Como nos lembra Levy (1999), por possibilitar que conversemos simultaneamente com várias pessoas de diferentes lugares, o ciberespaço promove a sensação de que podemos estar em diversos lugares ao mesmo tempo. O posicionamento no mundo admite a multirreferencialidade do ciberespaço, de modo que o sujeito carrega valores, imaginário, representações de sua história individual e coletiva ligadas à cultura local, ressignificando esses elementos com as trocas simbólicas que acontecem no intercâmbio de informações *on line*, de acordo com os modelos de socialização promovidos pelas novas mídias de massa.

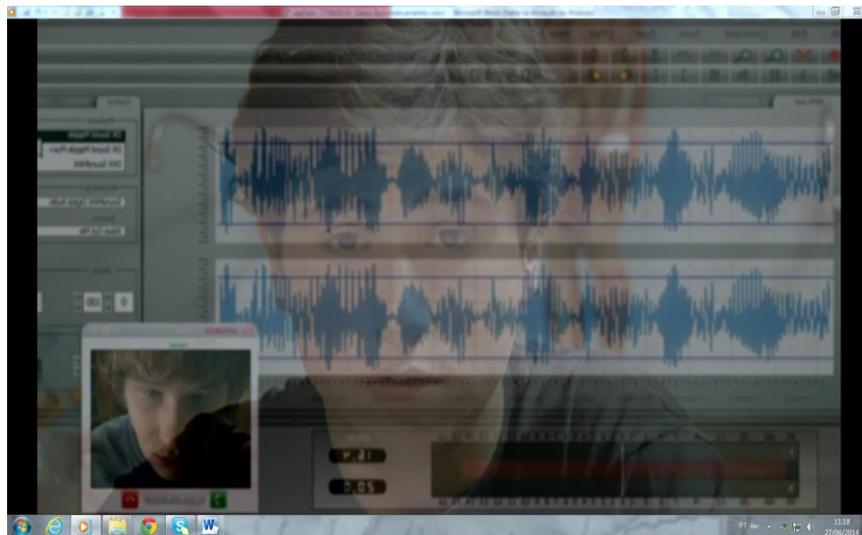
No caso representado em *Os famosos e os duendes da morte*, o espaço local é pouco valorizado pelo garoto, enquanto o global estaria prevalecendo em alimentar suas expectativas. Ainda que se desenvolva a partir das experiências vividas localmente, ele está sempre em busca de conectar-se a tendências juvenis globais. Hall (2011, p. 36)⁶⁸ defende que é preciso olhar para as novas relações entre o local e o global, considerando que, “como outros processos de globalização, a globalização cultural é desterritorializante em seus efeitos. Suas compressões

⁶⁸ HALL, Stuart. Da diáspora: identidades e mediações culturais. 2. ed. Belo Horizonte: Ed. UFMG: 2011.

espaço-temporais, impulsionadas pelas novas tecnologias, afrouxam os laços entre cultura e lugar”.

Com este filme, seria possível pensar que o desejo de se aventurar em outros lugares fosse motivado muito mais pela tristeza que move aquela cidade. Entretanto, ao comparar com os demais filmes investigados, percebi que seja qual for o tema que motiva a história, este desejo está presente apenas nos enredos que se passam em pequenas cidades e é sempre associado às vivências mediadas pelas mídias, na maior parte das vezes aquelas que conectam os estudantes adolescentes pelo ciberespaço. Isso pode ser percebido nos dois filmes que se passam em pequenas cidades do interior do Brasil, de onde não raro os alunos precisam sair se quiserem, e tiverem condições financeiras, para continuar os estudos no Ensino Superior. Apesar desta característica da educação brasileira ser comentada pelos estudantes em ambos os filmes, o que prevalece incentivando seus desejos de viver em outros lugares são as pesquisas e descobertas no ciberespaço.

Em *Antes que o mundo acabe*, vemos outra história que se passa em uma pequena cidade⁶⁹ do interior do Rio Grande do Sul, mas com um cenário bem diferente, mais leve, ensolarado, caloroso, alegre, onde todos se conhecem e aproveitam os benefícios da vida simples da cidade pacata, onde o ritmo é embalado pelas bicicletas como importantes meios de transporte. O protagonista, Daniel, também é mostrado em seu quarto a frente de seu computador em várias cenas.



Ele joga vídeo game ao mesmo tempo em que, através de uma janela em formato de videoconferência, conversa com o melhor amigo que, por sua vez, enquanto fala, cria uma música em um programa aplicativo específico para isso. Assim, a habilidade do adolescente de

⁶⁹ Pedra Grande é uma cidade (fictícia) com 15.000 habitantes e 8.000 bicicletas, conforme narrado pela irmã de Daniel.

realizar multitarefas simultaneamente, a partir das transformações no modelo de comunicação, é mais uma vez evidenciada.

Diferente do que vemos com *Mr. Tambourine Man*, Daniel, além de usar a internet para buscar informações sobre o que existe fora de sua cidade, usa para se relacionar com alguém próximo, seu colega de escola e melhor amigo, Lucas, com quem convive diariamente.

Tal como no outro filme, o que fica bem marcado é a diferença entre gerações no uso de tecnologias de informação e comunicação. Logo no início, vemos uma máquina de escrever antiga sendo usada pelo pai biológico do garoto para datilografar uma carta, o primeiro contato entre os dois desde que deixou sua mãe, ainda enquanto ela estava grávida, para viajar pelo mundo como fotógrafo. É também através das cartas desse pai que se fala, neste filme, sobre o desejo de desbravar o desconhecido em terras distantes, enquanto ele se apresenta ao filho por meio das fotografias que revelam culturas diferentes, enviadas num envelope junto ao texto datilografado:

Qualquer dia, um plantador de arroz do Vietnã, um garoto da periferia de Shangai, Luanda, Los Angeles ou Pedra Grande, vão ouvir a mesma música, vestir a mesma roupa, comer o mesmo tipo de fast-food, chorar com os mesmos filmes. E esse é meu trabalho: fotografar tudo que houver de diferente, enquanto ainda existir (Antes que o mundo acabe, 2010, 13'59").

Desde o texto da primeira carta, vemos que o pai defende a preservação da cultura local diante da tendência ao processo de desenvolvimento econômico associado à globalização da comunicação que atropela, de forma devastadora e irreversível, diferenças características da identidade de cada povo. Há a ideia de que a globalização atua no sentido de aproximar culturas de diferentes povos, transformando-as conforme as regras de consumo produzidas pelas grandes corporações que dirigem a economia global, a ponto de acabar com as especificidades de cada cultura, o que justifica o nome do projeto em que o pai trabalha: Antes que o mundo acabe. Este mundo que o pai quer mostrar com suas fotografias por temer que ele venha a acabar é, portanto, aquele que havia antes da circulação massiva de informações através da internet.

As novas tecnologias de informação e comunicação não são utilizadas por este pai apenas pelo fato de ele estar em um local onde aparentemente ainda não há internet. Também é possível perceber a adoção do sistema tradicional de correio como um símbolo de resistência ao novo mundo que elas promovem, já que esse personagem apresenta uma preocupação com os possíveis efeitos negativos de uma massificação cultural promovida pelas novas TIC, lamentando o que se perde neste processo, referindo-se ao enfraquecimento das culturas locais.

O pai que convive com o garoto, aquele que se casou com sua mãe e quem ele reconhece como figura paterna até então, cujo nome é Antonio, igualmente serve como uma referência

para diferenciar os mundos em que vivem suas gerações. Na cena em que Daniel precisa de sua ajuda para curar o primeiro “porre”, isso é percebido no diálogo:

Daniel: - Ainda bem que ninguém me fotografou, quero esquecer isso um dia.

Pai Antonio: - Ah, vou te fotografar, pra ver se tu não esquece.

Daniel: - Tu nunca tomou um porre?

Pai Antonio: - Na tua idade não.

Daniel: - Na minha idade tu recebia e-mail?

O pai, então, silencia balançando a cabeça, como quem concorda com o garoto e finaliza a conversa com um: - “Boa noite”. Desta forma, fica demarcado um limite até onde o pai pode compreender e estabelecer regras frente a este mundo ao qual o garoto pertence.

Esta cena traz representações sobre o modo de ser deste adolescente, afirmando uma posição de sujeito que, nesta etapa da vida em que tanto se absorve quanto se questiona intensamente referências culturais, é favorecido pelas tecnologias digitais para estabelecer limites para a autoridade paterna. Ambos reconhecem que a atual geração de adolescentes tem as condições ideais para se desenvolver não somente em relação às habilidades cognitivas que permitem empreender multitarefas simultaneamente, mas, sobretudo, experimentando novas regras de sociabilidade estabelecidas pela vivência no ciberespaço, as quais a geração de seus pais resiste. E a resistência, nesse caso, é associada à falta de habilidade do pai para imergir na cibercultura.

Cenas como essa nos inspiram a pensar sobre a noção social de geração a partir das transformações nos modos de nos relacionarmos mediados pelas novas tecnologias da informação e comunicação. Para Feixa (2000)⁷⁰, a noção social de geração, como construção cultural, substitui a noção mais biológica, que faz referência à idade. Para explicar, ele usa uma metáfora em que compara a evolução do relógio com a evolução da relação entre juventude e consumo cultural. O relógio de areia é associado à concepção de tempo que vigorou nas sociedades pré-industriais, correspondendo à visão de que cada geração repete o comportamento da anterior a partir da manutenção de ideias sobre idade, sexo, classe social, entre outras, transmitidas pela família e demais estruturas de poder. A transmissão de ideias assemelha-se a um mecanismo biológico de reprodução social que se aproxima da concepção de ciclo vital. Feixa nos faz pensar que quando deixamos de associar o tempo ao ritmo da natureza, se revela o caráter artificial das divisões etárias. Assim, ainda que a hierarquia de idade seja uma referência de classificação social, é indispensável investigar outras condições

⁷⁰ FEIXA, Carles. Generación @ La juventud em la era digital. *Nómadas* (Col), núm. 13, octubre, 2000, pp. 75-91, Universidad Central, Colombia. Disponível em <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105115264007>.

para o surgimento da adolescência e da juventude como novas categorias de idade, bem como para a emergência de culturas que valorizam a pouca idade.

Feixa explica a substituição da noção biológica de geração por uma social, fazendo uma comparação ao surgimento do relógio analógico que, além de operar num sistema numérico contínuo característico da concepção linear de tempo da civilização industrial moderna, precisa ser alimentado a corda manual ou mecânica para funcionar. Para o autor, estas duas observações tornam o relógio analógico um símbolo do conjunto de processos de socialização em que não apenas se produzem ou reproduzem ideias entre gerações, mas são também por elas produzidas.

O digital é o estágio mais avançado em termos da evolução tecnológica dos relógios, fruto dos progressos no campo da informática, com maior precisão para a contagem do tempo, baseado no mesmo sistema binário de cálculo comum a outros aparatos tecnológicos avançados. O tempo digital é associado, pelo autor, à emergência da pós-modernidade, quando a noção de tempo é percebida de forma descentrada, ambivalente, relativa, sem a exigência de um organismo que o regule. Feixa observa que o avanço das tecnologias promoveu a substituição do tempo contínuo por tempos simultâneos, ligados às inúmeras perspectivas daqueles que navegam pelo ciberespaço e, portanto, sujeitos a constantes retroalimentações. As relações entre papéis e status geracionais seguiria a mesma lógica, à medida que virtualiza-se no ciberespaço a noção de idade e entram em colapso as estruturas de autoridade a ela ligadas. No contexto do ciberespaço há um novo referencial de autoridade e, a partir dele, são os pais que aprendem com os filhos.

Em *Antes que o mundo acabe*, os pais de Daniel são representados como sujeitos não atuantes no ciberespaço. Apesar disso, é lá que Daniel busca informações sobre o pai biológico, que não conhecia até os 15 anos. Nessa cena, o garoto passa da posição de quem recebe as cartas e fotografias enviadas pelo pai, para a posição de quem o busca em meio às informações disponíveis na internet. Ele localiza o *site* do projeto *Antes que o mundo acabe*, no qual o fotógrafo trabalha junto a outros fotógrafos ali reunidos pela mesma causa. E assim, também neste filme, vemos as telas que ele vê no computador, numa busca pelas informações que o interessam.



