

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Faculdade de Comunicação Social
Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social

**A cultura jovem contemporânea presente na
sinergia de linguagens do cinema brasileiro**

Isabel Almeida Marinho do Rêgo

Porto Alegre, Janeiro de 2009

ISABEL ALMEIDA MARINHO DO RÊGO

**A CULTURA JOVEM CONTEMPORÂNEA PRESENTE NA SINERGIA
DE LINGUAGENS DO CINEMA BRASILEIRO**

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação Social da PUCRS.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Cristiane Freitas Gutfreind

Porto Alegre
2009

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

R343c Rêgo, Isabel Almeida Marinho do
A cultura jovem contemporânea presente na sinergia de
linguagens do cinema brasileiro. / Isabel Almeida Marinho do
Rêgo. – Porto Alegre, 2009.
127 f.

Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de
Pós-Graduação, Faculdade de Comunicação Social, PUCRS.
Orientadora: Dra. Cristiane Freitas Gutfreind

1. Cinema Brasileiro - Linguagem. 2. Cultura
Contemporânea - Jovens. 3. Linguagem - Sinergia. I. Título.

CDD 791.430981

Bibliotecária Responsável

Anamaria Ferreira
CRB 10/1494

ISABEL ALMEIDA MARINHO DO RÊGO

**A CULTURA JOVEM CONTEMPORÂNEA PRESENTE NA SINERGIA
DE LINGUAGENS DO CINEMA BRASILEIRO**

Dissertação apresentada como requisito para a
obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-
Graduação da Faculdade de Comunicação Social da
PUCRS.

Aprovada em 26 de Janeiro de 2009.

BANCA EXAMINADORA:

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Cristiane Freitas Gutfreind - PUCRS

Profa. Dra. Maria Henriqueta Creidy Satt - PUCRS

Profa. Dra. Paula Regina Puhl – FEEVALE

SUMÁRIO

RESUMO	5
ABSTRACT	6
INTRODUÇÃO	7
1 OS JOVENS NUMA ABORDAGEM PÓS-RETOMADA	18
1.1 RELATIVIZAÇÃO DO TEMPO.....	24
1.2 NIILISMO E HEDONISMO	28
1.3 IMAGEM ESTÉTICA E SIGNIFICANTE.....	38
2 SINERGIA DE LINGUAGENS	42
2.1 VIDEOCLIPES.....	53
2.1.1 VIDEOCLIPES EM <i>CAMA DE GATO</i>	56
2.1.2 VIDEOCLIFE EM <i>NINA</i>	60
2.1.3 VIDEOCLIPES <i>ÁRIDOS</i>	61
2.1.4 VIDEOCLIPES <i>CONCEPCIONISTAS</i>	62
2.2 TELEVISÃO.....	64
2.2.1 REALIDADE <i>CONCEPCIONISTA</i>	67
2.3 INSTALAÇÕES ARTÍSTICAS.....	70
2.3.1 MANIFESTOS <i>CONCEPCIONISTAS</i>	71
2.3.2 INSTALAÇÃO FUTURISTA.....	73
2.4 JOGOS.....	74
2.5 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	79
3 ESTÉTICA E CULTURA CONTEMPORÂNEAS EM SINERGIA	87
3.1 <i>CAMA DE GATO</i>	92
3.2 <i>NINA</i>	98
3.3 <i>ÁRIDO MOVIE</i>	101
3.4 <i>A CONCEPÇÃO</i>	105
CONCLUSÃO	111
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	115
ANEXO	122

RESUMO

Esta pesquisa analisa o imaginário dos jovens em quatro longas-metragens brasileiros de ficção: *Nina* (2004), *Cama de Gato* (2004), *A Conceção* (2006) e *Árido Movie* (2006). Teorias sobre a cultura contemporânea são exemplificadas por muitas das situações retratadas nestes filmes protagonizados por jovens. A sinergia que há entre a linguagem do cinema com a dos jogos, histórias em quadrinhos, animações, videoclipes, instalações artísticas e programas de televisão apresenta a perspectiva estética da imagem dos jovens apresentada pela amostra escolhida e reforça as idéias sobre a sociedade contemporânea presentes na pesquisa.

Palavras-chave: Cinema brasileiro. Cultura contemporânea. Sinergia de linguagens.

ABSTRACT

The present research analyses de imaginary of young people in four Brazilian fiction movies: *Nina* (2004), *Cama de Gato* (2004), *A Conceção* (2006) e *Árido Movie* (2006). Theories about the contemporary culture are exemplified by a lot of situations pictured in these movies played by young. The synergy between the language of cinema with the games, cartoons, animated cartoons, video clips, artistic installations and television programs presents the esthetic perspective of the younger's image presented by the choose sample and reinforce the ideas about the contemporary culture present in this research.

Key words: Brazilian cinema. Contemporary culture. Synergy of languages.

INTRODUÇÃO

A palavra jovem, por si só, não define muito, mas o jovem representado pelas obras de arte e pela mídia, no teatro, cinema, programas de televisão, revistas, propagandas e jornais apresenta algumas características recorrentes: a necessidade de fugir da realidade, sonhar, fantasiar, de se inserir em tribos, transgredir, ter atitudes inusitadas, além do niilismo, hedonismo, valorização da imagem e beleza, pouco ou nenhum interesse por política, sociedade e religião, sentimentos e paixões intensas e fugazes, constantes mudanças e fuga da rotina.

Definir o que é jovem não é uma tarefa simples. Falar da “juventude brasileira” no singular é muito vago; por outro lado, ao subdividir a juventude em diversos segmentos, corre-se o risco de cair numa divisão infinita de grupos. A definição de jovens nesta pesquisa não tem como referência uma faixa etária, os jovens são identificados pelos tipos de comportamento e pelas situações típicas da fase de transição entre adolescência e fase adulta. Como afirma Dick (2003) a juventude é uma construção social e cultural, situa-se entre a dependência infantil e a autonomia da idade adulta, numa fase de mudança e de inquietude em que se realizam as promessas da adolescência, entre a imaturidade sexual e a maturidade, entre a falta e a aquisição de autoridade e poder. É uma época da vida que não pode ser delimitada com clareza, mas é precisamente sua natureza fugidia que carrega de significados simbólicos, de promessas e de ameaças, de potencialidade e de fragilidade essa construção cultural chamada juventude.

A partir da representação feita por filmes brasileiros contemporâneos, respondendo quem e como são os jovens mostrados, podemos problematizar o imaginário sobre a juventude brasileira presente nos filmes escolhidos, algumas teorias sobre a cultura juvenil, a cultura contemporânea e a sinergia de linguagens presente no cinema.

Considerando que tanto o ser humano quanto suas representações são movidas pelo imaginário que permeia suas relações e vivências, esta pesquisa parte para uma investigação acerca do imaginário sobre os jovens contemporâneos apresentado em filmes de ficção brasileiros. O imaginário entendido como reservatório, agregando imagens, sentimentos, lembranças, experiências, visões do real que realizam o imaginado, leituras da vida, que sedimentam um modo de ver, de ser, de agir, de sentir e de aspirar ao estar no mundo

(SILVA, 2003), confere uma dimensão aprofundada à noção de cultura juvenil investigada nos filmes, pois envolve não só representação, mas também realidade e imaginação.

Há uma vasta bibliografia sobre a cultura juvenil, que engloba conhecimentos históricos, antropológicos, sociológicos e da comunicação social, a teoria sobre os jovens confere a esta pesquisa a ligação entre o imaginário dos filmes e a realidade social estudada por especialistas de diferentes áreas do conhecimento.

O cinema foi escolhido neste trabalho para investigar o imaginário sobre a cultura jovem contemporânea, porque oferece uma representação a partir do real, não pode ser compreendido independente da realidade que o originou. Da mesma forma que a sociedade aqui abordada vem acompanhada de sua imagem cinematográfica, o imaginário cinematográfico tem sua realidade própria resultante da articulação de vários elementos, entre eles, evidências de uma realidade que o permeia.

Os jovens contemporâneos foram os escolhidos para a pesquisa a ser realizada, por isso os filmes selecionados fazem parte da chamada pós-retomada do cinema brasileiro (ORICCHIO, 2003), referência ao atual período.

Após um período de escassos lançamentos, o cinema nacional voltou a produzir vários longas-metragens, sobretudo por meio de leis de incentivo criadas na década de 90. De 1995 até 2001 foram lançados 155 filmes (dados da ANCINE), é o período da retomada do cinema brasileiro, que teve como marco inicial o lançamento do longa-metragem de ficção *Carlota Joaquina – Princesa do Brasil* (1995) de Carla Camurati.

O filme *Cidade de Deus* (2002) de Fernando Meirelles marcou o fim da retomada de acordo com alguns críticos e cineastas, e inaugurou o período da pós-retomada no cinema nacional. Como afirma Oricchio (2003) este termo é utilizado para diferenciar a situação atual da produção nacional do período anterior, já que a criação da ANCINE (Agência Nacional de Cinema) em 2001 e as mudanças na legislação impulsionaram os lançamentos cinematográficos, fazendo com que o termo retomada não mais se adequasse ao cinema atual, afinal o cinema brasileiro não poderia estar retomando sempre; no período de 2002 a 2007 foram lançados 299 longas-metragens brasileiros¹, a pós-retomada de fato, se mostra como um período bem distinto do anterior, com o advento de recursos técnicos mais avançados e acessíveis, legislação que estimula a renúncia fiscal em benefício das produções

¹ De acordo com os dados fornecidos pela ANCINE o número de longas-metragens por ano foram: 1999: 28 filmes, 2000: 22 filmes, 2001: 30 filmes, 2002: 29 filmes, 2003: 29 filmes, 2004: 48 filmes, 2005: 45 filmes, 2006: 70 filmes e 2007: 78 filmes.

cinematográficas e novas estratégias de distribuição, exibição (embora ainda pouco eficazes) e produção.

Como constata Oricchio (2003), novas definições estão sendo efetivamente armadas no modelo de produção, nos arranjos institucionais (novo governo a partir de 2003, a ANCINE se estruturou melhor e passou a fazer parte do Ministério da Cultura) e nas relações efetivas entre cinema e televisão comercial.

Acredito que o momento atual assinala o fechamento desse ciclo a que se chamou Retomada do Cinema Brasileiro. Por um lado não há o esgotamento evidente do modelo de financiamento e funcionamento para o setor que, bem ou mal, rendeu seus frutos nos últimos anos. Por outro, com o surgimento da ANCINE, a dinâmica da política cultural aplicada ao cinema tem a possibilidade de ser diferente (ORICCHIO, 2003, p.23).

Além de novos arranjos na produção com a influência das tecnologias desenvolvidas nos últimos anos, as câmeras digitais com imagens e recursos cada vez mais aperfeiçoados e os softwares de animação e edição acessíveis e funcionais; a tecnologia de exibição e distribuição também vem avançando, como a tecnologia de distribuição via satélite e exibição digital desenvolvida pela Rain Network em 2002, o número de festivais cresceu nos últimos anos, e aqueles que já existiam passaram a ter maior destaque e a conferir oportunidades de exibição, divulgação e discussão para muitos filmes brasileiros lançados nos últimos anos.

Isso não significa que o cinema brasileiro superou todos os seus problemas e passou a oferecer um campo fértil para todos os realizadores interessados em lançar suas produções, nem que as produções brasileiras contam com um público numeroso e cativo, ainda existem muitas disparidades na divisão dos incentivos fiscais e muitas produções enfrentam obstáculos de distribuição e exibição. Há uma parte da produção nacional com grande divulgação publicitária, nomes conhecidos e grandes distribuidoras, em detrimento de outras produções que batalham seu espaço nos cinemas. A política de renúncia fiscal mostra que o cinema nacional, ou grande parte dele, ainda não consegue se manter por conta própria, em geral, as produções recorrem à política de subsídios governamentais para serem viabilizadas.

Grande número de produções brasileiras enfrentam ainda uma barreira, a exibição, os filmes brasileiros não conseguem chegar a um público expressivo, com poucas exceções, os filmes não atingem uma bilheteria satisfatória, por isso muitos filmes estão procurando circuitos alternativos como internet, televisão e lançamento antecipado em DVDs para venda e locação.

Para selecionar os filmes que fariam parte desta pesquisa, foi realizado um levantamento dos longas-metragens de ficção lançados no início do período pós-retomada (2002) até o ano de 2006 com enredos contemporâneos e protagonizados por jovens; depois de assistir a diversos filmes e ler a sinopse de outros tantos, foram encontrados 17 filmes de ficção protagonizados por jovens: *Cidade de Deus* de Fernando Meirelles (2002), *Houve uma Vez Dois Verões* de Jorge Furtado (2002), *O homem que copiava* de Jorge Furtado (2002), *Dois Perdidos Numa Noite Suja* de José Joffily (2003), *A Cartomante* de Wagner de Assis e Pablo Uranga (2004), *Nina* de Heitor Dhalia (2004), *De Passagem* de Ricardo Elias (2004), *Cama de Gato* de Alexandre Stockler (2004), *O Diabo A Quatro* de Alice de Andrade (2005), *Jogo Subterrâneo* de Roberto Gervitz (2005), *A Concepção* de José Eduardo Belmonte (2005), *Cidade Baixa* de Sérgio Machado (2005), *Árido Movie* de Lírio Ferreira (2006), *Muito Gelo e Dois Dedos D'Água* de Daniel Filho (2006), *O Céu de Suely* de Karim Aïnouz (2006), *A Máquina* de João Falcão (2006) e *Cão Sem dono* de Beto Brant e Renato Ciasca (2007).

A partir desses filmes foram observadas as características culturais contemporâneas e tipos de comportamentos dos jovens, bem como a forma que os filmes utilizaram para expor o imaginário juvenil brasileiro. Entre as características culturais contemporâneas identificamos em vários filmes: niilismo, tribalização, hedonismo, valorização da imagem, liberdade extrema e a relativização do tempo; a sinergia entre a linguagem do cinema com quadrinhos, jogos, televisão, videoclipes e outras formas de arte se mostrou uma forma de intensificar e transpor as características culturais para uma linguagem estética. Os filmes escolhidos para abordagem desses temas identificados com os jovens a partir do imaginário apresentado e da sinergia com outras linguagens foram: *Cama de Gato*, *Nina*, *Árido Movie* e *A Concepção*.

Os filmes foram selecionados por serem de ficção, com as ações centradas em personagens considerados jovens (de acordo com a descrição feita por esta pesquisa), em situações contemporâneas, pois a pesquisa tem o objetivo de investigar o imaginário dos jovens atuais em um cenário contemporâneo; Foram escolhidos os filmes em que os protagonistas demonstram comportamentos típicos da fase de transição juvenil, sem estabilidade profissional, amorosa nem residencial, em interação com outros jovens, fazendo parte de tribos e baseados nas vivências de seus diretores. Os filmes escolhidos apresentam traços culturais contemporâneos (niilismo, tribalização, hedonismo, valorização da imagem, liberdade e relativização do tempo) na forma de sinergia entre a linguagem do cinema e os quadrinhos, jogos, videoclipes, televisão e instalações artísticas.

Os filmes selecionados apresentam vários tipos de texturas, bitolas e elementos de outras linguagens, provocando sensações e instigando questionamentos, demonstrando tanto na estética quanto na temática o imaginário da cultura contemporânea. Os longas-metragens escolhidos apresentam uma proposta estética marcante, numa sinergia com outros tipos de linguagens, como os quadrinhos em *Nina*, os jogos em *Cama de Gato*, instalações artísticas e programas de televisão em *Árido Movie* e *A Conceção* e videoclipes em todos os filmes.

Cama de Gato foi o primeiro longa-metragem feito por Alexandre Stockler, que nasceu em São Paulo no ano de 1973 e se formou em artes cênicas (FILME B). *Cama de Gato* é também a primeira produção do Manifesto TRAUMA (tentativa de realizar algo urgente e minimamente audacioso), que tem como pressuposto que o comércio não é o que justifica a realização de um filme, mas sim o seu conteúdo. O objetivo do Manifesto é a produção de longas-metragens de qualidade, com baixo orçamento, em que as dificuldades de produção servem como fonte criativa e não como um impedimento. A obra foi apoiada por uma agência de publicidade e fez toda a sua divulgação por meio da internet, meio que também serviu para escolha da trilha sonora, com músicas de bandas desconhecidas que se inscreveram na seleção promovida na rede. O filme foi rodado e editado com as economias do diretor e roteirista Alexandre Stockler, depois foi realizada captação por meio da Lei Rouanet. De acordo com Stockler (EDUARDO, [2004]) o filme não é uma história real, mas um apanhado de fatos ocorridos, alguns vivenciados por ele e amigos de classe média alta em São Paulo.

Nina é o primeiro longa-metragem dirigido por Heitor Dhalia, redator publicitário que nasceu em 1970 na cidade de Recife e mudou-se para São Paulo em 1993, onde mora até hoje (FILME B). O filme é uma releitura de *Crime e Castigo* de Dostoiévski. Escritor e autor de quadrinhos, o paulista Lourenço Mutarelli é responsável pelos desenhos feitos pela protagonista Nina, que ilustram as animações ao longo do filme.

Árido Movie é o segundo longa-metragem dirigido por Lírío Ferreira, o diretor nasceu em Recife no ano de 1965. Os personagens do filme, de acordo com o diretor são muito próximos do real, apesar de muito burilados e pensados (BARBOSA, [2006]). O diretor classifica seu filme como um *road movie*.

A Conceção é o segundo longa-metragem dirigido por José Eduardo Belmonte, nascido em São Paulo em 1970, mudou-se para Brasília 4 anos depois, formou-se em Cinema pela UnB (FILME B). Belmonte acentua a influência de Brasília em seu filme: “(...) a cidade

se mostra como uma babel, de acesso fácil a tudo e melancolia pela utopia perdida” (FOSTER, [2007]).

Os diretores dos filmes escolhidos também participaram dos roteiros, eles nasceram na mesma época, e retrataram em suas obras os jovens das cidades em que vivem, eles acompanharam de perto vários tipos de situações retratadas, essa ligação estreita entre arte e realidade motivou a escolha desses quatro filmes dentre todos os longas-metragens brasileiros protagonizados por jovens.

A amostra de quatro filmes representa vários tipos de jovens, numa faixa etária que vai de cerca de 18 a 30 anos, em diferentes lugares, com diversos tipos de aspirações e atividades. Nos filmes escolhidos são mostrados jovens de vários estratos sociais, paulistanos, recifenses e brasilienses, jovens que poderiam ser subdivididos por tribo, classe social, posição geográfica e outras categorias, mas em vez disso, o que caracteriza os jovens aqui são os comportamentos e tipos de situações vividas.

A pesquisa tem o objetivo de identificar o imaginário de jovens brasileiros contemporâneos no cinema de sua época focando os aspectos em que os filmes convergem entre si. A imagem da cultura juvenil presente nos filmes se baseia na análise fílmica das obras escolhidas.

A diversificação e o surgimento de diferentes tecnologias originaram muitos tipos de produtos artísticos e culturais com várias linguagens e hibridização entre elas, a forma que os filmes escolhidos dialogam com as diversas linguagens e tecnologias revela muitos traços dos jovens e do período atual. Como afirma Santaella (2007) já não há lugar, nenhum ponto de gravidade de antemão garantido para qualquer linguagem, todas entraram na dança das instabilidades, pois perderam a estabilidade que a força de gravidade dos suportes fixos lhes emprestavam.

As teorias sobre a cultura cotidiana, ou pós-moderna como definem alguns, indicam muitas pistas sobre questões relacionadas aos tipos de comportamentos que observamos na sociedade contemporânea e nas representações dos jovens, autores como Michel Maffesoli, Jean Baudrillard, Gilles Lipovetsky e Zygmunt Bauman aparecem aqui com algumas idéias que ajudam a refletir sobre a sociedade atual a partir de diferentes perspectivas. Entre os jovens, que cresceram em meio aos rápidos avanços tecnológicos e acompanham o declínio das idéias positivistas, identificamos um comportamento que retrata muito da sociedade em

seu estado atual, a cultura e as manifestações artísticas dos jovens oferecem bons exemplos das observações realizadas pelos autores citados.

Os filmes escolhidos retratam um cenário através de representações verossímeis, lugares, pessoas e situações são realistas, há sons, cores, movimentos e simulação de sensações muito próximos dos vivenciados, sendo fonte de identificação para muitos jovens e no caminho inverso, tendo se inspirado em acontecimentos reais, que permitem que se explore a validade do cinema numa pesquisa sobre o imaginário dos jovens, os filmes se expressam imersos numa determinada cultura que é exposta nos tipos de situações retratadas, nos recursos utilizados para efetuar esta representação e nas sensações provocadas.

O cinema pós-retomada está inserido em uma tendência artística contemporânea, que se baseia na fragmentação, citações, pequenos enxertos de vários tipos de linguagens e provocação de vários tipos de sensações em pequenos espaços de tempo. O excesso de informações que marca nosso estado atual, os avanços tecnológicos, profusão de mensagens, produtos culturais e formas artísticas conferem essa perspectiva ao cinema feito nos últimos anos. Para os jovens não há nada de estranho em tudo isso, foi um processo que acompanharam, se habituando à abundância de informações, sons, efeitos e sensações. Mas há algumas décadas, internet e celular, para ficar em alguns exemplos, só estavam presentes em projeções da ficção científica, e produção cinematográfica era algo longe das pretensões de muitos, a atual era do consumidor capaz é bem diferente do que as gerações anteriores vivenciaram.

Muitas obras artísticas são criadas com suporte técnico e elementos de linguagens desenvolvidas pela indústria do entretenimento, ou são encomendadas e patrocinadas por essa indústria, há uma sinergia de técnicas, recursos materiais e pessoais de vários meios de comunicação e tipos de arte que resultam nos filmes feitos atualmente.

O processo de realização dos filmes, em diferentes proporções, conta com várias etapas de produção, de reflexão, envolve o talento de várias pessoas, suas vivências e emoções, com um cuidado especial na busca da produção de sentidos, por isso é simplista reduzi-los ao status de meros objetos vendáveis, os filmes aqui, também são considerados como integrantes da categoria das obras de arte.

O cinema se mostra um meio interessante para discutir a imagem sobre os jovens por ser um meio de comunicação utilizado comercialmente e também uma forma de arte e contestação. Os filmes escolhidos são formas de “artemídia”, como descreve Arlindo

Machado (2007), formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral.

Tarefa difícil atualmente separar arte e, e outros, o que não seria arte? Mesmo a publicidade consegue provocar reações, o que não se pretende arte às vezes pode ser elevado à categoria artística.

Mas identificar o que é arte é um trabalho possível. Considerando os filmes como obras de arte, dentre as várias teorias do cinema, a abordagem estética se mostra adequada para esta pesquisa, como afirma Aumont (1990), estética abrange a reflexão sobre os fenômenos de significação considerados como fenômenos artísticos, com ênfase na fruição, sensação. A abordagem do cinema nessa pesquisa, leva em consideração como fontes de significação vários elementos capazes de produzir sentido, causar estranhamento ou fruição no público que se propõe a assistir aos filmes.

Na medida em que o cinema é suscetível de abordagens muito diversas, não pode haver uma teoria do cinema, mas, ao contrário algumas teorias do cinema, que correspondam a cada uma dessas abordagens. Uma delas refere-se à abordagem estética. A estética abrange a reflexão sobre os fenômenos de significação considerados como fenômenos artísticos. A estética do cinema é, portanto, o estudo do cinema como arte, o estudo dos filmes como mensagens artísticas. Ela subentende uma concepção do “belo” e, portanto, do gosto e do prazer do espectador, assim como do teórico. Ela depende da estética geral, disciplina filosófica que diz respeito ao conjunto das artes (AUMONT, 1993, p. 15).

A aproximação do cinema com outras mídias, com outros tipos de linguagem e com a indústria do entretenimento nos leva à reflexão da condição do cinema além da idéia de arte. A arte faz uso dos meios de seu tempo, as artes midiáticas utilizam os recursos técnicos e meios da publicidade, do jornalismo e da indústria do entretenimento, corporificando a expressão mais avançada da criação artística atual e sendo capaz de exprimir as sensibilidades e saberes da sociedade contemporânea. Os filmes escolhidos são aqui considerados como obras do campo das artes midiáticas, agências de publicidade participam da produção de filmes e pessoas envolvidas com a televisão estão envolvidas com as produções cinematográficas, pessoas, recursos técnicos e conhecimentos da mídia fazem parte do cinema abordado nesta pesquisa.

Os filmes utilizam os recursos midiáticos de forma criativa, reformulando usos, adaptando técnicas e aprofundando efeitos através da apropriação artística dos instrumentos desenvolvidos pela mídia.

Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades. Longe de se deixar escravizar por uma norma, por um modo estandardizado de comunicar, as obras realmente fundadoras na verdade reinventam a maneira de se apropriar de uma tecnologia (MACHADO, 2007, p.14).

O cinema possui uma linguagem própria, com suas particularidades características, mas isso não o impede de dialogar com linguagens típicas de outras formas de arte e comunicação. O cinema brasileiro contemporâneo se estrutura em um período de avanços tecnológicos, contando com vários recursos auxiliares capazes de representar uma estética cara aos jovens. Os efeitos visuais e musicais contribuem para que os filmes se aproximem do público jovem fazendo uso de alguns recursos característicos dos quadrinhos, dos programas de televisão, dos videoclipes, instalações artísticas e jogos, tão próximos desse público.

A análise fílmica, realizada no segundo capítulo da dissertação, tem uma função primordial nesta pesquisa, e requer um olhar apurado na busca da diferenciação entre os tipos de imagens dos diferentes meios e suportes que em sinergia demonstram características da cultura jovem contemporânea.

A análise dos filmes leva em consideração diferentes elementos em busca de referências típicas de outros suportes e formas de arte e comunicação. Considerando como elementos representativos todas as características identificadas com outros tipos de linguagem. A trilha sonora e montagem apresentam características de videoclipes em todos os filmes; cenários e atuações representam instalações de arte nos filmes *Árido Movie* e *A Concepção*. o tipo de imagem e as legendas revelam as características de televisão em *A Concepção*; a montagem, os planos e diálogos demonstram traços de jogos em *Cama de Gato*, a iluminação, cenários e enquadramentos em *Nina* demonstram a sinergia com os quadrinhos.

A análise vem relativizar as imagens “espontaneístas” demais da criação e da recepção cinematográficas. Estamos cercados por um dilúvio de imagens.

Seu número é tão grande, estão presentes tão “naturalmente”, são tão fáceis de consumir que nos esquecemos que são o produto de múltiplas manipulações, complexas, às vezes muito elaboradas. O desafio da análise talvez seja reforçar o deslumbramento do espectador, quando merece ficar maravilhado, mas tornando-o um deslumbramento participante (VANOYE, 2002, p.13).

Sendo assim, a análise dos filmes considera os significantes visuais (cenários, iluminação, tipos de imagens), os significados narrativos (relações legendas/imagens, desempenho dos atores, diálogos) e significantes audiovisuais (sincronismo da imagem e dos sons, palavras, ruídos, músicas), conforme a denominação de Vanoye (2002). Nem todos esses elementos serão abordados em cada análise, serão retirados dos filmes e trazidos para a interpretação por meio da análise os fragmentos pertinentes à cada idéia desenvolvida. A análise é baseada na desconstrução dos filmes em seus significantes e descrição desses elementos constitutivos tirados de cada filme.

Os filmes são ricos em mensagens visuais, narrativas e audiovisuais, passíveis de inúmeros tipos de descrições, cada elemento exerce funções mais ou menos significantes de acordo com a sequência, por isso a análise aborda diferentes características, sendo guiada pelo que expressa de forma mais contundente a sinergia com outras linguagens.

O terceiro capítulo consiste na interpretação, reconstrução baseada na descrição realizada no segundo capítulo, relacionada às características culturais descritas no primeiro capítulo. Respondendo por meio desse caminho metodológico à questão: como os filmes expressam a cultura jovem contemporânea por meio da sinergia de linguagens.

Antes da análise dos filmes com foco nos temas escolhidos foi realizada uma contextualização baseada nas descrições feitas pelos autores que tratam sobre a sociedade contemporânea. No que consiste o primeiro capítulo.

Os filmes escolhidos para a investigação sobre os jovens demonstram vários tipos de recursos que provocam, estimulam sensações numa alusão estética ao comportamento contemporâneo, a descrição destes recursos utilizados é feita na busca da identificação dos tipos de influência exercidos por outros meios de arte e entretenimento que aproximam os filmes dos jovens.

A dissertação foi construída a partir dos temas considerados como definidores da cultura atual: hedonismo, alta valorização da imagem no sentido estético e também como forma significativa (simbólica e epistêmica), niilismo, relativização do tempo, todos os temas permeados pela noção atual de liberdade e neotribalização. Tendo esses temas como foco, as

análises são feitas em busca de elementos de outros tipos de linguagem, para então relacionar os fragmentos retirados dos filmes com os temas já desenvolvidos.

1 OS JOVENS NUMA ABORDAGEM PÓS-RETOMADA

O imaginário pode ter diferentes significados sociais: revelar mitos presentes em algumas culturas ou tipos de sociedades, ideais ou utopias em outras, e ainda de forma mais próxima do cotidiano, há um imaginário da sociedade que permeia as ações comuns cotidianas e suas manifestações culturais.

É nesse sentido que esta pesquisa considera o imaginário: permeando o diálogo entre a representação dos jovens no cinema e a cultura contemporânea.

Para Legros (2007), o imaginário supera a noção de representação como abstração, em vez de simples reprodução concebida pela representação há uma imagem criadora, a “imagem mental”, seja de uma realidade perceptiva ausente, seja de uma “conceitualização”, o imaginário sob esta perspectiva é uma “representação acrescentada”.

