

Vídeo digital: identidades e representações das culturas populares

Maria Salett Tauk Santos*

Patrícia Munick de Albuquerque Fragoso**

Resumo

A questão da inclusão digital envolve os processos de hibridação dos códigos da cultura massiva com os códigos das culturas populares. Nesse sentido, buscou-se compreender como jovens de contexto popular representam sua identidade a partir das apropriações do vídeo digital. Sendo o vídeo o pano de fundo para as construções identitárias, concentramo-nos na análise *técnico iconográfica* combinada com o método da análise *iconológica*. Como resultado, encontramos identidades fragmentadas, contraditórias e voláteis a exemplo dos códigos da cultura massiva hegemônica. O estudo também demonstrou a importância do papel social do vídeo e oferece pistas de como essas culturas vem se apropriando da tecnologia para serem produtoras do que vai ser consumido no massivo.

Palavras-chave: Comunicação Popular. Identidades. Representações. Cultura Popular. Inclusão Digital. Tecnologias da Informação

Digital video: identities and popular culture representative

Abstract

The problem about digital inclusion deals with the hybridizing processes between the massive cultural codes and popular cultural codes. In this sense, it was tried to understand how adolescents in a popular context represent their identity through their relationship with digital videos. As the video is considered as the source for the identities constructions, we concentrated on the technical iconographic analysis combined with the iconological analysis method. In result we found out fragmented identities, contradictory and fragile as the hegemonic massive cultural codes. The research also illustrated how the social role of the video is important and tells how these culture have been coming into these technologies to produce what is going to be consumed by the massive.

Keywords: Popular communication. Identities. Representative. Popular Culture. Digital Inclusion. Information technologies

* Mestre em Extensão Rural e Desenvolvimento Local da Universidade Federal Rural de Pernambuco e professora dos cursos de Publicidade e Jornalismo da Universo e FAPE. E-mail: mstauk@terra.com.br .

** Professora Associada II, coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Extensão Rural e Desenvolvimento Local da UFRPE. E-mail: ptmunick@hotmail.com.br .

Vídeo digital: identidades y representaciones de las culturas populares

Resumen

La cuestión de la inclusión digital envuelve los procesos de hibridación de los códigos de la cultura masiva con los códigos de las culturas populares. En ese sentido, se buscó comprender como jóvenes de contexto popular representan su identidad a partir de las apropiaciones del vídeo digital. Siendo el vídeo el telón para las construcciones de identidades, nos concentramos en el análisis técnico iconográfico combinado con el método del análisis iconológico. Como resultado encontramos identidades fragmentadas, contradictorias y volátiles a ejemplo de los códigos de la cultura masiva hegemónica. El estudio también demostró la importancia del papel social del vídeo y ofrece pistas de cómo esas culturas vienen apropiándose de la tecnología para ser productoras de lo que va a ser consumido en lo masivo.

Palabras claves: Comunicación Popular. Identidades. Representaciones. Cultura Popular. Inclusión Digital. Tecnologías de la Información

Introdução

O objetivo deste estudo é analisar as apropriações do vídeo digital pelos jovens envolvidos no Programa de inclusão digital do Projeto IN'formar do Porto Digital do Recife¹. Especificamente o que se quer compreender é como esses jovens de contexto popular representam a sua identidade num processo de hibridização com os códigos da cultura massiva.

No sentido de tentar entender a inclusão digital como via para a inclusão social, tivemos a oportunidade de participar de um estudo de multi-casos de recepção das propostas de inclusão digital em contextos populares e na ocasião selecionamos o Projeto IN'formar, pelos jovens moradores das comunidades do Pilar e Peixinhos em Recife². Esses jovens participaram de 1.100 horas de

¹ O Porto Digital é uma Organização Social e tem contrato de gestão com a Secretaria Estadual de Tecnologia e Meio Ambiente – SECTMA.