A vida escolar em *Antes que o mundo acabe* é, tal como em *Os famosos e os duendes da morte*, representada como um modelo tradicional de ensino e os estudantes não parecem muito interessados nas aulas ou conteúdos escolares. Numa escola religiosa, onde freiras ministram as aulas vestidas em seus hábitos, também foi marcado o momento da prova com carteiras enfileiradas e um professor atento, ao menos para evitar trocas proibidas de informações entre os alunos. E o autoritarismo característico deste modelo de ensino é evidenciado quando a escola pune severamente um aluno pelo sumiço dos computadores portáteis do laboratório de química.

O aluno responsável pela limpeza e organização do laboratório após as aulas é Lucas, o melhor amigo de Daniel. Ambos disputam uma colega de turma, Mim, que está terminando o namoro com Daniel para ficar com Lucas. Raiva e culpa se misturam ao sentimento de ser traído. O ciúme faz Daniel quebrar o laboratório de química, incriminando este amigo. O arrependimento por causar a suspensão de Lucas, por um tempo tão longo que poderia levá-lo a uma reprovação, faz Daniel procurar a direção da escola para assumir a responsabilidade pelo ataque ao laboratório. Mas o padre diretor da escola ignora o que ele diz, mostrando-se mais preocupado com o desaparecimento de um dos computadores do que em entender o que levou o aluno a explodir dentro do laboratório e orientá-lo a amadurecer com a situação. Assim,

representa-se também neste filme uma escola incapaz de ouvir o aluno, incapaz de competir por seu interesse face a uma cibercultura que, ao contrário, cada vez mais valoriza sua voz.

A atitude de quebrar os equipamentos do laboratório de química da escola é tratada com certa naturalidade tanto por parte da escola, quanto dos pais, como se agressividade e impulsividade já integrasse um repertório natural das crises da adolescência. Há sermão condenando o feito, porém, o que nele se destaca é um pouco mais sobre a inabilidade da escola para lidar com o caso. Na reunião com os pais de Daniel, o diretor mostra-se preocupado em resolver com a empresa de seguro que cobrirá o prejuízo. Por isso, precisa que assinem uma declaração na qual os pais afirmam que o garoto não roubou o *notebook*. Os pais cooperam, mas debocham da fala do diretor ao deixar a escola junto ao menino. Quanto ao amigo, mesmo sem haver provas contra, sofre severas punições, como a suspensão, e pior, como ter um registro da ocorrência em seu histórico escolar que o impede de avançar nos estudos em uma escola técnica na capital. Apesar disso, no fim do ano letivo a escola lhe presta uma homenagem pública, como se aquele evento funcionasse para remediar o drama sofrido pelo garoto injustiçado pela escola.

Paralelo à construção dessa imagem de escola tradicionalmente autoritária, percebo que, de forma semelhante ao que ocorre em *Os famosos e os duendes da morte*, em *Antes que o mundo acabe* não vemos qualquer referência ao uso pedagógico das TIC. Quando os estudantes fazem uso dos computadores da escola, o fazem para desenvolver tarefas que nada tem a ver com aquilo que lhe impõe o currículo formal. Enquanto *Mr. Tambourine Man* escreve em seu *blog*, Lucas cria uma música e bate papo com o amigo. Ambos usam os computadores dentro de suas escolas, mas nenhum em atividade escolar.

Em cenas como essas, os estudantes são representados como partícipes do mundo virtual, vivendo intensamente no ciberespaço, enquanto o ensino é enquadrado nos limites da tendência pedagógica tradicional, com seus saberes e fazeres definidos como práticas do passado, sendo, portanto, alinhados a modos de pensar e agir de gerações anteriores, sem corresponder às demandas de informação e conhecimento da geração de estudantes adolescentes da atualidade. Família e escola são posicionados, assim, fora do ciberespaço e, portanto, alheios aos modos de ser, pensar, agir do estudante adolescente neste ambiente.

O filme *As melhores coisas do mundo* provoca reflexões menos bipolares no sentido de situar as posições da família e da escola em meio aos modos de sociabilidade de gerações do passado, contudo, não deixa de marcar com similitudes o papel das novas TIC na delimitação do espaço da sociabilidade entre os estudantes adolescentes do início da década de 2010.

A família de Mano passa por uma mudança a qual ele e o irmão tem grande dificuldade em se adaptar: o pai se apaixona por um aluno, seu orientando na pós-graduação. Deixar a família para viver uma relação amorosa é visto como algo trágico, mas muito pior para os garotos é o pai assumir uma relação homossexual. Mano teme que seu drama familiar seja revelado no ambiente escolar, o que acaba acontecendo ao longo da história, confirmando sua preocupação sobre ser humilhado por outros estudantes. Mano chega a pensar que seria “mais normal” que seu pai tivesse morrido. Sua mãe, no entanto, é a expressão da serenidade. Apesar de ser evidenciada sua dor pelo fim do casamento, ela defende o direito de escolha do pai frente aos ataques dos filhos.

Os pais de Mano são representados como sujeitos que experimentam rupturas dos modelos tradicionais de estrutura familiar. São intelectuais, ambos professores universitários, sendo, portanto, posicionados num lugar de saber e poder daqueles a quem é possível questionar padrões sociais. Entretanto, apesar de serem caracterizados com modos de ser, pensar e agir que não correspondem àqueles comumente associados a gerações passadas, eles não aparecem em nenhuma cena como cibersujeitos. Neste filme, esse papel é representado com exclusividade pelos adolescentes, especialmente em sua condição de estudante.

Em menor medida há cenas com o adolescente cibersujeito em casa. Temos um exemplo quando Mano é interrompido pela mãe, que entra abruptamente em seu quarto no momento em que ele se masturba, visitando um *site* pornográfico. Constrangido, ele fecha rapidamente a página da internet, disfarça e finge estar estudando. Eles conversam brevemente sobre a separação e ela o deixa novamente sozinho no quarto, com um conselho: - “*Vê se arruma uma namorada e para de ficar vendo sacanagem!*”. Cenas como essa mostram que mesmo que ela não viva a cibercultura de forma tão intensa quanto o filho, ela sabe o que ele está fazendo ali. Ainda que não tenha controle sobre suas ações, ela está numa posição de quem pode falar sobre aquela atividade de forma confiante, não por ser uma internauta assídua, mas por reconhecer aquela experiência como típica da adolescência, em sua versão biologizada.

As cenas em que este filme posiciona o adolescente como um cibersujeito estão, em maior medida, associadas às experiências escolares de Mano e sua turma. E ainda assim, mais uma vez é possível perceber que não há qualquer referência ao uso pedagógico das TIC pela escola. Ao contrário, desde a abertura, temos referências ao uso de giz em um quadro verde. No entanto, tal como no caso das representações sobre a família de Mano, a escola também não é enquadrada no modelo tradicional de educação à medida que são apresentadas diversas cenas nas quais a voz do aluno é levada em consideração.

A cena em que o professor de física diz aos alunos que eles devem duvidar de tudo, inclusive dele e daquilo que está publicado nos livros, é um exemplo de como o filme traz um modelo de educação diferente do tradicional. Na escola há também uma série de cenas ligadas à disputa pela liderança do grêmio estudantil, mobilizando os estudantes não apenas a discutir as propostas de cada chapa, como também de criar uma chapa alternativa, a partir do desenvolvimento das críticas levantadas pelos amigos de Mano. Também desloca esta escola do modelo tradicional o modo como a direção busca os alunos e seus pais para solucionar problemas, colocando em debate questões como: o beijo entre uma aluna e o professor de física, deve resultar em sua demissão?

Em *As melhores coisas do mundo* tanto família quanto escola são, portanto, representadas a partir de dilemas que provocam a pensar as relações através de perspectivas menos rígidas, promovendo a crítica de padrões sociais. Nada está precisamente posicionado num grupo de saberes pertencentes ao passado, tudo parece promover a problematização das situações postas. Assim, em diversas cenas são os adolescentes que apresentam modos pensar e agir que poderiam caracterizar o pensamento mediano de gerações passadas. O que vemos nas falas de Mano, seu irmão e colegas de escola, são opiniões que tratam, por exemplo, da sexualidade sob uma perspectiva alheia a qualquer debate proposto pela teoria *Queer*, enquanto os pais de Mano defendem que estes adolescentes precisam superar preconceitos.

Desde o início do filme, no lugar da rigidez, há fluidez nas ideias enunciadas, o que pode ser visto em diversas cenas como exemplos. Mano vai há um prostíbulo com os amigos para perder a virgindade, mas no quarto, a sós com a prostituta, pede para não terem relação sexual e ela gentilmente finge um orgasmo para que escutem nos quartos vizinhos, com uma preocupação que vai além da satisfação sexual do cliente. Noutras cenas, Mano faz um desenho debochando de uma colega de turma por ela ser lésbica, mas depois reconhece que errou e forma uma chapa concorrente ao grêmio estudantil, indo contra a atitude preconceituosa e invasiva que ele mesmo teve antes. Mano sente ojeriza pelo ato de fumar, enquanto seu irmão fuma maconha a seu lado tranquilamente. Dri Novais, a aluna autora do *blog* semelhante aos *sites* especializados em divulgar notícias sobre celebridades, aparece no início do filme pedindo autorização para fotografar e divulgar fotos dos estudantes em uma festa de aniversário, mas no correr da história assume o papel de quem invade e polemiza com crueldade a vida íntima dos colegas de escola. Em outro exemplo, o professor que se deixa ser beijado por uma aluna é readmitido após uma manifestação dos estudantes em abaixo-assinado. Mano, que antes havia reproduzido uma fala de sua mãe responsabilizando o professor frente à diretora da escola, muda de opinião e encabeça o recolhimento de assinaturas. A decisão coletiva é definida em

votação com a participação dos pais, discutindo, entre outros aspectos, o problema da vitimização da aluna não apenas nesse caso, mas em meio aos modos como sua geração vem se comportando na era da informação.

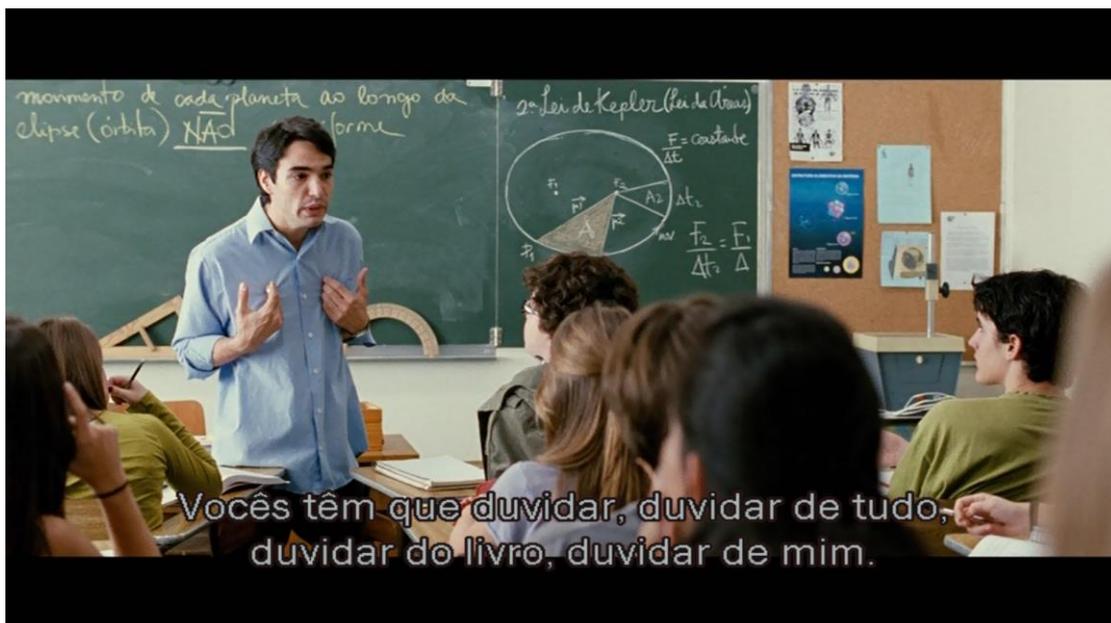
Mesmo com a maior fluidez de enunciados em torno daquilo que diferencia esses adolescentes das gerações que os antecedem, este filme também traz representações sobre o uso das TIC na escola apenas de forma não pedagógica. Nos computadores da biblioteca, vários alunos acessam o blog de fofocas da aluna Dri Novais ou outros sites de seu interesse, não havendo nenhuma referência a qualquer atividade pedagógica que envolva o uso de TIC pelos estudantes.