O imaginário estabelece um diálogo entre o quadro de representações partilhadas e a vida social, proporcionando a exploração do tema cultura jovem além de uma camada superficial baseada apenas na imagem representada, no empirismo ou teorização.

A busca do tipo de representação sobre os jovens nos filmes escolhidos não pode ser confundida com a busca de um retrato social, o imaginário a ser descrito envolve os comportamentos contemporâneos recorrentes, os idealizados e esteticamente atraentes. A representação da cultura juvenil nos filmes envolve contexto social e imaginário.

Por meio da caracterização da juventude como a fase intermediária entre a infância e a vida adulta, sem a delimitação baseada apenas em idades, não é complicado perceber seu início, a transição entre infância, adolescência e juventude é identificada pelas perceptíveis mudanças físicas e comportamentais; mas não há uma delimitação evidente entre juventude e vida adulta, entretanto há comportamentos sociais e culturais que sinalizam uma cultura dos jovens.

O jovem procura formar nos aspectos biológicos, psíquicos e sociais uma identidade socialmente reconhecida mais ampla que a vivida na família, os jovens estão num período de escolhas, de experimentação, possuem vitalidade e disposição para viver os mais diversos tipos de situações e correr riscos. Os adolescentes ainda estão numa fase de descoberta do próprio corpo, de sua identidade, de suas afinidades e no ingresso inicial em distintas esferas da vida.

Para Erikson (1987), o estágio da adolescência se caracteriza pelo conflito entre identidade e confusão de papéis, e o da juventude, pelo conflito entre intimidade e isolamento. O jovem deve estar pronto para unir sua identidade a outras pessoas e buscar relacionamentos

de intimidade e parceria. Ele caracteriza essa fase como uma “moratória psicossocial” que antecede a entrada no mundo adulto, um período de procura de alternativas e experimentação de papéis que permitem um trabalho de elaboração interna, também caracterizada pelas necessidades e exigências socioculturais.

Diferente da infância, adolescência e velhice, fases em que as manifestações biológicas tornam as transições mais perceptíveis, a juventude não tem limites definidos naturalmente, é uma noção cultural, como constata Abramo:

Tal como foi consolidado no pensamento sociológico, a juventude “nasce” na sociedade moderna ocidental (tomando um maior desenvolvimento no século XX), como um tempo a mais de preparação (uma segunda socialização) para a complexidade das tarefas de produção e a sofisticação das relações sociais que a sociedade industrial trouxe. (...) A existência desta segunda etapa de socialização produz um deslocamento entre as capacidades físicas de produção e reprodução e a maturidade emocional e social para a sua realização: por isso a noção moderna de juventude acabou aparecendo como um período de interregno, de transição, de ambigüidade, de tensão potencial. Adiamento dos deveres e direitos da produção, reprodução e participação para a dedicação à formação. Uma experiência restrita aos filhos das classes altas e médias que podiam manter seus filhos em tal situação (ABRAMO, 2005, p.40-43).

Assim como a geração dos nascidos nas décadas de 60 e 70 contaram com o rótulo de geração X, os jovens nascidos entre 80 e 90 contam com a denominação de geração Y, e com o título também vêm as caracterizações, em sua maioria são estereótipos e generalizações, mas há algumas idéias que ajudam a refletir sobre a contemporaneidade.

A primeira associação feita com a geração Y remete às tecnologias de informação, comunicação e entretenimento desenvolvidas nos últimos anos, Brandão (2008) constata que esses jovens adoram “pular” de site em site quando navegam na internet, não gostam ou não têm paciência para processos muito longos, demorados; conseguem navegar na internet, ao mesmo tempo “falar” no *messenger* e, falar, agora literalmente, no celular. A capacidade de dividir a atenção entre várias atividades é uma necessidade decorrente do número de ferramentas de comunicação, de informações e suas demandas de atenção.

O Blog *Geração Y* é escrito por vários jovens e aborda temas relacionados a cinema, teatro, jogos, ecologia e tecnologia, a definição sobre eles mesmos faz referência às tecnologias:

Falar no celular, dominar a internet e ouvir música... tudo ao mesmo tempo! Jovens antenados, de mente aberta e ambiciosos: essa é a Geração Y. Vivendo na velocidade da cena pop e da tecnologia, somos a geração capaz de se relacionar e até impactar o mundo sem sair de casa. (BLOG GERAÇÃO Y, 2008).

A familiaridade dos jovens com as ferramentas tecnológicas de comunicação, informação e entretenimento é uma das qualidades da geração que acompanhou a ascensão meteórica da tecnologia em uma sociedade cada vez mais dependente das máquinas. As características positivas atribuídas aos representantes da geração Y: eles se relacionam muito bem com as máquinas, conseguem dividir a atenção de acordo com a necessidade e o tempo que as diferentes atividades exigem, valorizam as relações e o compartilhamento de atividades com os outros, sejam elas de trabalho, estudo ou diversão, valorizam as atividades de grupo, são abertos a novas idéias e conceitos, mudam constantemente para se adaptar a diferentes situações, sem crenças cristalizadas nem ideais imutáveis e a buscam de forma incessante pelo prazer e pelas sensações intensas.

Esses são alguns dos motivos que elevam a juventude à categoria de “melhor fase da vida” para muitos que tentam permanecer nela, independente da passagem do tempo e das responsabilidades que a vida social começa a exigir à medida que a idade vai avançando.

A característica fundamental da etapa adulta consiste na construção da autonomia, o tempo de estudo passa a ser de trabalho, a casa dos pais é trocada pelo próprio lar, o *status* de filho dá lugar ao de pai. O fim da juventude, mudança na situação social, tem sido postergado pela nova condição social, alongando a faixa etária atribuída aos jovens. É um fenômeno muito comum nos dias de hoje.

O sociólogo Frank Furedi comenta:

A obsessão atual por coisas infantis pode parecer um detalhe trivial, mas a saudade onipresente da infância entre os jovens adultos é sintomática de uma insegurança em relação ao futuro. A hesitação em aderir à condição adulta reflete uma aspiração reduzida à independência, ao compromisso e à experimentação (DOSSIÊ UNIVERSO JOVEM 3, 2004, p.21).

A vontade de assumir compromissos realmente não faz parte da vida de grande parte dos jovens, como podemos constatar nos personagens dos filmes escolhidos, que desejam permanecer numa condição instável, sem assumir relacionamentos amorosos, nem compromissos com trabalho e faculdade, contando com liberdade para fazer o que quiserem,

mas a independência é muito valorizada e a experimentação é uma das mais fortes motivações dos jovens.

O Dossiê Universo Jovem 3² relaciona o prolongamento da juventude com a identidade do mundo adulto, que está mudando, está perdendo contornos diante dos olhos de jovens que vêem pais e mães, estressados pelo trabalho, serem mais felizes quando se comportam como jovens. “É difícil desejar crescer quando o crescimento significa apenas enfrentar barreiras, porque prevalece a sensação de que a parte boa do mundo adulto, os jovens já conquistaram” (DOSSIÊ UNIVERSO JOVEM 3, 2004, p.58). Os jovens já contam com liberdade, vida sexual, vida social ampla e em alguns casos, poder aquisitivo.

Maffesoli (2006) aponta o mito da criança eterna como característica da pós-modernidade que tem o paradoxo da junção entre arcaísmo e vitalidade, mito do “*puer aeternus*” no sentido de que essa juventude não é simplesmente , um problema de estado civil, as novas gerações vivem de forma paroxística os valores hedonistas, que por contaminação chegam a todo corpo social.

A juventude é uma fase de extrema liberdade, em que há tolerância social de atitudes infantis, inconsequentes e irresponsáveis ao mesmo tempo em que, os jovens contam com permissão social para assumir responsabilidades de adultos. Já que se encontram numa transição, com limites pouco claros, podem agir tanto como crianças e adolescentes quanto como adultos, é uma situação muito confortável, por isso, abandonar a condição de jovem para assumir os compromissos da vida adulta tem sido postergado.

A idéia de juventude expandida se mostra como um fenômeno atual observado nos filmes, com personagens na faixa dos 30 anos que alternam comportamentos típicos de crianças e adolescentes, distantes da responsabilidade da vida adulta, mas com a liberdade que a passagem pelos 18 anos traz.

Nos filmes há personagens que ainda moram com os pais, que saíram de casa e ainda, alguns que voltaram: *A Concepção*, os pais da jovem Liz voltam de Bangladesh para cuidar da filha envolvida no “movimento” da concepção, mas ela foge do controle dos pais. *Nina*: a protagonista saiu da casa da mãe, mas ainda recebe dinheiro dela. Os jovens de *Cama de Gato* moram com os pais numa situação confortável e não falam em sair de casa. O protagonista de *Árido Movie* não mora com os pais há vários anos, e enfrenta o dilema de seguir ou não, as

² O Dossiê resulta de uma pesquisa realizada pelo Instituto Datafolha a pedido da MTV em 2004, foram realizadas 2.359 entrevistas com jovens entre 15 e 30 anos de 8 capitais brasileiras.

ordens da avó que deseja que ele defenda a honra da família matando o assassino do pai. Ao mesmo tempo em que os jovens anseiam por liberdade, ainda não conseguem seguir suas vidas sem o apoio ou influência da família, e nos momentos mais difíceis assumem sua dependência.

A chamada geração canguru permanece na casa dos pais por um tempo prolongado, os motivos que adiam essa saída podem ser: ampliação do período de formação escolar para enfrentar as exigências da profissão, a dificuldade de inserção no mercado de trabalho, a permissão dos pais para o sexo dentro de casa, o conforto e padrão de vida na casa dos pais, valorização social do jovem, adiamento do casamento e dificuldade de separação entre pais e filhos. De acordo com a pesquisa da UNESCO³, quase metade dos jovens brasileiros (49,3%), de 15 a 29 anos, nunca saiu da casa de seus pais.

A dissolução das identidades ligadas à idéia de nação ou território, com o desajuste das crenças e valores tradicionais, e a relativização da cultura do emprego e do salário, alongam transições e as tornam indeterminadas e descontínuas, como elementos importantes dos processos de desinstitucionalização da condição juvenil moderna (ABRAMO, 2005, p. 25).

Para entender os tipos de comportamentos que os jovens apresentam atualmente, em diálogo com o estado em que nossa sociedade se encontra, são trazidas aqui algumas das teorias desenvolvidas por pesquisadores que procuram entender o período contemporâneo, seus dilemas e idéias relacionados a conceitos como tribalização, relativização do tempo, liberdade, niilismo e hedonismo. Os conceitos foram escolhidos por se fazerem presentes nos filmes, por meio do imaginário apresentado, das atitudes dos personagens, das situações mostradas e em especial, da sinergia de linguagens.

Todos os temas abordados são permeados pela noção de tribo. A neotribalização teorizada por Maffesoli, em sua característica de pulsão gregária, é um processo que está presente na vida dos jovens atualmente, rara é a representação de jovens desgarrados de tribos, em geral, há grupos de identificação para todos aqueles que não desejam estar sozinhos.

³ A pesquisa encomendada pela UNESCO foi realizada pelo Ibope Opinião em 2004, publicada com o título “Juventude, Juventudes: o que une e o que separa”, foram realizadas entrevistas com jovens entre 15 e 29 anos de todo o Brasil.

A tribalização renova as teorias sobre o comportamento do jovem contemporâneo, e atualiza a noção de cultura jovem, de uma forma que se mostrou bem conveniente para a publicidade e o jornalismo, que se apropriaram do termo tribo, esvaziando-o de seu sentido original: a tribalização é uma reação ao individualismo e burocratização, uma reativação do sentimento coletivo, grupal, uma forma de estar junto encontrada por aqueles que desejam fugir do princípio da funcionalidade que permeia a maioria das relações contemporâneas. Os jovens demonstram uma grande necessidade de identificação, de inclusão em grupos que tenham visibilidade dentro da sociedade, as tribos são capazes de oferecer um sentimento de pertencimento por meio da afinidade de idéias com o grupo. Como será detalhado a seguir, a tribalização se relaciona diretamente com o hedonismo, valorização da imagem e niilismo.

No prefácio à terceira edição francesa de *O Tempo da Tribos*, em 2000, Maffesoli comenta sobre a cultura contemporânea em comparação à cultura de um passado recente com idéias ultrapassadas, inadequada se trazida para entender a contemporaneidade: “(...) essa geração se encontra, de maneira mais ou menos consciente, amarga e irritada, triste e infecunda. Ela se contenta em repisar as receitas filosófico-políticas que a levaram ao poder” (MAFFESOLI, 2006, p.4). Se considerarmos o envolvimento atual dos jovens com a religião, política e apego às tradições, à primeira vista, sob um olhar apressado, pode-se afirmar que há desinteresse por questões coletivas e individualismo acentuado. Mas é preciso uma análise mais aprofundada para se ter uma melhor noção de como os jovens contemporâneos se relacionam com a sociedade.

Em vez da lengalenga, do sortilégio de que se tratou: redizer, sempiternamente, as palavras-chave do século XIX, é preciso saber se contentar com as metáforas, analogias, imagens, todas coisas vaporosas, que seriam os meios menos piores possíveis para dizer “o que é”, o que está em estado nascente. De fato, é fácil “entoar a cantiga” democrática ou republicana. E é a isso que se dedica a maior parte dos intelectuais, jornalistas, políticos, assistentes sociais e outras boas almas, que se sentem “responsáveis” pela sociedade. Qualquer que seja a situação, quaisquer que sejam os protagonistas, eles só têm na fala as palavras cidadania, República, Estado, contrato social, liberdade, sociedade civil, projeto. É, sem dúvida, honroso e mesmo bastante gentil. Sim, mas são palavras que parecem vir do planeta Marte para a maior parte dos jovens que não sabem o que fazer da política e mesmo do social (MAFFESOLI, 2006 p.5).

A comparação entre a representação dos jovens contemporâneos e de jovens de décadas passadas demonstra uma perda de preocupação política, religiosa e social. Mas os

dois tipos de imaginários envolvem mais do que os comportamentos dos jovens, o tipo de sociedade, seus desafios e perspectivas mudaram profundamente, assim como o comportamento esperado dos jovens e suas funções. Para uma visão mais livre de conceitos prévios, desenvolvidos com base em outra época e outro tipo de sociedade, se faz necessário livrar-se de certos paradigmas na tentativa de entender os fenômenos e comportamentos contemporâneos a partir de exemplos e teorias atuais.

As noções de tempo e espaço, por exemplo, são muito diferentes se compararmos o momento em que estamos vivendo com décadas passadas. A circulação das informações exemplifica a aceleração trazida pelos avanços tecnológicos. Houve um tempo em que o cinema também tinha a função de mostrar notícias “importantes” de lugares distantes, o tempo entre a ocorrência dos fatos e a divulgação atualmente, pode ser de frações de segundos, e com a velocidade também veio a multiplicação de mensagens.

1.1 RELATIVIZAÇÃO DO TEMPO

A experimentação do mundo proporcionada pela liberdade adquirida com a maturidade, se configura em uma mobilidade constante em diversos segmentos da vida dos jovens, os lugares, relacionamentos e paixões são, em geral, passageiros. Como bem descreve Groppo (2000) a falta de compromisso vai além das relações afetivas, os “novos nômades” não param, estão sempre buscando a diversão que pode ser melhor na próxima não-parada. Por isso as representações desses jovens e os produtos culturais voltados para este público apresentam uma variação em grande velocidade de idéias, situações, formas e sensações.

Como afirma Outeiral (2001) o tempo de elaboração das experiências das crianças e adolescentes hoje é muito mais rápido do que o tempo dos adultos. Pode-se afirmar que os jovens vivem com uma certa desconexão temporal: convertem o tempo presente e ativo como uma maneira de manejá-lo. “No tocante à sua expressão de conduta parecem viver em processo primário com respeito ao temporal. As urgências são enormes, e às vezes, as postergações são aparentemente irracionais” (OUTEIRAL, 2001, p.97). A relação com o tempo, para muitos jovens, ocorre em função de suas próprias demandas em vez de ocorrer numa relação direta com a alteridade.

Isso nos remete ao fato de que é próprio desse movimento evolutivo a utilização do tempo dentro de critérios do processo primário, tal como descrito por Freud, quando o tempo é vivido predominantemente em função das demandas internas, inconscientes, tempo interno, tempo de elaboração. (Os jovens) Vivem então, em função de suas transformações psíquicas, esse afastamento do tempo cronológico (OUTEIRAL, 2001, p. 98).

Mas, como integrantes de uma sociedade em aceleração, mesmo priorizando as necessidades próprias não há como fugir do ritmo de vida que as metrópoles ditam aos seus habitantes, a velocidade está impregnada na sociedade contemporânea influenciando de forma direta as vivências das pessoas nas grandes cidades.

Giddens identifica as discontinuidades que separam as instituições sociais modernas das ordens sociais tradicionais, entre as características apontadas por ele está o ritmo de mudança:

As civilizações tradicionais podem ter sido consideravelmente mais dinâmicas que outros sistemas pré-modernos, mas a rapidez da mudança em condições de modernidade é extrema. Se isto talvez é mais óbvio no que toca à tecnologia, permeia também todas as outras esferas (GIDDENS, 1991, p.15).

Há um reforço das características modernas, com mudanças cada vez maiores e mais velozes. Os meios de comunicação, de transporte, e os avanços tecnológicos em geral proporcionam uma mudança na relação com o tempo nos dias de hoje, em comparação com a sociedade em um passado não muito distante. Os avanços tecnológicos, o estabelecimento do capitalismo, o início do processo de aceleração, fragmentação dos processos e urbanização iniciados no século XIX, têm cada vez mais se acentuado. A sociedade atual apresenta todas essas mudanças de forma ainda mais intensa.

Além de estímulos aprofundados, os produtos hoje possuem uma durabilidade programada, mais curta do que antes. Assim como o consumo, os objetos culturais, obras de arte, e as próprias relações também tendem a ter uma curta duração, um pequeno tempo de fruição. Estamos diante da geração do *zapping*, numa referência ao *zappedo* que o controle remoto e o grande número de canais da televisão proporcionam atualmente, em que o tempo de fruição de cada canal é muito pequeno, o tempo de atrair, de demonstrar qualidade é de segundos, o tempo de pensar é pouco, isso pode ter desenvolvido uma capacidade de tomar decisões rapidamente. O “ficar” em vez do namorar, faz parte dessa lógica, o tempo para

conhecer, se relacionar e resolver não ver nunca mais uma pessoa é de algumas horas. As drogas em geral também proporcionam uma fruição momentânea. A atenção dos jovens não permanece muito tempo em uma coisa apenas, o que requer muito tempo de atenção sem variação de forma e conteúdo acaba sendo classificado como monótono, desinteressante. A sociedade atual é governada pela velocidade, com informações circulando segundo a temporalidade própria das ondas eletromagnéticas e das redes de fibras ópticas.

Um mundo fenomenal – especificamente urbano – que era marcadamente mais rápido, caótico, fragmentado e desorientador do que as fases anteriores da cultura humana foi uma implicação da modernidade. De acordo com Singer (2004), o indivíduo deparou-se com uma nova intensidade de estimulação sensorial em meio à turbulência sem precedentes do tráfego, barulho, painéis, sinais de trânsito, multidões que se acotovelam, vitrines e anúncios da cidade grande:

O ritmo de vida se tornou mais frenético, acelerado pelo transporte rápido, pelos horários prementes do capitalismo moderno e pela velocidade sempre acelerada da linha de montagem. A modernidade, em resumo, foi concebida como um bombardeio de estímulos (SINGER, 2004, p.102).

Para Crary (2004) a lógica cultural do capitalismo faz a exigência que aceitemos como natural a mudança rápida da nossa atenção de uma coisa para outra: “O capital como troca e circulação aceleradas, necessariamente produz esse tipo de adaptabilidade perceptiva humana e torna-se um regime de atenção e distração recíprocas” (CRARY, 2004, p.70). Essa constatação é feita tomando como referência o início do capitalismo, ainda no começo do século XIX, desse período até a atualidade, o capitalismo só se fortaleceu e a aceleração está ainda mais estonteante.

A pressa em vivenciar diversas situações e realizar várias atividades ao mesmo tempo, demonstra uma valorização do presente, em detrimento do futuro. A relação com o futuro se mostra de uma forma descompromissada para os jovens nos filmes, as atitudes do presente são determinantes para o que está por vir na vida deles, mas isso não parece ser lembrado, as ações são guiadas pelas emoções e necessidades do momento.

Considerando a tradição otimista da modernidade, em que o futuro era concebido como algo superior ao presente, Lipovetsky (2007) lembra que estas convicções foram desmentidas pelas tragédias que o século XX presenciou e pelos novos desdobramentos dos perigos tecnológicos e ecológicos.

Nos filmes, os protagonistas se vêem em um período de escolhas que determinarão seu futuro, as escolhas fazem parte da vida dos jovens em vários aspectos: profissional (*Cama de Gato*), amoroso (*A Concepção*), como escapar dos crimes cometidos (*A Concepção*, *Cama de Gato*, *Nina*) ou cometê-los (*Nina*, *Árido Movie*). Mas o que parece guiar seus caminhos é o acaso que resulta de suas ações em busca do prazer. “O *no future*, slogan das gerações mais jovens, ecoa, embora com menos exuberância, no conjunto da sociedade” (MAFFESOLI, 2006, p. 110). Se na maioria das projeções o futuro será pior do que o presente, não faz sentido investir nesse futuro obscuro em detrimento do presente prazeroso, nem apostar na esperança em que outras gerações apostaram em vão, o que resta aos jovens nos dias de hoje é usufruir o presente sem grandes apostas no futuro.

Giddens (1991) vê o mundo em que vivemos hoje, carregado e perigoso, o que além de enfraquecer a suposição de que a emergência da modernidade levaria à formação de uma ordem social mais feliz e mais segura, nos fez perder a crença no “progresso”, dissolvendo as “narrativas” da história. A descrença em um futuro melhor levou à necessidade de vivenciar numa intensidade aprofundada o presente.

Os comportamentos dos personagens nos filmes revelam o descaso com o que pode acontecer, como a relação com as drogas, que resultam em casos extremos, como internação e overdoses de alguns personagens. Diante dos comportamentos dos jovens hoje, há posições bastante pessimistas:

(...) o que vemos são jovens com pouca iniciativa, angustiados diante da escolha profissional, deprimidos, estressados, com dificuldade para sair da casa dos pais e definir seu próprio caminho. (...) Crise de pânico, depressão, violência, drogadição, anorexia, ao ideal do prazer e da beleza (os jovens) respondem com a morte e a dor (WEINBERG, 2001, p.8-11).

Há comportamentos contestadores, destrutivos e desinteressados, cada um é convocado por suas próprias vontades a se colocar diante da sociedade, com liberdade e responsabilidade pelas próprias ações, mas poucos conseguem se portar de forma progressista, manejando o presente na construção de um futuro melhor.

A diminuição da importância dos conceitos tradicionais resultou em uma oscilação de crenças, com obediência cega a certas idéias em um momento e logo depois o desprezo por elas, a mobilidade e personalidade amorfa é o que caracteriza muitos dos jovens atualmente, e é dessa forma que esses jovens se relacionam com o mundo. Não há investimento na

construção de algo durável, em geral, as ações estão ligadas a recompensas imediatas, as incertezas são uma marca do tempo em que vivemos, as mudanças ocorrem em ritmo acelerado e de forma imprevisível. Por isso identificamos o niilismo com os jovens contemporâneos, no meio desse turbilhão de inovações tecnológicas, de descobertas científicas, de tantas contradições, o nada impera.

1.2 NIILISMO E HEDONISMO

Niilismo e hedonismo são duas noções intimamente ligadas na cultura contemporânea, niilismo como descrença em algo absoluto, nada existe de forma inconteste, não há verdade nem hierarquia de valores, há uma pulsão de desmistificar que não deixa muitos conceitos durarem. E hedonismo, do grego *hedoné*: prazer, pulsão pela fruição, busca do prazer como ideal diante da falta de outros.

O sentido, os grandes conceitos, são terrenos desertificados, o niilismo acelerou esse processo, abrindo espaço para a efetivação de novas tentativas de repensá-los fora dos esquemas e das categorias da tradição. Maffesoli (1988) identifica o relativismo metodológico que avança e se consolida em todos os domínios da vida social, na política: descompromisso; trabalho: diversificação dos investimentos pessoais; religião: formas menores de sagrado; família: sexo errante; social: multiplicidade dos circuitos; consumo: hedonismo; nação: local. Essas características são bem representadas nos filmes que fazem parte da amostra dessa pesquisa, o relativismo dos conceitos tradicionais fazem parte da vida daqueles que acompanham o declínio das verdades absolutas.

As vivências daqueles que são jovens no século XXI são muito diferentes das gerações anteriores. Os jovens de hoje são filhos da geração que se desiludiu com as utopias revolucionárias, as grandes verdades políticas, religiosas e sociais deixaram de oferecer a esperança em um futuro melhor. Por isso, as vivências e o modo de encarar a política, a religião e a sociedade sofreram muitas mudanças da geração passada para a geração atual de jovens. O que não significa que o gregarismo, antes direcionado à religião, e a vontade de realizar mudanças, antes depositada na política, deixaram de existir, os dogmas e verdades universais é que deixaram de ser norteadores.

A discussão sobre a despolitização da maioria dos jovens atualmente, é frequente ponto de partida para relatos nostálgicos em relação às pessoas ou à política de outros tempos, o descaso com a sociedade em geral aparece como característica típica em muitas representações dos jovens contemporâneos, o desapego às religiões também evoca algum tipo de nostalgia entre alguns que ainda acreditam numa força divina capaz de guiar a humanidade por um bom caminho. As causas, conseqüências e até soluções para o “problema” atual são inúmeras, e provocam muita discórdia, mas a mudança ocorrida na relação entre a sociedade, a religião e a política são um ponto de convergência entre os teóricos da cultura atual.

Freire Filho (2005) observou que as teorias subculturalistas enfatizaram as estratégias estéticas e os rituais de consumo dos jovens, enquanto as teorias pós-subculturalistas costumam ressaltar o hedonismo, consumismo, individualismo, niilismo, cinismo, pessimismo e apatia política dos jovens:

Ambas as partes (subculturalistas e pós-subculturalistas) negligenciam, por razões distintas, tentativas de engajamento juvenil em atividades políticas muito além da resistência simbólica ou da política do prazer, do desaparecimento, do gosto ou do corpo. Refiro-me, por exemplo, à ligação – episódica ou duradoura – de diversos grupos e tendências punks com uma série (às vezes, incongruente) de organizações políticas anarquistas, socialistas, comunistas e com campanhas e protestos contra o racismo, o sexismo, o autoritarismo, o imperialismo estadunidense, o neonazismo, a brutalidade policial, a violação dos direitos dos presos e dos homossexuais, a proibição do aborto (FREIRE FILHO, 2005, p. 148).

Uma nova conceitualização das noções de engajamento e resistência, mais compatível com a sociedade em seu estado atual, considera os comportamentos individuais como ações transformadoras, não só as formas políticas tradicionais são demonstrações de resistência ou confronto. Pequenos gestos da vida cotidiana podem representar ações políticas, que tradicionalmente eram associadas a protestos organizados ou insurreições coletivas de larga-escala.

Resistência possui várias acepções de acordo com Freire Filho [2007(1)], além de questões de estrutura e controle social há as manifestações de *agenciamento*: capacidade mediada socioculturalmente de agir de modo propositado (e, por vezes, criativo) diante de imposições coercitivas e estados de dominação, impedindo, fortalecendo ou catalisando mudanças em normas, sanções e hierarquias culturais e sociais.

A resistência está normalmente ligada à fermentação de utopias – especulações, fantasias e exercícios de imaginação histórica que vislumbram uma radical alteridade sistêmica, a partir da qual se configurariam formas de vida e arranjos sociais genuinamente comprometidos com o livre desenvolvimento individual e o bem-estar coletivo (FREIRE FILHO, 2005, p.16).

A vontade de viver em um mundo melhor não deixou de existir, só não existem fórmulas prontas de alcançar esse mundo, a crise de fundamentos carregou consigo as receitas da ciência, religião e política para a solução dos problemas que empurram os desejos por mudanças, os princípios e critérios absolutos se dissolveram, o que motivou suas formulações continua existindo. O questionamento não poupa cultura, sociedade, crenças nem instituições, tudo é sacudido, posto em discussão. A superfície antes intocável, das verdades e dos valores tradicionais está despedaçada.

Lipovetsky considera que o sentimento de crítica social não está embotado, apesar da idéia de ruptura revolucionária ter perdido a credibilidade, para ele todas as esferas da vida social passaram a ser objeto de críticas:

Sintomas manifestos: casamento entre homossexuais, difusão das drogas, mães de aluguel, alimentação macrobiótica, modas típicas do consumismo, mensagens televisivas de propaganda “libertária” (...). Enfim, qual o campo de atividade humana que, em nossos dias não é recolocado em pauta por falta de consenso a respeito? Mesmo que a perspectiva revolucionária já não esteja na ordem do dia, sem dúvida não é a unanimidade de impressões que ameaça nossa coesão social (LIPOVETSKY, 2007, p.12).

É o que demonstra o comportamento dos personagens nos filmes selecionados, eles não fazem parte de organizações nem partidos, não ostentam bandeiras nem defendem grandes ideais, mas vivem em conflito por não concordarem com muitas situações, por questionarem leis e instituições tradicionais, ao mesmo tempo em que também revelam uma grande tolerância diante de escolhas e modos de vida atípicos.

Foi entre os jovens que se construiu até hoje, e, na contramão do que a maioria das representações demonstra, se constrói ainda, a maioria das manifestações de oposição, resistência e questionamento político, ecológico e social. As manifestações de contestação juvenis contam com pouca visibilidade midiática e são muitas vezes menosprezadas.