² Pesquisa coordenada pela professora Maria Salett Tauk Santos, no âmbito do programa de Pós-Graduação em Extensão Rural e Desenvolvimento Local - POSMEX, a partir da qual foram produzidos vários textos entre eles o *paper*: TAUK-SANTOS, M. S.; SILVA, J. C. M.; FRAGOSO, P. M. *Estado, comunicação e era tecnológica: a recepção popular da proposta de inclusão digital do Projeto Informar do governo de Pernambuco*. Recife, 2006. 15p.

capacitação em vários cursos de tecnologia da informação como *Word*, *Excel*, *Power point*, *Web design*, além de Fotografia e Vídeo digital. Nesta capacitação, aprenderam sobre elaboração de roteiro, produção, iluminação, filmagem e edição de vídeo.

No contato com os jovens envolvidos no Programa, tomamos conhecimento de que foram produzidos por eles vídeos digitais sobre o cotidiano de suas comunidades, abordando problemas sociais como miséria, violência, drogas, trabalho, exclusão, família, nos levando a tentar compreender como esses jovens se apropriam e se relacionam com os códigos dessa cultura massiva que é a tecnologia digital para expressar a sua realidade, os seus sentimentos, seu cotidiano e como eles representam esse cotidiano. Nessa perspectiva percebemos que estudar o popular é tentar compreendê-lo nas suas relações com o hegemônico, como resalta Canclini (1997, p.24) que o “massivo no es algo completamente ajeno ni exterior a lo popular [...]”, mas que essas culturas estão em permanente interação com os códigos do massivo em tempos de desterritorialização cultural e avanços tecnológicos constantes que a todo tempo estabelecem novas formas de comunicação entre as culturas.

Assim sendo, uma das formas de expressão que surge com os avanços tecnológicos é o vídeo que vem permitir o uso da gravação como forma de registro no âmbito doméstico. O vídeo como mídia vem possibilitar “captar as nossas situações mais íntimas e ainda que pareça preservá-las, simplesmente as transforma em mero fluxo de informação, o oposto exato da experiência vivida” (ARMES, 1999, p.15). Nesse sentido o vídeo torna-se uma mídia na qual se constroem narrativas e representações visando registro e produção de sentidos.

Essa prática, como forma de apropriação dos bens culturais hegemônicos, remete claramente ao que Canclini postula: “É nesse contexto que nascem as trocas e conflitos entre a cultura massiva e as culturas populares e dessa apropriação desigual nascem às hibridizações como resultados de formas específicas de representação, reprodução e reelaboração simbólica das suas relações sociais” (CANCLINI, 1981, p.43).

Nesse sentido, trabalhamos com a noção de que a identidade é relacional. Para Kathryn Woodward (2000) a diferença é

estabelecida por uma marcação simbólica relativamente a outras identidades. Esses símbolos são sistemas representacionais e podem ser uma bandeira, uma marca de cigarro, por exemplo. As representações simbólicas marcam as distinções entre quem está em vantagens ou desvantagens materiais.

Stuart Hall (2000) explica que o sujeito pós-moderno, não possui uma identidade fixa, essencial ou permanente. Ela está se tornando fragmentada, composta não por uma única, mas por várias identidades, muitas vezes contraditórias e mal resolvidas. Estas condições, também reconhecidas por Manuel Castells (1999) estabelecem um cenário em que “a busca pelo significado ocorre no âmbito da reconstrução de identidades defensivas em torno de princípios comuns” (CASTELLS, 1999, p.27).

O processo de investigação: as representações sociais como ponto de partida

Consideramos a perspectiva das representações sociais, como a de melhor poder explicativo do nosso objeto de estudo que são as apropriações do vídeo digital. Partimos da concepção de Denise Jodelet (apud SÁ, 1998, p.32) que explica ser a noção básica de uma representação social uma forma de saber prático que liga um sujeito a um objeto. Assim, elegemos como estratégia metodológica a teoria do núcleo central das representações sociais. Segundo Abric (1994, p.73 apud SÁ, 1996, p. 67):

toda representação está organizada em torno de núcleo central [...], que determina, ao mesmo tempo, sua significação e sua organização interna. O núcleo central é um subconjunto da representação, composto de um ou alguns elementos cuja essência desestruturaria a representação ou lhe daria uma significação completamente diferente.