É principalmente nos intervalos entre aulas que os estudantes aparecem fazendo uso de computadores, acessando e escrevendo em blogs, falando ou teclando num celular.

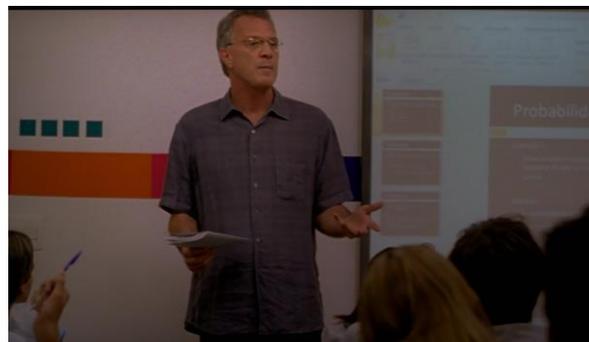


Já na aula de física, temos novamente uma sala de aula com carteiras enfileiradas, um quadro verde com registro a giz, um professor falando sobre a próxima prova, o uso do livro didático, cadernos sobre as mesas, um retroprojeter ao lado do quadro.



Apesar do professor de física ser apreciado pela turma, o que se expressa pelo modo acolhedor como os alunos reagem às suas falas, sua disciplina, o conteúdo em estudo, a atividade de avaliação, tudo o que está relacionado às tarefas escolares regulares parece ser desagradável para os alunos. Ou seja, mais uma vez a escola parece não acompanhar o ritmo desta geração de cibersujeitos.

Em *Desenrola*, diferente dos filmes anteriores, temos indicações de que a escola abre as portas para a cibercultura. Símbolos comuns no ciberespaço são bem marcados na caracterização do espaço físico da escola, nas paredes decoradas com barras e setas que lembram os cursores de programas aplicativos editores de texto, além da lousa digital, no lugar do quadro verde, usada pelo professor para apresentar aos alunos a proposta de uma atividade de pesquisa a ser realizada.



Em cada espaço da escola, as paredes são decoradas com imagens que simulam impressões em pixel, como fotografias digitais ampliadas, entre formas e cores que remetem a uma vivência adolescente no ciberespaço.



Paralelo a isso, os alunos parecem muito à vontade em sala de aula, descontraídos naquele ambiente colorido, onde a aprendizagem parece um processo leve. Com esse clima, o professor de matemática determina que os alunos realizem uma pesquisa estatística, sugerindo que escolham um tema de sua preferência, que faça parte de seu cotidiano, para tornar o trabalho mais interessante.



A equipe da protagonista, Priscila, usa a lousa digital para expor os resultados do trabalho realizado. A turma e o professor reconhecem que o tema da pesquisa estatística desenvolvido por eles é interessante e que o trabalho foi realizado com êxito.

Contudo, embora neste filme a escola esteja representada de forma mais acolhedora do modo de ser estudante e ao mesmo tempo cibersujeito, os recursos utilizados pelos alunos durante a coleta de dados na execução da pesquisa estatística solicitada pelo professor, são entrevistas orais, registradas com velhos conhecidos das gerações anteriores: caderno e caneta. Há celulares sobre as carteiras, mas devem ser desligados durante a aula, conforme determina o professor. A ênfase sobre o uso desse aparelho acontece principalmente nos corredores da escola, como nos outros filmes, nos momentos de entrada e saída dos alunos ou nos intervalos entre aulas.

O que se destaca sobre o uso das TIC ainda é semelhante ao que vemos nos demais filmes, ou seja, mesmo que esta escola pareça mais dedicada a promover meios de comunicação mais atraentes para esta geração, o principal uso que os estudantes fazem das TIC continua sendo não pedagógico. Afinal, os alunos poderiam realizar sua pesquisa online, usando programas específicos para isso. Em certo momento, até temos a impressão de que eles estariam



gravando as entrevistas realizadas durante a pesquisa, mas vemos então que Priscila registra tudo em seu caderno. Por outro lado, circula pelos computadores da escola um vídeo, feito por Amaral, no qual o amigo, Boca, comenta como foi a ‘transa’ entre ele e Priscila.

Da mesma maneira como vemos nos outros filmes, os pais destes adolescentes também parecem não acompanhar bem o ritmo desta geração em suas vivências associadas às inovações tecnológicas de informação e comunicação. A mãe de Priscila reclama da dificuldade de se comunicar com a filha durante o período em que viaja a trabalho, deixando recados em uma secretária eletrônica, sempre ignorados pela menina. O pai comenta ao telefone com a filha que ela parece não saber que ele existe. Priscila evita a comunicação com os pais, buscando entender como eles eram quando jovens, ouvindo em um *walkman* uma fita cassete, encontrada em uma caixa de lembranças, gravada no fim da década de 1980 por seu pai, para presentear sua mãe. Assim, ela investiga como teriam sido seus pais na juventude, enquanto, fazendo mais uma pesquisa na internet, ela busca informações sobre seu paquera na escola, através de uma rede social.

Como foi dito anteriormente, os filmes tem em comum histórias sobre estudantes adolescentes, brancos, de classe média, que possuem computadores em seus próprios quartos. Entretanto, seus pais, apesar de terem condições financeiras para oferecer em casa o acesso às

novas TIC, não aparecem fazendo uso delas, além de demonstrarem dificuldades para compreender o modo de pensar desta geração de adolescentes imersos na cibercultura. Há, nesse sentido, certa semelhança ao modo como ocorrem as representações sobre a escola, onde os alunos tem disponíveis diversos recursos tecnológicos, mas não os utilizam para a aprendizagem de conteúdos do currículo formal.

A relação dos adolescentes com seus pais e escola é, em todos os filmes analisados, representada como se houvesse ruídos dificultando a troca de mensagens, ruídos muitas vezes associados às TIC do passado e aos modelos tradicionais de comunicação, como se os pais e a escola ainda estivessem limitados a um modo de pensar preso ao modelo unidirecional de transmissão de informação.

Essa concepção, a meu ver, liga-se ao paradoxo descrito por Sarlo (1997, p. 09)⁷¹ ao observar a “homogeneização cultural realizada sob as ordens da liberdade absoluta de escolha”, visto a ocorrência da “reprodução de desejos, mitos e condutas”. A cibercultura, atravessada por concepções de tempo e espaço, enuncia aos internautas que é possível falar com inúmeras pessoas ao mesmo tempo, de diferentes idades, trafegar por inúmeros locais, enquanto navegam no ciberespaço. Entretanto, o que esses filmes indicam é que, apesar de uma suposta liberdade para trafegar pela rede, o ciberespaço nos impõe limites. Fazendo-nos seguir as regras para esta navegação, somos moldados conforme um perfil e circulamos apenas por certos espaços. Operando conforme as regras da cibercultura, assumimos uma posição de sujeito que se constitui na relação com o Outro. E, seguindo o fluxo da navegação no ciberespaço, ao mesmo tempo que são excluídos certos tipos de rotas, são também alguns navegadores. A escola parece não fazer parte da rota do estudante adolescente no ciberespaço, assim como seus pais não parecem modelos de bons navegadores.

Por outro lado, os estudantes adolescentes são representados em uma posição de poder que lhes permite orientar a escola e as gerações que os antecedem quanto aos modos de nos relacionarmos mediados pelas novas tecnologias da informação e comunicação. Esta perspectiva se alinha a uma ideia frequente no debate sobre a cibercultura. Giddens (2002, p. 22), por exemplo, ao ressaltar que as novas mídias funcionam “como modalidades de reorganização do tempo e do espaço e não apenas refletem as realidades, como em certa medida, as formam”, nos inspira a pensar no que podemos nos tornar frente a estas realidades que se formam, quais posições de sujeito podemos assumir na cibercultura, visto que ela também se constitui no interior do jogo de poder e exclusão da produção de identidades. Enquanto Stuart

⁷¹ SARLO, Beatriz. *Cenas da Vida Pós-Moderna*. Trad. Sergio Alcides. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

Hall (2012) me conduziu à reflexão de que, nos filmes investigados, a identidade do estudante adolescente se molda a partir da diferença em relação ao Outro, cujo papel é assumido pela escola e pelos seus pais. Segundo Hall:

Acima de tudo, e de forma diretamente contrária àquela pela qual elas são constantemente invocadas, as identidades são construídas por meio da diferença e não fora dela. Isso implica o reconhecimento radicalmente perturbador de que é apenas por meio da relação com o Outro, da relação com aquilo que não é, com precisamente aquilo que falta, com aquilo que tem sido chamado de seu exterior constitutivo, que o significado positivo de qualquer termo – e, assim, sua identidade – pode ser construído (HALL, 2012, p. 110)⁷².

Preocupado com as teorizações de Foucault sobre como os sujeitos são constituídos, Hall (2012, p. 126) defende a realização de estudos que descrevam “quais são os mecanismos pelos quais os indivíduos considerados como sujeitos se identificam (ou não se identificam) com as posições para as quais são convocados”.

Ao serem posicionados como cibersujeitos, os adolescentes em idade escolar ganham status de quem tem domínio do saber na cibercultura. Seguindo as reflexões propostas por Foucault e Hall, observo como se representa sua identidade a partir das questões apresentadas no capítulo de introdução, aqui lembradas: O que estes filmes podem nos sugerir sobre as práticas sociais da juventude na contemporaneidade? O que é selecionado como constituindo o contexto de uso das TIC por esses jovens? O que é citado e como isso se expressa nesse contexto de mídia? Que valores, comportamentos, atitudes são apresentados ou mesmo desprezados como ideais para os estudantes?

3.2 Sociabilidades de uma geração: cenas de estudantes adolescentes

Com estas questões em mente, destaco um primeiro ponto em comum entre os filmes: as cenas em que o ciberespaço se apresenta como uma espécie de confessionário para os adolescentes. Em *Os famosos e o duendes da morte*, temos *Mr. Tambourine Man* postando em seu *blog* textos falando dos sentimentos acerca da perda de pessoas queridas ou do desejo viver em outros lugares. Em *As melhores coisas do mundo*, vemos Pedro, irmão de Mano, relatando também em um *blog* sua experiência romântica com a namorada num hotel barato no centro da cidade e, posteriormente, anunciando seu suicídio, depois que essa garota o deixa. Em

⁷² HALL, Stuart. Quem precisa de identidade? In: Identidade e diferença: A perspectiva dos Estudos Culturais. Tomaz Tadeu da Silva (org.), Stuart Hall, Cathryn Woodward. 12 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

Desenrola, o ato confessional é postado na rede na forma de um vídeo do *YouTube*, no qual Boca anuncia ter transado com a colega de escola Priscila.

Seja qual for o formato utilizado para divulgar informações sobre o que estão fazendo, sentindo, pensando, percebe-se em comum nesses filmes a representação de que os adolescentes usam o ciberespaço para expressar suas experiências pessoais, sentimentos, opiniões, dúvidas, desejos, esperanças. Em lugar dos diários guardados a chaves pelas gerações anteriores, os adolescentes desta década deslocam suas confissões do íntimo e do privado para o público.

Esta percepção lembra o que diz Bauman, ao tratar dos processos pelos quais ocorre a transição de uma fase sólida da modernidade para uma fase fluida, apontando como as fronteiras entre o público e o privado se esmaecem e as certezas entre o ético e o antiético tornam-se cada vez mais imprecisas na sociedade globalizada, de modo a reforçar a ideia de que individualmente somos capazes de transformar questões estruturadas globalmente. Para Bauman (2003, p. 129)⁷³, a ideia da liberdade de escolha quando estamos imersos “num mundo fluido e imprevisível de desregulamentação, flexibilidade, competitividade e incerteza”, faz com que cada um de nós sofra ao individualizar a ansiedade como problema privado, como resultado de falhas pessoais, e assim, “ procuramos a salvação individual de problemas compartilhados”.