Como afirma CRUZ (2000), com algumas exceções, Estado, família e escola pensam na juventude como uma categoria em trânsito, uma etapa de preparação para o que ainda será

válido, valorizada pelo que será ou deixara de ser. Seguindo essa idéia, muitas manifestações juvenis não são levadas à sério, encaradas como sinal de rebeldia da idade. Nos filmes escolhidos, os jovens demonstram atitudes inconseqüentes e fora do comum, comportamentos problema para a sociedade sob um ponto de vista, mas também exemplos de resistência.

A anarquia, os grafites urbanos, os ritmos tribais, os consumos culturais, a busca de alternativas e os compromissos itinerantes, devem ser lidos como formas de atuação política não institucionalizada, e não como as práticas mais ou menos inofensivas de um monte de desadaptados (CRUZ, 2000, p.1).

Considerando as ações cotidianas contestadoras como demonstrações de ativismo, de acordo com o comportamento dos jovens nos filmes com as batalhas pessoais tendo mais prioridade do que as coletivas, mesmo cuidando dos próprios problemas os jovens demonstram uma grande potência modificadora, revelam uma nova forma de vivenciar diversos aspectos da vida social. Na representação feita pelos filmes o presente é o que realmente interessa aos jovens, o pensamento imediatista, geralmente em busca do prazer, não demonstra qualquer tipo de preocupação com o futuro, nem um olhar crítico para o passado, mas a intensidade das vivências e da negação dos valores acaba por configurar ações de resistência, até porque os jovens facilmente se tornam foco das atenções, sob vários aspectos apresentam traços almejados por muitos, afinal, os jovens simbolizam o avanço, a atualização, o “pós-moderno”.

O niilismo como negação de verdades absolutas é uma característica que marca a sociedade contemporânea, o retorno a uma sensibilidade apurada e aos instintos tribais caracterizam a época atual. O momento tribal pode ser comparado ao período de gestação: alguma coisa é aperfeiçoada, provada, experimentada, antes de decolar para uma expansão maior, o vivido e a experiência partilhados são as bases sobre as quais nos debruçamos, em vez dos dogmas estabelecidos de forma impositiva. “O nada ou quase nada se torna uma totalidade. Os rituais minúsculos se invertem até se tornarem base da socialidade” (MAFFESOLI, 2006, p.53).

Os jovens dos filmes escolhidos demonstram uma relação de naturalidade com as drogas, a relação com o trabalho é informal, há uma quebra de barreiras e tabus com o sexo, há uma relação mais harmoniosa com o meio ambiente, os personagens demonstram um outro

tipo de concepção de mundo, com abertura para o novo, em busca de experiências diversas, que tende a influenciar toda uma sociedade.

Os filmes abordam a situação política e social contemporânea de forma crítica, pelo contexto em que as situações ocorrem, mas poucos personagens jovens demonstram algum tipo de comportamento engajado ou preocupado com questões mais coletivas.

Lipovetsky ressalta que, embora a fé em Deus nunca seja extinta, tudo indica que a religião deixou de desempenhar o papel confortador que tivera no passado. “De agora em diante, compete a cada pessoa procurar as próprias tábuas de salvação, cada vez com menos suporte e alívio provenientes da esfera do sagrado” (LIPOVETSKY, 2007, p.7).

Se o céu não é mais o lugar almejado, com isso não há mais um Deus a ser temido e respeitado, a política não parece solucionar as questões coletivas, o desenvolvimento humano não se harmoniza com a Terra, o que resta para os jovens é o nada. Um termo muito pertinente quando se aborda a cultura contemporânea é niilismo (do latim *nihil*: nada), palavra que traz consigo a idéia de ruptura com valores e verdades tradicionais. Pecoraro (2007) aponta o lado “positivo” do conceito: a crítica e desmascaramento que revela a inexistência de fundamentos, verdades e critérios absolutos e universais, convocando cada um diante de sua própria liberdade e responsabilidade, o lado “negativo” apontado pelo autor remete aos traços destruidores e iconoclastas, como os do declínio, ressentimento, incapacidade de avançar, paralisia e “tudo-vale” relacionados ao comportamento niilista.

Pecoraro (2007) considera o conceito essencial, imprescindível para compreender o pensamento contemporâneo. Signo do nosso tempo, fenômeno ubíquo, complexo, multifacetado, ao mesmo tempo causa, patologia e oportunidade.

A multiplicidade de discursos no social foi identificado por Lyotard há três décadas, ele descreveu o deslocamento das relações sociais na pós-modernidade:

Os antigos pólos de atração formados pelos Estados-nações, os partidos, os profissionais, as instituições e as tradições históricas perdem seu atrativo. E eles não parecem dever ser substituídos, pelo menos na escala que lhes é própria. (...) a finalidade de vida é deixada à diligência de cada cidadão. Cada qual é entregue a si mesmo. E cada qual sabe que este si mesmo é muito pouco (LYOTARD, 1990, p. 28).

A multiplicidade de circuitos sociais revela que não há indivíduos isolados, as pessoas se relacionam dentro de várias atividades sociais, o aprofundamento das relações não é comum, mas há muita interação. Ao contrário do que constatam muitos teóricos assustados

com os avanços das tecnologias de informação e comunicação, as pessoas não foram isoladas pelas máquinas, os jovens estão em constante convivência. Embora, realmente não existam mais ideais capazes de atrair muitas pessoas e durante um longo período.

Os vínculos sociais não foram totalmente dissolvidos, mas certamente não há mais pessoas ligadas de forma fixa e duradoura. Dificilmente os jovens permanecem nos lugares em que nasceram e passam toda a vida convivendo com o mesmo círculo familiar e de amigos.

Para alguns jovens entediados e desencantados de classe social bem favorecida, que experimentaram todas as formas de lazer, só parecem restar os limites da violência, das drogas e do sexo a explorar. Há aqueles que já vivenciaram antecipadamente todas as etapas naturais da vida, praticando todo tipo de liberdades, antes reservadas apenas aos adultos.

O sentimento de impunidade e a tirania das vontades individuais são os ingredientes que somados, dão a sensação de confiança e onipotência. O jovem necessita ser reconhecido ou valorizado, o que muitas vezes não acontece no lar, na rua ou na universidade. Entre os jovens que não fazem parte dessa classe mais favorecida, também há exemplos de violência extrema e despreocupação com limites. Nesses casos ocorre uma violência como reflexo de todas as vivências, longe de uma estrutura de segurança e carinho, como uma revolta alimentada desde infância pelas injustiças que sempre sofreram, ou reflexo das últimas dificuldades enfrentadas.

Bauman identifica o mal-estar das civilizações, de acordo com a denominação dada pelo autor: modernas e pós-modernas, e as mudanças entre as relações de liberdade e segurança ocorridas na pós-modernidade:

Dentro da estrutura de uma civilização concentrada na segurança (modernidade), mais liberdade significa menos mal-estar. Dentro da estrutura de uma civilização que escolheu limitar a liberdade em nome da segurança, mais ordem significa mais mal-estar (BAUMAN, 2005, p.8).

Para Bauman, os ganhos e as perdas mudaram de lugar, mas o mal-estar persistiu: os homens e mulheres pós-modernos trocaram um quinhão de suas possibilidades de segurança por um quinhão de felicidade. Os mal-estares da modernidade provinham de uma espécie de segurança que tolerava uma liberdade pequena demais na busca da felicidade individual. Os mal-estares da pós-modernidade provêm de uma segurança individual pequena demais diante de uma liberdade extrema.

Os jovens atuais contam com a possibilidade de irem a qualquer lugar e vivenciar os mais diversos tipos de situações, mas as conseqüências podem fugir ao controle, não há garantia, nem domínio dos resultados de nenhuma ação. Os jovens simbolizam essa liberdade com poucos limites da sociedade atual com exemplos de comportamentos inconseqüentes, sem limites nem padrões definidos.

Baudrillard (1991) traz uma idéia interessante sobre a ascensão da liberdade, para ele a liberdade quer ser negociada para a febre do automóvel e do eletrodoméstico, ou até do psicotrópico e do pornográfico. Mais do que o consumismo, a liberdade para os jovens nos filmes representa a exploração de novas sensações e experiências, em especial relacionadas a busca de prazer sensorial ou psíquico.

A relativização de verdades e tradições, a deposição de suportes capazes de guiar comportamentos e crenças não foi seguida de uma reposição de valores coletivos, a liberdade atual permite que cada pessoa eleja seus dogmas. A grande liberdade que nossa sociedade alcançou é consenso entre alguns pensadores da contemporaneidade: “(...) por haver tanta liberação e liberalização dos costumes e das opiniões, o problema da falta de liberdade já nem pode ser considerada entre nós. Está virtualmente resolvido” (BAUDRILLARD, 1990, p.102).

Lipovetsky também considera a liberdade como um bem já adquirido, deixando de ser um desejo ardente, enquanto o hedonismo foi despojado de sua aura triunfal passando de um ambiente de euforia progressista para uma atmosfera de ansiedade. “Antes, havia a sensação de que a existência se tornara um tanto menos pesada; hoje, 'tudo se contrai', endurecendo de novo” (LIPOVETSKY, 2007, p.4). O paradoxo atual para o autor, consiste na intensificação dos obstáculos de vida e aprofundamento do mal-estar subjetivo coexistindo com uma atmosfera de entretenimento e distensão contínuos e bem-estar consolidados.

Lipovetsky considera o hedonismo atual uma conseqüência das seguidas decepções: “Para enfrentar as contrariedades da vida, as sociedades de matiz tradicional tinham à sua disposição instrumentos diversos de consolação religiosa” (LIPOVETSKY, 2007, p.7). Agora há recreação e gozo no “universo individualista da livre-opção”. O niilismo atual, como descrença em tudo que a geração passada apostou, desaguou no mar da busca dos prazeres.

A observação de manifestações cotidianas como o surgimento de grupos religiosos, festivais musicais, agrupamento das pessoas, o fenômeno da tribalização, demonstra que a sociedade atual não é individualista como se afirma com freqüência, as pessoas sentem

necessidade de estar juntas sempre, a experiência compartilhada gera um valor e funciona como vetor de criação, o que mudou foi a maneira das pessoas se unirem, já que a política e a religião perderam esse poder gregário. As sociedades racionalizadas, assepsiadas, em que reina a anemia existencial, preocupadas em banir o risco são um campo fértil para o bárbaro retornar. “Estamos diante de uma verdadeira avalanche instintiva, que estimula o gregarismo. Só interessa a atmosfera afetiva em que cada um se sente mergulhado” (MAFFESOLI, 2005(1), p.16).

Uma das razões que levam os jovens a permanecerem na fase de liberdade, com poucos compromissos e deveres, e não assumirem a fase adulta, é o hedonismo, a juventude se mostra como uma fase repleta de experiências, de convites à fruição. Os valores de liberdade, descontração, alegria estão, na maioria das vezes, relacionados aos jovens.

Finkelkraut (1988) constatou há duas décadas, que o “enfraquecimento da vontade” e a apatia não tornavam o indivíduo apto a se orientar no mundo, mas isto não resultaria em adesão a grandes desígnios paranóicos. Sobre o hedonismo, ele afirmou que se havia descoberto a utilidade do inútil, o mundo metodicamente cercado com apetites e prazeres elevou qualquer distração à dignidade cultural.

Em vez de aderir a religiões ou partidos políticos, muitos jovens se direcionam hoje pelo prazer e o entretenimento descompromissado, não há mais dogmas, nem verdades nas quais se possa acreditar sem questionamentos, diante da atual sociedade niilista só resta aos jovens mergulhar na fruição dos prazeres imediatos e fáceis.

Diante do hedonismo, do fim de grandes verdades e de cartilhas dogmáticas a serem seguidas, as pessoas se direcionam pelos emocionalismos imediatos, pelas realizações dos desejos momentâneos, em geral junto com outras pessoas, em grupos de afinidade.

Maffesoli (2006) descreve o que predomina na atitude grupal: o dispêndio, o acaso, a desindividualização, a fruição. O importante é sentir em comum, participar da intensidade do momento, a partilha do sentimento é o verdadeiro cimento societal. A busca por grupos resulta da necessidade de compartilhar os prazeres e as afinidades. O que Maffesoli chama de “familiarismo” natural.

Os jovens não aparecem isolados pela técnica, os recursos tecnológicos desenvolvidos oferecem, pelo contrário, oportunidades de encontros, como a internet e o celular. Nos filmes selecionados, os personagens estão em constante encontro com outras pessoas, em festas, bares, ou na rua mesmo, a maioria das sequências mostra interação entre os jovens.

Não há isolamento das pessoas pelo avanço tecnológico atual, não existem tantas relações duradouras nem grandes ações altruístas, mas todos estão em constante interação, por mais egoístas que sejam os objetivos, não há como fazer parte da sociedade sem se relacionar com os outros.

Os jovens representam um modo de vida, na década de 80, Finkelkraut já identificava a formação de um grupo particular que passou a representar o imperativo categórico de todas as gerações. O culto ao consumo culminou na idolatria dos valores juvenis.

O burguês está morto, viva o adolescente! Um sacrificava o prazer de viver pela acumulação de riquezas; o segundo quer, antes de tudo, divertir-se, distrair-se, escapar pelo prazer dos rigores da escola, e é por isso que a indústria cultural encontra nele a forma de humanidade mais rigorosamente adequada à sua própria essência (FINKIELKRAUT, 1988, p. 153).

Mais do que a necessidade de estar-junto, as pessoas buscam o prazer; os valores da religião e política deixaram de guiar os objetivos de vida da maioria; a função de acumular, conseguir cada vez mais dinheiro para consumir ainda serve de norte para a vida de alguns, mas tem deixado de guiar a vida de muitos; os grupos oferecem uma idéia de pertencimento ao mundo, de ter um papel ou uma certeza, mesmo que passageiros, no meio de todo o niilismo contemporâneo, com noções reafirmadas e fortalecidas pela presença de várias outras pessoas no mesmo grupo e, em alguns casos pela propagação midiática. Mas a busca do prazer aparece como o principal propulsor das ações dos jovens de acordo com os filmes analisados, e o prazer individual não é tão atrativo quanto a fruição compartilhada.

Comparando os desejos e decorrentes decepções, Lipovetsky observa que aqueles indivíduos ligados às tradições harmonizam melhor essas duas instâncias, enquanto “Os grupos ou categorias sociais hipermodernos emergem como sociedades de 'decepção inflacionada'. Quando a felicidade é prometida em cada esquina, a vida cotidiana está passando por uma dura prova” (LIPOVETSKY, 2007, p.6).

O prazer e a felicidade como grandes valores a serem buscados geram a noção de que a ausência deles é sinal de grande fracasso. Estamos numa sociedade em que uma das doenças que atinge maior número de pessoas é a depressão, a busca de experiências intensas, de prazer a cada momento gera uma ansiedade, que muitas vezes resulta em decepção, frustração.

A sociedade do consumo, passou a ser a sociedade do prazer, hoje se vive pelo prazer, se rouba, se trabalha, se mata, para comprar ou conseguir o prazer. O prazer descomprometido

é o combustível das situações mais marcantes nos filmes, as atitudes inconseqüentes em busca de experiências prazerosas proporcionam situações de conflito, na maioria das vezes com adultos, e encontro com os outros, em geral, jovens. As relações recentes são estreitadas rapidamente, paixões intensas e fugazes estão presentes na vida de todos os jovens protagonistas.

Os jovens mostrados nos filmes vivem uma realidade hedonista, espetacular, longe das questões sociais, políticas e religiosas da realidade. Essas questões mais “monótonas” da existência não fazem parte do cotidiano dos protagonistas. Poucas formas militância tradicional se fazem presentes entre as situações mostradas, são muito raros os questionamentos políticos, sociais e culturais. O hedonismo como substituto do consumismo e de grandes ideais faz parte de todos os filmes.

Como afirma Singer (2004, p.119): “A modernidade inaugurou um comércio de choques sensoriais”.

O *vaudeville*, que também surgiu como um grande divertimento popular nos anos de 1880, tornou-se a síntese da nova tendência para atrações curtas, fortes e saturadas de emoção, com sua síntese aleatória de atos prodigiosos, comédias pastelão, músicas, danças, cachorros adestrados, lutadores e coisas do gênero (SINGER, 2004, p.120).

A evolução do estímulo às sensações gerou o que temos hoje: jogos eletrônicos em que os movimentos devem ser efetivamente realizados pelos jogadores, e simulam velocidade e sensações de forma bem realista, cinema com exibição em 3 dimensões, filmes como *Jackass* que não só simula dor e comédia, mas aplica brincadeiras que beiram a tortura com seus 'atores' sendo marcados com ferro quente, fígados com anzóis e picados por cobras, alguns cinemas pornôds, proporcionam, além dos filmes, exibição ao vivo e participação da platéia e peças teatrais como a *Fuerza bruta* do grupo argentino La Guard, sem narrativa, a peça é um choque de sensações.

A pulsão que levou a adesões políticas e religiosas, hoje se mostra cada vez mais na forma de busca pelo prazer, pela vivência intensa do presente e descrença em previsões otimistas para o futuro.

1.3 IMAGEM ESTÉTICA E SIGNIFICANTE

Os jovens que ansiavam ser adultos num passado recente, hoje prolongam sua juventude e não querem assumir compromissos tão cedo, já os adultos tentam se aproximar e mesmo serem reconhecidos como jovens.

A juventude atualmente não se apresenta apenas como modalidade social e cultural dependente da idade, classe ou geração. Ela também se apresenta como signo e nesta qualidade condiciona uma série de atividades produtivas, ligadas ao corpo e à imagem, que comercializam a juvenilização, novas mercadorias e a legitimidade de certa imagem juvenil. Quando falamos em juventude, estamos também falando de um produto almejado por todas as idades e divulgado como o esteticamente legítimo em nossa sociedade. Sobretudo quando se fala em beleza.

Beleza virou definitivamente um valor assumido, uma questão de conquista, e ganhou foco entre as atenções dos jovens: 37% definiram como a principal característica de sua geração “ser vaidosa / preocupada demais com a aparência”, com índices bastante próximos por classe, idade e praça. Jovens começaram a aderir às cirurgias plásticas, lipos, silicones, regimes radicais, exercícios físicos constantes. Academias viraram templos de exposição e culto ao corpo, enquanto sites sobre anorexia expuseram imagens e “dicas” de como não deixar que seus pais atrapalhem sua opção perante novos hábitos alimentares e novo visual físico (DOSSIÊ UNIVERSO JOVEM 3, 2004, p.13).

Em tempos de imagem, a beleza da juventude é item valioso e marco a ser alcançado. A juventude, com seu frescor e beleza por excelência é o objeto preferido da cultura atual, ligada ao belo, à experiência prazerosa.

Considerando a importância que as imagens possuem para a cultura contemporânea, se faz necessário analisá-las e considerar de que forma se apresentam, por isso as imagens retiradas dos filmes revelam traços da cultura jovem atual.

As diferentes funções visadas pelas imagens em sua relação com o mundo são divididas por Aumont (1993) em três modos:

1º o simbólico, dá acesso a outras esferas de modo mais ou menos direto, sagrado. Como ocorre nos filmes a presença de personagens de outras gerações, representando outros valores e formas de encarar as situações, e uma postura de estranhamento diante de

comportamentos comuns para os jovens atuais. Valores como liberdade, niilismo, beleza, busca do prazer também são mostrados de forma simbólica nos filmes.

2º o modo epistêmico: a imagem traz informações (visuais) sobre o mundo, função geral de conhecimento, gêneros documentários como paisagem e retrato. A influência de efeitos visuais de outros meios representando uma filosofia, como os jogos (necessidade de competição e divertimento, de fugir das regras do mundo real), os quadrinhos (narrativa com uso de muitas imagens diferenciada da literatura comum), os videoclipes (narrativas sem uma seqüência lógica, acelerada, superficial), animação (representando fantasia, imaginação, fuga do mundo real), instalações de arte (causar estranhamento, chocar pelo diferente, contestação) e televisão (realidade representada, sensacionalismo) .

3º o modo estético: A imagem é destinada a agradar seu espectador, a oferecer-lhe sensações (*aisthesis*) específicas. Essa função da imagem é hoje, indissociável, ou quase, da noção de arte, a ponto de se confundirem as duas, e a ponto de uma imagem que visa obter um efeito estético poder se fazer passar por imagem artística (vide a publicidade, em que essa confusão atinge o auge). As cenas de sexo e drogas buscam provocar sensações. Nos filmes escolhidos, as cenas em que os personagens fazem uso de algumas drogas que alteram a percepção são mostradas fora de foco, com vozes distantes, iluminação diferenciada, colocando o espectador numa posição de percepção alterada.

Como características das diversas tribos que se formam e se desfazem a cada momento Maffesoli identifica, entre outras: o papel da imagem e a sensibilidade comum. A vaidade atual como resultado da valorização da beleza, da ascensão dos valores da juventude, fazem parte da lógica hedonista da sociedade, “O cuidado consigo mesmo é uma 'experiência' que privilegia o prazer, o gozo de si” (MAFFESOLI, 1990, p.90). A busca do prazer é uma forma de se apropriar do mundo e fazer parte dele.

Estamos numa era de pregnância da imagem, as informações são transmitidas e recebidas de forma mais fácil quando em forma de imagens, elas possuem a capacidade de impregnar percepções e idéias, a imagem é percebida mesmo em meio a tantas outras mensagens.

Os jovens e adolescentes são especialmente sensíveis à sua situação no mundo, por isso dependem estreitamente, o que às vezes não parece, da consideração dos outros, e buscam, por uma infinidade de meios, construir seu próprio *status* relacional. Por isso o aprimoramento incansável da aparência, a roupa representando um estilo, os modos e modas,

e a habitual tendência a significar. Neste contexto, a mídia é muitas vezes fonte de inspiração para a expressividade juvenil, pois se constrói tendo a estética como norte, buscando provocar sensações e mostrar exemplos do belo.

O instinto de materializar, tocar o sentido depois de anos de sua exclusão pelo individualismo é uma necessidade constante nos jovens membros das tribos urbanas. Por outro lado, dadas as relações de estreita interdependência entre os jovens e o sistema da mídia de massa, não deverá surpreender que o que há de materializar-se seja o mínimo de um mundo imaginado – e imaginário – forjado longe do lugar real de existência: mais perto de Hollywood que do espaço físico de realização pessoal. Por isso, tampouco deve estranhar que essa materialidade seja, devido às limitações locais e conjunturais, apenas uma pálida reprodução do magnífico modelo desejado através de filmes do estilo *Rebelde sem causa* (COSTA, 1996, p.35).

A representação dos jovens pode, em parte, ser baseada na realidade e representar os sintomas de uma geração, e no sentido oposto, pode ser fonte de identificação, e influência para as atitudes de alguns jovens em busca de inspirações de beleza e hedonismo, já que nesta fase há um desenvolvimento de personalidade e busca de exemplos.

Vários jovens de grupos como punks e skinheads foram entrevistados numa pesquisa que resultou no livro *“Tribus Urbanas”* (COSTA, 1996), e os pesquisadores perceberam que o universo cognitivo e emocional da maioria dos entrevistados se estrutura sobre uma base de percepções e valores que provêm do imaginário da mídia de massa, embora ela fosse explicitamente criticada, era sempre um ponto de referência válido.

As imagens são fontes de inspiração, de difusão de idéias, estilos, fazem parte dos elementos essenciais do imaginário social contemporâneo. A vaidade é um exemplo da importância que a imagem, a visualidade possui atualmente. Outro exemplo da importância que a imagem possui para os jovens são as tatuagens, os desenhos se destacam nos corpos dos personagens nos filmes que mostram jovens, elas possuem significados ao mesmo tempo em que embelezam os corpos e representam uma aparência jovem, contestadora.

Se, por um lado, esteticamente o indivíduo ocidental precisa ser jovem – corpo em forma, vivacidade, saúde, enfim, elementos que o distanciem da imagem da morte – por outro lado a juventude também está ligada a uma série de valores tidos como negativos: irresponsabilidade, instabilidade, volubilidade. Da mesma forma, a infância, a adultez e a velhice estão ligadas a uma série de valores e representam uma ideologia. É também por ter um valor ideológico que cada idade contribui para organizar e estruturar a sociedade – surge

assim uma série de comportamentos prescritos como os adequados ou inadequados para cada idade (MÜLLER, 2005).

A imagem chama atenção, comunica, estamos na era da informação, os grafites nas ruas, as tatuagens nos corpos, a moda, o visual é repleto de mensagens que estamos habituados a decifrar e emitir. Os jovens se expressam por imagens a todo momento, com seus acessórios e roupas coloridas, com as fotos que exibem em seus fotologs, e em seus perfis no *orkut*.

A imagem vivida no cotidiano, a imagem banal das lembranças, a imagem dos rituais diários, imobiliza o tempo que passa. Seja a da publicidade, da teatralidade urbana, a da televisão onipresente, ou a dos objetos a consumir, sempre insignificante ou frívola, ela não deixa de delimitar um ambiente que abrange bem a experiência estética da pós-modernidade. Essa experiência é uma sequência de passagens em momentos, lugares, encontros justapostos. Sucessões de situações mais ou menos aceleradas em que cada uma vale por si própria, redundando num inegável efeito de composição. Algo que dá a intensidade, ou pelo menos a excitação, da configuração caleidoscópica na qual vivemos (MAFFESOLI, 1990, p.112).

As imagens estão cada vez mais híbridas, provêm de várias fontes, se misturam e resultam em outras imagens, cheias de informações ou apenas estéticas, provocando sensações ou causando reflexões.

Mais do que qualquer outra fase, a juventude é repleta de pressupostos e características de identificação próprias, muitas dessas características são definidoras da sociedade contemporânea como foi relacionado neste capítulo.

Todos os traços contemporâneos mostrados neste capítulo, como parte das teorias desenvolvidas pelos pensadores citados e identificadas nos filmes por meio dos comportamentos dos personagens e tipos de situações vivenciadas serão identificados no próximo capítulo na estética dos filmes escolhidos, acentuando-se a sinergia de linguagens presente em todos os filmes.

2 SINERGIA DE LINGUAGENS

A análise fílmica a ser realizada neste Capítulo, consiste na descrição dos elementos dos filmes selecionados, com ênfase na sinergia da linguagem do cinema, em especial com os quadrinhos, videoclipes, animações, jogos, instalações artísticas e televisão.

Considerando como fatores importantes, que estimularam a evolução da linguagem cinematográfica a busca por realismo, as definições culturais e os avanços tecnológicos, temos vários estímulos associados ao desenvolvimento das técnicas do cinema, houve e ainda há uma preocupação de assemelhar-se à realidade, tanto tecnicamente, na forma de tomadas com planos subjetivos representando outro personagem no meio das situações representadas, no uso da luz de forma a imitar a realidade dos ambientes mostrados, na busca de cenários bem próximos do real, no desenvolvimento de tecnologias de captação com definições cada vez melhores, quanto nas situações mostradas e arquétipos representados; mas também há representação das tendências de pensamentos e formas contemporâneas, como é comum nos filmes atuais: vários tipos de linguagens imbricadas e momentos mostrados rapidamente como flashes.

Nos filmes escolhidos o embaralhamento entre ficção e realidade muitas vezes se dá em busca da verossimilhança. Com sequências que se assemelham a documentários e noticiários de televisão, na tentativa de causar uma impressão de realidade.

Os filmes selecionados oferecem uma representação de jovens, não se trata da realidade, o imaginário sobre os jovens presente no cinema, se assimilado como retrato do real torna-se ilusão, mas a verossimilhança nos filmes busca essa aproximação entre realidade, representação e ilusão.

A ilusão não é a finalidade da imagem, mas esta a tem de certo modo como horizonte virtual, senão forçosamente desejável. É, no fundo, um dos problemas centrais da noção de representação: em que medida a representação visa ser confundida com o que representa? (AUMONT, 1993, p.103).

Em muitos casos, quanto mais próxima da realidade as imagens chegarem, mais conseguirão atrair os espectadores e provocar sensações. Por isso o sucesso de ficções baseadas em fatos reais e os *reality shows* da televisão.

Para Machado (1997) a história efetiva do cinema deu preferência à ilusão em detrimento do desvelamento, à regressão onírica em detrimento da consciência analítica, à impressão de realidade em detrimento da transgressão do real, para ele o cinema ficará para sempre marcado pelas suas obsessões iniciais e nunca se fará capaz de as exorcizar ou sublimar inteiramente.

A representação é motivada, muitos outros teóricos insistiram no fato de que certas técnicas de representação são mais “naturais” do que outras, em especial no que se refere às imagens. (...) Bazin pôde afirmar que o plano-sequência dava tanta impressão de realidade que se tratava de uma representação do real de uma natureza toda especial, de tendência mais absoluta que as outras (ARNHEIM, 1957, p.105).

Os filmes considerados nesta pesquisa, trazem a representação da realidade tanto nas situações, muito comuns aos jovens, como na forma de agir dos personagens diante das questões colocadas, como eles vivem e se vestem. Em muitas cenas a câmera se coloca como sendo mais um personagem, bem próxima das pessoas e vivenciando tudo como mais um deles.

Embora haja a predominância de representações da realidade, há uma busca pela ilusão, nas situações em que os próprios personagens se enganam a respeito de algum fato, mas também em sequências que não poderiam acontecer no mundo real, apenas numa simulação cinematográfica, numa situação imaginada.

Os recursos tecnológicos auxiliam na produção dos filmes, e assim como a vida cotidiana está intimamente ligada às tecnologias de informação e comunicação, essas ferramentas estão dentro das histórias, sendo utilizados pelos personagens, e estão por trás das telas auxiliando os realizadores em várias etapas do processo cinematográfico, influenciando duplamente a narrativa. Filmadoras e câmeras de vídeo, digitais, 35mm, super-8, de circuito de segurança e *webcams* fazem parte das narrativas dos filmes, e oferecem diferentes ângulos e texturas para que o espectador acompanhe a história contada.