A escolha desse método se deu por que decidimos trabalhar com categorias retiradas dos filmes produzidos pelos jovens para representar seu cotidiano. Romeu Gomes (1994, p.71) explica que trabalhar com a categoria geral de representação social significa entendê-la como sendo “pensamentos, ações e sentimentos que expressam a realidade em que vivem as pessoas, servindo para

explicar, justificar e questionar essa realidade”. Assim sendo, elegemos como ponto de partida para a nossa análise as categorias: Família; Violência e drogas; Rua e Comunidade; Pobreza e Consumo; Trabalho; Cidadania e Subversão; Tecnologia e Arte, que foram trabalhadas em duas perspectivas:

- a) A narrativa pessoal dos próprios jovens/autores – sendo entrevistados 4 jovens, de ambos os sexos, das duas comunidades participantes do projeto e que atuaram na produção dos vídeos;
- b) A análise iconográfica e iconológica das imagens dos vídeos: A mãe do mundo, Dia-a-dia, Face escondida de uma juventude, Pichação x Grafite, Isto é real e Genérico ou Pirata.

Por esta pesquisa não se tratar de uma análise sobre cinema, sendo o vídeo o pano de fundo para a compreensão das representações sociais e as construções identitárias dos jovens autores, concentramo-nos numa análise *técnico iconográfica*, que segundo Kossoy (2001, p.77), “consiste na análise do registro visual, a expressão, isto é, o conjunto de informações visuais que compõem o conteúdo do documento”. Ou seja, essa análise situa-se no nível da descrição. No nível da interpretação, combinamos a análise iconográfica com o método da análise *iconológica*. Esta, por sua vez, é definida o momento de uma “incursão em profundidade na cena representada, que só será possível se o fragmento visual for compreendido em sua interioridade” (KOSSOY, 2001, p.96). Esta análise está centrada em “como o indivíduo conta a sua própria história” (KOSSOY, 2001, p.100).

Os vídeos

Antes de começar nossa análise, elaboramos uma rápida sinopse dos seus conteúdos, a fim de facilitar a compreensão do todo pelas partes. Os três primeiros vídeos foram produzidos pelos jovens da agência IN’Formar Peixinhos e os outros pelos jovens da agência IN’Formar Pilar. São eles:

- 1) *Dia-dia* – O vídeo inicia mostrando as imagens da comunidade: as ruas, as casas, o rio, os becos. Em seguida corta para entre-

vista com dona Maria, uma dona de casa que mora num barraco na beira do rio. Ela conta sua história, fala das suas dificuldades, da vida na comunidade e dos seus sonhos.

- 2) *Face escondida de uma juventude* – A história começa com um locutor em *off*, um jovem adulto, falando dos seus sonhos e frustrações. Enquanto ele fala as imagens mostram como era a sua vida na infância, explicando o porquê de ele não ter chegado onde queria.
- 3) *Genérico ou pirata* – discute a questão da pirataria e a defende como alternativa a sobrevivência, diante do desemprego e da falta de oportunidade.
- 4) *Grafitagem x Pichação* – mostra como é a visão de mundo dos pichadores e apresenta o grafite como uma alternativa para os jovens expressarem sua arte de forma legalizada.
- 5) *Isto é real* – mostra como é o dia-a-dia dos moradores de rua do Bairro do Recife Antigo.
- 6) *Mãe do Mundo* – exhibe como é o cotidiano de uma moça que faz parte de uma comunidade de contexto popular e o cotidiano de uma moça que pertence à cultura hegemônica.

As representações audiovisuais e a identidade nas comunidades

Aqui discutiremos a representação das identidades, interpretando as informações presentes nos vídeos e cruzando-as com as análises das entrevistas com os jovens videastas.