Oliveira (2004)⁷⁴ observa que a confissão, a escrita de si, a autonarrativização dos adolescentes tem constituído elementos de identificação com conteúdos, valores e discursos operantes na cibercultura. Em seu estudo, a autora analisa que as características da sociabilidade mediada pelas novas tecnologias de informação e comunicação são marcadas pela transitoriedade, efemeridade, fragmentações identitárias, ambiguidade, favorecendo o potencial de sermos atravessados por múltiplas culturas e múltiplos “eu”. Por meio das novas tecnologias, temos as técnicas persuasivas para pluralizar identidades em conformidade com os jogos de saber e poder no mundo globalizado. É possível experimentar isso no ciberespaço, onde podemos nos representar como outros que não nós mesmos, sem que ninguém descubra se aquele que está representado virtualmente é o mesmo sujeito em sua vida real. A virtualidade possibilita aos internautas a simulação de realidades, de atuações, e, portanto, potencializa a produção de identidades múltiplas, diversas, ao mesmo tempo que promove “efeitos sobre as identidades, tornando-as pluralizantes e quase sempre confusas” (OLIVEIRA, 2004, p. 207) e

⁷³ BAUMAN, Zygmunt. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

⁷⁴ OLIVEIRA, Maria Regina Momesso de. *Weblogs: a exposição de subjetividades adolescentes*. In: Foucault e os domínios da linguagem: discurso, poder, subjetividade. Vanice Sargentini, Pedro Navarro-Barbosa (orgs.). São Carlos: Claraluz, 2004.

angustiadas, numa busca tanto por singularidade, quanto por reconhecer-se como parte de um grupo ou cultura.

Outro ponto em comum, imediatamente ligado ao primeiro, é facilmente perceptível entre os filmes: a exposição de suas concepções e experiências em torno da sexualidade fazem parte deste conjunto de informações sobre si, movimentando as formas de sociabilizar ligadas a cibercultura. De acordo com a ideia de que no ciberespaço é possível viver além de fronteiras ou limites, vemos nos filmes os estudantes postando na internet suas experiências sexuais, entre sentimentos, opiniões, dúvidas e desejos, como se tudo fizesse parte do pacote confessional da cibercultura, marcada pela transitoriedade, instabilidade e contingência. São representações associadas ao consenso sobre como a conquista do sucesso amoroso e sexual vem sendo cada vez mais compartilhada pela sociedade ocidental. E os adolescentes assumem uma posição de sujeito privilegiada neste contexto, à medida que são caracterizados nos mais diversos meios midiáticos sobre sua condição tanto de cibersujeito, quanto de adolescente impulsivo e inconsequente, quando enquadrado sob a discursividade nos campos de saber da psicologia e medicina que o definem em relação a aspectos psíquico-emocional, afetivo-sexual.

Nesse sentido, chama minha atenção uma cena logo no início do filme *Desenrola*: dois personagens, sendo um deles aquele que se torna o par romântico de Priscila ao final da trama, fazem, com o celular, fotos das calcinhas das alunas que passam de saia por uma escada, em direção à sala de aula. A atividade é apenas mais uma que caracteriza a relação entre os amigos como adolescentes que brincam sem pensar nas consequências de seus atos, fazendo uso das tecnologias de informação e comunicação.



Desenrola, assim como *As melhores coisas do mundo*, se passa em uma grande cidade brasileira. Seus personagens não expressam qualquer preocupação em viver em outro lugar, tal

como é possível ver nos filmes que contam histórias de adolescentes vivendo em pequenas cidades. Assim, nestes dois filmes há em maior medida representações sobre os modos como os adolescentes utilizam as novas TIC para fazer circular informações entre seus pares, principalmente entre os colegas de escola.

Em ambos os filmes, temos um personagem na posição de quem produz e faz circular informações sobre e entre os demais alunos, através do uso de computadores e celulares. Enquanto em *As melhores coisas do mundo*, temos a personagem Dri Novais publicitando com ironia maliciosa a vida particular dos colegas de escola, com ou sem consentimento, em *Desenrola* temos Amaral, que fotografa as calcinhas das alunas ou faz vídeos para divulgar no *YouTube*, ambos sem se preocupar se suas ações no ciberespaço poderiam de alguma forma afetar negativamente os colegas de escola. Seus comportamentos parecem, mais uma vez, enquadrados tanto através da ideia naturalizada de que a adolescência é uma fase da vida caracterizada por impulsividade e inconseqüência, como pela ideia de que a exposição da vida íntima dos indivíduos faz parte da cibercultura.

E também de acordo com essas concepções, vemos em *Desenrola* o que era para ser uma conversa entre dois amigos, tornar-se um vídeo para todos os seus colegas de escola assistirem. Amaral quer saber se Boca transou com Priscila e insiste tanto na questão a ponto de irritar o amigo e ele confirmar, para encerrar o assunto, com uma resposta que satisfaça o curioso invasivo. Amaral grava o depoimento com o celular e depois posta no *YouTube*. Rapidamente o vídeo é assistido por todos os alunos da escola.

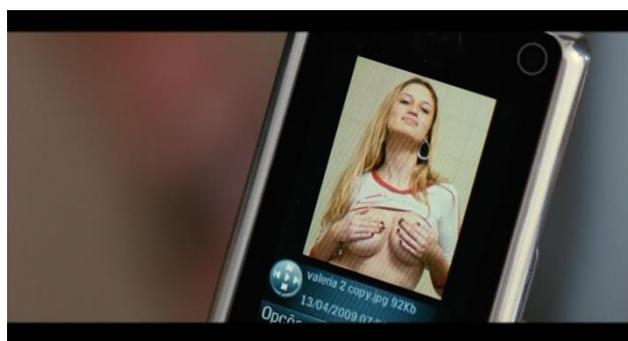


Quando vê o vídeo na escola, cercada por outros estudantes, a primeira reação de Priscila é gritar. Ela fica furiosa tanto com a mentira de Boca, quanto com a exposição depreciativa de sua imagem na internet.

Porém, logo em seguida, Priscila vê naquela situação uma oportunidade para criar uma imagem positiva para si mesma: a de uma garota que já não carrega mais o ‘fardo’ da virgindade, que a impediu de ter o garoto com o qual ela sonha namorar. Então, ela resolve confirmar a estória inventada, já que além de fazê-la parecer mais madura diante do paquera, ela também se vê incapaz de impedir que a mentira ganhe vida e se espalhe de forma irreversível no ciberespaço. Priscila ensina que é possível tirar proveito disso. Assim, o que poderia ser representado como uma situação de sofrimento e humilhação para a garota, ganha o sentido naturalizado pela cibercultura de que a exposição do íntimo e do privado faz parte dos padrões sociais promovidos pelas novas tecnologias de informação e comunicação.

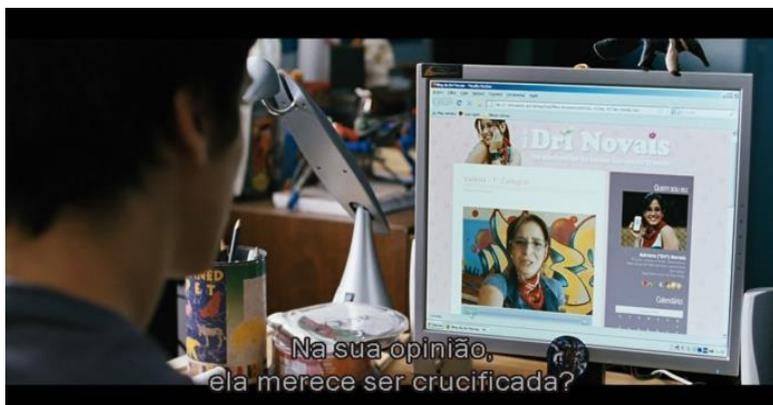
Em *As melhores coisas do mundo*, vemos uma situação semelhante, mas com um desfecho menos feliz. Em plena aula de física, a colega de turma e paquera de Mano, Valéria, percebe em seu celular sobre a carteira, que uma foto sua seminua circula pelo ciberespaço. Ela sai da sala de aula com uma expressão de angústia, sem sequer pedir autorização do professor, o que chama a atenção dos demais alunos.

Mais uma vez, a informação alcança a todos na escola de forma rápida e irreversível. Os estudantes olham a fotografia em seus celulares, no intervalo entre aulas.



Valéria aparece abatida sozinha em uma sala, protegida por um funcionário da escola impedindo que outros alunos se aproximem dela. Enquanto no corredor, à frente desta sala, Dri Novais colhe depoimentos dos estudantes para postar em seu blog. Ela faz uma pesquisa de opinião, perguntando se “o ibope da Valéria vai subir ou descer” depois daquela situação.

Nas cenas seguintes vemos Mano acessando o *blog* de Dri Novais, no qual ela aparece num vídeo promovendo sua pesquisa de opinião. Além de reproduzir a fotografia de Valéria, Dri Novais faz comentários ofensivos: “A



Valéria tirou fotos sensuais, mandou para um menino do terceiro e ele espalhou pra escola toda. Na sua opinião, ela merece ser crucificada? Além de oferecida, foi burra? Sim ou não? Não deixe de votar no blog da Dri Novais. Você já sabe, o que você não sabe a Dri Novais conta.” (As melhores coisas do mundo, 2010, 37’21”).

Assim, o filme traz representações sobre como ocorre *sexting* e *bullying virtual* entre estudantes adolescentes. A fala da menina no vídeo remete aos abusos da imprensa sensacionalista ao tratar da vida privada de celebridades e, ao mesmo tempo, a programas televisivos que promovem a participação do público como, para citar alguns exemplos bastante conhecidos na televisão aberta da última década, *Você decide* e *Big Brother Brasil*.

Bem diferente da representação feita no filme *Desenrola*, em *As melhores coisas do mundo* vemos uma garota que sofre com suas próprias ações no ciberespaço, considerando que ela mesma enviou a fotografia para outro estudante, mas principalmente com as consequências desta ação geradas pelos demais alunos da escola, que a criticam duramente, ainda que todas estas práticas pareçam naturalizadas pela cibercultura.

Há referência, ainda, ao modo como sua família enfrenta o problema. Ao tentar falar com Valéria ao telefone para prestar-lhe apoio, Mano é bloqueado agressivamente pela mãe da garota, numa demonstração de que aquela família não aceita bem o que parece já ser frequente no ciberespaço.

Entretanto, não vemos em nenhum dos filmes, qualquer representação sobre as ações da escola no sentido de orientar os alunos para o combate ao *ciberbullying* ou *sexting*. Esta observação me levou tanto a lembrar da sensação que tive ao pensar em como a escola de meu filho tinha dificuldades em tratar do assunto na reunião com os pais, quanto a pensar acerca do

que Foucault nos fala sobre aquilo que não é dito, bem como sobre as razões que levam ao ato de silenciar certos assuntos em uma época. Afinal, como a escola, estando à margem das rotas do adolescente imerso na cibercultura, poderia orientar seus alunos contra o *ciberbullying*? Em quais saberes poderia apoiar-se para assumir tal posição de poder e cumprir seu papel disciplinar?

A escola de Mano, assim como as escolas dos demais filmes, segue como se estivesse alheia àquelas experiências que afligem seus alunos. Valéria volta para a escola dias depois, solitária e triste, sob os olhares maldosos dos demais estudantes. E depois dela, o próprio Mano torna-se vítima do *ciberbullying*, quando, no mesmo *blog* da aluna Dri Novais, é divulgado que seu pai é homossexual, por meio do seguinte texto:

Você sabe porque o homossexual é chamado de viado? É porque durante o inverno os veados machos dormem juntinhos, um agasalhando o outro. Fofo, né? A pergunta que não quer calar: filho de viado, viadinho é? Você acha que temos dois Bambis na escola? Responda, deixe sua opinião, não seja um alienado. Blog da Dri Novais, os babados mais quentes da escola. (As melhores coisas do mundo, 2010, 01:03'00")

Mano, tal como Valéria, sofre com a exposição de sua vida privada no ciberespaço. Contudo, eles tem reações bem diferentes depois do primeiro impacto de verem a si mesmos expostos de forma tão negativa. Enquanto Valéria silencia e parece, após alguns dias, aceitar as agressões sofridas, chegando até mesmo a participar do grupo de agressões a Mano, ele decide enfrentar aquela situação de modo a transformá-la. Por esta razão, participa da formação de uma chapa para concorrer ao grêmio estudantil e promover o debate sobre a violência na escola. Assim, Mano ensina sobre engajamento em uma causa coletiva. E o filme, de certa forma, antecipa a reflexão sobre o que moveria os jovens através das redes sociais da cibercultura rumo a protestos fora do ciberespaço, alcançando as ruas das cidades, tal como foi visto nas manifestações contra o aumento de passagens de ônibus e a corrupção no Brasil, em junho de 2013, em diversas cidades do país⁷⁵.