O cinema, como outras mídias eletrônicas, opera numa fronteira de intersecção de linguagens. A análise dos filmes pós-retomada escolhidos revela a sinergia entre elementos de vários tipos de linguagens.

É necessário esclarecer em que sentido o termo “linguagem” é abordado nesta pesquisa: os usos da palavra “linguagem” proporcionam diversas definições: faculdade de expressão, tudo que serve à expressão de idéias ou sentimentos, sistema de símbolos, código, recurso ou forma de expressão, processo de articulação de sentido, códigos significantes, e ainda, a linguagem pode ser definida pelas regras de utilização e combinação dos elementos estéticos. Nesta pesquisa a linguagem corresponde ao sistema de expressão de cada meio de comunicação e dos diferentes tipos de obras artísticas ou culturais, considerando que possuem suas características específicas.

Embora o cinema inclua técnicas de outros meios, ele não deixa de apresentar suas particularidades, o cinema ainda possui elementos, funções e práticas exclusivas, ainda não se diluiu em meio às outras produções audiovisuais, se faz necessário considerar as especificidades do cinema para compará-lo a outros meios.

Stam (2003) aborda a idéia de cinema com características exclusivas defendida por um dos fundadores da teoria cinematográfica, Lev Kuleshov:

Para a mentalidade prática de Kuleshov (...), a arte cinematográfica consistia em exercer o controle sobre os processos cognitivos e visuais do espectador por meio da segmentação analítica de visões parciais. Em seu entendimento, o que distingue o cinema de outras artes é a capacidade da montagem para organizar fragmentos dispersos em uma sequência rítmica e com sentido (STAM, 2003, p.55).

Atualizando a idéia de Kuleshov, o cinema deixa de ser a única mídia, ou forma de arte, a contar com o recurso de selecionar e colar trechos em busca de um sentido. Os programas de televisão gravados contam com essa estratégia e as video-instalações reúnem fragmentos diversos, mas o cinema, em geral, dedica uma atenção e um tempo especial à montagem, o que confere maior importância da montagem nos filmes do que em outras obras.

Há especificidades em alguns aspectos do cinema e hibridização em outros. O público tem um consumo de arte e entretenimento diversificado, normalmente são atraídos por vários meios de comunicação e tipos de arte, grande parte do público está habituado à linguagem dos programas e propagandas da televisão e as técnicas de produção se misturam, de específico com relação a outros meios, o cinema possui um tipo de distribuição, que tem se modernizado e oferecido alternativas à medida que o tempo passa, a forma de financiamento dos filmes no Brasil é específico do cinema: as leis de incentivo e protecionismo do cinema nacional por parte do governo aliadas ao patrocínio privado na forma de isenção fiscal, é diferente de todos os outros tipos de arte, que não contam com tantas leis específicas, e em geral, disputam entre si editais de cultura voltados para várias forma de arte, as salas de exibição são o típico cinema, mesmo com a modernização dos projetores, o esquema da sala escura com projeção numa grande tela permanece, complementado por outros meios como internet e televisão.

Martin (1990) relaciona as origens do cinema e o desenvolvimento de sua linguagem característica:

A arte esteve, inicialmente a serviço da magia e da religião, antes de tornar-se uma atividade específica, criadora de beleza. Tendo começado como espetáculo filmado ou simples reprodução do real, o cinema tornou-se pouco a pouco uma linguagem, ou seja, um meio de conduzir um relato e de veicular idéias: os nomes de Griffith e Eisenstein são os marcos principais dessa evolução, que se fez pela descoberta progressiva de procedimentos de expressão fílmicos cada vez mais elaborados e, sobretudo, pelo aperfeiçoamento do mais específico deles: a montagem (MARTIN, 1990, p.16).

O cinema não chegou ao fim, ainda existem especificidades e razões para denominar o cinema de cinema e não audiovisual, vídeo, televisão ou qualquer outro tipo de denominação. A começar pela exibição, as salas de cinema contam com um tipo diferenciado de recepção, com menos dispersão do que a televisão, não interrupção da narrativa como na leitura, nem intervalos com propagandas.

Mais do que convergência, em que várias linhas se aproximam até chegar num mesmo ponto, há uma sinergia entre as diferentes linguagens e diversos recursos técnicos, que em conjunto contribuem para chegar ao resultado esperado pelos realizadores de cada área. As obras que resultam dessa sinergia variam dentro de uma mesma área, e ainda mais se compararmos entre si filmes, programas de televisão, instalações artísticas, propagandas, telejornais e vídeos por exemplo. O cinema conta com processos de produção, distribuição e exibição próprios, diferentes de outros meios e tipos de obras.

A noção de linguagem não está desvinculada às opções dos realizadores, como já descrevia Metz, “Na verdade, aquilo que chamamos de ‘linguagem’, no tocante às formas audiovisuais, é já um produto ou um aspecto da invenção artística” (METZ, 1971, p.11). Na abordagem feita por esta pesquisa a consideração das linguagens dá relevância às opções feitas pelos realizadores nos filmes, não há como separar esta análise do contexto em que os filmes e o cinema pós-retomada encontram-se.

Cada tipo de mensagem é transmitida com um objetivo próprio e se configura, entre outros fatores, a partir das características e limitações de seu canal, produzindo efeitos e causando sensações a partir das escolhas dos emissores. Tendo em vista esses pressupostos, cada tipo de linguagem é abordada aqui considerando os meios que mais fazem uso de suas características.

Isso que hoje nós chamamos de a “linguagem” do cinema – um tipo de construção narrativa baseada na linearização do significante icônico, na hierarquização dos recortes de câmera e no papel modelador das regras de

continuidade – é o resultado de opções estéticas e de pressões econômicas que se deram na primeira década do século (MACHADO, 1997, p.191).

O cinema atual conta com vários recursos para representar e atrair a atenção dos jovens, buscando muitas características típicas dos quadrinhos, jogos, animações, videocliques e programas de televisão: linguagens habituais para os jovens, por isso os filmes escolhidos conseguem manter um diálogo bem próximo com a cultura juvenil. Não é uma novidade o cinema dialogar e trazer características de outras formas de arte e comunicação, mas as inovações nas tecnologias de informação e comunicação trouxeram novos elementos para o cinema, e a comunicação com os jovens atualmente requer uma diversidade de formatos e técnicas.

A convivência diária com a televisão e os meios eletrônicos em geral tem mudado substancialmente a maneira como o espectador se relaciona com as imagens técnicas e isso tem conseqüências diretas na abordagem do cinema. Há uma longa tradição de diálogo e colaboração entre cinema, televisão e meios eletrônicos em geral. Nos anos 60 e 70, já foram realizados filmes voltados para a exibição na televisão e alguns cineastas dirigiam séries de televisão, como Godard.

Historicamente anteriores ao aparecimento da televisão, do vídeo e da Internet, a linguagem e a narrativa cinematográficas, de acordo com Gerbase (2003), podem ser consideradas as bases sobre as quais todas as outras linguagens e narrativas audiovisuais se estabeleceram. Mas no caminho inverso, os realizadores contemporâneos, que conviveram com vários tipos de linguagens já diferenciadas do cinema, trazem características específicas dos outros meios atualmente, atingindo o dinamismo necessário para atrair o público contemporâneo, e aproximar-se dos tipos de linguagens mais cotidianas das pessoas hoje em dia.

Os filmes pós-retomada se utilizam de vários recursos técnicos: super-8, digital, 35 mm, vídeo, animação, com características de noticiários, propagandas, quadrinhos, videocliques e jogos para contar as histórias dos roteiros como uma parte da vida dos jovens contemporâneos, que jogaram ou ainda jogam videogame, desde criança assistem a animações na televisão e no cinema, navegam na internet, são bombardeados por propagandas, assistem a noticiários e lembram de um passado não muito distante por meio de imagens de super-8 e fotografias granuladas do tempo em que ainda não existiam máquinas digitais. O cinema brasileiro pós-retomada tem aderido às linguagens mais dinâmicas dos jogos, videocliques,

publicidade e programas de televisão, de forma efetiva, diferente dos filmes de períodos anteriores.

Serge Toubiana, crítico, ex-redator chefe da revista *Cahiers du Cinéma* e atual diretor da Cinemateca Francesa afirmou em entrevista: “o que me assusta é que para a nova geração, o cinema virou uma linguagem lenta, incapaz de prendê-los” (CARTA CAPITAL, 2007).

(...) o cinema adere, em parte, à estética dos games?

Serge Toubiana: É para tentar capturar a atenção dessa geração que não tem mais paciência de olhar uma cena, uma seqüência. A garotada é tão formada pela imagem, que não se deixa mais levar por ela (CARTA CAPITAL, 2007).

Para atrair a atenção por meio de imagens, em meio a tantos apelos visuais, é preciso recorrer a vários recursos técnicos e estratégicos, a hibridização de linguagens é um processo que se aprofunda à medida que o tempo avança, e não vai deixar de se desenvolver enquanto a imagem contar com tanta importância. São necessários vários recursos para tornar os produtos de arte e mídia impactantes para o público contemporâneo. Os processos comunicacionais são condicionantes e estruturantes, a análise desses processos é fundamental em uma pesquisa sobre a cultura contemporânea.

Sobre as técnicas que são desenvolvidas numa velocidade cada vez mais acelerada, Machado (2007) aborda o lado de quem precisa se familiarizar com as novas tecnologias, para conseguir fazer um uso bem direcionado:

Nos tempos da divergência e da especificidade, um cineasta levava muito tempo para chegar à direção, passando por um longo processo de amadurecimento como assistente de direção e diretor de curtas-metragens. Hoje, uma nova tecnologia ou uma nova mídia não dura mais que cinco ou dez anos, impossibilitando portanto o amadurecimento profissional, a constituição de uma linguagem suficientemente desenvolvida, a destilação de uma estética e a formação de um acervo de obras representativas (MACHADO, 2007, p.77).

Em compensação, não há uma repetição de formas, as novas tecnologias oferecem uma inovação constante, e a produção de obras muito diferentes entre si. As imagens, nos filmes selecionados, são compostas com base em fontes as mais diversas: parte é película, parte é desenho, parte é digital, parte é texto e parte é vídeo. Desde que compatíveis com o que desejam representar, a hibridização e sinergia de linguagens é muito bem vinda, e só tem a acrescentar na produção cinematográfica. A apropriação e entendimento das técnicas que se

aprimoram numa velocidade cada vez maior, faz parte do trabalho dos realizadores, e não se mostra como um obstáculo. Para aqueles que buscam inovação constante, o desenvolvimento tecnológico é mais uma ferramenta para atingir os objetivos pretendidos.

A tecnologia disponível para a produção cinematográfica dos últimos anos, proporcionou filmes bem acabados, com uma qualidade artística e técnica muito apurada. Os quatro filmes selecionados para análise conseguiram se aproximar do imaginário dos jovens contemporâneos em várias características: webcams, câmeras de seguranças de circuitos internos, fotografias digitais, animações, desenhos, elementos de videogames e letreiros.

Os atores estão muito bem em seus papéis, muitos pela própria vivência, a trama expõe os dilemas enfrentados por muitos jovens de grandes cidades brasileiras, a trilha sonora ajuda a intensificar as sensações transmitidas pelas imagens, e não poderia ter um espaço menor na representação de jovens atuais, tão próximos da música pelos recursos tecnológicos de que dispõem. Os tipos de linguagens imbricadas com a linguagem do cinema proporcionam uma aproximação do cotidiano e dos momentos de entretenimento de jovens do século XXI, cercados por ferramentas tecnológicas e midiáticas com funções de conhecimento, comunicação, trabalho e lazer.

No mesmo filme há a sensação de ter assistido a vários tipos de obras e experimentado uma diversidade de linguagens. Para dar breves exemplos da diversidade de formas e texturas trazidas pelos filmes escolhidos serão mostrados alguns exemplos por meio das figuras a seguir, que serão detalhados adiante, de acordo com os tipos de arte e mídia que influenciaram as obras.

Depois de 92 minutos do longa-metragem *Cama de Gato*, foram vistos depoimentos reais e espontâneos de jovens frequentadores de lugares badalados pela classe média alta paulistana (Figura 2.1), fotos captadas por câmeras digitais (Figura 2.2), imagens de *webcams* (Figura 2.3), câmeras de segurança (Figura 2.4) e momentos de convivência entre amigos numa mistura de jogo eletrônico e realidade com referência a *Second Life* e *The Sims*⁴ (Figura 2.5).

4

The Sims é um jogo eletrônico de estratégia no qual o jogador observa a vida de uma vizinhança de pessoas simuladas, que são os Sims, o jogo é vendido em CDs. *Second Life* é o misto de jogo eletrônico, realidade virtual e rede de relacionamentos, é jogado on-line em rede com os outras pessoas reais depois de pagar determinada quantia à empresa responsável pelo jogo.



Figura 2.1



Figura 2.2



Figura 2.3



Figura 2.4



Figura 2.5

Ao fim dos 85 minutos do filme *Nina*, o espectador “leu” algumas imagens de quadrinhos (Figuras 2.6 e 2.7), acompanhou a adaptação de um romance literário clássico da Rússia (*Crime e Castigo* de Dostoiévski), assistiu a sequências de animação, viu imagens surreais (Figura 2.8) além de assistir a um filme protagonizado por jovens (Figuras 2.9 e 2.10).



Figura 2.6



Figura 2.7



Figura 2.8



Figura 2.9

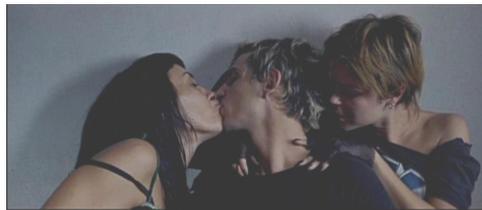


Figura 2.10

Depois de 115 minutos de *Árido Movie*, além de *road movie*, foram vistas imagens surreais no estilo das vídeo-instalações contemporâneas, videoclipes protagonizados por jovens (Figura 2.11), imagens captadas pela câmera digital de uma personagem (Figura 2.12) e uma vídeo instalação montada no futuro (Figura 2.13).



Figura 2.11

Figura 2.12



Figura 2.13

Durante os 96 minutos em que o filme *A Conceção* é desenvolvido, vemos cenas documentais da construção de Brasília (Figura 2.14), assistimos a imagens de super-8 simulando o registro de um período da vida de um grupo de amigos feito por eles mesmos (Figura 2.15), acompanhamos o *zapeado* pelos canais de televisão, até chegar ao noticiário em que os personagens presos revelam como chegaram até aquela situação (Figura 2.16), sequências de animação (Figura 2.17), imagens de câmeras de segurança e sequências com tomadas dando a sensação de estar assistindo aos acontecimentos de um lugar secreto, flagrando orgias e ações de policiais (Figura 2.18).



Figura 2.14



Figura 2.15



Figura 2.16



Figura 2.17

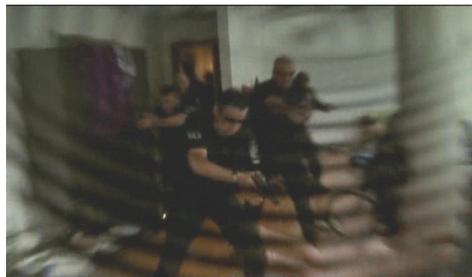


Figura 2.18

A sinergia entre o cinema e os efeitos especiais desenvolvidos pela animação, os traços sombrios dos quadrinhos e sua economia de palavras, a técnica de transmissão de mensagens em poucos segundos da televisão, as informações organizadas por meio de associações dos *links* de internet em vez de uma lógica temporal, a volta ao mundo real, com sua previsão do tempo e sistema formal de leis proporcionada pelos noticiários de televisão e a profusão de imagens coloridas com luzes intermitentes acompanhadas de músicas, como em um videoclipe, representa os jovens tanto em seus comportamentos e vivências, quanto em seus meios habituais de comunicação e entretenimento. Demonstrando a tamanha importância que os meios de comunicação exercem na vida social dos jovens contemporâneos, nas formas de lazer e também nas outras esferas de suas vidas, que estão diretamente ligadas às linguagens desenvolvidas pelos diferentes objetos culturais e ferramentas tecnológicas.

2.1 VIDEOCLIPES

Quando a MTV surgiu, em 1981, os vídeos musicais já existiam há décadas, nos anos 40 havia máquinas nos Estados Unidos nas quais se podia colocar moedas para assistir a clipes projetados em pequenas telas de plástico. Na década de 60 foi lançada uma versão francesa da máquina, a *Scopitone*.

Quando Robert Pittman foi convocado para criar o formato da MTV, imaginou um canal de televisão sem programas: sem começo, meio e fim, ele estava se utilizando do que chamava de pensamento não-linear da próxima geração. Apelidando seu público alvo de “*TV Babies*”, Pittman criou um produto para uma geração que cresceu com a televisão ligada. Essa audiência pedia estímulos intensos, tinha menos capacidade de concentração e iria receber bem um formato relaxado e amorfo (SCHMETTERER, 2003).

O resultado foi a transformação não só da indústria fonográfica, mas da própria televisão, que difundiu as inovações para outros meios de comunicação e tipos de arte. “A MTV soube identificar em que ramo de negócios está: de servir como uma voz – e um desabafo – para uma geração de gente jovem ao redor do mundo” (SCHMETTERER, 2003, p.127).

O videoclipe era visto inicialmente como um meio para vender discos e divulgar o nome das bandas. “Aqueles vídeos capturaram o público jovem que procurava estímulo visual rápido e evocativo apresentado como pano de fundo para a apresentação aural de uma música simples ou uma série de músicas” (DANCYGER, 2003, p. 191).

Richard Lester, um norte-americano, dirigiu dois filmes dos Beatles, *A hard day's night* (1964) e *Help!* (1965) recorrendo a técnicas muito usadas na televisão. Com vários tipos de efeitos e inovações a cada sequência, Lester conseguiu transmitir o estilo psicodélico dos Beatles nos filmes, com uma fragmentação e descontração que serviram de inspiração para muitos videoclipes realizados após os filmes.

Poderíamos chamar o enfoque desses filmes de os primeiros videoclipes. (...) Lester filmava as apresentações dos Beatles com diversas câmeras, intercalou *close-ups* com extrema angulação dos cantores, com as reações dos jovens na platéia do show. (...) ele usou uma variedade de técnicas, desde imagens em grande angular que distorcem o objeto, até detalhes, incluiu planos com câmera na mão, *inserts* absurdos, imagens aceleradas e *jump-cuts* óbvios (DANCYGER, 2003, p.154-155).

Para Dancyger (2003), o sucesso dos filmes de Lester sugere que um ritmo mais rápido era desejado. A aceleração do ritmo da narrativa desde o impacto dos filmes dos Beatles pode ser observado tanto no cinema quanto na televisão.

A tendência atual é de obras cada vez mais compactas, com mensagens e sensações sintetizadas em períodos curtos, isso pode ser observado na duração das cenas principais dos filmes realizados nos últimos anos, no ritmo das montagens, na valorização atual dos curtas metragens, nos comerciais de televisão (que transmitem uma idéia em 15 e 30 segundos) e há programas de televisão com um tempo reduzido em comparação com o que sempre foi feito (a MTV, por exemplo, transmite o programa *15 minutos* diariamente em horário nobre).

Quando a MTV surgiu, a programação era centrada na exibição de videoclipes, era uma rede de televisão à parte do mundo real, numa ambiência estética de fantasia, diferente das outras emissoras com seus noticiários, novelas e programas de auditório, a MTV apresentava uma programação voltada para os jovens que cresceram na frente da televisão saírem da monotonia cotidiana, sem precisar sair da frente da velha televisão.

De fato, os clipes proporcionam uma aura de magia na televisão, mas a MTV tem se aproximado do mundo real nos últimos anos, a programação deixou de ser basicamente a exibição de videoclipes, há muitos programas de debates, notícias do mundo da música, informativos e documentários que abordam temas como meio ambiente e prevenção de doenças sexualmente transmissíveis. O *MTV Pública* é um informativo transmitido nos intervalos dos programas que aborda temas como drogas, política, ecologia e violência com depoimentos de jovens e locução acompanhada de imagens relacionadas ao tema tratado. Essa atualização pode ser sintomática de jovens que não querem ficar alheios ao mundo, mas se interessam por assuntos pouco pautados por outras redes de televisão. A rede também está se atualizando com as tecnologias de comunicação, os programas da MTV podem ser vistos na internet, e parte do conteúdo pode ser enviado para celulares.

O videoclipe demonstra a estética contemporânea em muitas perspectivas e há vários elementos típicos dos videoclipes nos filmes escolhidos. A base do videoclipe é a música e a sensação, a narrativa é o menos importante. Por isso o ritmo acelerado e a fragmentação são características típicas de muitos videoclipes.

O que marca a linguagem do videoclipe, sem que seja exclusividade dessa forma artística, é a provocação de inúmeras sensações, transmitindo, muitas vezes, mensagens sem relação aparente umas com as outras, guiadas pelo ritmo da música.

Os filmes que recorrem à linguagem do videoclipe, apresentam inserções do que Dancyger chama de *set pieces* entre as sequências da narrativa.

Set pieces são como equivalentes a curta-metragens unidos por um fio condutor fraco. O ponto mais importante é que as implicações na montagem do estilo MTV alteram o foco do personagem e da estrutura da narrativa como um todo para o próprio *set piece*. Nesse sentido, o estilo MTV subverte a experiência linear e valoriza a cena sobre a sequência, um ato ou todo o filme (DANCYGER, 2003, p.204).

Em geral, o tempo não é representado de forma realista nem linear nos videoclipes, há grandes saltos de tempo e espaço comprimidos nos minutos da música. No mundo do videoclipe, o mundo real é o menos importante, a referência está na estética e no som. A liberdade temporal pode ser vivenciada nessas “pastilhas estéticas” que são os videoclipes.

Nos filmes, há várias imagens estéticas, sequências de puro estímulo visual (cor, movimento, ritmo) e mesmo inseridas em um contexto narrativo, o que importa nelas é a massa, a metamorfose de cores e texturas. As luzes de São Paulo num passeio de carro à noite, cenas passadas em ritmo acelerado e fotos da festa em que os protagonistas estão (*Cama de Gato*), tomadas aceleradas na festa de que Nina participa (*Nina*), festas num pequeno bar no meio do sertão e numa plantação de maconha (*Árido Movie*) e cenas das festas cheias de luzes coloridas e cenas simulando alucinações e fantasias (*A Concepção*) são alguns exemplos de imagens estéticas acompanhadas de música presentes nos filmes, que retiradas deles resultariam em ótimos videoclipes.

Outra característica muito utilizada pelos videoclipes, que está presente nos filmes, é a descontinuidade visual, tanto a captação em diferentes câmeras, quanto o uso das luzes e mudanças bruscas de cenário conferem essa pluralidade de texturas e cores aos filmes. *Cama de Gato* mostra registros de *webcam*, câmeras de segurança, diferentes tipos de câmeras digitais e fotografias, faz uso de alterações de iluminação, ângulo e planos nas mesmas sequências. *Nina* traz a variação de formas na mistura com desenhos, nas alucinações misturadas com lembranças em preto e branco, na variação da iluminação interna sombria e externa ensolarada. *Árido Movie* é composto por imagens da câmera de uma das personagens, varia cenas do sol castigante do sertão com a frieza de um velório, e imagens surreais de uma vídeo-instalação. *A Concepção* traz na mudança de narradores a variação também de formas, intercalando registros do passado em super-8, declarações dos jovens presos em programas de

televisão, ações filmadas em vídeo, câmeras de segurança, animações como simulação de alucinações e película.

Embora essas características não sejam exclusivas dos videoclipes, há uma tendência ao hiperestímulo dessas formas de arte que, de fato, se mostra como um objetivo a ser alcançado por outras obras de arte e comunicação, em especial aquelas voltadas para um público formado por jovens, com o uso de recursos como a sucessão de planos acelerados e movimentos de câmera trepidantes.

2.1.1 VIDEOCLIPES EM *CAMA DE GATO*

O videoclipe busca algo como uma nova visualidade, de natureza mais sensorial e rítmica do que narrativa, montagem rápida, planos de curta duração e encavalamento de diversas tomadas dentro do mesmo quadro. Esses recursos são muito usados em *Cama de Gato*, os planos e focos mudam em uma velocidade estonteante.

Outra tendência importante do videoclipe: a descontinuidade. Tudo muda na passagem de um plano a outro: a indumentária dos intérpretes, o lugar onde se ambienta a canção, a luz que banha a cena, o suporte material (filme ou vídeo de distintas bitolas). (...) o que se vê com maior frequência nos videoclipes é algo assim como efeito de narração, ou um simulacro de ficção, sugeridos por cenas isoladas, mas que não engrenam jamais uma continuidade narrativa de tipo clássico (MACHADO, 2003, p.180).

A trilha sonora tem um papel importante em *Cama de Gato*, há sequências guiadas pela música, que expressam em sua letra e ritmo as vivências dos jovens mostradas pelas imagens.

A primeira sequência de *Cama de Gato* que se aproxima dos videoclipes é a festa a que os três jovens vão, logo no início do filme, a sequência dura aproximadamente quatro minutos com a mesma trilha sonora instrumental. Assim que os três amigos entram na festa a música se inicia, mas ainda se escutam as vozes dos personagens. A iluminação muda de acordo com os ambientes da festa (Figura 2.19 e 2.20), algumas tomadas com câmera na mão seguindo os personagens são aceleradas, há frames em que aparecem fotos das pessoas que estão na festa (Figuras 2.21 e 2.22), e tomadas de câmera fixa. A câmera circula pelos

cômodos da casa em que a festa acontece, permanece alguns segundos em alguns personagens e volta a circular pela festa, ora em planos subjetivos, como mais um jovem que participa da festa, ora acompanhando de longe as ações dos personagens.



Figura 2.19



Figura 2.20



Figura 2.21



Figura 2.22

Outra sequência acompanhada por música e tomadas fragmentadas acontece a caminho do lixão, dura cerca de quatro minutos, são alternadas imagens de dentro do carro com câmera fixa (Figura 2.23), com tomadas da estrada que passa pela janela do carro (Figuras 2.24 e 2.25), os jovens são parados por duas policiais (Figura 2.26), o que confere alguns segundos de tensão à sequência, a música continua, a situação se resolve de alguma forma que não é mostrada no filme, eles continuam seguindo o caminho para o lixão, quando chegam ao destino a música tem o volume abaixado até desaparecer por completo (Figura 2.27).



Figura 2.23



Figura 2.24



Figura 2.25



Figura 2.26



Figura 2.27

A letra da música que acompanha as imagens acima, expressa bem o paradoxo da cultura contemporânea, a busca incessante pelo prazer num mundo repleto de tédio e pessimismo:

Cala minha boca esse gesto desumano de quem dá a luz a uma criança e a lança no triturador, vejo coisas belas, coisas tristes, outra cor, vejo que a beleza existe, nela existe dor. Cala minha boca esse gesto sem controle de quem bota fogo em uma pessoa e se abençoa como um salvador, sinto muitos lados, muitos vícios, muito amor, sinto a solidão humana que se engana no televisor. Quanto vale o céu que eu preciso, quanto vale a terra por esse chão, quanto vale um beijo seu de perdão, e quanto vale a vida de um coração. Calamidade, calamidade, a modernidade não se concretizou.

Calamidade, calamidade o sonho do sonho do sonho acabou (Letra da música “Calamidade”, Banda Toca, *Cama de Gato*).

Na última sequência do filme, os três jovens conversam com Deus, só suas cabeças aparecem em um fundo branco (Figura 2.28), tudo acaba bem, e nos últimos segundos dessa sequência uma música começa, uma frase é mostrada na tela: “*Ah! Pobre de vocês que sentem a mesma coisa, mas também não conseguem falar sobre o destino do homem. Avassalados pelo nada que impera sobre nós...*” A música que encerra o filme tem uma letra sarcástica, expõe os estereótipos e preconceitos que permeiam a sociedade brasileira:

Negro fedido, nordestino burro, chinês porcalhão, favelado bandido, político ladrão, filho desnaturado, mãe moribunda, pai patrão, pai patrão, pai patrão, honra se lava com sangue, tédio se espanta com bala, pobre tu joga no bueiro, rico põe no porta-malas (Letra da música “Granada de Boca”, Banda Zabomba, *Cama de Gato*).

A letra da música é irônica, e depois da cena final, em que os jovens saem ilesos depois de tudo que cometeram a música é uma verdadeira provocação. A música continua enquanto são mostrados os depoimentos de jovens nas ruas de São Paulo, mais uma provocação pelo que os jovens sugerem para as situações questionadas.



Figura 2.28

2.1.2 VIDEOCLÍPE EM NINA

A segunda festa de que Nina participa, apresenta música eletrônica, sem diálogos, dura cerca de dois minutos, o clima é sombrio com pouca iluminação, a câmera se movimenta num *travelling* mostrando as pessoas que dançam na festa até chegar em Nina que toma água escorada em um pilar (Figura 2.29), a sequência é alternada com outra que mostra Eulália em casa dormindo no sofá enquanto a radiola toca um vinil de tango (Figura 2.30). Na festa Nina anda cambaleando, segurando-se nas paredes, há vários cartazes com o desenho da cabeça rachada de uma boneca sem uma parte da testa, o cartaz é de um filme de 1962 em preto e branco, estrelado por Bette Davis, que faz a protagonista Baby Jane: “*O que terá acontecido a Baby Jane?*” (Figura 2.31), a música tem o volume diminuído em um plano subjetivo, as pessoas dançam em câmera lenta, simulando a perda de sentidos gradual de Nina, são alternadas algumas tomadas aceleradas acompanhadas da música também acelerada, Nina tem alucinações, vê sua imagem como criança no meio da festa e desmaia.