1ª Categoria: Família

O papel do pai, da mãe e do jovem – No vídeo *Face escondida de uma juventude*, a família está representada pela ausência da instituição casamento. A mãe-solteira, “cria” o filho sozinho. O pai é uma figura ausente. Sem infância, o jovem apresenta uma maturidade precoce, quando tem que realizar sozinho suas tarefas diárias como limpar-se, preparar o café da manhã e é obrigado pela mãe a sair pelas ruas a pedir dinheiro para ajudar em casa. O jovem se vê como vítima da estrutura familiar, da situação de pobreza em que vive e é retratado como alguém que tem expectativas e sonhos, mas não tem perspectivas de uma vida melhor, pois a educação que recebe, fruto desse “sistema”, o humilha e empurra para a marginalidade.

Dos jovens entrevistados, uns foram criados pelos pais, outros só pela mãe e padrasto e outros pelos tios e avós. Mesmo sem a presença do pai e da mãe juntos em sua criação, eles afirmaram que a família para eles é a base de tudo, independente de quem fica com a função de educar a criança. No vídeo eles tentam mostrar o quanto ela influencia no futuro do jovem. Apesar dessa realidade, todos afirmaram que querem casar e ter filhos, o que demonstra que para eles, mesmo tendo sido criados em situações diferentes, constituir família é um objetivo importante.

2ª Categoria: Violência e Drogas

A violência é um tema que aparece explícito apenas no vídeo *Face escondida de uma juventude*. No vídeo *Isto é real* ela é mencionada no discurso dos jovens moradores de rua, assim como sobre o uso de drogas.

A violência em casa e a agressão física – No vídeo *Isto é real*, o jovem “Baico” afirma que foi morar na rua por causa de brigas em casa. Mesmo expondo-se a violência na rua, esta acaba sendo a alternativa para o fim dos problemas no lar. No vídeo *Face escondida de uma juventude*, o desemprego e a bebida são as “desculpas” para que a mãe descarregue suas frustrações no filho. A falta de dinheiro, de oportunidades e a bebida aparecem como situações que geram a violência em casa.

Na opinião dos jovens entrevistados a violência em casa se dá por causa da falta de respeito a individualidade do outro. Isso é evidente no depoimento do jovem “Baico” que acabou saindo de casa pois não suportou a convivência com os pais. A agressão física é retratada como algo está dentro do cotidiano do jovem da favela. Eles a denunciam na música do *Haper Gabriel*, o Pensador, quando tentam se expressar por meio de seus versos: “Pátria que me pariu, quem foi a pátria que me pariu?” no trecho: “Aquele filho era pior que uma lombriga, ela pediu para o mendigo esmurrar sua barriga. Cada chute que levava, o moleque revidava, lá de dentro, aprendeu a ser um feto violento”, eles denunciam que aprendem a ser violentos desde o ventre da mãe. Isso mostra que os jovens não se sentem pessoas violentas, mas violentadas pela sua condição social.

A polícia – No vídeo *Face escondida*, a polícia é tida como autoridade na comunidade e instrumento de regulação das relações sociais e familiares. Essa representação também é unânime entre os jovens entrevistados, quanto ao fato de concordarem em acionar a polícia para resolver conflitos entre familiares e vizinhos. No mesmo vídeo, a mãe do garoto Paulinho questiona o tempo todo a atitude do policial em levá-la presa. Isso significa que, enquanto dimensão da identidade, no nível psíquico a violência já é tão reproduzida no cotidiano dessas pessoas, que torna-se uma atitude inconsciente, quase que involuntária.

Violência na rua e na comunidade – No discurso dos dois jovens entrevistados no vídeo *Isto é real*, o envolvimento com a violência é uma consequência do cotidiano de quem mora na rua, como envolver-se em brigas, delitos ou sofrer alguma agressão quando se está dormindo, por exemplo. Quando o jovem “Baico” afirma que ao cometer delitos, “fica com aquilo na cabeça e isso faz muito mal”, ele adota um discurso moralizador, de quem não concorda, mas faz, pelo fato de estar na rua. Um dos sentidos que se percebe nesse vídeo é de que a violência na rua está ligada à sobrevivência. Já na comunidade, os jovens do IN’Formar afirmam que a violência está relacionada às drogas, à disputa de poder e em ser temido pelos outros moradores e de se sentir importante.