Manuel Castells (2013)⁷⁶, no livro *Redes de indignação e esperança: Movimentos sociais na era da internet*, ao examinar a natureza dos movimentos sociais que começam com

⁷⁵ Inúmeros canais de informação na internet trazem notícias sobre os protestos de rua, em junho de 2013, no Brasil. Como exemplos, cito o Uol Notícias Cotidiano, disponível no endereço eletrônico <http://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2013/06/20/em-dia-de-maior-mobilizacao-protestos-levam-centenas-de-milhares-as-ruas-no-brasil.htm>, divulgando números aproximados de participantes em algumas das 388 cidades onde houve manifestações. Acesso em 30/06/2014.

⁷⁶ CASTELLS, Manuel. *Redes de indignação e esperança: Movimentos sociais na era da internet*. São Paulo: Ed. Zahar, 2013. Deste livro, a abertura, intitulada *Articular mentes, criar significado, contestar o poder*, e o último capítulo, intitulado *Para além da indignação, a esperança – Vida e morte dos movimentos sociais em rede*, estão disponíveis no endereço eletrônico: <http://zerohora.clicrbs.com.br/pdf/15208452.pdf>. Acesso em 28/06/2014.

a comunicação no ciberespaço e ganham as ruas, com o propósito de estimular o debate sobre os rumos que vem tomando as manifestações de protesto contemporâneas, identifica semelhanças entre os casos de movimentos populares ocorridos em Israel, Espanha, Grécia, Portugal, Itália, Grã-Bretanha e Estados Unidos:

Começou nas redes sociais da internet, já que estas são espaços de autonomia, muito além do controle de governos e empresas, que, ao longo da história, haviam monopolizado os canais de comunicação como alicerces de seu poder. Compartilhando dores e esperanças no livre espaço público da internet, conectando-se entre si e concebendo projetos a partir de múltiplas fontes do ser, indivíduos formaram redes, a despeito de suas opiniões pessoais ou filiações organizacionais. Uniram-se. E sua união os ajudou a superar o medo, essa emoção paralisante em que os poderes constituídos se sustentam para prosperar e se reproduzir, por intimidação ou desestímulo – e quando necessário pela violência pura e simples, seja ela disfarçada ou institucionalmente aplicada. Da segurança do ciberespaço, pessoas de todas as idades e condições passaram a ocupar o espaço público, num encontro às cegas entre si e com o destino que desejavam forjar, ao reivindicar seu direito de fazer história – sua história –, numa manifestação da autoconsciência que sempre caracterizou os grandes movimentos sociais (CASTELLS, 2013, p. 10)

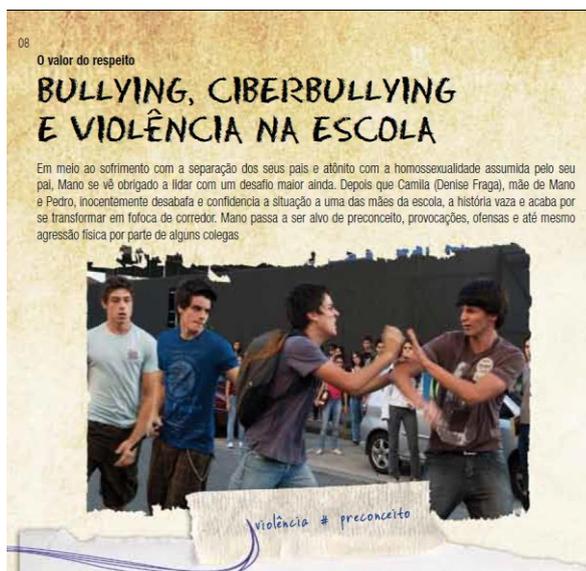
Castells analisa que estas ações coletivas são resultado da motivação de cada indivíduo a partir de sua conexão com outros, através dos novos processos de comunicação cada vez mais rápidos e interativos. Ele defende que os movimentos sociais são, no plano individual, emocionais, e só começam quando a emoção dos indivíduos se transforma em ação, quando conectados a outros indivíduos. Para que se mobilizem na luta por um objetivo comum, os indivíduos precisam superar medo, ansiedade e demais emoções negativas, as quais ele associa ao que chama de ‘sistema motivacional de evitação’, explicado como produto da coerção exercida nas relações de poder instituídas em sociedade. Quando os indivíduos superam o medo, motivados pelo processo de comunicação que propaga os eventos e as emoções a eles associadas, ganham força as emoções positivas, de entusiasmo e esperança, o que vem levando à ação coletiva, tal como o autor tem visto nos movimentos sociais que alcançam as ruas nos últimos anos.

Entre representações de como os internautas que se ligam de forma mais ou menos produtiva a cibercultura, destacam-se outros personagens deste filme pelos modos como utilizam as novas tecnologias de informação e comunicação. Deco, amigo de Mano, coleciona em seu computador fotos de meninas agrupadas de acordo com o tipo de contato de caráter sexual: aquelas com quem ele já teve algo e aquelas com quem ainda vai ter. Ele mostra seus arquivos de fotos ao amigo, vangloriando-se da vantagem que tem em relação à geração de seu pai por poder armazenar este tipo de informação usando as imagens das garotas, imaginando quantas ele terá acumulado até os trinta anos. Deco, tal como Dri Novais, não se preocupa com a possibilidade de prejudicar as garotas ao expor suas imagens e histórias íntimas entre amigos.

Através destas cenas e personagens, *Desenrola* e *As melhores coisas do mundo* trazem representações de *ciberbullying* e *sexting*, posicionando os estudantes ora no grupo de quem sofre com este tipo de prática, ora no grupo de quem provoca este sofrimento em função da exposição desrespeitosa dos colegas de escola no ciberespaço. Os comportamentos podem, assim, ser vistos de forma individualizada, como se correspondessem às práticas de cada aluno, sendo relacionadas às suas escolhas pessoais para se posicionar em um grupo ou noutro.

Esta percepção é reforçada no *site* do filme *As Melhores Coisas do Mundo*, que traz um *link* de acesso ao *Guia de discussão para pais e educadores*, no qual se propõe, conforme o texto de apresentação, “estabelecer um amplo debate sobre valores na adolescência a partir das temáticas abordadas pelo filme. A ideia é unir cultura e educação, cinema e aprendizado” (Projeto Educativo As Melhores Coisas do Mundo, p. 1)⁷⁷. O Guia é parte do *Projeto Educativo Casa Redonda*, com consultoria pedagógica de Gilberto Dimenstein. Intenta um alinhamento com os Parâmetros Curriculares Nacionais para se dirigir a educadores, pais e jovens de modo a enriquecer a aprendizagem em torno dos temas transversais.

No interior do Guia, entre as diversas temáticas abordadas, como sexualidade, ética, cidadania, pluralidade, diversidade e consumo, trata-se de *bullying*, *ciberbullying* e violência na escola, apresentando seus conceitos de forma a diferenciá-los, além de estimular os leitores que pesquisem mais a respeito.



⁷⁷ Projeto Educativo As Melhores Coisas do Mundo. Disponível no endereço eletrônico http://www.telabr.com.br/_conteudo/download/AMCDM.pdf. Acesso em 16/04/2014.

Os conceitos de *bullying*, *ciberbullying* e violência na escola são baseados em estudos publicados no Brasil:

O fenômeno é denominado Bullying, proveniente da palavra “Bully”, de origem inglesa, que significa “valentão”. Segundo o médico Aramis Lopes Neto, coordenador do primeiro estudo feito no Brasil a respeito desse assunto — “Diga não ao bullying: Programa de Redução do Comportamento Agressivo entre Estudantes”, realizado pela Associação Brasileira Multiprofissional de Proteção à Infância e Adolescência (ABRAPIA): “Bullying diz respeito a atitudes agressivas, intencionais e repetidas praticadas por um ou mais alunos contra outro. Não se trata de brincadeiras ou desentendimentos eventuais. Os estudantes que são alvos de bullying sofrem esse tipo de agressão sistematicamente. Para os alvos de bullying, as consequências podem ser depressão, angústia, baixa autoestima, estresse, absentismo ou evasão escolar, atitudes de autoflagelação e suicídio, enquanto os autores dessa prática podem adotar comportamentos de risco, atitudes delinquentes ou criminosas e acabar tornando-se adultos violentos”. A pesquisa revela ainda que 40,5% dos 5.870 alunos entrevistados estão diretamente envolvidos nesse tipo de violência, como autores ou vítimas dele. Entretanto, a denominação dessa prática como bullying, causa polêmica entre estudiosos do assunto. Para a socióloga e vice-coordenadora do Observatório de Violências nas Escolas, Miriam Abramovay, a prática do bullying não é o que existe no país. “O que temos aqui é a violência escolar. Se nós substituirmos a questão da violência na escola apenas pela palavra bullying, que trata apenas de intimidação, estaremos importando um termo e esvaziando uma discussão de dois anos sobre a violência nas escolas”, opina a coordenadora.

No filme, a situação de violência e preconceito que Mano sofre no ambiente escolar é agravada quando o assunto ganha a internet e se transforma em destaque no blog de fofocas mantido pela sua colega Dri Novaes.

O cyberbullying ocorre quando ferramentas como twitter, celulares, blogs, redes sociais e outros passam a funcionar como veículos da maledicência, instrumentos de controle que invadem e desrespeitam a privacidade dos relacionamentos e dos indivíduos (Projeto Educativo As Melhores Coisas do Mundo, p. 8).

O texto faz referência às situações sofridas por Mano e Valéria como exemplos de *ciberbullying*, apontando Dri Novais como a responsável pelos problemas vividos pelos alunos, o que se percebe no seguinte trecho:

O blog da Dri Novaes é fictício e ilustra as maldades digitais perpetradas pelo personagem. Espécie de paparazzi do universo escolar, o exemplo de Dri Novaes funciona como excelente objeto de reflexão sobre como fofocas pela internet podem causar malefícios por meio de preconceito, desrespeito, assédio e invasão da privacidade do indivíduo (Idem).

Assim, a temática é abordada de modo a situar esse comportamento da personagem Dri Novais em meio ao cenário midiático sensacionalista frequentemente encontrado no ciberespaço. Em outro trecho, ligado ao tema da sexualidade, temos uma referência ao comportamento de Deco, como um adolescente inconsequente, desrespeitoso com as garotas com quem se relaciona:

Deco, amigo de Mano, é a antítese dos irmãos Pedro e Mano. Ao colecionar fotos das meninas que ele já “pegou” e sonhar com as milhares de garotas que ele ainda vai pegar, Deco atua como uma espécie de “predador sexual”. Ele faz apostas com os amigos sobre quem irá seduzir, aparentemente indiferente aos sentimentos das

parceiras ou aos seus próprios sentimentos (Projeto Educativo As Melhores Coisas do Mundo, p. 14).

Em alguns desses trechos também podemos perceber a ideia de que seus comportamentos, embora sejam associados a práticas comuns na cibercultura, são resultados de suas escolhas pessoais:

As tecnologias digitais da informação e comunicação são extensamente incorporadas e utilizadas pelos adolescentes. Elas possibilitam que o jovem desenvolva novas capacidades cognitivas, novas formas de interação e relacionamento, a ocupação de novos territórios, a experimentação de novas identidades, o acesso a novos universos de pesquisa e conhecimento. Mas o ciberespaço acolhe toda e qualquer informação indistintamente. Cabe ao usuário, jovem ou adulto, estabelecer filtros, posicionar-se criticamente e compreender seu papel no mundo digital. Nesse quesito, a orientação contínua e o acompanhamento de pais, responsáveis e educadores no processo é fundamental (Projeto Educativo As Melhores Coisas do Mundo, p. 8).