Figura 2.29



Figura 2.30



Figura 2.31

Toda a sequência é acompanhada por música eletrônica, com as pessoas dançando, indiferentes ao que está acontecendo com Nina, com exceção de sua amiga, que fica atenta às suas ações. O que deveria representar alguns momentos de fruição, a sequência de uma festa, segue o clima sombrio e depressivo do filme. A fragmentação, montagem acelerada e variação de formas é o que aproxima a sequência da festa de um videoclipe.

2.1.3 VIDEOCLIPES *ÁRIDOS*

Em *Árido Movie* há duas sequências em que os três amigos, Verinha, Falcão e Bob dançam alheios ao mundo em volta, como um pequeno intervalo da narrativa para minutos de fruição de imagens e música.

Na primeira sequência eles estão num bar em Rocha, pequena cidade do sertão pernambucano, a música é instrumental, há um globo de espelhos girando, a câmera está fixa focalizando uma parede decorada com pedras, com um desenho que lembra uma bolacha do mar, os três dançam num palco em frente à parede (Figura 2.32), a música vai acelerando o ritmo e a câmera começa a girar em 360° (Figura 2.33), cada vez mais rápido, até que a música para de repente quando o dono do bar chega.



Figura 2.32



Figura 2.33

A outra sequência se destaca no meio do filme pela música, que quebra o silêncio da sequência anterior e posterior, que mostra uma personagem visitando o líder religioso local. Os três amigos dançam numa plantação de maconha que conseguiram encontrar. São intercalados planos de meio conjunto com câmera fixa (Figura 2.34), com planos americanos com câmera em movimento horizontal acompanhando a dança dos personagens (Figura 2.35), cada plano dura poucos segundos e são ligados por cortes secos, toda a sequência é acompanhada pela música “My mistake”, interpretada pela Banda Pholhas.



Figura 2.34



Figura 2.35

Os videoclipes dentro de *Árido Movie* mostram os momentos de diversão dos três personagens jovens, que tentam se divertir a cada sequência, independente de onde estão e do que acontece em sua volta, esses momentos são bem representados pelas imagens estéticas, acompanhadas de música.

2.1.4 VIDEOCLIPES *CONCEPCIONISTAS*

Os minutos descritos a seguir são alguns pequenos enxertos dentro da narrativa, com cenas atrativas acompanhadas de música, como um intervalo na narrativa, alguns minutos só de som e imagem sem muitos significados, presentes no filme pela fruição e fuga da realidade. A profundidade do estímulo às sensações nas sequências associadas a trechos de música quebra a continuidade narrativa, são sequências descontínuas, memoráveis por elas mesmas, breves experiências.

Há um pequeno clipe de cerca de um minuto e meio depois da “palestra concepcionista” feita pelo personagem X falando sobre diversos tipos de drogas. A sequência é formada por vários tipos de imagens que duram pouco segundos, o que liga as cenas diversificadas é a música. São imagens surreais com animação (Figura 2.36), vozes ao fundo, imagens distorcidas (Figura 2.37), efeitos especiais (Figura 2.38) e fantasia, simulando os momentos de fuga da realidade e confusão dos sentidos proporcionados pelas drogas que os personagens consomem.



Figura 2.36



Figura 2.37



Figura 2.38



Figura 2.39

Quando a música para, é mostrado o rosto de Ariane submerso em uma banheira com água azul (Figura 2.39), uma voz feminina diz: “*o sonho*”, o fôlego da personagem acaba e ela tira o rosto rapidamente da água.

As festas que os jovens de *A Conceção* tanto gostam de fazer são um pequeno intervalo na história narrada, com música, dança, sexo, sem diálogos nem ações de grande importância, minutos de diversão aliando imagem e música.

A festa analisada ocorre em um casarão, há luzes de várias cores (Figura 2.40), a câmera circula pelos cômodos da casa, se aproxima de alguns personagens (Figura 2.41), mas sempre em movimento, sem cortes, as imagens são escuras, é difícil identificar os personagens e o que estão fazendo. Depois de dois minutos da música “*Saudosa Bahia*” interpretada por Noriel Vilela, a festa continua, enquanto a uma tomada é acelerada a música é distorcida, outra música começa, agora a trilha é sem letra, eletrônica, compondo um clima sombrio.

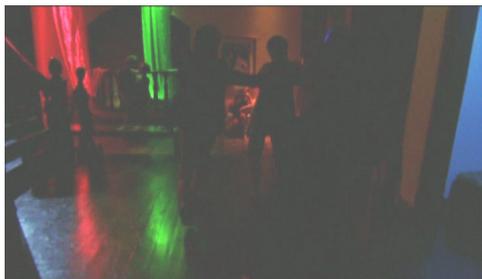


Figura 2.40



Figura 2.41

Nos filmes selecionados, a profundidade das sequências musicais e as imagens estéticas não prejudicam a continuidade narrativa que expressa a vida de jovens, momentos de pura fruição são parte essencial do imaginário contemporâneo, momentos aparentemente sem função, distantes do cotidiano, podem contribuir para o entendimento de ações importantes.

2.2 TELEVISÃO

É inegável a influência da televisão na vida dos jovens, em especial no Brasil, onde as pessoas dedicam várias horas de seus dias à programação oferecida pelos canais de televisão. Por ter uma linguagem reconhecida e habitual para muitas pessoas, os programas de televisão influenciam outras obras de arte e mídia, que recorrem a elementos da linguagem televisiva para se aproximarem de seu público.

A lógica da televisão é a rapidez e a fragmentação, mesmo permanecendo no mesmo canal, o tempo é dividido em vários tipos de imagens, sons e idéias, um programa é dividido em blocos com propagandas intercaladas, cada bloco pode ser subdividido em quadros, cada intervalo de propaganda é dividido entre vários anunciantes.

O diálogo entre cinema e televisão não é um fenômeno recente, a relação já acontece há algumas décadas, desde que a televisão foi desenvolvida, muitos cineastas encontraram em sua linguagem características interessantes para a realização dos filmes.

A exigência de velocidade e as transmissões ao vivo trouxeram programas de televisão cheios de imperfeições. O que era considerado erro no cinema, foi integrado à televisão pela necessária urgência que o meio apresenta, como observa Machado (2003):

Na televisão ao vivo, tudo aquilo que era considerado excesso para a produção audiovisual anterior se converte em elemento formador, impregnando o produto final das marcas da incompletude, da indomesticabilidade e, num certo sentido, da *bruteza*, que constituem algumas de suas características mais interessantes (MACHADO, 2003, p.131).

O que é considerado acidente na televisão, no cinema é classificado de erro, pelo tempo e aprimoramento que o meio requer e oferece. Muitas sequências dos filmes parecem conter erros: de enquadramento, foco, imagens tremidas, com o intuito de passar a noção de realidade e expor o processo da filmagem feita pelos personagens.

Errar uma tomada, esquecer o foco ou o diafragma, perder o motivo, acionar a câmera no momento errado são acidentes que podem acontecer no trabalho com qualquer mídia, mas na fotografia ou no cinema o produto “errado” e sem consistência não é considerado um resultado exibível e, por consequência, é simplesmente eliminado. Na transmissão direta, entretanto, não há como eliminar os desvios do mecanismo enunciativo. (MACHADO, 2003, p.133)

Uma das marcas da televisão é a transmissão ao vivo, sua experiência e os recursos básicos do meio foram desenvolvidos em cima da instantaneidade, a televisão ficou marcada pela incompletude e intervenção do acaso desde então.

Em *Árido Movie*, Jonas apresenta a previsão do tempo em um noticiário, sua família em Rocha acompanha o ilustre parente ao vivo pela televisão, todos os dias eles viam Jonas exatamente onde ele estava, o que lhes dava a sensação de proximidade, ele é recebido com intimidade pelo parentes, mas sente-se como um estranho, há muito tempo ele não via aquelas pessoas. Há uma cena em que Jonas e Soledad conversam sobre a celebração que a televisão oferece aos que aparecem nela, um homem chega no bar e ao ver uma transmissão de jogo pela televisão pergunta se é ao vivo ou “indireto”. Os programas gravados perdem a noção de instantaneidade, de emoção que o ao vivo confere às transmissões.

Os filmes que rompem com as estruturas tradicionais do enredo para mostrar uma série de eventos sem nexos dramáticos só puderam ser propostos e aceitos porque a

sensibilidade do público já se habituou ao jogo aleatório da transmissão direta. A linguagem da televisão conferiu a liberdade para que as imagens estéticas, sem tanta justificativa fossem incorporadas às obras midiáticas, a televisão também habituou o público às narrativas pouco ou nada lineares pela inrupção do acaso, pois a segurança sobre os resultados em uma transmissão ao vivo é pequena.

A televisão representa a porta para o mundo em seus noticiários e documentários, que mostram pequenos enxertos de parte do cotidiano, ou fatos excepcionais de lugares distantes. As imagens ainda nos dizem muito sobre o mundo, carregam informações e conhecimento. E são cada vez mais centrais para o conhecimento e entretenimento atual.

O que está presente no cinema não corresponde ao real, trata-se de uma realidade recriada com intenção de agregar valores estéticos, inerentes a uma obra de arte, resulta de várias escolhas de roteiristas, diretores e montadores, ou mesmo do acaso. O real articulado no imaginário dos criadores segue por um filtro técnico, estético e cultural até chegar ao resultado final mostrado nas telas.

O cinema pode representar a realidade, mas não a transpõe simplesmente para as telas, mesmo os documentários, que buscam muito do seu conteúdo nos fatos reais, passam por um processo técnico e artístico, e de acordo com os motivos que levaram à sua produção e das pessoas envolvidas, o resultado final será uma obra bem diferente do que está posto na realidade.

A produção de imagens jamais é gratuita, e, desde sempre, as imagens foram fabricadas para determinados usos, individuais ou coletivos. (...) uma das razões essenciais da produção das imagens provém da vinculação da imagem em geral com o domínio do simbólico, o que faz com que ela esteja em situação de mediação entre o espectador e a realidade (AUMONT, 1993, p.78).

Como lembra Aumont, a noção de “representação” e a própria palavra estão carregadas de tantos estratos de significação acumulados pela história, que é difícil atribuir-lhes um único sentido, universal e eterno. Mas, se pode reter um ponto em comum: a representação é um processo pelo qual se institui um representante que, em certo contexto limitado tomará o lugar do que representa. Sempre acrescentando ou subtraindo alguns aspectos da realidade. Nos filmes a sensação de realidade é alcançada em muitas cenas, recorrendo à televisão.

A distinção entre ficção e realidade na televisão é pouco óbvia. O telejornal fala sobre a novela, a novela aborda fatos reais e situa sua trama no mesmo período real, mostrando seus personagens em festas natalinas em dezembro, vestidos com roupas de frio no inverno, e nos festejos carnavalescos em fevereiro.

O noticiário da televisão tem uma inspiração no cinema-verdade, o cinema de ficção por sua vez se inspira nos noticiários, já tendo a consciência de que eles não são um atestado de verdade, pois já temos a noção de que as imagens também escondem parte da realidade, estamos tão impregnados pelas imagens que já não somos mais convencidos facilmente por elas. Baudrillard tem uma frase muito condizente com a televisão nos dias atuais: “A televisão é uma imagem que já não sonha, que já não imagina, mas que também não tem nada que ver com o real. É um circuito orbital” (BAUDRILLARD, 1990, p.37).

O cinema representou a verdade para alguns: Vertov foi quem postulou o cinema-verdade, *kino-eye*, para decifrar os mistérios e expor as mistificações; o que mais interessa a Bertolucci no cinema, é a possibilidade de contar uma realidade muito específica com materiais bastardos, ele afirma ainda: “O cinema é a única linguagem que todos podem entender porque, como dizia Pasolini, o cinema é a linguagem da realidade” (UNGARI, 1987, p.23).

Em algumas seqüências os filmes buscam essa idéia de diálogo com a realidade, e procuraram representar a sociedade em que estão inseridos fazendo uso de recursos capazes de despertar a sensibilidade, de oferecer uma vivência diferenciada para os espectadores, recorrendo a situações conhecidas por eles. Há esforço para se aproximar da realidade, com cenas simulando fatos mostrados por noticiários, misturando ficção com documentário.

2.2.1 REALIDADE CONCEPCIONISTA

A *Concepção* ironiza a televisão com cenas de programas sensacionalistas, com letreiros chamativos, com o apelativo “*Exclusivo!*”, em programas fictícios com nomes bem próximos dos que existem na televisão aberta comercial brasileira: “*Brasília Alerta*” e “*Cidade Urgente*”. Outras cenas também ironizam os letreiros óbvios que as emissoras

comerciais costumam usar com legendas que dizem: “*uma banda concepcionista*”, “*tédio concepcionista*”, “*palestra concepcionista*”, “*confissão concepcionista*”.

Há momentos de pausa nas sequências que simulam telejornais, com os personagens calados, olhando para o vazio, como os “defeitos” que fazem parte dos programas de televisão, a proximidade da realidade também se dá pelas imperfeições. Em *A Concepção* há tomadas com algumas falhas que simulam o que acontece na televisão. Após o lançamento do manifesto concepcionista, com a performance numa galeria de arte, é mostrado o rosto de Alex como se estivesse lembrando o que aconteceu, revelado na sequência anterior, com uma imagem de vídeo mostrando as linhas de varredura (Figura 2.42), ele fica quase 10 segundos calado, como uma pequena falha de programa na televisão, outra sequência é mostrada depois desses segundos do personagem pensativo. A filmagem feita pela personagem Liz mostra a luz refletida, como uma falha da cinegrafista amadora que flagrou uma ação (Figura 2.43). As cenas com “falhas” mostram os elementos trazidos da linguagem realista da televisão para os filmes.

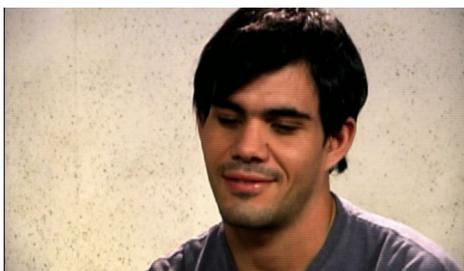


Figura 2.42



Figura 2.43

Há momentos não esperados, silêncios no meio da transmissão como ocorre nas cenas de *A Concepção* em que os personagens aparecem em programas de televisão. A profusão de imagens do filme também remete à linguagem televisiva. Outro fato interessante, é que no filme as cenas que simulam programas de televisão representam o presente na história, todas as outras sequências são o passado lembrado pelos personagens, até chegar à sequência final.

O filme faz parecer que todo o movimento da concepção veio de fatos reais e não de uma história criada pelo roteirista. Há sequências que simulam os programas policiais com depoimentos dos jovens presos com imagens de vídeo e legendas sensacionalistas (Figura

2.44) depois de uma rápida sequência de *zapping* pelos canais de televisão (Figura 2.45 e 2.46); as lembranças descritas pelos narradores são ilustradas por imagens em super-8 mostrando os personagens em situações casuais (Figura 2.47), como pessoas comuns pouco acostumadas com filmagens. No início do filme um dos personagens fala sobre Brasília enquanto são mostradas imagens em preto-e-branco da época em que Brasília estava sendo construída (Figura 2.48).



Figura 2.44



Figura 2.45



Figura 2.46



Figura 2.47



Figura 2.48

Durante todo o filme há um diálogo com a televisão, a montagem é acelerada e fragmentada, mostrando partes da mesma sequência em meio a intervalos com outras sequências, imagens realistas e fantasia.

O estilo “docudrama”, que combina o estilo do cinema-verdade com a montagem fragmentada, dá aos filmes um cunho de verdade e realidade que é difícil diferenciar do noticiário noturno. Apenas o ritmo muda, aumentando a tensão de uma maneira raramente vista na televisão em programas jornalísticos. Dado que o assunto, o personagem ou o evento tem um perfil de público, o realizador precisa apenas mergulhar impressão criada pela mídia usando técnicas alusivas à veracidade para fazer o filme parecer real. Isso relaciona-se diretamente com as técnicas do noticiário de televisão: cinema-verdade, *jump-cut*, narrador ao vivo ou em off. Os realizadores têm um repertório plenamente desenvolvido de técnicas de montagem para simular a realidade dos noticiários noturnos. (DANCYGER, 2003, p.154)

A recorrência à televisão confere uma dinâmica atrativa ao filme, fazendo com que haja uma alternância de sensação de realidade, a simulação de sequências documentais, de notícias da televisão, com sequências de pura fruição, de sonho e fantasia, tudo ligado por uma narrativa, que só ao final do filme se completa.

2.3 INSTALAÇÕES ARTÍSTICAS

A diversificação cada vez maior das formas expressivas e dos tipos de experiências inauguradas pelas tecnologias têm alcançado novas modalidades de manifestações artísticas. As instalações de arte contemporânea expressam a máxima da hibridização das artes, numa sinergia de audiovisual, performance, poesia e protesto. Numa experiência sensorial intensificada pelas dimensões multitemporais e multiespaciais presentes nos diferentes tipos de arte. Cada obra presente na instalação oferece um tipo de sentido narrativo.

O espectador experimenta uma imersão em meio às diversas modalidades expressivas e estéticas, uma provocação à sensação e ao pensamento crítico, que pode representar o despertar para algumas idéias.

As instalações modernas, em muitos casos conferem um caráter de engajamento à arte, além da fruição a que as obras convidam, também há uma concepção de mundo e sociedade expostos, com idéias que sugerem tipos de comportamentos, mudanças de atitudes ou mesmo a ruptura com padrões tradicionais. O caráter imersivo das instalações com vários tipos de obras contribui para que as pessoas sejam sensibilizadas por novas concepções.

2.3.1 MANIFESTOS CONCEPCIONISTAS

Em *A Concepção*, a primeira sequência de manifesto é precedida por uma tela com a legenda: “Lançamento do manifesto concepcionista/ um dia qualquer de abril” (Figura 2.49). O lançamento do manifesto concepcionista é uma grande performance, misturando vários elementos artísticos e de protesto, os personagens queimam identidades, gritam frases de efeito e criam os mandamentos concepcionistas, recitam palavras poéticas, tiram a roupa no meio de uma galeria de arte com pessoas desconhecidas que assistem admiradas (Figura 2.50).



Figura 2.49



Figura 2.50

No filme *A Concepção*, o “*movimento da concepção*” põe em dúvida alguns valores sociais, os jovens desafiam a burocracia e os dispositivos de segurança, falsificam carteiras de identidades, cartões de crédito e passaportes, conseguem vários tipos de drogas e medicamentos. O movimento conta com 10 mandamentos, que foram estabelecidos durante a performance na galeria de arte, a partir das frases que vieram à cabeça dos jovens na hora do manifesto:

1. *Morte ao ego.*
2. *Ser uma nova personalidade a cada dia.*
3. *Toda memória deve ser apagada da consciência.*
4. *O dinheiro deve ser abolido.*
5. *A humanidade está doente, o concepcionismo é o caminho para a cura.*
6. *O concepcionista é uma fraude que dura 24 horas.*
7. *O caminho do excesso leva ao palácio da sabedoria.*
8. *?*
9. *Voa!*

Tudo o que foi dito deve ser esquecido agora (Informações do DVD, *A Conceção*).

O outro manifesto ocorre também em uma galeria de arte, com uma pequena platéia sentada em cadeiras, enquanto Lino grita e bate com uma bengala no chão, Alex recita uma poesia em ritmo de rap que diz (Figura 2.51):

Então aos poucos sem pressa, eu boto fumaça à bessa pra dentro dessa cabeça pra que ela nunca se esqueça, que mesmo que seja terça-feira de tarde, às vezes é bom parar, ficar debaixo do sol, porque o sol arde, e a gente tem que caminhar em cima de uvas, e a gente tem que ser uma gueixa e servir, a gente tem que ser um samurai, e no último movimento tem que implicar que role uma cabeça, tem que rolar uma cabeça, alguma coisa tem que cair, tem que sangrar, tem que sair fogo do peito, tem que sentir que tem asas se não... (Segundo Manifesto Concepcionista).



Figura 2.51

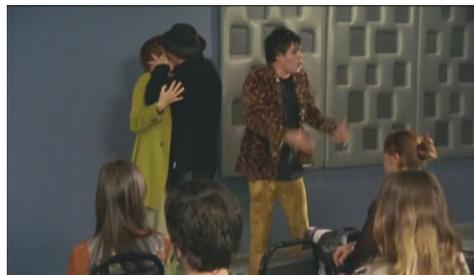


Figura 2.52

Enquanto Alex recita a poesia, Lino puxa uma mulher que assiste à apresentação e a beija (Figura 2.52). As performances concepcionistas revelam o caráter lúdico do movimento, que não deixa de apresentar diversão e ironia num tom de protesto.

2.3.2 INSTALAÇÃO FUTURISTA

A sequência final de *Árido Movie* resume todo o filme em uma instalação futurista, com vídeos, performances e artes plásticas, a instalação é um manifesto que aponta várias questões sociais a serem resolvidas. A instalação é montada com vários elementos que remetem a questões ambientais, à falta d'água e questões sociais como o charlatanismo e o excesso de informações que acabam desviando a atenção de temas importantes.

A instalação mostra cenas do vídeo feito com Meu Velho (Figura 2.53), o personagem se diz líder religioso mas está envolvido com os políticos corruptos da região, como pode ser percebido no filme. A religiosidade, manifesta pela superstição mantém as pessoas crentes em falsos líderes místicos (Figura 2.54).

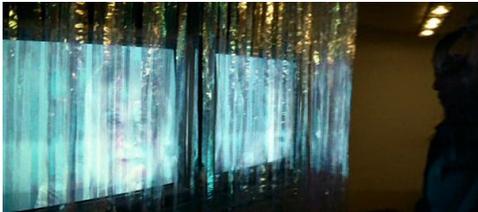


Figura 2.53



Figura 2.54



Figura 2.55

A instalação é uma projeção futurista, que junta os temas abordados ao longo do filme com a narrativa desenvolvida, numa junção entre audiovisual, performances de atores e artes

plásticas em um cenário surrealista. A frase mostrada na parede remete à questão atual que norteia a instalação: “*excesso de informação, falta d’água*” (Figura 2.55).

2.4 JOGOS

As características dos jogos estão presentes de forma mais contundente no filme *Cama de Gato*, por isso as sequências analisadas sobre a sinergia com os jogos serão todas descritas neste mesmo filme.

O nome do filme é uma referência direta a um jogo, e dá indícios de como será o desenrolar da narrativa em que os jovens jogam, se divertem, cada vez mais se fecham em uma armadilha, e finalmente nada de concreto que interfira nas suas vidas acontece. O tradicional jogo da cama de gato envolve a habilidade de seus participantes, o bom desempenho resulta em belos desenhos, e a falta de destreza leva ao fim do jogo, num emaranhado sem volta.

A marca registrada dos jogos é a interatividade, o desafio de articular táticas e estratégias de sobrevivência estimula os jogadores a raciocinarem rapidamente e reagirem frente aos obstáculos. Toda a trama do filme *Cama de Gato* assemelha-se a um grande jogo, que requer estratégias dos personagens e reações aos desafios impostos. Além da necessidade de contornar os problemas que se colocam no caminho que eles decidem percorrer, os jovens ainda se esforçam para se divertir. Eles estabelecem suas próprias regras, construindo um jogo específico, mas a realidade acaba se impondo sobre o mundo ilusório dos personagens, e as regras da vida real não são muito claras nem previsíveis.

A interatividade indica a gradação de influência que os usuários possuem dentro da forma ou conteúdo de um ambiente mediado. As vivências dos personagens alternam o domínio deles sobre os acontecimentos e estratégias para programar os próximos eventos, com situações não esperadas, que fogem ao controle.

Os jogos também envolvem desafios, como os quebra-cabeças (*puzzles*), têm como objetivo resolver um problema, a solução de peças caindo, algo embaralhado, a construção de pequenos mecanismos, o vídeo-game se desenvolveu com a constante atualização dos desafios tendo como norte a sensação de realidade.

A primeira sequência com elementos de jogos é mostrada nos primeiros minutos do filme. Os três jovens, Cristiano, Chico e Gabriel discutem sobre política, sociedade, liberdade

e segurança na casa de um deles, quando a disputa de argumentos fica mais acirrada, Cristiano começa a anotar os pontos de cada um numa folha de papel, cada personagem defende sua idéia e coloca uma nota de Dólar em cima da mesa. As ações demonstram uma disputa de argumentos, um jogo que envolve raciocínio.

Outros elementos da sequência também reforçam as idéias de jogo: a folha com as anotações dos pontos alcançados é mostrada em detalhe (Figura 2.55), assim como a pilha onde os Dólares são apostados (Figura 2.56), o quadro por trás de Gabriel (Figura 2.57) remete ao mundo simulado do Second Life e The Sims. À medida que a disputa fica mais acirrada, com os ânimos exaltados, os argumentos e ataques mais agressivos, os cortes são mais rápidos, a câmera treme e as tomadas subjetivas levam o espectador para dentro da disputa.

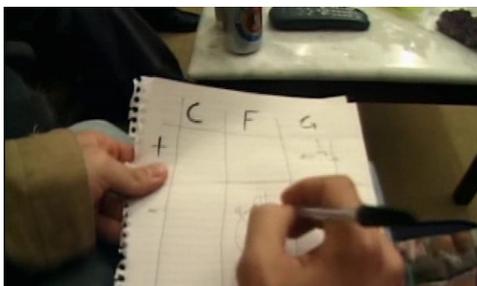


Figura 2.55



Figura 2.56



Figura 2.57

Antes das tomadas subjetivas, há uma aproximação da câmera em direção à cabeça do personagem, como se a câmera levasse o espectador para ocupar o lugar daquele “jogador” (Figuras 2.58, 2.59, 2.60, 2.61). A luta é dada como encerrada quando Cristiano pergunta se Gabriel acredita em Deus, há um corte, o título do filme é mostrado. Chico faz a contagem

regressiva, mas Gabriel não reage com nenhum argumento, Cristiano é declarado vencedor, merecedor do prêmio: os Dólares sobre a mesa. Cortes rápidos acompanham a velocidade dos argumentos nos dois minutos finais da sequência, há variação entre planos próximos e médios, câmera fixa e movimentos da câmera subjetiva, ao fim da ação há um efeito sonoro de luta, como a campainha que determina o fim de um *round* na luta de boxe.



Figura 2.58



Figura 2.59



Figura 2.60



Figura 2.61

Os jogos eletrônicos apresentam interatividade, variação no desenvolvimento dos acontecimentos, e de consequências decorrentes das escolhas, diferente das formas da narrativa clássica, as histórias se desenrolam de uma forma cheia surpresas e ações inusitadas quando parte de um jogo.

Outra sequência que traz características de jogo ocorre depois que os três jovens estupraram e deixaram Joana desacordada, e a mãe de Cristiano caiu das escadas. Sentados no chão, ao lado do corpo da mãe de Cristiano, os amigos tentam achar uma solução para se livrar dos corpos, a cada idéia uma nota é colocada sobre a mesinha ao lado, Chico acha a melhor solução e pega o dinheiro, a sequência alterna tomadas de câmera fixa com câmera na mão em movimento, bem próxima dos personagens, demonstrando a tensão do momento.

O uso de câmera na mão dá agilidade ao filme, os planos próximos subjetivos são alternados com planos de meio conjunto, aproximando o filme dos jogos eletrônicos modernos, em que a visão subjetiva do jogador é alternada com perspectivas de conjunto, dando a dimensão do cenário e da posição dos oponentes.

Como nos jogos em que há mais de um jogador, há cenas nesta disputa, em que a tela é dividida, mostrando de modo simultâneo os jogadores (Figura 2.62).



Figura 2.62

A última disputa de argumentos se inicia quando Chico diz que não vai dar certo porque todo mundo viu que eles estavam no carro da mãe de Cristiano, depois de falar, Chico coloca uma nota no chão, Cristiano coloca outra nota sobre a de Chico dizendo que isso não é problema, a cada argumento que mostra que a situação está incontornável outra nota é colocada na pilha (Figura 2.63), até que Cristiano lembra que a *webcam* registrou o estupro, Chico o declara ganhador, essa foi a pior pista que eles deixaram. No fim, com a situação cada vez mais complicada, o jogo se inverte, como diz Cristiano, “*A coisa tá tão grande que se piorar, melhora.*” A câmera movimenta-se de forma ágil, como as perspectivas oferecidas pelos jogos, alternando câmeras subjetivas com planos de meio conjunto.



Figura 2.63

Em algumas partes do filme, a mesma ação é mostrada mais de uma vez com tomadas de ângulos diferentes, muitos jogos eletrônicos mostram o *replay* das ações mais importantes, assim como as transmissões de jogos esportivos pela televisão. A queda da mãe de Cristiano é uma dessas sequências (Figura 2.64 e 2.65):



Figura 2.64



Figura 2.65

O final do filme é uma grande ironia, os três garotos conversam com Deus, ele diz que é só acreditarem que são inocentes, Chico diz que eles pensaram em todas as possibilidades, mas a coisa foi ficando cada vez mais complicada, Gabriel também se justifica dizendo que eles não tinham como prever que ia acontecer tanta coisa. E tudo acaba bem surpreendendo até os três personagens, tudo não passou de um jogo.

Os jogos podem ter funções de aprendizado, num híbrido de entretenimento e experiência, considerando as funções de aprendizagem de uma forma ampla, jogos também ensinam e constroem conhecimento através de interação, não necessariamente sendo uma interface de ensino, mas um meio de comunicação, o filme intensifica a narrativa por meio dos elementos trazidos da linguagem dos jogos.

Os jogos podem ser usados como reflexão das ações, porque distanciam a imaginação da ação, o ato não precisa ser feito, é simulado. Os jogos se desenvolvem com simulação, são baseados na sensação de viver a experiência análoga à situação do jogo como ocorre no filme.