As drogas – As drogas nos vídeos analisados não aparecem como moeda, mas como anestésico, divertimento e algo normal na vida de quem vive na rua. Esse cenário demonstra que existe diferença entre o uso de drogas na rua e na favela, pois nesse caso, a violência e as drogas estão ligadas à sensação de poder, enquanto que para quem está na rua envolver-se com elas é quase que um arrastamento pela própria condição de vida na rua, onde a miséria é mais gritante. Tanto o jovem do IN’Formar quanto o morador de rua adotam um discurso moralizador sobre a violência e as drogas quando ambos afirmam “não fazer bem”.

3ª Categoria: Rua e Comunidade

A favela enquanto moradia e periferia – No vídeo *Dia-dia*, os jovens mostram a sua comunidade, a miséria, a pobreza e a sujeira. Nessas cenas não há pessoas nas ruas, e percebe-se que os jo-

vens querem passar a sensação de um lugar abandonado, esquecido. Os jovens se apropriam do *hap*, um código massivo retirado da cultura urbana carioca, para expressar os seus sentimentos em relação ao lugar onde nasceram. Na música “Eu só quero é ser feliz”, percebe-se que apesar da situação de pobreza em que se encontram, eles gostam da sua comunidade, pois é lá onde se reúnem com os amigos de infância para jogar bola e conversa fora. A violência, discutida na música, vem para quebrar esse prazer do cotidiano dos jovens e desmoralizar as pessoas que vivem nessas comunidades. Eles se sentem percebidos como alguém inferior pelo descaso com que se vêem vítimas. Comparam a vida confortável do rico com a humilhação de ser morador da favela, por causa da violência.

O dia-a-dia e a casa como lar – Ainda referente ao mesmo vídeo são mostradas cenas do cotidiano de uma dona de casa, o dia-a-dia é descrito como ruim. O motivo é a falta de alimento em todas as refeições, o local onde ela mora não tem prazer e nem lazer além dela ter que enfrentar a enchente que invade a casa e acaba com as coisas, isso a deixa sem poder fazer planos. A moradia não é vista como decente pois falta piso e o principal, a comida.

O cotidiano da jovem mãe na favela – Neste vídeo, assim como nos outros, a mãe é retratada como uma pessoa muito jovem que desde cedo se vê na condição de assumir a responsabilidade de uma mulher adulta. Cuidar de casa, de filho, levar na escola. Essa condição atrapalha o futuro, como a cena da jovem sentada na calçada “matando” o tempo conversando com a vizinha e brincando com a filha.

O cotidiano dos jovens na favela - Na cena do vídeo *Face escondida de uma juventude*, o jovem desde criança aprende a realizar as tarefas diárias sozinho, demonstrando que a maturidade chega cedo. Outra prática que faz parte do cotidiano dos jovens, no vídeo *Isto é real*, é o uso do tempo livre para juntar os amigos e ir tomar banho no rio Capibaribe. Essas práticas e situações vão de encontro as informações relatadas nas entrevistas com os jovens do Projeto, quando um deles afirma que na sua comunidade o tempo livre é gasto com divertimentos como ir à praia, jogar bola e conversar.

A rua como espaço identitário – Os jovens encontram na pichação uma forma de se expressar e construir sua identidade. Para isso eles criam códigos para pichar as paredes com letras e símbolos que representam sua marca pessoal, geralmente um pseudônimo e da “galera” a qual fazem parte. A identidade desses jovens é construída “de fora para dentro”, ou seja, o importante é ficar reconhecido e famoso na comunidade por causa da sua ousadia e do espírito de aventura. Como os jovens geralmente morrem cedo por causa da violência, eles buscam se “eternizar” pelas proezas da pichação e se apropriam do espaço urbano para demarcar territórios e divulgar sua cultura. Pois as mensagens deixadas pela pichação informam, o nome, a comunidade (a galera) e a música que se identificam no caso a ideologia do *funk* carioca.