Veiga Neto (1999)⁷⁸, ao refletir sobre relações entre educação e governamentalidade no neoliberalismo, fala sobre como se produz a “ilusão de que as escolhas pessoais são mesmo pessoais”, como se dependessem de cada um, alertando que o mercado cria ansiedades e depois oferece as estratégias para saná-las, sendo uma delas o reforço ao sentido de pertencimento através de identificações e alianças culturais.

Em diálogo com a obra *Vigiar e punir* de Foucault (1989), Veiga Neto propõe “examinar quais são as novas práticas que estão surgindo na escola e quais as relações que estão se estabelecendo entre a escola e os novos dispositivos de informação e comunicação na fabricação das identidades pós-modernas”. Para ele, isto implica primeiro investigar as condições de possibilidade para o funcionamento da escola moderna e da produção do sujeito moderno entre dois jogos antagônicos e complementares, o jogo da cidade (totalizador e jogado na população), e o jogo do pastor (individualizador, jogado no indivíduo):

Ao querer naturalizar as relações sociais e econômicas ("a mão invisível de Deus"), o liberalismo deixa ao Estado, no máximo, a tarefa de ajustar socialmente o que já estaria impresso na natureza humana. Trata-se de uma lógica que entende a sociedade como um todo que deve ser harmônico pela combinação complementar de seus indivíduos, cada um funcionando como um átomo indivisível, centrado e estável, que é, em si mesmo e ao mesmo tempo, réu e juiz, ovelha e pastor. Assim, o liberalismo ocupa-se do "governo da sociedade"; uma sociedade formada por sujeitos que são, cada um e ao mesmo tempo, objeto (governado de fora) e parceiro (sujeito auto-governado) do governo. Em outras palavras, um sujeito com deveres e direitos, um sujeito cidadão, um sujeito-parceiro (VEIGA NETO, 1999).

⁷⁸ VEIGA-NETO, Alfredo. Educação e governamentalidade neoliberal: novos dispositivos, novas subjetividades. Texto apresentado e discutido no Colóquio Foucault, realizado na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), em novembro de 1999, sob a coordenação da Dr^a Vera Portocarrero. Disponível no endereço eletrônico: <http://www.lite.fae.unicamp.br/cursos/nt/ta5.13.htm>.

A partir desta reflexão, sugere que pensemos nas profundas transformações das últimas décadas, referindo-se à expansão do neoliberalismo, à globalização da economia, ao aumento da concentração de renda, ao fortalecimento das minorias étnicas, sexuais, religiosas, culturais, entre outras, para refletir como e em que medida a escola está envolvida com elas. Partindo das modificações que estão ocorrendo no capitalismo, ele observa relações entre um conjunto de arranjos e condições não exclusivamente centradas na economia, notando algumas práticas discursivas através das quais o neoliberalismo se estabelece como um elogio ao Estado mínimo, ao mesmo tempo em que atua no sentido da modelagem das formas de comportamento adequadas ao mundo da economia. Modelagem que consiste no aprimoramento de técnicas de governo, de modo a torna-las cada vez mais sutis no sentido de convencer que a atuação do Estado seja conformada a uma lógica que subordina o social ao econômico.

Neste contexto, o discurso da liberdade individual é maximizado, produzindo resultados como a naturalização da crença de que cada um é livre para fazer suas escolhas. A exacerbação do individualismo é promovida pelo neoliberalismo, para o qual o sujeito ideal é aquele capaz de competir livremente. E para tornar-se competente e fazer suas próprias escolhas, “cada um tem de não só aprender, como também ser alvo de uma grande variedade de estímulos, solicitações, apelos, sugestões, etc.” (VEIGA NETO, 1999). É conveniente, portanto, que esta modelagem seja feita pelo Estado não somente através da educação formal e currículo oficial, mas também pela mídia, pelo *marketing*, pela indústria cultural etc.

Nesta perspectiva, minha análise se alinha a de Veiga Neto ao afirmar que os objetivos da escolarização ‘na’ e ‘para’ a lógica neoliberal, são moldar o sujeito-cliente, sem deixar de cumprir com sua função disciplinar, de acordo com a perspectiva foucaultiana. O autor assevera que, ainda que a escola continue encarregada pela ampla normalização das sociedades modernas, no contexto de transformações nas regras do jogo da cidade, a sociedade está passando de uma lógica disciplinar para uma lógica de controle, o que corresponde a práticas disciplinares menos rígidas que aquelas vistas na modernidade, à medida que se fortalecem os dispositivos de controle social, cada vez mais baratos e disseminados através dos potentes e rápidos sistemas de informação.

O diálogo que Veiga Neto realiza com Foucault acerca da escola e seu papel disciplinador e normalizador ligado às práticas de governamentalidade, me conduz a percepção de como o contexto escolar nos filmes, que serve como mapa de orientação e significação para as experiências do estudante adolescente, aparece situado como base de referência ao mecanismo disciplinador do Estado e, ao mesmo tempo, está deslocado da lógica de controle relacionada ao uso das novas tecnologias de informação e comunicação.

Paralelamente a essa caracterização da escola, o estudante adolescente é frequentemente visto a partir de instâncias provisórias e em desorganização, ligadas em grande parte ao aspecto psíquico-emocional e afetivo-sexual, mas também ao seu enquadramento como sujeito pós-moderno, que não tem uma única e estável identidade, estando fragmentado e em contínua mutação, sendo-lhe exigido que se torne capaz de dirigir ativa e racionalmente suas escolhas, conformado à ambivalência que a liberdade assume no neoliberalismo.

Em diálogo com estas perspectivas, não deixo de observar que, conectados por uma mesma rede de desejos, jovens de diferentes partes do planeta, tornam-se próximos ao consumir as mesmas imagens, músicas, marcas de roupas e produtos alimentícios, tal como nos diz Canclini (2010, p. 29)⁷⁹, ao apontar como “a distribuição global de bens e da informação permite que o consumo dos países centrais e periféricos se aproximem”. Nesse sentido, a globalização da economia contribui na produção de marcas de pertencimento à cibercultura, ditando as regras para se expressar também como adolescente. Uma política de identidade em meio às tantas outras segmentando formas de ser jovem, homem, mulher, negro, homossexual. Reorganizam-se as identidades sociais de maneira a se alinharem às segmentações do mercado.

Neste cenário, considero que a cibercultura vem amplificando aquilo que outros estudos já apontaram sobre o que a mídia realiza desde a década de 1980 no Brasil: na forma de programas de entretenimento ou marketing, associa o modo de ser adolescente à diversão, irreverência, aventura, sendo recorrentemente representado, nos múltiplos meios de comunicação, seu desejo de viver sem fronteiras, sem limites.

Assim, temos nos filmes diversos personagens e situações que refletem os comportamentos dos adolescentes em idade escolar, bem como as práticas de sociabilidade no interior da escola relacionadas ao uso das novas tecnologias de informação e comunicação. Temos os estudantes que usam seus blogs não apenas para falar de si mesmos, mas para falar de tudo o que eles veem sobre sua escola e todos que dela fazem parte. Temos o aluno que divulga, através de um vídeo, sua transa com a colega de escola. Temos a aluna que gosta de ter sua privacidade publicizada. Temos os alunos que sofrem com *ciberbullying*. Vemos *sexting*, com a fotografia da menina seminua. Vemos corredores e pátios lotados com quase todos os alunos conectados ao ciberespaço por meio de seus celulares. Vemos escolas sem propostas pedagógicas que aproveitem a imersão dos alunos na cibercultura, mesmo que tenham salas de aula e bibliotecas disponibilizando os equipamentos tecnológicos necessários.

⁷⁹ GARCÍA CANCLINI, Néstor. Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização 8. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2010.

Vemos diretores escolares, professores e pais se reconhecendo inseguros, em uma posição de desvantagem na cibercultura, em relação àqueles por quem são responsáveis em educar.

Todas estas representações cooperam no sentido de produzir as posições de sujeito que ocupamos na era da informação, impostos pelo uso – e consumo! – não somente das novas TIC, mas das novas formas de pensar e sociabilizar, produzindo e compartilhando informações da vida privada para a pública.

Entre esse conjunto de coisas ditas nos filmes, vale lembrar, estão representadas inúmeras das condições que caracterizam qual tipo de jovem brasileiro participa da cibercultura segundo a *Pesquisa Nacional sobre Perfil e Opinião dos Jovens Brasileiros 2013*: classe média, branco, morador da zona urbana (exceto em *Os famosos e os duendes da morte*, em que Mr. Tambourine Man mora na zona rural). Todos tem computadores em suas casas, o que indica que essas famílias tem recursos financeiros para tal investimento, e também para garantir o sustento desses adolescentes de modo que eles não precisem trabalhar, desempenhando apenas o papel de estudante. Além disso, os computadores estão situados em seus quartos – o que indica nos filmes, conforme ressaltado neste último capítulo, uma distância entre as tecnologias e seus pais.

Entre o conjunto de coisas ditas nos filmes, ficam a provocar o pensamento as coisas não ditas. Destaco alguns aspectos apenas como exemplos. O primeiro é perceptível a partir da naturalização da raça branca como protagonista destas histórias. Com mais de 60 por cento dos jovens brasileiros autodeclarados negros, pardos ou indígenas⁸⁰, não temos ninguém da raça negra entre os personagens principais, e nem mesmo entre os secundários. Essa parcela da população aparece nestes filmes brasileiros basicamente como figurantes ou, quando falam algo, são somente duas ou três frases.

É também notável nos filmes, ainda que de forma bem mais sutil do que pude conferir nas dezenas de vídeos recebidas de amigos pais e professores informados sobre o que motivou minha pesquisa, a depreciação apenas das meninas nos casos de *sexting*. Temos o garoto que arquiva fotos de colegas de escola para classificá-las segundo seus critérios para estabelecer o que ainda é consumível ou não. Temos os garotos tirando fotos das calcinhas das meninas que passam de saia pela escada da escola. Temos a fotografia de Valéria seminua. Temos o vídeo em que Priscila é descrita como “*a maior safada, que faz de tudo um pouco!*”. Nessas cenas, os meninos ocupam a posição de quem partilha as imagens e de quem avalia se a beleza ou a performance sexual da menina vale ou não a pena para investir um contato físico, opinando

⁸⁰ Dados da Pesquisa Nacional sobre Perfil e Opinião dos Jovens Brasileiros 2013.

sobre ela como se fosse um produto consumível. O que não se destaca em nenhum dos filmes, entre aquilo que é dito por seus personagens, é qualquer posicionamento acerca de que as agressões na escola tem o agravante de serem agressões contra as meninas, na maior parte das vezes em que acontecem.

Considero que esta questão pode estar relacionada à violência de gênero desde que observei o caso exposto na reunião de pais da escola de meu filho, envolvendo um grupo de alunos, de ambos os sexos, que trocavam mensagens textuais e fotografias de caráter sexual em um grupo de *WhatsApp*. A solução adotada pela escola para lidar com este caso de *sexting* foi expulsar uma garota, considerada a maior responsável pelas atividades do grupo no ciberespaço, enquanto os demais alunos participantes foram apenas suspensos por alguns poucos dias de aula. Práticas disciplinadoras como esta, a meu ver, ligam-se a decisão que algumas garotas vem tomando, em diferentes regiões brasileiras, de suicidar-se, após serem expostas em situações de *sexting*.

Diversas outras questões em torno da sexualidade adolescente atravessam todos os filmes investigados. Assim como questões sobre raça, religiosidade, drogas, entre tantas temáticas através das quais é possível olhar para os jovens no Brasil da década de 2010. E muito mais poderia ser dito sobre elas aqui, se este fosse o objetivo do estudo. Por hora, posso apenas admitir que fica o desejo de explorá-las em outros trabalhos, visto ter chegado o tempo de interromper o texto dissertativo, mas não de finalização da investigação em meio ao desafio de lidar com a produtividade dos ensinamentos midiáticos, especialmente no campo do cinema.