2.5 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As características de histórias em quadrinhos fazem parte do filme *Nina* desde sua abertura até o final, o diálogo entre cinema e quadrinhos permeia todo o filme, por isso o filme foi escolhido como o único para a análise entre a sinergia do cinema com a arte sequencial – forma de arte e literatura que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia.

As histórias em quadrinhos e as tiras constituem um sistema híbrido composto pela relação entre dois códigos: o visual e o verbal, os quais são importantes para o entendimento do sentido. Os primeiros quadrinhos apresentavam desenhos divididos em quadros acompanhados de legendas, que davam continuidade às ações, um dos primeiros personagens de quadrinhos, Yellow Boy apresentava suas frases escritas na sua camiseta. A partir do século XIX, segundo Mendonça (2003), o texto passa a acompanhar sistematicamente o desenho, através das falas das personagens (geralmente conversas informais) expressas nos balões. É o início de uma relação entre linguagens diferentes, mas, de certa forma, complementares: a linguagem verbal e a linguagem não-verbal (imagem).

Para muitos jovens, o primeiro contato com as narrativas se deu com os gibis⁵, já que o predomínio das imagens sobre os textos são apreciados por quem está iniciando no processo da leitura. Como constata Mendonça (2003):

É fato incontestável que jovens leitores (e nem tão jovens assim) deleitam-se com as tramas narrativas de personagens diversos, heróis ou anti-heróis, montadas através do recurso da quadrinização. Entrevistas realizadas com alunos do Ensino Fundamental de escolas públicas e privadas demonstram que sua preferência em termos de materiais de leitura recai sobre as histórias em quadrinhos (HQs). Pode-se até dizer que esse gênero não rivaliza com as tradicionais narrativas literárias entre esse público leitor; na maioria das vezes, as HQs ganham de longe a preferência de crianças e adolescentes (MENDONÇA, 2003, p.194).

Há muitas histórias em quadrinhos que acompanham o amadurecimento desses leitores já iniciados na arte sequencial, com temáticas mais sérias e desenhos mais elaborados.

⁵ Gibi era o título de uma das primeiras revistas de história em quadrinhos do Brasil, o nome passou a ser usado como sinônimo de revista em quadrinhos.

Há histórias em quadrinhos para os apreciadores dessa forma narrativa seja qual for a idade, há, inclusive, histórias em quadrinhos em suportes diferentes das tradicionais páginas de papel: na televisão – o seriado americano *Heroes* se utiliza do enredo, de personagens e legendas típicas de quadrinhos, depois de duas temporadas de grande sucesso, foram lançados os quadrinhos na forma impressa com os personagens do seriado –, no computador – *Ariadne e o Labirinto Pós-Humano* (FRANCO, 2004) funde elementos da linguagem das histórias em quadrinhos como as onomatopéias, os balões de fala e a divisão em requadros, com as novas possibilidades agregadas a ela pelas hipermídias: efeitos de animação, efeitos sonoros, possibilidades de interação com o leitor/navegador e criação de narrativas multilíneas –, e nas telas de cinema, que será abordado a seguir tomando como exemplo o filme *Nina*.

Desde a primeira aparição dos quadrinhos na imprensa diária, essa forma popular de leitura encontrou um público amplo e, em particular, passou a fazer parte da dieta literária inicial da maioria dos jovens. As histórias em quadrinhos comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público (EISNER, 1999, p.7).

Eisner (1999) comenta o desenvolvimento da interação de palavra e imagem, que chegou a uma hibridização bem sucedida de ilustração e prosa. “As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente” (EISNER, 1999, p.8). O filme *Nina* consegue, de forma bem resolvida, pôr em sinergia as linguagens já híbridas do cinema e da arte sequencial.

Os quadrinhos tradicionalmente associam imagens e textos, no filme há uma mistura de imagens típicas de quadrinhos, desenhos, movimento e som. E os desenhos não se limitam aos quadrinhos, estão nos corpos dos personagens, nos muros, postes, nos quadros, paredes, nas roupas, outros lugares conferem o requadro nessa sinergia dos quadrinhos com o cinema (Figuras 2.66, 2.67, 2.68 e 2.69).



Figura 2.66



Figura 2.67



Figura 2.68



Figura 2.69

Em *Nina*, a personagem principal que dá nome à obra aparece desenhando em várias cenas, as ilustrações da personagem contam com um espaço de destaque na narrativa, que traz para o cinema vários recursos dos quadrinhos. Em muitos planos o protagonismo é do desenho: em cenas de animação, com imagens dos desenhos feitos por Nina em seu diário, sobre a mesa e colados na parede de seu quarto, nos grafites dos muros da cidade e nas tatuagens dos personagens, o título *Nina* é formado por um jato de tinta nos créditos iniciais.

O ritmo da montagem aproxima *Nina* dos quadrinhos, a arte sequencial traduzida para imagens em movimento se dá por uma edição dinâmica de planos curtos e rápidos.

Em uma sequência, Nina está numa festa na casa de sua amiga, a traficante Ana, todas as imagens são em tons de cinza e preto, com roupas e objetos sóbrios, ela é paquerada por um rapaz que sai da sala fazendo um gesto para que ela o siga, Nina o encontra no banheiro, eles começam a se beijar, a câmera em movimentos rápidos transmite a excitação da cena, as cores são basicamente preto e branco, quando ele tira a camisa, uma tatuagem do Smurff Vaidoso com florzinhas quebra a combinação de cores (Figura 2.70), Nina se irrita e vai embora. A tatuagem quebra o visual sombrio que vinha sendo mostrado no filme, as figuras não são apenas decorativas, também fazem parte da narrativa.

As sequências com atores são filmadas com pouca luz, destacando as sombras, semelhante ao uso feito pelos quadrinhos de suspense voltados ao público jovem e adulto. Entre os cortes que finalizam e iniciam a próxima cena há segundos de tela completamente preta, cada sequência é bem demarcada e separada da anterior.

Na narração visual a tarefa do escritor/artista é registrar um fluxo contínuo de experiências e mostrá-lo tal como pode ser visto a partir dos olhos do leitor. Isso é feito arbitrariamente, dividindo-se o fluxo ininterrupto em

segmentos de cenas “congeladas”, encerrados num quadrinho (EISNER, 1999, p.39).

A representação dos elementos nos quadrinhos, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com as outras imagens da sequência são, de acordo com Eisner (1999) a “gramática” básica a partir da qual se constrói a narrativa das histórias em quadrinhos. O quadrinho funciona como contêiner: o *layout* básico dos quadrinhos é aquele em que tanto seu formato como sua proporção permanecem rígidos. O quadro serve para conter a visão do leitor. O requadro funciona como suporte estrutural: o traçado do requadro está entre os recursos utilizados para sugerir dimensão. O requadro utilizado como elemento estrutural passa a envolver o leitor, e sua função é maior do que a de mero contorno do contêiner, o formato contribui para o ritmo da narrativa.

Nas histórias em quadrinhos, existem na verdade dois “quadrinhos” nesse sentido: a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa, também chamado de requadro. Eles são o dispositivo de controle na arte sequencial. No cinema, a tela seria o quadrinho no qual outro é disposto, diferente da página, em que vários quadrinhos são mostrados para que o leitor siga a sequência no seu próprio tempo, preenchendo o que está implícito entre os quadros, o filme oferece um quadrinho por frame, o movimento é desenvolvido na tela, o tempo é ditado pelo filme, cabe ao espectador acompanhar a velocidade mostrada na tela.

Em *Nina* o contraste da luz serve de requadro em várias sequências, isolando as imagens mais importantes em uma parte da tela rodeada por sombras, há cenas em que o requadro é o vão da porta, da janela, ou uma pessoa de costas, elas transmitem ao espectador a idéia de confinamento, Nina está limitada a uma área pequena dentro de um espaço mais amplo, isto é dito visualmente. Na arte sequencial, o traçado do requadro pode sugerir dimensão, sendo utilizado como elemento estrutural. A simples inovação do interjogo entre o espaço contido e o “não-espaço” (espaço em branco entre os quadrinhos) ou tela preta entre os cortes no caso de *Nina*, também tem grande significado dentro da estrutura narrativa.

Nina parece encerrada numa parte da tela, oprimida por Eulália, depois por Artur que seria o próximo inquilino de Eulália ficando com quarto que Nina ocupa, pela vizinha que ouviu barulhos estranhos e por dois policiais que a perseguem na sua imaginação, as sombras formam requadros em torno de Nina reforçando a sensação de confinamento e opressão, os

requadros longos e estreitos realçam o ritmo crescente de pânico depois que Nina imagina ter assassinado Eulália (Figuras 2.70 e 2.71).



Figura 2.70



Figura 2.71

Para Eisner (1999) a dramaturgia exige uma perspectiva estritamente frontal do começo ao fim. Isso tem como propósito realçar o senso de “realidade”, impedindo que o enredo se torne uma “fantasia”. As sequências mais sóbrias do filme são mostradas a partir de primeiríssimo plano enquadrando os personagens na altura do rosto, as fantasias, sonhos, divagações de Nina são mostrados com planos de detalhe, de meio conjunto e médios em enquadramentos mais ousados.

Nas primeiras histórias em quadrinhos, os textos eram colocados nos rodapés dos desenhos, depois passaram a ser escritos junto aos personagens, (na camisa por exemplo) até chegarem nos atuais balões (Mendonça, 2003). O filme faz uso do recurso de inserir textos junto aos personagens. A blusa de Nina tem escrito “*Suck my dick*” (Figura 2.72), as paredes mostram cartazes, os muros apresentam mensagens. A última sequência mostrada pelo filme alia imagem e texto escrito no muro, numa referência aos quadrinhos que imprimem as palavras nas superfícies dos objetos do cenário. A imagem de Nina correndo pela rua sem rumo, tem como cenário, um muro em segundo plano (Figura 2.73), no qual se pode ler “*Eles não sabiam a quem acusar*”. Quando Nina tenta vender um CD e uma camisa para o camelô, há um muro por trás dela onde se lê vários “*ok*” (Figura 2.74), ela quer que o camelô concorde em comprar suas coisas, mas ele não quer, e faz outra proposta a Nina, que aceita.



Figura 2.72



Figura 2.73



Figura 2.74

A narrativa dos quadrinhos funda-se sobre o salto de imagem em imagem, fazendo da elipse (resultante do emprego numeroso, visto que necessário, de cortes espaciais e espaço-temporais) a sua marca registrada: a narrativa dos quadrinhos funda-se sobre a descontinuidade gráfico-espacial, portanto, específico às linguagens que se desenvolvem por intermédio de imagens fixas impressas. No filme, a elipse também se mostra como um eficiente recurso narrativo, por outros motivos, como a necessidade de adequar o tempo da narrativa ao tempo do filme. O corte muitas vezes deixa ao espectador a função de completar o que sucede a última imagem vista.

Um obstáculo enfrentado pela arte sequencial apontado por Eisner (1999) é o número limitado de imagens, enquanto no cinema uma idéia ou emoção podem ser expressas por centenas de imagens exibidas numa sequência fluida, numa velocidade capaz de emular o movimento real, no meio impresso esse efeito só pode ser simulado. No filme *Nina* essa questão é solucionada por meio da animação dos desenhos nas sequências que demonstram ação, como o assassinato de Eulália imaginado por Nina, ficando num meio termo entre os quadrinhos e o cinema, com um pequeno número de imagens, mas dotadas de movimento.

“Nas histórias em quadrinhos, a postura do corpo e o gesto têm primazia sobre o texto. A maneira como são empregadas essas imagens modifica e define o significado que se pretende dar às palavras” (EISNER, 1999, p.103). *Nina* faz uso dos recursos visuais expressivos, com cores sombrias, rostos e corpos para expressar as emoções das personagens,

a atuação é a principal fonte narrativa, os atores conduzem a história, as falas não conferem tanta importância expressiva ao filme quanto a pantomima⁶, os textos, as palavras contam com menor expressividade dentro da história do que os recursos visuais. Na trilha sonora do filme há apenas duas sequências de músicas com letra, todas as outras são instrumentais e reforçam o clima tenso da história dispensando a linguagem verbal.

Há várias tomadas de plano detalhe dos olhos de Nina e de seu rosto nos momentos de maior aflição (Figuras 2.75, 2.76 e 2.77), induzindo a uma identificação por parte dos espectadores, e um envolvimento emocional com a trama.



Figura 2.75



Figura 2.76



Figura 2.77

O cinema posto em sinergia com a arte sequencial proporcionou uma atualização muito pertinente do romance russo, o filme traz no roteiro, nas imagens e na montagem o imaginário de jovens brasileiros, acudados em grandes cidades brasileiras, tentando apesar de todas as adversidades, não viver de forma medíocre e desinteressante, por meio da busca incessante pelo prazer.

⁶ Pantomima: representação teatral em que as personagens se expressam apenas por gestos, comunica sentido de maneira imediata, independente de qualquer língua (AUMONT, 2003, p.219).

Todas as características de outros meios que fazem parte dos filmes constituem imagens estéticas, intensificam as sensações transmitidas e reforçam as idéias apresentadas, as imagens também são usadas de modo epistêmico, trazendo informações acerca da cultura contemporânea. No próximo capítulo serão abordadas as formas que as imagens descritas nesse capítulo revelam as características da cultura contemporânea descritas no capítulo anterior.

3 ESTÉTICA E CULTURA CONTEMPORÂNEAS EM SINERGIA

Os filmes escolhidos expressam os traços contemporâneos: na linguagem híbrida que traz características de jogos, quadrinhos, programas de televisão, videoclipes e instalações artísticas; no ritmo da montagem: acompanhando a tendência atual de muitas informações transmitidas em pouco tempo; na relação instintiva com o tempo, que não segue uma linearidade; na relevância e intensidade das imagens no contexto da narrativa; nos vários focos narrativos; nas sequências sendo intensificadas pela trilha sonora, ora contrapondo ora reforçando as imagens; cenários, iluminação, planos e enquadramentos; esses traços serão abordados tendo como foco a sinergia de linguagens, neste capítulo serão analisados como os filmes apresentam elementos de outros tipos de linguagem.

A sinergia de linguagens nos filmes contemporâneos é abordada nesta pesquisa considerando a cultura em que estão inseridos, compartilhando da idéia que Gerbase defende:

O cinema começa a absorver, com a velocidade baixa que lhe é própria, alguns componentes estéticos do pós-modernismo. (...) resultado de um ambiente, ou de uma “condição” (Lyotard) que faz alguns roteiristas, diretores e montadores criarem filmes que, além de retratarem seu tempo, acabam, em sua lógica narrativa interna, absorvendo os mecanismos de uma época (GERBASE, 2003, p.172).

Os filmes escolhidos, inseridos no chamado período pós-retomada estão permeados pelo imaginário da sociedade brasileira contemporânea em relação à produção: os filmes se inserem no modo como o cinema nacional é percebido nos dias de hoje, contando com incentivos privados e públicos, feitos por uma equipe de pessoas, em grande parte, vindas da televisão e publicidade, contando com os recursos tecnológicos disponíveis nesse início de século XXI para retratar a atual sociedade, que no Brasil é, em sua maioria, formada por uma população jovem.

Essa população jovem, por sua vez, reflete a contemporaneidade em seu comportamento, suas formas de expressão artísticas, hábitos de consumo, moda, e todas as formas de significação, representados pelos filmes que fazem parte desta pesquisa através da sinergia de linguagens.

Maffesoli afirma que “Não é a imagem que produz o imaginário, mas o contrário. A existência de um imaginário determina a existência de conjuntos de imagens. A imagem não é

o suporte, mas o resultado” (MAFFESOLI, 2001, p.74). Neste capítulo buscamos o imaginário contemporâneo sobre os jovens por meio da interpretação da análise fílmica dos longas-metragens selecionados realizada no Capítulo anterior.

A sinergia de linguagens presente nos filmes realizados nos últimos anos revela o imaginário de uma época em que a estética impera, as linguagens cada vez mais híbridas intensificam as obras de arte e mídia. A arte é um meio de fruição, mas também nos oferece um imaginário no qual podemos ver refletidas as concepções acerca de nossa sociedade e dilemas de nossa época.

Este capítulo relaciona as características da linguagem das diferentes mídias e tipos de arte com a cultura contemporânea, baseado no imaginário presente nos filmes escolhidos e na sinergia das diversas linguagens com o cinema.

Diante da valorização da beleza entre os jovens, os filmes se expressam recorrendo à busca do belo e do esteticamente atrativo, com imagens coloridas, músicas agradáveis e cenas atrativas.

A intensidade que os filmes conseguiram alcançar em suas cenas, e a variedade de formas em busca de atrair e manter a atenção dos espectadores, são reforçadas pelos recursos que a tecnologia atual proporciona e pela sinergia com outras linguagens que proporcionaram uma variedade de recursos às sequências dos filmes.

Assim como as pessoas apresentam sucessivas identificações adequadas para cada situação, as diversas máscaras que cada um utiliza nas constantes convivências e exigências sociais, as obras de arte e mídia também se adaptam às sensações que pretendem provocar ou mensagens que buscam transmitir, as obras abarcam várias linguagens nessa busca de variação de formas. No caso dos longas-metragens selecionados, cada sequência recorre a elementos necessários para atingir os objetivos pretendidos naquele fragmento de filme, que não necessariamente estarão presentes nas outras sequências do mesmo filme. Em algumas sequências em que se deseja transmitir uma sensação de realismo, há recorrência a características dos documentários e noticiários de televisão, para criar um clima sombrio e exaltar as imagens são utilizados recursos dos quadrinhos, momento de fruição, de festa, aproximam-se da linguagem dos videoclipes, momentos de tensão alternados com diversão e competição recorrem a elementos dos jogos e momentos de protesto ficam bem ambientados em galerias de arte contemporânea.

A diversidade de efeitos, tipos de câmeras, mudanças de ritmo, fazem o espectador sentir essa alternância de personalidades da história que está sendo contada, sem referências fixas, numa linguagem mutante, sem gramática. “Não sendo nada estamos sempre em outro lugar além de onde nos esperam, somos sempre outra coisa além do que nos crêem ser. Somos vários” (MAFFESOLI, 1990, p.313).

A sinergia de linguagens que os filmes selecionados apresentam será relacionada à noção de liberdade extrema atual, à fragmentação e relativização do tempo, hedonismo, pregnância da imagem, tribalização, dispersão e desapego a regras: niilismo, características contemporâneas identificadas na geração atual de jovens.

As narrativas dos filmes estimulam a relativização do tempo em suas idas e vindas no passado, presente e futuro, em sequências sem ligação temporal com as anteriores e posteriores, na falta de linearidade, e no recurso de repetir a mesma cena em diferentes momentos da narrativa. O tempo é obliterado também na alternância de cenas oníricas e de alucinação com as sequências narrativas.

Os filmes oferecem uma série de texturas e formas nas imagens, efeitos de sons e músicas, fazendo da experiência um meio de comunicação. O hedonismo permeia todas as linguagens, é o símbolo da atual geração de jovens, de acordo com o que os filmes demonstram. O prazer é o combustível da maioria das atividades dos jovens retratados, motivação para participarem de reuniões com outras pessoas, para colocarem vidas em risco, inclusive as próprias, e para burlarem leis e regras.

A sensação está em alta, como mostra Accioly tomando como exemplo o *Second Life*:

Curiosamente, as dificuldades que a publicidade e o marketing vêm encontrando para vender produtos no *Second Life* mostram que ali vigora o estágio mais avançado do consumo, em que este é identificado a experiências mais do que a coisas, a entretenimento e sensações mais do que à obtenção de signos de distinção social. As estratégias publicitárias mais bem-sucedidas têm sido, portanto, aquelas que criam uma “ambiência” agradável e prazerosa associada a bens de consumo ou serviços, mais do que aquelas que tentam vender diretamente produtos específicos (ACCIOLY, 2007, p.306).

As festas são exemplos de eventos dedicados ao prazer, possuem o caráter de liberdade e de fruição junto com outras pessoas, a sensação de prazer desvinculada de outras questões externas, uma pausa no cotidiano levado à sério, essa sensação é transmitida nos

filmes por meio de recursos de videoclipes, variando formas em pouco tempo, numa montagem acelerada, com imagens estéticas acompanhadas de música.

Os elementos da linguagem do videoclipe foram analisados em alguns trechos de todos os filmes selecionados, diferente das características das instalações artísticas analisadas em dois filmes: *Árido Movie* e *A Conceção*, dos elementos dos jogos identificados apenas no filme *Cama de Gato*, dos traços dos quadrinhos relacionados a *Nina* e de características da televisão descritas em *A Conceção*.

A música se mostra como reforço das imagens mais expressivas dos filmes, intensificando as imagens estéticas, complementando as imagens simbólicas e acompanhando as imagens epistêmicas, de todas as formas a música se faz presente como um componente significativo ou estético, com papel importante nos quatro filmes que fazem parte da pesquisa. A sincronia do áudio com as imagens não deixou de fora a sincronia dos sentidos, a trilha sonora colabora com os sentidos de cada cena, ou com a falta de sentido. A música intensifica ou complementa a estética da imagem.

Os videoclipes em geral, não são narrativos, nesse sentido fogem da função tradicional da imagem como integrante de uma lógica de entendimento maior. Mas também há videoclipes que se constituem de uma narrativa não linear, envolvendo também velocidade, emoção, ativação da dimensão sensorial além da narratividade. Nos videoclipes há grande liberdade na montagem das imagens.

Nos filmes há os dois tipos de videoclipes, se retiramos os enxertos de música acompanhadas de imagens, teremos exemplos de clipes não narrativos, são um aparte de sensações, e também teremos exemplos de clipes, que não deixam de ter um forte apelo estético, mas contribuem de forma significativa com a narrativa.

A relativização do tempo é uma das características marcantes do videoclipe, dispensar a lógica temporal da narrativa e expressar imagens sem significados claros são particularidades presentes na maioria dos videoclipes. Em geral, os clipes não apresentam linearidade temporal e revelam diferentes ações a cada tomada, como o impulso de vivenciar experiências prazerosas desligadas de passado e futuro que muitos jovens apresentam. Cada sequência vale pelo que é, geralmente não está ligada por sentido nem forma às sequências que vieram antes ou virão depois. O tempo das sequências são menores do que o tempo das músicas inteiras, a lógica da diversificação de formas faz parte dos filmes, não há sequências longas.

Os filmes intercalam com as sequências narrativas pequenos “videoclipes”, que apresentam planos que estimulam a obliteração da noção de tempo e espaço, em ações sem contexto: primeiríssimos planos, planos de detalhe, pouca iluminação, luzes coloridas, cortes rápidos, montagem acelerada e muitas tomadas. Os filmes relativizam o tempo da história contada por meio da alternância de sequências que contam uma história, e inserções de sequências sem função narrativa, apenas estéticas.

Com tempo e espaço obliterados, os realizadores de filmes e vídeos estão livres para circular no mundo de sua meditação imaginada dos meios de comunicação. E seu público, jovem e rebelde, está livre para sentir a simulação de sua liberdade e celebrar sua rejeição à tradição, de nossa perspectiva, a rejeição da tradição da narrativa (DANCYGER, 2003, p. 192).

As noções de relativização do tempo, liberdade e nihilismo estão ligadas nos filmes. O tempo é manejado como forma de se libertar de imposições e seguir desejos, acompanhando o tempo interno dos personagens. Todos os filmes escolhidos para fazer parte da pesquisa fogem da narrativa linear, misturam sequências com tempos diferentes, com idas e vindas durante todo o filme.

A não linearidade temporal e narrativa é comum nas obras artísticas atuais, o encadeamento dos acontecimentos parece seguir uma ordem ilógica, guiada pelas sensações. Os videoclipes seguem essa tendência por dispensar a lógica da narrativa tradicional, as imagens não expressam significados lineares, a música é o que une todos os elementos de um videoclipe “É como se, em sua inconsistência narrativa, o clipe transformasse o efeito *zapping* da televisão em elemento estrutural engendradora de uma outra espécie de comédia humana” (MACHADO, 2003, p.181). Nos filmes, as sequências de imagens acompanhadas por música sem ligação com os acontecimentos mostrados anteriormente são puramente estéticas, uma pausa nos acontecimentos para se dedicar à simples fruição das imagens e da música, uma relativização do tempo, uma experimentação de liberdade em busca de prazer.

O estilo dos videoclipes subverte a experiência linear e valoriza a cena sobre a sequência, um ato ou todo o filme, como uma analogia à valorização do presente em detrimento de consequências futuras, comum entre os jovens.

A liberdade em relação ao tempo real nas obras de ficção revela um desejo de vivenciar o que o mundo proporciona, independente de padrões, acompanhando as necessidades próprias em detrimento das imposições externas. As obras expressam essa

vontade e na sua estética oferecem um pouco dessa fruição aos jovens desejosos de ainda mais liberdade.

O tempo se mostra como aliado e não como limitador, os filmes oferecem a liberdade que a realidade muitas vezes não comporta, representando os jovens que anseiam por liberdade para realizarem seus desejos quando quiserem, independente de regras, mesmo que temporais.

A relação entre a sinergia de linguagens e a cultura contemporânea será abordada a seguir dentro de cada filme, considerando como foram utilizados de acordo com cada obra.

3.1 CAMA DE GATO

Os videoclipes presentes em *Cama de Gato* oferecem minutos de música acompanhada de imagens com formas variadas, em uma sequência de prazer: a festa mostrada no início do filme e numa sequência de tensão: à caminho do lixão, seguindo a lógica narrativa do filme. As sequências com elementos de videoclipe estão ligadas às outras sequências do filme, as músicas que acompanham as imagens também estão dentro da história, sendo ouvida pelos personagens. Uma das sequências com elementos de videoclipe alia tensão com imagens da estrada à noite e uma música com letra expressiva, a outra sequência analisada no filme é uma festa da qual os jovens participam, uma ode à fruição e o divertimento.

Em comum, festa e jogo apresentam a eliminação da vida cotidiana, em ambos predomina a alegria, são limitados no tempo e espaço, há combinação de regras estritas com a mais autêntica liberdade.

A presença de elementos característicos dos jogos no filme *Cama de Gato* remete a traços da tribalização, entre outras razões, por ser um tipo de atividade em que o estar-junto é importante, grupos se formam em torno de jogos na busca da diversão em grupo, o hedonismo compartilhado; ao niilismo, pela descrença nos valores e tradições e busca por outros ideais, mesmo que temporários, pela evasão desta realidade que o jogo com suas regras próprias proporciona; à liberdade, tão valorizada atualmente, mas ainda buscada em seu sentido pleno, de liberdade radical, fugindo mesmo das regras, o livre arbítrio abordado pelos jovens no filme traz a noção de liberdade para a realidade.

O jogo possui um caráter profundamente estético, é na intensidade, fascinação e capacidade de excitar que está a essência e característica primordial do jogo. Os tipos e características dos jogos são diversos, em comum todos apresentam a tensão, alegria e divertimento que proporcionam aos jogadores e muitas vezes aos que assistem ao jogo. O jogo está numa posição oposta à seriedade, é uma atividade de essência lúdica. A busca do prazer é um traço marcante dos jovens neste início de século XXI, a vivência de um presente prazeroso está acima da preocupação com o futuro, do que as regras impõem ou de um comportamento esperado. Faz parte do jogo criado pelos personagens de *Cama de Gato*, prazer e divertimento, acompanhados também de tensão, e conflito de interesses.

O jogo está ligado à formação de tribos, os agrupamentos sociais estão intimamente ligados ao domínio lúdico.

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar “separadamente juntos”, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo (HUIZINGA, 2004, p.15).

Huizinga aborda o caráter excepcional dos jogos nas antigas tribos, a supressão temporária do mundo habitual acontecia nos jogos rituais dos povos primitivos, na grande festa de iniciação dos jovens na comunidade dos homens havia uma suspensão temporária da vida social normal, o que não deixou de acontecer nas civilizações mais “evoluídas”. “Ainda recentemente entre nós, em época de costumes locais mais rudes, privilégios de classe mais acentuados e uma polícia mais tolerante, aceitavam-se as orgias dos jovens de classe alta como estudantadas” (HUIZINGA, 2004, p.16). Os jovens ainda contam com uma moratória reforçada, por ainda serem jovens, como não adultos e um pouco crianças podem contar com uma tolerância, e os jogos permitem uma certa liberdade e distanciamento das regras “reais”.

O jogo se apresenta como uma atividade temporária, com uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização, um intervalo na vida cotidiana, mas complementar, integrante da vida em geral. Ornamenta a vida, ampliando-a. A oportunidade de tornar-se outro, de desempenhar um papel diferente, de pôr uma máscara que não seria possível na vida cotidiana é um atrativo para os jogadores mergulharem num mundo recriado de fantasia em que podem assumir diversas personalidades, em que cada um pode ser vários outros.

O jogo oferece a oportunidade de sair desse mundo antiquado, que às vezes parece não comportar o espírito livre e contestador dos jovens, permitindo vivências e ações que não seriam possíveis na realidade. “Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta, ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada” (HUIZINGA, 2004, p.13).

É nos domínios do jogo sagrado que a criança, o poeta e o selvagem encontram um elemento comum. O homem moderno, graças à sua sensibilidade estética, conseguiu aproximar-se desses domínios muito mais do que o homem “egoescurecido” do século XVIII. Pensamos aqui no encanto especial da máscara, como objeto artístico, para o espírito moderno. Há hoje um esforço para sentir a essência da vida primitiva. (...) O homem moderno tem uma aguda sensibilidade para tudo quanto é longínquo e estranho. Nada o ajuda melhor a compreender as sociedades primitivas do que seu gosto pelas máscaras e disfarces. A visão de uma figura mascarada, como pura experiência estética, nos transporta para além da vida cotidiana, para um mundo onde reina algo diferente da claridade do dia: o mundo do selvagem, da criança e do poeta, o mundo do jogo (HUIZINGA, 2004, p.30).