CONSIDERAÇÕES PARA UM *'THE END'*



4.1 Trailer de reflexões críticas

Ao contar histórias sobre adolescentes em idade escolar, os filmes *Os famosos e os duendes da morte*, *Antes que o mundo acabe*, *As melhores coisas do mundo* e *Desenrola* apresentam um universo enorme de cenas sobre a adolescência na década de 2010. Cada uma delas corresponde a inúmeros caminhos possíveis de percorrer se quisermos debater as representações no cinema nacional sobre estes jovens.

Neste estudo, meu olhar se voltou aos modos como foram representadas no cinema brasileiro as práticas de sociabilidade mediadas pelas novas tecnologias de informação e comunicação, concentrando-me sobre aquelas utilizadas por adolescentes em idade escolar nas relações com outros de sua geração e nas relações entre eles e as gerações que os antecedem. O que foi proposto foi alcançado, mas, ainda assim, é preciso reconhecer que muitas questões ficaram em aberto, o que me faz buscar algum conforto no que diz Hall (2012, p. 126)⁸¹: “o que fica é a exigência de se pensar essa relação do sujeito com as formações discursivas como uma articulação”.

Nesse sentido, esta investigação promoveu o amadurecimento de minhas percepções acerca de como os adolescentes, os mesmos com quem lido como educadora todos os dias nas escolas em seu papel de estudante, são posicionados enquanto sujeitos de uma cultura globalizada, que se propaga com fluidez no ciberespaço, operando no reforço ao sentido de pertencimento através de identificações e alianças culturais, fortemente associadas a estratégias de segmentação do mercado globalizado.

Ao refletir sobre a relação saber-poder, me deixei inspirar pelos estudos de Foucault que explicam não apenas como o indivíduo é uma produção do poder, mas que a ação do poder se constitui de forma positiva, exercendo-se pela normalização discursiva ligada à formulação de saberes sobre o homem na sociedade moderna. Com esta perspectiva, observei que, apesar de permanecerem valorizados os enunciados afirmados pelos especialistas da saúde física e psicológica, os estudos sobre a juventude se multiplicam em diversas áreas de conhecimento e a categoria adolescência vem sendo problematizada em meio a outros grupos de jovens. Além disso, foi possível pensar sobre o modo como o olhar dedicado ao jovem no Brasil vem se ampliando e complexificando, através não apenas das políticas educacionais que se voltam ao

⁸¹ HALL, Stuart. Quem precisa da identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu da. Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais. Tomaz Tadeu da Silva (org.). Stuart Hall, Kathryn Woodward. 12 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

ensino formal, mas através das ainda incipientes políticas de juventude, como também pelas políticas culturais, entre elas aquelas ligadas ao incentivo da produção cinematográfica no país.

Ao observar a atuação pedagógica do cinema com o público, no caso o público adolescente, noto que os cineastas não falam de uma relação comunicativa unidirecional, como se ocupassem a posição de quem fala para, do outro lado, sujeitos receptores. O novo modelo multidirecional de comunicação possibilita que eles empreendam uma mediação das relações do público consigo mesmo. É assim que se promove sua atuação pedagógica: em meio às práticas de interatividade no ciberespaço, quando o adolescente volta-se para si mesmo. E isto se expressa também nas histórias dos filmes.

Um dos modos de governamentalidade que aprendemos com Foucault é o ‘governo de si’ e por si, articulado intensamente na relação com o Outro. Tanto naquilo que dizem os cineastas quanto nas cenas vistas nos filmes, vejo uma adolescência convidada a voltar-se para si mesma. E sempre através de um Outro: a família, a escola, o ciberespaço, o outro colega de escola. Na constituição de si, o Outro social é negado, reforçando a importância das práticas que privilegiam o voltar-se para si mesmo: enfrentar ciúmes, desejos, aventuras, falar sobre os próprios sentimentos, aprender a julgar comportamentos, escolher caminhos para si. De maneira que tudo que é da ordem do político pode transformar-se em coisa privada. E assim, questões complexas podem ser reduzidas a decisões pessoais, pautadas pelos modos de ser aprendidos na cibercultura, ainda que não se fale com a segurança de quem ‘tem’ a verdade, vista sua caracterização como instável, flexível, transitória.

Nos filmes, tal como é possível ver em outras modalidades enunciativas da mídia, estimula-se o sujeito adolescente a aprender todas as formas de confissão sobre si mesmo. Interpenetram-se assim aos mecanismos de poder que, sutis e eficientes em sua função de evitar questionamentos críticos, fazem com que reconheçamos como um bem para nós a valorização dos procedimentos de individualização.

Paralelamente, são obscurecidas marcas da oposição de classe, raça e gênero no Brasil. E assim, o que está representado nas histórias valoriza os modos de existência das classes mais favorecidas e vantagens de ser homem e branco. A essas posições de poder, soma-se a condição do ciber sujeito, dotado de habilidades que lhe permitem afirmar-se como um sujeito livre para se autogovernar no mundo globalizado.

Em meio aos enunciados que valorizam a individualização, percebo também o campo da educação formal – a escola e seus especialistas – perdendo importância como lugar de referência para os mais jovens. Especialmente quando o observamos em oposição à educação informal da publicidade e da mídia. Vemos em meio às representações sobre o adolescente em

idade escolar que as funções tradicionalmente desempenhadas pela educação formal de informar, orientar, propiciar esclarecimento ao estudante, são cada vez mais assumidas pela mídia e pelas relações mediadas pelas novas tecnologias de informação e comunicação. E quanto mais se enuncia sobre essa transferência da função educativa, mais as instâncias da família e da escola aparecem subalternamente.

À medida que estes jovens vivenciam, através da cibercultura, aquilo que Foucault chama de ‘técnicas de si’ em associação às ‘técnicas de governamentalidade’, experimentando novas regras de sociabilidade em relação às gerações que os antecedem, atuam na produção de identidades. E não apenas de suas próprias identidades, como também na identidade daqueles que se propõem a educá-los.

4.2 *Making of* da investigação

A análise realizada através deste estudo tomou como ponto de partida minhas perspectivas de mãe de um adolescente e, principalmente, de pedagoga em contato com os estudantes adolescentes nas escolas. Cruzando esses olhares, coloquei em foco a pedagogia das mídias, no ensino sobre os comportamentos naturalizados pela era da informação, entre os quais encontramos-nos posicionados como sujeitos.

A produção de identidades em meio à cibercultura se mostrou um objeto de investigação que merece pesquisa contínua por parte dos educadores. Representações acerca das práticas escolares materializam-se nos inúmeros enunciados em circulação através dos mais diversos veículos midiáticos. Aqui ela pode ser observada em alguns casos de produções do cinema nacional. As escolas foram caracterizadas como se estivessem investido muito mais ações e recursos na aquisição de equipamentos tecnológicos do que no debate em torno da aprendizagem ligada às formas de nos relacionarmos enquanto cibersujeitos.

Durante a realização da pesquisa, percebi que as técnicas interativas usadas pelos cineastas na criação dos filmes investigados são, no mínimo, bons exemplos sobre como se abrir à exploração das novas práticas de sociabilidade associadas aos processos comunicativos multidirecionais, sendo possível perceber que elas correspondem a desafios e transformações para as formas de fazer cinema. As iniciativas dos cineastas brasileiros nesse sentido, transformando as técnicas de criação fílmica, apostando em interatividade na busca por seus efeitos de realidade durante o processo de produção das representações sobre adolescentes, correspondem, a meu ver, a uma expansão das formas de realizar uma pedagogia das mídias no campo do cinema nacional.

Esta percepção se formou principalmente a partir de uma entrevista não planejada, que também ajudou bastante no desenvolvimento da análise acerca do mercado de cinema nacional. Tive a oportunidade de ouvir e fazer algumas perguntas a Rosane Svartman, diretora de *Desenrola*, ao participar de um curso de direção no *6º Maranhão na tela*, um festival de cinema focado no fomento à produção audiovisual maranhense, ocorrido de 23 a 31 de janeiro de 2014.

Práticas de sociabilidade mediadas pelas novas tecnologias de informação e comunicação foram representadas nos filmes investigados por serem consideradas pelos cineastas como uma marca importante da geração adolescente contemporânea. Para o trabalho dos educadores nas escolas, os desafios ligados a estas práticas são diversos. Tentar vê-los através das representações em circulação no cinema nacional se mostrou uma tarefa interessante, mas nada fácil. Entre as principais dificuldades, destaco a necessidade de isolar meu objeto de análise em meio ao emaranhado de informações a ele entremeadas. No esforço para fazê-lo, sinto deixar um incontável conjunto de análises em potencial.

É válido destacar também a dificuldade de trabalhar, no curto período de tempo em que se propõe o programa de mestrado, com quatro filmes. Para superar este desafio, foi necessário concentrar a análise preferencialmente sobre as cenas em que os adolescentes utilizam as novas tecnologias de informação e comunicação.

A sugestão dos professores na banca de qualificação de reduzir a quantidade de filmes se provou bastante coerente durante a escrita do terceiro capítulo, enquanto buscava alinhar as representações em proximidade nas diferentes histórias. Assim, dos cinco filmes inicialmente propostos, utilizei apenas quatro, excluindo *Confissões de adolescente*, cujo lançamento ocorreu em 10 de janeiro de 2014. O lançamento durante a execução da pesquisa possibilitou a investigação de parte do processo de divulgação do filme no ciberespaço, contribuindo para a observação de outras experiências interativas entre cineastas e potenciais jovens espectadores, o que foi excluído deste texto dissertativo. Do mesmo modo, ficaram de fora comentários sobre a experiência de ir ao cinema, três vezes, para sentir a receptividade de seus jovens expectadores numa sala de projeção. Vale ressaltar desta experiência que, naquele espaço situado dentro de um *shopping center* da cidade de São Luís – portanto, de acordo com a tendência relativa ao local das salas de exibição do mercado cinematográfico brasileiro – pude não apenas observar as reações entusiasmadas dos expectadores durante o filme, mas também pude conversar com alguns adolescentes em idade escolar, questionando, entre outras coisas, se eles se reconheciam em algumas daquelas representações ali expostas.

Assim, mesmo sem pretender realizar um estudo de recepção, me permiti o envolvimento sensorial de participar, numa sala de cinema, do momento de exibição de um

filme que traz o adolescente em idade escolar no centro de seu enredo, como uma forma complementar de coleta de dados para a pesquisa, diferente daquela que já vinha experimentando ao participar das práticas de interatividade nos sites dos filmes investigados.

Com uma ideia semelhante, participei de diferentes grupos de *WhatsApp*, buscando experiências que me aproximassem daquelas representadas nos filmes. Esta prática possibilitou que meus amigos, colegas de escola na adolescência, contribuíssem com a pesquisa durante todo o período de sua realização. Seus comentários se somavam à análise, à medida que comparavam os comportamentos entre gerações, diferenças e semelhanças nas formas de usar as novas tecnologias de informação e comunicação, além de informarem sobre inúmeros casos de *ciberbullying* e *sexting* em circulação no ciberespaço, alguns deles envolvendo seus alunos.

Quando penso sobre as possibilidades de continuidade deste estudo, vem à mente o desejo de fazer um levantamento sobre como estes exercícios que fiz, utilizando as novas tecnologias de informação e comunicação, poderiam enriquecer o debate sobre o que nós, educadores, temos visto em nossas escolas e que estão representados nas mais diversas mídias. Quem sabe, usando as próprias novas ferramentas para seguir em busca de revelar relações entre práticas e representações.

REFERÊNCIAS

ABRAMO, Helena Wendel. **Condição juvenil no Brasil contemporâneo**. In: Helena Wendel Abramo, Pedro Paulo Martoni Branco (orgs.), Retratos da juventude brasileira: análises de uma pesquisa nacional. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2008.

ABRAMO, Helena. **Cenas Juvenis** – punks e darks no espetáculo urbano. São Paulo: Scritta, 1994.

ALVES, Maria Inês Masaro. **O adolescente e a TV: o caso da Telenovela Malhação**. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas. Campinas, SP: 2000.

BAKHTIN, Mikhail. **A estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade: a busca por segurança no mundo atual**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.