Os jogos estão em *Cama de Gato* demonstrando a idéia de liberdade, disputa, divertimento, regras específicas e recompensa. Embora as ações dos protagonistas se aproximem de “jogadas”, as regras não nos parecem claras, a liberdade está presente nesse aspecto, impedindo que haja restrições, os jovens negociam as regras a cada ação, a cada argumento.

O jogo é uma atividade voluntária, livre de ordens, uma função que poderia ser facilmente dispensada, algo supérfluo. Só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade. A liberdade é a primeira das características fundamentais do jogo. Outra característica está ligada à primeira: “O jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’. Trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. O sentimento de ‘faz de conta’ exprime um sentimento menor em relação à seriedade” (HUIZINGA, 2004, p.11).

As regras determinam o que “vale” no mundo temporário do qual o jogo faz parte. O jogo acaba, a vida real recomeça. O limite de início e fim dos jogos e suas regras não fica claro em *Cama de Gato*. No meio de uma conversa séria, em que o clima está tenso, os jovens começam a pôr notas em uma pilha, começa um jogo de apostas e o vitorioso sorri.

“Era próprio dos jogos ter hora e lugar, começo, meio e fim, o lugar da cena e o lado de fora. Tais limites vem perdendo a nitidez na cultura contemporânea” (ACCIOLY, 2007

P.294). Se realçarmos as distinções entre a subjetividade contemporânea e a tipicamente moderna, observamos que é recorrente a idéia de jogo identitário na atualidade. Os jovens fazem esse jogo no filme, o ateu diz graças a Deus no final, eles choram de uma forma que não parece espontânea, eles assumem papéis e máscaras, embaralham as fronteiras entre as esferas da diversão, perversidade, obrigação.

A idéia de jogo identitário circunscreve, desse modo, boa parte das especificidades atribuídas à subjetividade contemporânea: flexibilidade, fluidez, modularidade, hedonismo, experimentação contínua, valorização da performance e da visibilidade, ampliação da responsabilidade dos indivíduos por sua trajetória e destino, ênfase na produção e no consumo interativos, incitação à participação e à autonomia em setores outrora marcados por estruturas hierarquizadas e centralizadas, como o trabalho e os meios de comunicação como constata Accioly (2007).

A superação dos limites individuais e a exibição de uma boa performance afirmam-se como o modelo de sucesso pessoal, profissional, amoroso, estético e sexual. No campo dos jogos, os video games já encarnam há algum tempo o culto da performance com seus crescentes níveis de dificuldade. Os jogos concretizam a pulsão de disputa. Com a difusão das novas mídias digitais e o crescimento da internet, a valorização da performance e da autonomia ganha novo fôlego com a possibilidade de os indivíduos passarem a produzir e a distribuir informações e conteúdos diversos.

Tensão e incerteza são típicas de jogos, a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão. A tensão aumenta a importância do jogo, e esta intensificação permite ao jogador esquecer que está jogando. Os personagens alternam momentos de prazer e alegria, com choro, disputa, tensão e irritação, em pequenos espaços de tempo.

O elemento de tensão desempenha no jogo um papel importante, a incerteza, o acaso. É este elemento de tensão e solução que domina os jogos de destreza, quanto mais estiver presente o elemento competitivo mais apaixonante se torna o jogo. Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador.

As ações dos jovens no filme são auto-destrutivas, eles se complicam a cada momento, cometem mais crimes, deixam mais pistas, ficam mais desnorteados e

desmoralizados à medida que a trama se desenvolve, tentando se eximir da culpa, os jovens acabam se mostrando cada vez mais cruéis e incompetentes.

O jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida lhe exigirá, mas no filme os jovens encaram como jogo os problemas sérios e reais. O jogo apresenta um caráter que permeia o mundo infantil, ainda muito latente nos jovens, de brincadeira, fuga da realidade, fantasia, criação de regras próprias e interpretação de personagens.

Entre outras funções, o jogo serve para representar (o termo alemão *spielen* significa ao mesmo tempo jogar e representar, tanto no sentido de figurar como no da representação teatral, tal como em inglês *to play* e o francês *jouer*). Dessa proximidade entre atuação e criação de personagens com o divertimento de jogar surgiu o RPG (*Role Playing Game*), dentro de algumas regras fixas do sistema escolhido (Vampiro, Invasão e Dungeons e Dragons são alguns exemplos de sistemas de regras), cada jogador monta seu personagem e decide as ações dele diante da aventura narrada por um mestre.

No filme estão presentes a disputa entre os amigos, o jogo interpretativo, a diversão, mas também o diálogo com a realidade de jovens inconsequentes, que chegam a ações cruéis pelo hedonismo.

Os jovens podem chegar ao limite de brincadeiras perversas em busca do prazer, como retrata *Cama de Gato*, em que os três amigos estupram e acabam matando uma colega. A frase mostrada no fim do filme revela o niilismo atual: “*Ha, pobre de vocês que sentem a mesma coisa, mas também não conseguem falar sobre o destino do homem avassalados pelo nada que impera sobre nós...*”. A frase é impressa na tela ao som de um rock que diz:

Negro fedido, nordestino burro, chinês porcalhão, favelado bandido, político ladrão, filho desnaturado, mãe moribunda, pai patrão, pai patrão, pai patrão. Honra se lava com sangue, tédio se espanta com bala, pobre se joga no bueiro, rico põe no porta malas (Música “Granada de Boca”, Banda Zabomba, *Cama de Gato*).

O início de *Cama de Gato* remete a fatos reais com depoimentos de jovens nas ruas de São Paulo. Os movimentos de câmera no filme simulam o ponto de vista dos personagens nas situações em que os três amigos conversam, algumas cenas simulam a imagem de câmeras de segurança, e de *webcams*, conferindo dinâmica ao filme e diversificação das imagens. O filme questiona os princípios dos jovens nas entrevistas, muitos dos entrevistados

demonstram essa atitude de chegar ao limite das experiências sem preocupação com leis, ética nem com as outras pessoas, se colocando no lugar dos personagens que estupraram e mataram uma garota, sugerem formas de esconder o crime e livrar-se do cadáver:

“Você pode fazer várias cagadas, te pegam fazendo várias merdas, sempre tem uma grana que ajuda, agora se você não a tiver...”; “A justiça não funciona cara, a justiça não funciona.”; “Eu saía zoando traveco, mas nunca jogar pedra.”; “É uma fase que todo mundo passa, de querer tá zoando os outros assim, tá querendo extrapolar mesmo.”; “Essa coisa aí, por mais que alguém aqui tenha feito ninguém vai acabar falando”, “Já vi uns amigos meus falando, de pegar um monte de amigo e... (a menina faz um gesto que representa o ato sexual)”; “Nenhuma mina decente ia deixar ser amarrada e vendada lá.”, “Não foi da consciência deles, pegar e estuprar.”; “Olha, vou ficar com peso na consciência, vou achar que aconteceu, não vou nem dormir essa noite cara.”; “Porque o pior de tudo não é aqueles que chegam estupram pegam e saem fora, pior de todos são aqueles que estupram e matam (...), se minha namorada fosse estuprada eu era totalmente a favor que eles pegassem e matassem”; “Acho que eu sumia com o corpo”; “Eu cortaria tipo, mão, pé...”; “Bota fogo nela, joga ácido pra queimar tudo.”; “Vai me ajudar em quê me entregar pra polícia? Em nada!”; “Você não sabe se tem mais medo de um ladrão ou de um policial.”; “Imagina se a menina levanta, tá grávida, vai querer te processar e começa a ferrar tua vida”; “Sinceramente cara, eu sou frio pra caralho, que se foda, deixaria queimando mesmo.”; “Num gosto disso, mas tentaria matar cara, fazer o quê?” (Declarações dos jovens de São Paulo entrevistados pelo Diretor Alexandre Stockler e pelos atores do filme).

Essas frases foram declarações espontâneas de jovens em São Paulo, que não haviam assistido ao filme, e são questionados sobre o que fazer tendo como referência a situação que os três personagens vivenciam no filme: começaram com uma brincadeira malvada, que evoluiu pra o estupro e o que eles acharam que foi a morte da garota, mas na hora que atearam fogo ao corpo para não deixar rastros do estupro seguido de assassinato, ela começou a gritar.

Todo o filme é uma provocação, com depoimentos de jovens paulistanos cruéis e alienados, seguida da representação desses tipos de jovens na ficção, culminando em mais declarações irritantes daqueles mesmos jovens que disseram algumas frases antes de iniciar a narrativa, o filme provoca reflexões sobre essa geração. A frase mostrada no início de *Cama de Gato*, depois dos depoimentos revela essa reflexão: *“O que é o homem? Comecei: como pode haver no mundo isso que fermenta como um caos ou se deteriora como uma árvore podre. E nunca amadurece?”*.

Cama de Gato dialoga com a realidade nos minutos iniciais e finais, com declarações de jovens que estavam nas ruas de São Paulo, mas não só nestas entrevistas: os jogos revelam

elementos da sociedade em que estão inseridos, os jogos eletrônicos modernos demonstram os avanços tecnológicos desenvolvidos até o momento; os desafios apresentados, as regras e as temáticas envolvidas demonstram o interesse dos jogadores, os jogos podem, assim, ser compreendidos como fator cultural de uma sociedade. Huizinga relaciona o jogo com o imaginário social: “(...) o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa 'imaginação' da realidade, ou seja, a transformação desta em imagens” (HUIZINGA, 2004, p.7).

O filme dialoga com outras formas de arte e comunicação para evidenciar o que está sendo mostrado: como os jovens contemporâneos agem de forma incosequente, os personagens são inertes a questões que vão além de suas próprias vidas e buscam de forma extrema o prazer, o engajamento está na ridicularização destes personagens, no modo como o filme retrata o tipo de comportamento desses jovens há uma forma de contestação, de alerta para os tipos de pessoas que podem ser os futuros médicos, advogados e marketeiros.

3.2 *NINA*

As cenas iniciais de *Nina* mostram paredes sujas, com um mofo se proliferando, remetendo aos muros das grandes cidades cinzas, que passam a sensação de aprisionamento. Na verdade as paredes são do quarto de Nina, onde ela também sente-se oprimida, enclausurada.

A quase obrigação de se divertir e ser feliz acaba causando uma depressão e melancolia quando não é atingida, *Nina* retrata a vida de uma jovem que vive em São Paulo há menos de um ano, tentando ganhar dinheiro para sobreviver e sofrendo com a impessoalidade e frieza das pessoas de uma metrópole.

Nina é oprimida pela dona da casa em que aluga um quarto, pelo chefe e clientes no trabalho e pelas suas alucinações, a jovem sente-se perseguida e sua fuga ocorre por meio dos desenhos que ela faz, eles estão espalhados por todo o seu quarto.

Diante da profusão de mensagens que existe atualmente, com a poluição estendendo seus tentáculos sobre o visual das grandes cidades, há uma busca do agradável visualmente, o prazer também é uma meta do sentido visão. Além do caráter estético, as imagens transmitem

conteúdos, às vezes de forma mais eficaz do que as palavras. As tatuagens tão comuns nos corpos dos jovens e expressam essa vontade de significar por meio da imagem.

As imagens são um tipo de suporte dos mais expressivos, sendo utilizadas muitas vezes no lugar de palavras para expressar idéias de forma mais eficiente e rápida. Os desenhos comunicam numa linguagem universal, independente de idiomas, faz parte do cotidiano contemporâneo a interpretação de imagens.

As pessoas e mesmo as cidades se expressam pelas imagens, tanto em busca da passagem de informações de forma rápida quanto pela fruição, os desenhos em muros, placas, camisetas e corpos comunicam, transmitem mensagens e proporcionam sensações, estimulam o prazer visual.

A atual valorização da arquitetura, dos grafites, das tatuagens, da moda e a preocupação com a poluição visual nas grandes cidades revela a preocupação contemporânea com o prazer visual, e a relação entre as imagens e a transmissão de informações e sensações de forma livre, pois a linguagem visual não segue leis nem padrões, não é fixada por regras gramaticais como a linguagem verbal.

Todo o filme *Nina* é permeado pelas imagens estéticas, e pela noção de pregnância das imagens. Nina oferece ajuda a um cego para atravessar a rua, e acaba indo para o apartamento dele, ironicamente essa sequência é a mais descontraída do filme, em que Nina se diverte e sorri, quebrando o clima de sofrimento que permeia todo o filme. Naquela ambiência em que a imagem impera, há um homem que parece estar fora, mas ele tem vários quadros em casa e demonstra preocupação com o visual. A fruição visual não está presente apenas no próprio olhar, também está no ser observado, em proporcionar o prazer visual. O uso de imagens é uma forma de comunicação universal.

Como afirma Eisner (1999), o rápido avanço da tecnologia gráfica e o surgimento de uma era muito dependente da comunicação visual têm tornado a arte sequencial cada vez mais conhecida, influenciando outros tipos de narrativas. Como teórico e autor, Eisner entende os quadrinhos mais como uma “arte de comunicação” do que uma simples aplicação de arte.

Se a modernidade trocou o pensamento instintivo, que considera o imaginário, pelas ciências naturais e pela razão, Maffesoli (1995) entende que ocorre, neste momento, a vingança das imagens. A socialidade pós-moderna é transfigurada pelas imagens em todos os domínios, não há nenhum aspecto da vida social que não esteja contaminado pela imagem. A pregnância da imagem ressalta a importância da análise destas para o entendimento da cultura

contemporânea. Ao olhar uma imagem, não se enxerga o mundo, mas conceitos relativos ao mundo, ela está carregada de tantas informações que sua interpretação pode ir além do que se pretendia transmitir.

Para Maffesoli (1995) o principal papel da imagem na pós-modernidade é a “relição” que produz. Esse partilhar em comum, muitas vezes não-lógico, em torno de uma imagem, gera vínculos e permite o reconhecimento de si a partir do conhecimento do outro. O autor argumenta que a imagem reforça o laço social e emocional, agregando em torno de si a comunidade. É uma espécie de retorno ao tempo dos pequenos grupos unidos em torno de suas imagens sagradas. Do visível, do imanente, surge o transcendente como um “reencantamento do mundo”.

É conveniente, pois, um modo de análise que permita pensar o real a partir do irreal. O meio figurativo pode fornecer, para isso, uma ajuda fecunda. A figura permite fazer sentido e dar sentido, não enquanto finalidade distante ou alvo a ser atingido, mas enquanto o que eu comunico ou o que eu partilho com outros. "A figura é o que vos olha, o que me olha". Esta fórmula, de Gilbert Durand, resume bem meu ponto de vista, a figura é particular, e ela induz, por isso mesmo, um entusiasmo específico, entusiasmo estático, ou uma intensidade emocional que vai agir em profundidade na vida social. É um tal entusiasmo que foi a origem das revoluções dos tempos passados, sendo bem-possível que também seja a origem da dolorosa gestação, que vivemos, da socialidade que está por vir (MAFFESOLI, 1995, p.141).

A imagem possui um caráter agregador, os traços dos quadrinhos atraem determinado tipo de leitores, certos estilos de tatuagens são comuns em determinadas tribos de jovens, os grafites refletem o imaginário de grandes cidades. No filme, a pregnância da imagem é reforçada pela participação estética que ela engendra e pelos comportamentos associados. Nina aparece em constante interação com outros jovens com o estilo parecido com o seu, tatuados, vestidos de preto, em festas sombrias, com música eletrônica, namorando pessoas de ambos os sexos e usando drogas.

Nina demonstra traços contemporâneos em sua visualidade e também na relativização do tempo. O tempo nos quadrinhos sofre algumas acelerações por meio de elipses, pois não é possível demonstrar cada segundo por meio de um quadrinho diferente, o leitor deve preencher as elipses, o tempo de duração de cada história segue o ritmo do leitor, que a qualquer momento pode interromper a leitura. O cinema tem um tempo diferente da arte sequencial, as elipses continuam presentes nos filmes, com algumas exceções, (como em filmes inteiros em plano-sequência), mas de forma menos frequente do que nos quadrinhos, já

que os filmes são dotados de movimento, mas o tempo é relativizado nos dois tipos de linguagens.

A frase que inicia o filme *Nina*, (transcrita abaixo) dita pela protagonista parece contrapor a idéia de hedonismo desinteressado, por valorizar as pessoas extraordinárias que buscam modificar a realidade, mas o comportamento da protagonista ao longo da narrativa não é voltado para modificações, está mais voltado para o prazer e a sobrevivência, com exceção da sequência em que Nina paga a corrida de uma mulher sem dinheiro que apanhava do taxista na rua, nas outras sequências Nina vaga pelas ruas sem objetivos claros nem ações relevantes. O niilismo e a idéia de resistência por meio de ações que modifiquem o tradicional é representada na frase da protagonista, ela diz que tem uma teoria:

Os indivíduos se dividem em duas categorias, os ordinários e os extraordinários, os ordinários são pessoas corretas, que vivem na obediência e gostam de ser obedientes, já os extraordinários são os que criam alguma coisa nova, todos os que infringem a velha lei, os destruidores, os primeiros conservam o mundo como ele é, os outros movem o mundo pra um objetivo, mesmo que pra isso tenham que cometer um crime (Frase dita pela protagonista no início do filme *Nina*).

A sequência com elementos de videoclipe analisada em *Nina* reflete o clima sombrio de todo o filme, a alternância de tomadas aceleradas que mostram a protagonista, com planos subjetivos de sua percepção da festa com velocidade diminuída revelam a relativização do tempo, a personagem está num tempo diferente do real, e num clima diferente, melancólica, rasteja enquanto os demais se divertem e dançam.

Nina demonstra vários traços da cultura contemporânea na forma como a narrativa é desenvolvida, mas em especial representa o imaginário de uma sociedade permeada pelas imagens em seu diálogo com a linguagem dos quadros.

3.3 ÁRIDO MOVIE

Em meio ao crescente niilismo que podemos constatar na sociedade contemporânea, há um retorno de ações instintivas, recuperação da matriz natural. O neotribalismo teorizado por Maffesoli envolve um processo de volta aos valores nativos, que estimula as

efervescências de caráter hedonista, num retorno de valores arcaicos aliado ao desenvolvimento tecnológico. Para Maffesoli o nativo, bárbaro e tribal “diz e rediz a origem e, com isso, restitui vida ao que tinha tendência a se esclerosar, se aburguesar, se institucionalizar, o retorno ao arcaico em fenômenos contemporâneos expressa, na maior parte do tempo, forte carga de vitalidade” (MAFFESOLI, 2006, p.8).

A retomada da “participação mágica” com os outros, se traduz no tribalismo, com o mundo, se mostra com a magia e com a natureza, se traduz na ecologia. Esse retorno é representado ao longo do filme *Árido Movie*, que depois retoma as principais idéias expondo-as em uma instalação de arte.

Árido Movie retrata aspectos da indústria da seca, que mantém cidades nordestinas pobres e dependentes de políticos corruptos e assistencialistas, com poder de resolver definitivamente os problemas da população, mas permanecem oferecendo soluções temporárias em busca de votos e vantagens próprias. Há sequências que mostram carros pipa com nomes de políticos, e faz parte da história um personagem charlatão: Meu Velho, que mantém acordo com os políticos da região e se aproveita da boa fé e religiosidade dos cidadãos da pequena cidade do sertão pernambucano. A figura dos índios no filme representa uma ligação com o nativo, nas palavras do índio Zé Elétrico, preconceito e preguiça não deixam que vejamos as coisas, por isso que ele gosta de Raul Seixas e sua metamorfose ambulante. A água é o ponto central do filme, abordada sob os aspectos econômicos, sociais, religiosos e ecológicos.

Os problemas relacionados ao meio ambiente preocupam os jovens, de acordo com o Dossiê Universo Jovem MTV 2008, quando questionados sobre suas preocupações e medos os jovens responderam entre outras coisas: aquecimento global e mudanças climáticas, poluição e falta de água. Nos últimos anos, as questões sobre o meio ambiente, como lixo, água, energia, crimes ambientais (desmatamento) e mudanças climáticas, ganharam mais destaque na mídia nacional e internacional e passaram a ser assuntos que interferem na economia global e no dia-a-dia do jovem (DOSSIÊ UNIVERSO JOVEM, 2008).

O retorno ao nativo pode ser identificado no retorno à natureza, no ecologismo, tudo que lembra o animal no humano. *Árido Movie* retrata esse retorno à natureza, que chega ao seu clímax na instalação mostrada no fim do filme. A instalação artística mistura audiovisual, artes plásticas e performances numa exposição do paradoxo contemporâneo, o desenvolvimento acelerado de tecnologias em vários segmentos, em especial da comunicação

e informação, com parte da população tendo acesso a recursos tecnológicos de ponta, inimagináveis há algumas décadas, ao mesmo tempo em que muitas outras pessoas não contam com o bem mais básico e natural: a água.

A perda de perspectivas redentoras empurrou a política para a vida cotidiana e para a arte. Uma nova forma de ativismo está na preocupação com o meio ambiente e na instalação protesto mostrada no filme.

A pluralidade de experiências contemporâneas criou espectadores exigentes que buscam cada vez novas sensações, cada vez em maior intensidade. A experiência imersiva em instalações de arte é uma resposta a essa demanda, a capacidade de dividir a atenção entre várias atividades tem gerado ambientes com vários tipos de mensagens, numa profusão de informações. Atualmente há liberdade de formas para juntar vários tipos de suportes e tipos de arte, e liberdade de expressão para mostrar todas as idéias que se deseja.

As galerias de instalações são amplificadas, conectadas a dispositivos diversificados, numa relativização do tempo e do espaço, que confunde o tempo real da cena e da experiência compartilhada. O tempo é manejado para produzir experiências, e as imagens são fluidas, estão sempre passando, abertas ao acaso e ao acontecimento na circulação de pessoas pela instalação.

Na instalação mostrada temos uma percepção exacerbada da experiência da simultaneidade. A possibilidade da experiência proporcionada por diferentes suportes, por blocos de espaço e tempo presentes em cada tipo de arte, que duplicam o aqui e agora.

O elemento audiovisual da instalação mostra o discurso de Meu Velho que recorre à religiosidade para convencer as pessoas de que está fazendo um trabalho como enviado de Deus tornando a água milagrosa. Os elementos que compõem o cenário da galeria lembram a aridez do sertão, o chão de terra seca que fez parte do cenário ao longo do filme nas ações mostradas na cidade sertaneja de Rocha, faz parte do cenário da instalação. O diálogo dos personagens situa aquela sequência num futuro em que a tecnologia já alcançou o estágio em que outros planetas podem ser habitados pelos humanos, uma mulher se banha em uma banheira cheia de lama, na parede por trás dessa banheira é mostrada a frase que resume o paradoxo representado pelos elementos que formam a instalação de arte e protesto: *“excesso de informação, falta d’água”*.

Com exceção de Soledad, a personagem que foi ao sertão pesquisar as questões ligadas à água e montou a instalação, os jovens personagens do filme não se interessam pelos

temas que ultrapassam seus cotidianos. Eles não demonstram um objetivo claro, nem aspirações futuras, as situações se desenvolvem como consequência do acaso, resultado apenas da fruição do presente, do *Carpe Diem* desinteressado.

As sequências analisadas no capítulo anterior, que demonstram elementos de videoclipes expressam os momentos de maior fruição dos três jovens retratados, eles dançam e se divertem alheios ao mundo que os cerca, livres de regras ou padrões, em imagens estéticas acompanhadas por música em belos cenários. O tempo é manejado de forma livre, seguindo as vontades próprias dos personagens. Os jovens de *Árido Movie* aparecem entre amigos e em constante interação com outros jovens e pessoas de outras gerações.

A frase final de *Árido Movie* lembra a idéia de Baudrillard (1990) de que tantas coisas são produzidas e acumuladas que nunca mais terão tempo de servir. Com a quantidade de informações que nos cercam hoje, não assimilamos tudo, nem temos muito controle sobre a credibilidade do que chega até nós, e questões importantes muitas vezes passam despercebidas em meio a tantas outras sem grande importância. “A revolução contemporânea é a da incerteza. Não estamos prontos a aceitar isso. E o paradoxo é que pretendemos escapar por mais informação e comunicação ainda, agravando assim a relação de incerteza” (BAUDRILLARD, 1990, p.49).

Árido Movie faz uso do mecanismo das narrativas seriadas típicas da televisão, de prender o espectador pela expectativa do que vem a seguir com o grande número de núcleos de narração, as sequências se ligam com cenas não finalizadas, deixando a curiosidade pelo que vai acontecer. Uma televisão exibindo um telejornal confere um pouco de realismo à narrativa, a repórter noticia o indiciamento de políticos ligados à fraude da irrigação, um problema real e histórico do nordeste.

O filme recorre a características dos videoclipes, das instalações e da televisão para expor o imaginário de jovens contemporâneos, livres dos conceitos tradicionais de religião e política, em busca de momentos prazerosos, numa narrativa fragmentada, que relativiza o tempo e mostra a ascensão da tribalização, nas manifestações que expressam a religiosidade na busca do prazer compartilhado e no retorno à natureza.

3.4 A CONCEPÇÃO

As manifestações por meio de instalações artísticas são pequenas incitações que se transformam em algo maior em *A Concepção*. O nome do filme remete a esse nascimento de uma idéia, concepção de um ideal, que foi tomando proporções cada vez maiores. A semente foi plantada no chamado “*manifesto concepcionista*”.

Os mandamentos concepcionistas ditos na performance de lançamento do manifesto sugerem atitudes fora do padrão, niilistas: ser uma pessoa a cada dia, valorizar o excesso e desconsiderar até mesmo o dinheiro.

As performances nas galerias de arte que os jovens fazem em *A Concepção* mostram a rebeldia juvenil como forma de resistência ao que está posto, os preconceitos, tabus e regras são questionados por meio de um comportamento atípico, que foge da maioria dos padrões morais tidos como referência, o discurso é de resistência e o comportamento choca pelo hedonismo, o prazer está presente em cada ação. Com proposta libertária, contestadora e revolucionária guiada pelas sensações e prazeres, o filme retrata jovens que se isolam do mundo, trocam suas experiências com uma idéia de rebeldia, resistência, e formam um grupo de identificação, uma tribo para compartilhar idéias, prazeres e experiências: “É de fato, o sentido da finitude que força, sem que isso seja uma consciência ou uma vontade bem precisa, a impregnar-se do que é agradável de viver” (MAFFESOLI, 1990, p.108).

O “*movimento da concepção*” em seu princípio básico que prega ser uma pessoa diferente a cada dia, revela a fragilização do eu, não há unidade nas diversas expressões do eu. “O eu é uma frágil construção, não tem substância própria, se produz através de situações e das experiências que o moldam” (MAFFESOLI, 1990, 303). Para os personagens concepcionistas a moldagem é momentânea, não dura. Em sintonia, e intensificando a idéia de sucessivas identificações: numa mesma época um indivíduo é raramente homogêneo a si próprio, há uma multiplicidade de personagens e máscaras.

Em *A Concepção*, cada personagem assume várias máscaras, a narração demonstra essa idéia, fazendo com que todos os personagens contem uma parte da história, e o princípio básico do concepcionismo é não se prender a personalidades, apagar a memória a cada dia. As máscaras trazem a idéia do niilismo, por não acreditar cegamente em nada, as pessoas aderem a novas idéias a cada dia.

(...) a pessoa pode se tornar “o” ninguém, o que pode garantir a liberdade essencial. (...) Em nome de um saber incorporado, esse sabe que vale mais ser “o” ninguém para escapar aos constrangimentos do poder e às diversas imposições sociais. (...) O nada, o buraco, é também o que engendra uma forma de serena realização (MAFFESOLI, 1990, p.312-313).

Na narração em primeira pessoa, o personagem impõe sua voz ao filme, imprime seu ritmo à narrativa. As constantes mudanças de narradores causam várias mudanças no ritmo da narrativa, as imagens e a trilha sonora acompanham as variações de idéias. Os próprios personagens narram a si próprios, sendo ora sujeito, ora objeto da narração. Os narradores não se distanciam do que contam, a história muda de acordo com o foco da narrativa mas permanece no mesmo círculo de amizades.

A *concepção* apresenta uma narrativa sem linearidade, os fatos são contados de acordo com as lembranças dos personagens narradores, com idas e vindas no tempo, o filme também brinca com o tempo em legendas, como a que é mostrada no início do filme: “*Lino 12 minutos antes*” enquanto o personagem fala sobre a primeira palavra que falou na vida, outra voz completa a frase e outra legenda é mostrada “*Márcio cleptomaníaco e alcólatra 6 minutos depois*” após várias versões de como surgiu o movimento concepcionista, é mostrada a legenda “*Liz 12 anos depois*” durante a imagem de uma fita K7, com uma declaração de Liz: “*Nunca existiu nenhum termo concepcionista, a gente nunca se chamou assim*”. Só quando chega ao fim do filme o espectador consegue organizar todas as “peças” da história contada em forma de fragmentos.

A música que inicia o filme revela em sua letra a cultura cotidiana e seus diversos paradoxos: hedonismo, com a busca de prazeres das pessoas se fechando em um mundinho à parte, independente do que ocorre com o mundo real; a música expressa todo o sentido que *A Concepção* vai mostrar no desenrolar da narrativa de jovens niilistas vivendo em Brasília, num mundo artificial longe da realidade difícil da maioria dos brasileiros:

Antes de explodir a próxima guerra, eu estarei bufando em uma metrópole cinza e funda. Sufocado, tomando tranquilizantes e antidepressivos, lutando como um lunático, cansado e esfolado, antes da guerra machucar o mundo, inocente, tolo, estarei em um grande centro, assistindo a pré-estréias alucinares, conectado a estréias, eventos eletrizantes, conectado aos grandes sistemas de informações, alheios a todas as fomes. Antes da guerra estourar, eu estarei seguro, construindo o meu universo. Antes da guerra estourar eu estarei seguro (Música “Termômetro”, Banda Superquadra, A Concepção).

As imagens iniciais em que os créditos são apresentados ao som da música acima descrita são de paredes escuras, cheias de lodo, comum nas grandes cidades cinza e sujas, assim como em *Nina*, a cidade tem um papel opressivo, desumano em *A Conceção*, e as paredes mostradas neste filme, são na realidade da cela em que o personagem Lino está preso. Nas metrópoles, muitas vezes a beleza só está presente nas artes, isoladas da maioria dos cidadãos. As paredes remetem à humanidade que está se esclerosando, perdendo sua forma na brutalidade de grandes metrópoles de concreto e carros.

A mesma música da abertura acompanha a sequência em que a polícia invade o apartamento em que os jovens se reuniam:

Pesquisando através do breu laptop, uma forma menos cinza de viver, logo acesso a anúncios publicitários de grandes prisões com 20 andares, coberturas panorâmicas, belos jardins suspensos, portões e janelas blindadas, paredes antibalas, monitores anti-sequestros, sistemas de seguranças computadorizados, a piscina com água altamente tratada, porteiro robô 24 horas (Música “Termômetro”, Banda Superquadra, A Conceção).

A música revela a angústia das pessoas que buscam o prazer em cada momento nas cidades cada vez mais violentas e repletas de sofrimento, a angústia de humanos que desejam o retorno aos instintos ligados à natureza em meio a paredes de concreto de cidades cada vez mais artificiais.

Maffesoli (2006) afirma que o tribalismo é um fenômeno cultural, uma verdadeira revolução espiritual, revolução dos sentimentos que ressalta a alegria da vida primitiva, da vida nativa ao mesmo tempo que se afasta dos valores universalistas ou racionalistas, próprios aos detentores dos poderes atuais.

“É sobre essa lógica do 'deve ser' que se fundamenta o ressentimento e a rabugice do policial, do juiz e do padre que cochilam em todos os que querem fazer a felicidade dos outros em seu lugar e, às vezes, contra eles” (MAFFESOLI, 2006, p.2). O “*movimento concepcionista*” levado adiante pelos jovens protagonistas eleva a busca do prazer à última potência, o perder-se no grupo, entregar-se aos desejos primários e aos princípios do tribalismo ganham prioridade em suas vidas, até que os pais e a polícia resolvem encerrar com esse princípio de subversão aos valores tradicionais.

É portanto, para ser digno, reconhecido, para fazer esquecer essa ligação vergonhosa e primitiva, que o conhecimento, de um modo constante, manterá distância para com tudo que possa lembrar seu enraizamento mundano. (...) O mito da maçã, os produtos da terra que fazem do homem um sujeito de sensações e de prazeres, um objeto corporal, um indivíduo que é o que é graças ao seu ambiente natural, em suma, alguém enraizado e concreto. É justamente essa concreticidade que é negada pelo moralismo intelectual, o que tem como consequência a marginalização, ou a estigmatização da *estética* (MAFFESOLI, 1990, p.46).

Em *A concepção* a experimentação sem limites bem definidos de vários tipos de drogas e sexo é o carro chefe das situações vividas pelos personagens, tendo como cenário a Brasília fria e entediante, sem referências, do dinheiro fácil, da profusão de todos os tipos de drogas e dos jovens abertos a novas experiências. Uma descrição dada por Maffesoli sobre as tribos contemporâneas caracteriza a “filosofia” concepcionista que o filme apresenta: “Eis o que me parece estar em jogo para nossas tribos contemporâneas. Pouco lhes importa o objetivo a ser atingido, o projeto, econômico, político, social, a ser realizado. Elas preferem 'entrar no' gozo deste mundo tal como ele é” (MAFFESOLI, 2006, p.7).

A concepção mostra um grupo, que pode ser caracterizado como tribo, contando com leis internas, rituais de aceitação e identificação entre os integrantes (tudo isso de forma muito livre e flexível), os jovens se juntaram com o intuito de estar-junto, uniram-se em torno da diversão, em busca do prazer descompromissado proporcionado por algumas afinidades. A busca de vivências intensas se expressa nas performances, sexo e drogas.

Os jovens em *A Concepção* conseguem ser “ninguém”, agindo de formas diferentes a cada dia, por meio de muitas drogas que “apagam” a memória, e assumindo diferentes personalidades e papéis para eles mesmos e para a sociedade, com passaportes, identidades, cartões e cheques falsificados.

Maffesoli relaciona com as gerações jovens, a possibilidade de se perder e permanecer os mesmos, “dar-se a fundo” e permanecer de uma notável lucidez, cada uma dessas atitudes se expressa de um modo sequencial. “Não resta dúvida de que a profunda superficialidade que isso impulsiona pode ser uma boa alavanca metodológica para compreender a ordem cultural que se está elaborando” (MAFFESOLI, 1990, p.333).

O jovem concepcionista vive o hoje sem lembrar que existe amanhã nem ontem, apenas reage, responde aos estímulos, não busca construir, não planeja, não tem objetivos. Bebe como se não houvesse ressaca amanhã, usa drogas sem pensar numa possível overdose, faz sexo sem a menor preocupação com as consequências. Os jovens parecem anestesiados,

sem muitos sentimentos, a morte não comove, uma overdose parece corriqueira, enquanto os prazeres são intensos as emoções são superficiais. Como numa televisão que mostra um noticiário com verdadeiras tragédias seguidas de imagens engraçadas, intercaladas com comerciais que não proporcionam o aprofundamento nem envolvimento com o que é mostrado.

A televisão oferece uma relativização do tempo, ora mostrando programas ao vivo, acontecimentos em tempo real, e ações consideradas como realidade por estarem ocorrendo na hora da transmissão, na frente da câmera, aparentemente sem cortes nem manipulações.

As sequências que seriam consideradas como erro no cinema tradicional, são integradas aos filmes, representando uma ruptura com o perfeccionismo tradicional, com as regras que ditam o que pode ou não ser mostrado no cinema. A aproximação com a televisão atualiza o cinema nesse sentido.

Machado (2003) considera a precariedade e a incontornabilidade da transmissão direta como contendo a sua contraparte de grandeza: na dissolução dos nexos tradicionais de linearidade, a visão (absolutamente moderna) do mundo como um nó de possibilidades emerge, a fisionomia desse mundo repleto de possibilidades é reproduzida pela transmissão direta em sua aleatoriedade. “Nesse sentido, a televisão – pelo menos no que diz respeito à operação em tempo presente – está solidária com as formas estocásticas da produção artística contemporânea” (MACHADO, 2003, p.136).

As cenas do filme que trazem elementos da televisão tentam aproximar a narrativa da realidade, a realidade de Brasília e do Brasil, com redes de televisão sensacionalistas em busca de histórias que chamem a atenção, desde o início da narrativa são mostradas sequências com imagem de vídeo em que os personagens contam o que aconteceu.

Os jovens mostram com suas vivências a necessidade de sentir alguma coisa de forma intensa, fugir do morno, do mediano, do equilíbrio, da assepsia em diversas áreas da vida contemporânea. Mas essa falta de memória, de se importar realmente acaba causando uma superficialidade.

Os personagens são independentes para fazer o que querem, contam com a liberdade de escolher cada atitude e a experimentação está presente em várias sequências, a vida dos jovens em geral, se constrói através das experimentações que a maturidade proporciona, o

filme que representa esses jovens também oferece uma experimentação de formas, texturas e linguagens, em uma narrativa acelerada e intensa.

CONCLUSÃO

A pesquisa realizada teve como norte identificar na sinergia entre a linguagem do cinema com outros tipos de arte e mídia elementos que esclarecessem um pouco do nosso tempo, da cultura contemporânea vivenciada intensamente pelos jovens. Os filmes demonstram o imaginário contemporâneo por meio de experiências, numa metalinguagem dos valores juvenis tão próximos das sensações. A vivência dos jovens é impregnada pela estética das obras de arte e comunicação atuais, breves, fragmentadas, desfocadas, sem linearidade nem verdades absolutas, a estética transmite algo, provoca sensações, o conteúdo nem sempre é a principal fonte de comunicação das mensagens.

Os filmes condensam em seus minutos, diversos traços da cultura contemporânea que fazem parte da vida dos jovens urbanos de grandes cidades brasileiras, alguns desses traços foram trazidos à luz de teorias sobre a cultura atual para serem relacionados aos elementos identificados em comum entre as linguagens do cinema e outras formas de arte e comunicação. Entre as características da cultura contemporânea consideradas estão: a relativização do tempo com idéias de Giddens, a neotribalização descrita por Maffesoli, a idéia de liberdade extrema atual de Baudrillard, Lipovetsky e Bauman, o niilismo abordado por Lipovetsky bem como o hedonismo e a pregnância da imagem tratados por Maffesoli.

Esta pesquisa não foi realizada tendo a pretensão de descrever todas as características dos jovens e da cultura contemporânea presentes nos filmes, mas de apontar os traços da cultura atual recorrentes nos filmes e representados por meio da sinergia de linguagens.

A característica que marca a época atual, diferenciando os jovens desta geração dos jovens de gerações anteriores, são as tecnologias de comunicação e informação de que dispomos no presente momento. O desenvolvimento da tecnologia digital trouxe novos recursos para o cinema, fotografia, internet e telecomunicações em geral, esses avanços estão refletidos nas obras de arte e comunicação produzidas atualmente.

As características apontadas como marcantes da cultura contemporânea: relativização do tempo, pregnância da imagem, hedonismo, niilismo, tribalização e liberdade não são resultantes dos avanços tecnológicos, essas características vêm se acentuando desde o início da modernidade, e atualmente são reforçadas pelas tecnologias disponíveis. A relativização do tempo é reforçada pelos novos meios de comunicação, que permitem troca de informação e

conteúdo em períodos cada vez mais ínfimos, e o tempo, em muitos casos, pode ser manejado de acordo com as vontades individuais, pelas possibilidades trazidas pelas novas tecnologias.

E, em outro sentido, certas características reforçaram o desenvolvimento das tecnologias. O niilismo como reforço da idéia de antropocentrismo deu aos humanos a idéia de serem capazes de desafiar a natureza e manejá-la ao seu bel prazer, também empurrou a humanidade a desafiar leis científicas tradicionais em busca de novas descobertas. A imagem está, cada vez mais, presente nos meios de comunicação, nos celulares, internet, nas transmissões de mensagens e informações tanto voltadas para o lazer quanto nas ferramentas de educação e trabalho. O hedonismo incentivou o desenvolvimento de ferramentas de entretenimento e diversão cada vez mais estimulantes, que proporcionam experiências sensoriais intensas. As ferramentas desenvolvidas viabilizam a relação entre as pessoas, além de lazer, as novas tecnologias proporcionam uma comunicação abrangente, os traços do tribalismo estão presentes nesses avanços, tudo sendo possível pela liberdade extrema atual.

Uma das características dos jovens atuais é a facilidade no manejo dessas ferramentas tecnológicas, como mostram as descrições sobre a geração Y, entre os traços que caracterizam os jovens nascidos na década de 80 e 90 figuram a familiaridade com as tecnologias de comunicação e informação, utilizadas como auxiliares na comunicação com os outros, busca de informações e diversão.

Os filmes escolhidos conseguiram reunir em pouco tempo, imagens que se aproximam da realidade, poderiam ser captadas como fatos realmente ocorridos, como cenas de propagandas, minutos de fantasia e sequências formadas por imagens puramente estéticas, nessa variedade de formas e idéias e na sinergia com outras linguagens, os filmes atingem seus objetivos, apresentando uma narrativa sem serem monótonos, variando as formas ao contar a história de jovens vivendo no Brasil contemporâneo.

Os planos subjetivos, os personagens que filmam, videoclipes dentro dos filmes, cenas gravadas pelos personagens, câmeras de vigilância, *webcams*, imagens de televisão aparecem nesse contexto como um dos dispositivos da percepção atual. A explicitação dos dispositivos no cinema e arte contemporâneos é o que explica a obra e ao mesmo tempo é o que deve ser explicado e evidenciado. Os filmes evidenciam a relação dos personagens e do próprio espectador com a simulação, com a performance, com o espaço circundante, e com a experiência do tempo real e seus recursos tecnológicos .

A estrutura narrativa dos filmes se assemelha à percepção de um olho vigilante, de um espectador e ator, ficção, realidade e auto reflexão se misturam. Pensar as obras e filmes contemporâneos, é pensar as condições de possibilidade das novas tecnologias. As ferramentas tecnológicas e as formas apresentadas condicionam as narrativas e as sensações provocadas.

Os jovens sufocados pela poluição, presos pela violência, encurralados pela falta de esperança, levantam em comum a bandeira do niilismo. Em metrópoles cinzas, sem beleza nem coletividade, são como molas cada vez mais contraídas sem grande força que as segure, e quando se libertam são capazes de realizar coisas belas e de causar grandes tragédias. A pressão pela excelência, pela beleza e perfeição em vários setores pressiona os jovens que não se adequam às inúmeras exigências, travestidas de liberdade extrema. Os jovens de *Cama de Gato* liberam suas frustrações com ações inconsequentes e egoístas, cometem um estupro e assassinatos, Nina alivia seu sofrimento por meio de belos desenhos, ela descarrega a pressão que sofre desenhando e escrevendo em seu diário, a jovem Soledad reúne preocupações e problemas sociais em uma instalação artística (*Árido Movie*), os jovens em *A Concepção* expressam suas ansiedades e conflitos em performances, festas e desafiam as regras sociais por meio de crimes de falsidade ideológica.

É seguindo a idéia de desapego a formas, métodos e conceitos do niilismo que os filmes se apresentam, numa profusão de cores, formas e sons, na velocidade dos jogos eletrônicos modernos, com diálogos rápidos como nos quadrinhos, grandes conceitos resumidos como nas propagandas, diversidade de imagens como nos videoclipes e narrativas com idas e vindas misturando ficção e realidade como a televisão. São representações estéticas do que pode tornar-se um processo de mudanças. O não-ativismo (diferente da passividade) pode ser dinâmico, à razão ordenadora pode se opor a imaginação amplificadora, a liberdade para descobrir saídas diferentes para problemas antigos pode se iniciar no niilismo.

As diversas identificações tomam o lugar das identidades fixas, as afinidades com determinados grupos variam em pouco tempo, a todo instante há demandas diferentes quanto à performance social e privada, as pessoas vivem identidades prontas mas também experimentam ser outros, que denunciam o lugar vazio do sujeito, a ser preenchido.

Os comportamentos e tipos de situações vividas pelos jovens nos filmes demonstram a busca de sensações intensas por meio do sexo, das drogas, das festas e vivências de

experiências ao lado de outros jovens, o que caracteriza o comportamento hedonista. O desapego a regras e limites são demonstrados nos crimes cometidos pelos personagens e nas ações livres de limitações, guiadas pelos desejos momentâneos, representando o niilismo.

A cultura jovem contemporânea se faz presente nesses comportamentos e nas formas híbridas que os filmes apresentam, em sinergia com os quadrinhos revela a pregnância da imagem, com os jogos sinaliza a ascensão dos valores relacionados à tribalização, com os videoclipes a relativização do tempo e com a televisão revela a liberdade atual.

Os jovens desejam de modo fraco, em compensação a repulsa e aversão se reforçam a cada decepção, a pulsão juvenil é voltada para a deposição de antigos valores, talvez no futuro, depois de fazer uma “limpeza” retirando tudo aquilo não serve mais: leis, hierarquias, moralismos, excesso de produtos, propagandas e informações a pulsão criadora prevaleça.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAMO, Helena. **Retratos da juventude brasileira: análises de uma pesquisa nacional**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2005

_____. FREITAS, Maria. SPÓSITO, Marília. (orgs.) **Juventude em debate**. São Paulo: Cortez, 2002.

ABRAMOVAY, Miriam; CASTRO, Mary Garcia (Orgs.). **Juventude, juventudes: o que une e o que separa**. Brasília: UNESCO, 2006.

ACCIOLY, Maria Inês; BRUNO, Fernanda. *Second Life*: vida e subjetividade em modo digital. In: FREIRE FILHO, João; HERSCHMANN, Micael (orgs.) **Novos rumos da cultura da mídia: indústrias, produtos, audiências**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007.

Agência Nacional de Cinema: ANCINE. Disponível em: <<http://www.ancine.gov.br/>> Acesso em 20 Ago. 2007.

ALVIM, Rosilene; QUEIROZ, Tereza; FERREIRA Jr., Edísio (orgs.). **Jovens & juventude**. João Pessoa: Editora Universitária – PPGS/UFPB, 2005.

ARNHEIM, Rudolf. **A arte do cinema**. Lisboa: Edições 70. 1957.

AUMONT, Jacques. **Análisis del film**. Barcelona : Paidós, 1990.

_____. **A imagem**. Campinas, SP: Papyrus, 1993.

_____. MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

BARBOSA, Neusa. **Lírio Ferreira discute conflitos entre tradição e modernidade no Brasil**. Disponível em <http://www.cineweb.com.br/index_textos.php?id_texto=1000>. Acesso em 15 out. 2008.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total : mito-ironias da era do virtual e da imagem**. Porto Alegre : Sulina, 2002.

_____. **A transparência do mal: ensaio sobre fenômenos extremos**. Campinas: Papyrus, 1990.

BAUMAN, Zygmunt. **Vidas desperdiçadas**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

BLOG GERAÇÃO Y, Acesso em 17 dez. 2008. Disponível em
<<http://eptv.globo.com/blog/?http://eptv.globo.com/blog/blog.asp?id=17>>

BRANDÃO, João Baptista. IT Web. Professor da FGV explica a geração Y. 06/06/2008. Acesso em 17 dez. 2008, disponível em
<<http://www.itweb.com.br/noticias/index.asp?cod=48474>>.

CAETANO, Daniel (org.). **Cinema Brasileiro 1995-2005 revisão de uma década**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

CARMO, Paulo Sérgio do. Et al. **As caras da juventude**. São Paulo: Fundação Konrad Adenauer, 2001.

CARTA CAPITAL, Os filmes na clausura. São Paulo, v. 13, n. 467, 24 dez. 2007.

COSTA, P.; TORNERO, J.; TROPEA, F. **Tribus Urbanas: El ansia de identidad juvenil**. Barcelona: Paidós, 1996.

CRARY, Jonathan. A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX. In: CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

CRUZ, Rossana Reguillo. **Emergencia de culturas juveniles: Estrategias del desencanto**. Buenos Aires: Norma, 2000.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

DICK, Hilário. **Gritos silenciados, mas evidentes: jovens construindo juventude na história.** São Paulo: Loyola, 2003.

DOSSIÊ UNIVERSO JOVEM 3, desenvolvimento: MTV, realização: Datafolha, 2005.

DOSSIÊ UNIVERSO JOVEM 2008, desenvolvimento: MTV, realização: Datafolha, 2008.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral.** São Paulo: Martins Fontes, 2002.

EDUARDO, Cléber. **Revista Época on line.** Entrevista com o diretor de *Cama de Gato*, Alexandre Stockler. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Epoca/0,6993,EPT808406-1655,00.html>>. Acesso em 15 out. 2008.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ERIKSON, Erik Homburger. **Identidade, juventude e crise.** Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

FERRE'S, Joan. **Televisão subliminar: socializando através de comunicações despercebidas.** Porto Alegre: Artmed, 1998.

FILME B. Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://www.filmeb.com.br/portal/html/portal.php>>. Acesso em: 16 out. 2008.

FINKIELKRAUT, Alain. **A derrota do pensamento.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

FOSTER, Lila. EDUARDO, Cléber. **Cinética.** Entrevista com José Eduardo Belmonte. Disponível em: <<http://www.revistacinetica.com.br/entbelmonte.htm>>. Acesso em 15 de out. 2008.

FRANCO, Edgar Silveira. **Histórias em Quadrinhos e Hipermissão: Uma experiência de criação utilizando a hibridização de linguagens.** Trabalho apresentado ao NP 16 – Histórias em Quadrinhos, do IV Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom. Porto Alegre, 2004.

FREIRE FILHO, João. Das subculturas às pós-subculturas juvenis: música, estilo e ativismo político. **Revista Contemporânea**, Rio de Janeiro, v.3, n.1, p. 138-166, jun. 2005.

_____. **Reinvenções da resistência juvenil: os estudos culturais e as micropolíticas do cotidiano**. Rio de Janeiro : Mauad X, 2007.

_____. HERSCHMANN, Micael (orgs.) **Novos rumos da cultura da mídia: indústrias, produtos, audiências**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007 (2).

GERBASE, Carlos. **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo: UNESP, 1991.

GROPPO, Luís Antônio. **Juventude: ensaios sobre sociologia e história das juventudes modernas**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KAPLAN, E. Ann. **O mal-estar no pós-modernismo – teorias, práticas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. 1993

LEGROS, Patrick et al. **Sociologia do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

LIPOVETSKY, Gilles. **A sociedade da decepção**. Barueri, SP: Manole, 2007.

LYOTARD, Jean-François. **O Pós-moderno**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1990.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. 2007

_____. **A televisão levada a sério**. São Paulo: SENAC, 2003.

_____. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

_____. **A arte do vídeo.** São Paulo: Brasiliense, 1995.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

_____. **A transfiguração do político: a tribalização do mundo.** Porto Alegre: Sulina, 2005 (1).

_____. **O Mistério da Conjunção.** Porto Alegre: Sulina, 2005 (2).

_____. O imaginário é uma realidade, **Revista Famecos**, Porto Alegre, n.15, ago. 2001.

_____. **A contemplação do mundo.** Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

_____. **No fundo das aparências,** 1990.

_____. **O conhecimento comum:** compêndio de sociologia compreensiva. São Paulo: Brasiliense, 1988.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** São Paulo: Brasiliense, 1990.

MELO NETO, João Cabral de. **Os melhores poemas de João Cabral de Melo Neto.** São Paulo: Global, 1985.

MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONÍSIO, A. P. MACHADO, A. R. BEZERRA, M.A. **Gêneros textuais & ensino.** Rio de Janeiro: Lucerna, 2003.

METZ, Christian. **Linguagem e Cinema.** São Paulo: Perspectiva, 1971.

MIRANDA, Carlos Alberto. **Cinema de animação: artenova, arte livre.** Petrópolis: Vozes, 1971.

MÜLLER, Elaine. As palavras nunca voltam vazias: reflexões sobre classificações etárias. In: ALVIM, Rosilene; QUEIROZ, Tereza; FERREIRA Jr., Edísio (orgs.). **Jovens & juventude**. João Pessoa: Editora Universitária – PPGS/UFPB, 2005.

ORICCHIO, Luiz Zanin. **Cinema de Novo: Um Balanço Crítico da Retomada**. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 2003.

OUTEIRAL, José. Adultos modernos e adolescentes pós-modernos. In: WEINBERG, Cybelle. Geração **Delivery: adolecer no mundo atual**. São Paulo: Sá, 2001.

PECORARO, Rossano. **Nihilismo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SCHMETTERER, Bob. **Salto: uma revolução em estratégia criativa nos negócios**. São Paulo: Cultrix, 2003.

SILVA, Juremir Machado da. **As Tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SINGER, Bem. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

SODRÉ, Muniz. **Sociedade, Mídia e Violência**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

STEFFEN, Lufe. Cultura GLS Entrevista. Diretor do filme A Concepção fala sobre sua polêmica obra. 12 mai. 2006. Acesso em out. 2008. Disponível em : <http://mixbrasil.uol.com.br/mp/upload/noticia/3_47_49115.shtml>

THE SIMS 2, Site oficial do jogo. Acesso em 20 nov. 2008: <<http://www.thesims2.br/ea.com/products.view.asp?id=2>>.

UNGARI, Enzo y RANVAUD, Donald. **Bertolucci por Bertolucci: entrevista con Enzo Ungari e Donald Ranvaud**. Madrid: Plot, 1987.

WEINBERG, Cybelle (org.). **Geração Delivery: adolescer no mundo atual**. São Paulo: Sá. 2001.

VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papyrus, 2002.

ANEXO

CAMA de Gato. Direção, Produção e Roteiro: Alexandre Stockler. Intérpretes: Caio Blat, Rodrigo Bolzan, Cainan Baladez, Rennata Alroidi, Cláudia Schapira. Brasil: Prodigio Filmes, 2002.

Os protagonistas da trama são três jovens que acabaram de entrar na faculdade, Cristiano (Caio Blat) entrou no curso de direito, Gabriel (Cainan Baladez) vai fazer o curso de marketing e Chico (Rodrigo Bolzan) vai cursar medicina.

Antes do início da ficção e logo após a última cena são mostrados depoimentos de jovens entrevistados em lugares badalados na noite paulistana, os jovens falam sobre diversos temas e revelam valores muito questionáveis.

Cristiano se junta com seus dois amigos na casa de sua mãe para tomarem algumas cervejas, eles conversam sobre política, religião, liberdade, segurança e sociedade. Depois da conversa os jovens saem para uma festa, dançam, usam drogas, namoram e conhecem algumas pessoas. No dia seguinte Joana (Rennata Alroidi) telefona para Cristiano e vai até a casa dele, Chico e Gabriel se escondem no guarda-roupa de Cristiano, enquanto ele e Joana começam a transar, os jovens saem do guarda-roupa quando Cristiano diz a frase combinada, a brincadeira se transforma em um estupro, e Joana fica desacordada. Quando a mãe de Cristiano chega, acaba caindo das escadas com um susto, e morre. Os garotos resolvem se livrar dos corpos no lixão, e na tentativa de escapar do crime cometido acabam cometendo muitos outros.

NINA. Direção: Heitor Dhalia. Produção: Caio Gullane e Fabiano Gullane. Roteiro: Marçal Aquino e Heitor Dhalia. Intérpretes: Guta Stresser, Myrian Muniz, Juliana Galdino, Sabrina Grave, Luiza Mariani, Wagner Moura. Brasil: Gullane Filmes, 2004.

Nina (Guta Stresser), uma menina sensível e fragilizada, procura meios de sobreviver numa metrópole desumana. Ela aluga um quarto no apartamento de Eulália (Myrian Muniz),

uma velha mesquinha e amarga. Ela perde o emprego em uma lanchonete quando chega atrasada e sonolenta por ter passado a madrugada em uma festa. Angustiada, sem dinheiro e poucos amigos Nina defende o direito de viver segundo as próprias vontades. Ela faz desenhos e gosta de ler histórias em quadrinhos.

Nina tem alucinações constantes, depois da morte de Dona Eulália ela fica cada vez mais paranóica, sente-se perseguida por todos em volta e ainda por pessoas que ela cria em sua imaginação.

Várias sequências do filmes intercalam imagens de 35mm e desenhos animados com traços típicos de quadrinhos de suspense. O filme é uma livre adaptação do livro *Crime e Castigo* de Dostoiévsky.

ÁRIDO Movie. Direção: Lírío Ferreira. Produção: Murilo Salles e Lírío Ferreira. Roteiro: Hilton Lacerda, Eduardo Nunes, Sérgio Oliveira e Lírío Ferreira. Intérpretes: Guilherme Weber, Giulia Gam, José Dumont, Selton Mello, Mariana Lima, Gustavo Falcão, Matheus Nachtergaele, Aramis Trindade. Brasil: Combogo Filmes, 2006.

Jonas (Guilherme Weber) trabalha em um noticiário de televisão como homem do tempo, ele nasceu em Rocha, uma pequena cidade do interior pernambucano, foi estudar em Recife e depois partiu para morar em São Paulo, seu pai, proprietário de plantações de maconha em Rocha foi assassinado por um índio, e Jonas foi a Rocha para o enterro do pai. A família de Jonas começa a pressioná-lo para que ele vingue a honra do pai assassinando o índio que o matou.

À caminho de Rocha Jonas conhece Soledad (Giulia Gam), uma jovem que está fazendo uma pesquisa dos usos da água, ela filma pessoas envolvidas com a água em diversos aspectos, entre as pessoas entrevistadas por Soledad está Meu Velho (José Celso Martinez) que se diz enviado de Deus e oferece a água “mimosa” para curar pessoas da região, na realidade Meu Velho tem acordos com os políticos locais.

As cenas mais descontridas são protagonizadas pelos amigos de Jonas: Falcão (Gustavo Falcão), Verinha (Mariana Lima) e Bob (Selton Mello) que vieram de Recife para acompanhá-lo no enterro do pai, mas acabam se desviando do intuito inicial para se divertirem.

Vários personagens se cruzam na cidade de Rocha, por trás dos personagens o filme mostra o problema da seca no Nordeste.

A CONCEPÇÃO. Direção: José Eduardo Belmonte. Produção: Lili Bandeira e Paulo Sacramento. Roteiro: Breno Álex, Luís Carlos Pacca. Intérpretes: Matheus Nachtergaele, Milhem Cortaz, Juliano Cazarré, Rosanne Holland, Gabrielle Lopez, Murilo Grossi. Brasil: Olhos de Cão, 2005

Os pais do jovem Alex (Juliano Cazarré), diplomatas, viajam e ele fica sozinho no apartamento em Brasília por causa da faculdade, Lino (Milhem Cortaz) é o primeiro a se mudar para a casa de Alex, depois chegam Liz (Rosanne Holland), Ariane (Gabrielle Lopez), Márcio (Murilo Grossi) e X (Matheus Nachtergaele). Vários outros amigos, conhecidos dos amigos, e qualquer pessoa que se interessasse podia frequentar o apartamento dos pais de Alex, as festas eram intermináveis com uso de vários tipos de drogas e orgias. Eles começaram a falsificar carteiras de identidade, cartões de crédito, passaportes, até que X denuncia o grupo, e a polícia invade o apartamento. A história acabou indo parar nos noticiários de televisão. Parte dos jovens foi pra cadeia, parte para o sanatório e outros conseguiram fugir.

O filme mostra as cenas que são descritas pelos personagens narradores, cada um narra uma parte da história a partir de lembranças, por isso o filme não segue uma linearidade temporal.