BERNARDET, Jean-Claud. **Cinema brasileiro: propostas para uma história**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

BORDWEEL, David. **Estudos de cinema hoje e as vicissitudes da grande teoria**. Tradução de Fernando Mascarello. In: Teoria contemporânea do cinema, volume I/ Fernão Pessoa Ramos (org.). São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

CATANI, Afrânio Mendes, GILIOLI, Renato de Sousa Porto. **Culturas juvenis: múltiplos olhares**. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança: Movimentos sociais na era da internet**. São Paulo: Ed. Zahar, 2013.

_____. **A sociedade em rede**. Tradução Roneide Venancio Majer; atualização para 6ª edição: Jussara Simões. – (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v. 1) São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DAYRELL, CARRANO. **Prefácio**. In: Estado da Arte sobre juventude na pós-graduação brasileira: educação, ciências sociais e serviço social (1999-2006), volume 1/Marília Pontes Sposito, coordenação. – Belo Horizonte, MG: Argvmentvm, 2009. p. 7-10.

ERIKSON, E.H. **Identidade, Juventude e Crise**. Rio de Janeiro: Zahar, 1987.

FELINTO, Erick. **Cinema e tecnologias digitais**. In: Fernando Mascarello (org.), História do cinema mundial. Coleção Campo Imagético. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

FISHER, Rosa Maria Bueno. **Adolescência em Discurso: mídia e produção de subjetividade**. Porto Alegre: UFRGS/FACED, 1996.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. 7 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

_____. **A ordem do discurso**. 12ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

_____. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Vozes, 1989.

_____. **História da sexualidade I: A vontade de saber**. Tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

_____. **As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

_____. **Microfísica do poder**. Organização e tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

GALLATIN, Judith. **Adolescência e Individualidade**. São Paulo: Harper e Row do Brasil Ltda, 1978.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização** 8. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2010.

_____. **Leitores, espectadores e internautas**. Tradução Ana Goldberger. São Paulo: Iluminuras, 2008.

GIROUX, Henry. **Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da Disney**. In: Tomaz Tadeu da Silva (org.). *Alienígenas na sala de aula*. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 132-158.

HALL, Stuart. **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. 2. ed. Belo Horizonte: Ed. UFMG: 2011.

HONÓRIO, Wesley Lopes. **A educação pela estética MTV**. Dissertação (mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Educação da UNIMEP. Piracicaba, SP: UNIMEP, 2005. Disponível online no portal Domínio Público da CAPES.

Juventude e políticas sociais no Brasil / organizadores: Jorge Abrahão de Castro, Luseni Maria C. de Aquino, Carla Coelho de Andrade. Brasília: IPEA, 2009. 303 p. : gráfs., tabs.

LARROSA, Jorge. **Tecnologias do eu e educação**. In: Silva, Tomaz Tadeu. *O sujeito da educação*. Petrópolis: Vozes, 1994, p.35-86.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo, Ed. 34, 1999.

MORIN, Edgar. **Ciência com Consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

_____. **Cultura de massas no século XX: neurose**. Trad. Agenor Soares Santos. 9ª ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1997.

OLIVEIRA, Maria Regina Momesso de. **Weblogs: a exposição de subjetividades adolescentes**. In: Foucault e os domínios da linguagem: discurso, poder, subjetividade. Vanice Sargentini, Pedro Navarro-Barbosa (orgs.). São Carlos: Claraluz, 2004.

Políticas públicas de/para/com juventudes. Brasília: UNESCO, 2004. 304 p.

Retratos da juventude brasileira: análises de uma pesquisa nacional / [organização] Helena Wendel Abramo, Pedro Paulo Martoni Branco. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2008. 448 p. : il.

RIBEIRO, Renato Janine. **Política e juventude:** o que fica da energia. In: Regina Novaes e Paulo Vannuchi (org.), *Juventude e sociedade: trabalho, educação, cultura e participação.* Rio de Janeiro: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004.

SCHMIDT, Sarai Patrícia. **Ter Atitude:** escolhas da juventude líquida - Um estudo sobre mídia, educação e cultura jovem global. Tese (doutorado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação. Porto Alegre: 2006.

SETTON, Maria da Graça Jacintho. **Juventude, Mídias e TIC.** In: Estado da Arte sobre juventude na pós-graduação brasileira: educação, ciências sociais e serviço social (1999-2006), volume 2/Marília Pontes Sposito, coordenação. – Belo Horizonte, MG: Argvmentvm, 2009. Cap. 7. p. 63 – 86.

SARLO, Beatriz. **Cenas da Vida Pós-Moderna.** Trad. Sergio Alcides. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

SOARES, Rosângela de Fátima Rodrigues. **Namoro MTV:** juventude e pedagogias amorosas/sexuais no Fica Comigo. Tese (doutorado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação, Porto Alegre, BR-RS, 2005. Porto Alegre : UFRGS, 2005. Disponível online no portal Domínio Público da Capes.

SPOSITO, Marília Pontes. **Estado da Arte sobre juventude na pós-graduação brasileira:** educação, ciências sociais e serviço social (1999-2006), volume 1/Marília Pontes Sposito, coordenação. – Belo Horizonte, MG: Argvmentvm, 2009.

STAM, Robert. SHOHAT, Ella. **Teoria do cinema e espectralidade na era do “pós”.** In: Teoria contemporânea do cinema, volume I / Fernão Pessoa Ramos (org.). São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. **Documentário moderno.** In: História do cinema mundial/Fernando Mascarello (org.). - Campinas, SP: Papirus, 2006. - (Coleção Campo Imagético)

REFERÊNCIAS NA WEB

SaferNet Brasil. Disponível no endereço eletrônico <http://www.safernet.org.br/site/institucional>. Acesso em 20/12/2013.

Notícia online sobre sexting. Disponível no endereço eletrônico <http://veja.abril.com.br/noticia/brasil/sexo-e-internet-quando-a-exposicao-pode-levar-a-morte>. Acesso em 29/11/2013.

Juventude e Escolarização(1980-1998). Marília Pontes Sposito, coordenação. Série Estado do Conhecimento. Nº 7. Brasília-DF: MEC/Inep/Comped, 2002. Disponível em http://www.publicacoes.inep.gov.br/arquivos/juventude_escolarizacao_n7_151.pdf. Acesso em 25/11/2013.

Estado da Arte sobre juventude na pós-graduação brasileira: educação, ciências sociais e serviço social (1999-2006), volumes 1 e 2 / Marília Pontes Sposito, coordenação. – Belo Horizonte, MG: Argumentvm, 2009. Disponível no endereço eletrônico http://www.emdialogo.uff.br/sites/default/files/EstadoArte-Vol-1-LivroVirtual_0.pdf. Acesso em 25/11/2013.

FEIXA, Carles. **Generación** @ La juventud em la era digital. Nómadas (Col), núm. 13, outubro, 2000, pp. 75-91, Universidad Central, Colombia. Disponível em <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105115264007>. Acesso em 10 jul. 2014.

FISHER, Rosa Maria Bueno. **Adolescência em Discurso:** mídia e produção de subjetividade. Porto Alegre: UFRGS/FACED, 1996. Disponível no endereço eletrônico <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/10281/000188015.pdf?...1>. Acesso em 20 nov. 2013.

Notícia online sobre Facebook. Disponível no endereço eletrônico <http://veja.abril.com.br/reportagens-especiais/10-anos-facebook/index.shtml>. Acesso em 05 fev. 2014.

Agenda Juventude Brasil – Pesquisa Nacional sobre perfil e opinião dos Jovens Brasileiros 2013. Disponível no endereço eletrônico www.participatorio.juventude.gov.br. Acesso em 22 dez. 2013.

Estatuto da Criança e do Adolescente/ ECA. Disponível no endereço eletrônico http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm. Acesso em 10 fev. 2014.

Página oficial da Secretaria Nacional da Juventude. Disponível no endereço eletrônico <http://www.juventude.gov.br/guia>. Acesso em 15 fev. 2014.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Jovens:** comunicação e identidade. Revista Pensar Iberoamérica, fev. 2002. Disponível no endereço eletrônico <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm>. Acesso em 28 dez. 2013.

Sinopse do filme *Os Famosos e os Duendes da Morte*. Disponível no link Imprensa/Download Proessbook, do site oficial do filme na internet, através do endereço eletrônico <http://wwws.br.warnerbros.com/osfamososeosduendesdamorte /Proessbook.pdf>). Acesso em 15 jan. 2014.

Sinopse do filme *Antes que o mundo acabe*. Disponível no endereço eletrônico <http://antesqueomundoacabefilme.blogspot.com.br/>. Acesso em 15 jan. 2014.

Sinopse do filme *Desenrola*. Disponível no endereço eletrônico <http://globofilmes.globo.com/Desenrola/>. Acesso em 15 jan. 2014.

Sinopse do filme *Confissões de adolescente*. Disponível no site oficial do filme, no endereço eletrônico <https://www.sonypictures.com.br/Sony/HotSites/Br/confissoesdeadolescente/#/> sobre-o-filme. Acesso em 25 jan. 2014.

Notícia sobre YouTube. Disponível no endereço eletrônico <http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/noticias/youtube-faz-cinco-anos-sem-dar-lucro-20100215.html>. Acesso em 10 fev. 2013.

Flickr: Galeria de J. Jingle Jangle. Disponível no endereço eletrônico <http://www.flickr.com/photos/uncolortv/with/12322427603/>. Acesso em 23 dez. 2013.

Página oficial da Buriti Filmes na internet. Disponível no endereço eletrônico <http://www.buritifilmes.com.br/longa.php?id=16>. Acesso em 17 jan. 2014.

Entrevista com Esmir Filho. Disponível no link Imprensa/Download Proessbook da página oficial do filme na internet, no endereço eletrônico <http://wwws.br.warnerbros.com/osfamososeosduendesdamorte/Proessbook.pdf>. Acesso em 15 jan. 2014.

Entrevista com Rosane Svartman. Disponível no endereço eletrônico <http://globofilmes.globo.com/video-151-Desenrola.htm>. Acesso em 18 jan. 2014.

Entrevista com Ana Luiza Azevedo. Disponível no endereço eletrônico <http://cbn.globoradio.globo.com/programas/revista-cbn/2010/08/29/BRASILEIRO-ANTES-QUE-O-MUNDO-ACABE-CONSOLIDA-MERCADO-DE-FILMES-SOBRE-ADOLESCENTES.htm>. Acesso em 11 fev. 2014.

Informe anual preliminar 2013. Publicado em 15/01/2014. Disponível no endereço eletrônico <http://oca.ancine.gov.br/>. Acesso em 16 jan. 2014.

Políticas públicas de juventude. Disponível no endereço eletrônico <http://www.juventude.gov.br/documentos/cartilha-politicas-publicas>. Acesso em 20 fev. 2014.

Dados ANCINE. Disponível no endereço eletrônico <http://oca.ancine.gov.br/>. Acesso em 20 mar. 2014.

Feixa, Carles. **Generación @** La juventud em la era digital. *Nómadas* (Col), núm. 13, octubre, 2000, pp. 75-91, Universidad Central, Colombia. Disponível no endereço eletrônico <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105115264007>. Acesso em 17 jun. 2014.

VEIGA-NETO, Alfredo. **Educação e governamentalidade neoliberal:** novos dispositivos, novas subjetividades. Texto apresentado e discutido no Colóquio Foucault, realizado na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), em novembro de 1999, sob a coordenação da Dr^a Vera Portocarrero. Disponível no endereço eletrônico: <http://www.lite.fae.unicamp.br/cursos/nt/ta5.13.htm>. Acesso em 03 jul. 2014.

Uol Notícias Cotidiano: números aproximados de participantes em algumas das 388 cidades onde houve manifestações, disponível no endereço eletrônico <http://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2013/06/20/em-dia-de-maior->

mobilizacao-protestos-levam-centenas-de-milhares-as-ruas-no-brasil.htm. Acesso em 30 jun. 2014.

Projeto Educativo As Melhores Coisas do Mundo. Disponível no endereço eletrônico http://www.telabr.com.br/_conteudo/download/AMCDM.pdf. Acesso em 16 abr. 2014.