A rua como meio de sobrevivência e como lar – A via pública também assume as características de moradia: é o banheiro para se lavar, o lugar de cozinhar, comer, dormir, brincar com os conhecidos, namorar, usar drogas para relaxar ou “tirar onda” como diz o morador de rua Nido. É uma calçada que vira cama, um muro que vira cabideiro, um canto de parede que serve para o fogão. Sem emprego e sem expectativas os moradores usam a rua para ganhar sua sobrevivência de cada dia. Como afirma Galego, se não fosse a rua para ele catar papelão, já teria morrido de fome. Sem teto e sem pão, a rua acaba sendo sua única chance de sobreviver. Planos, esses não existem, são suplantados pelas necessidades diárias. O próprio Galego é quem afirma: “Meu primeiro filho vai nascer daqui a alguns meses, vamos ver no que é que dá, né?” Para eles, só restam os sonhos: “Meu maior sonho é ter uma casa e trabalhar por conta própria”, diz Galego.

A rua como espaço de exclusão e miséria – A rua também é representada pela marginalização e humilhação de depender dela para viver. O próprio morador de rua, o jovem Baico, que possui família, mas prefere morar nela, adota um discurso moralizador para afirmar que ninguém deve sair de casa para ir viver na rua pois, segundo ele, só leva ao que é ruim. Ele sente o peso da marginalização a que se entregou quando afirma que seu sonho é fazer um curso para poder sair da rua para nunca mais voltar. Os jovens do IN’Formar, ao retratarem a condição de miséria e

exclusão dos moradores de rua, os tratam como “eles”, quando no início do vídeo *Isto é real* – o locutor, em *off*, explica o objetivo do documentário. Essa forma de diferenciação, em que a identidade, por ser relacional e marcada pela diferença na relação nós/eles, mostra em específico que os jovens do projeto, se posicionam como pobres, em relação àqueles que possuem boas condições materiais, mas que também não se consideram miseráveis, como os moradores de rua do vídeo em questão.

4ª Categoria: Pobreza e Consumo

A marcação simbólica enquanto processo de construção da identidade é muito marcante no vídeo *Mãe do Mundo*. É a partir da diferença nos hábitos do cotidiano e no consumo de bens simbólicos entre a jovem *rica* e a jovem pobre que eles afirmam sua identidade enquanto uma cultura popular. Primeiramente, registraremos nossas impressões sobre o cotidiano das jovens no qual o consumo de bens simbólicos aparece como vivência, como aspiração e como símbolo de pertencimento, pois, a identidade é pautada naquilo que é e naquilo que se quer ser:

- A jovem *rica* ao acordar está livre, sem compromisso e vai para a piscina tomar banho; A jovem *pobre* ao acordar tem um bebê dormindo ao lado dela;
- Enquanto a casa da jovem *rica* é confortável com piscina, a outra utiliza uma “cuia” para escovar os dentes, pois deve sofrer com a falta de água ou não ter água encanada;
- Enquanto a jovem *pobre* tem dois filhos para criar, a jovem *rica* possui quatro cachorros;
- O filho da jovem *pobre* toma banho de cuia numa bacia no quintal, os cachorros da jovem *rica* desfrutam do conforto de um Pet Shop, enquanto a dona fica passeando e compra tudo o que tem vontade;
- A jovem *rica* tem uma cabeleireira para cuidar dela, a jovem *pobre* tem alguém para cuidar;
- A jovem *rica* tem roupas para escolher o que vai vestir naquele dia; A jovem *pobre* tem roupas para lavar;

- A jovem *rica* tem as jóias como companhia; A jovem *pobre* tem o filho como companhia;
- A jovem *rica* pode impor-se entre os colegas da faculdade porque usa roupas de marca; a jovem *pobre* não pode ter roupas bonitas e de marca;
- O tempo da jovem *rica* é gasto com filmes, Internet e trivialidade; A jovem *pobre* não tem tempo, pois não pára de trabalhar. Ou está cuidando da casa ou dos filhos;
- No fim-de-semana a jovem *rica* tem para onde ir com os amigos enquanto a jovem *pobre* não tem dinheiro e nem para onde ir;
- Enquanto a jovem *rica* pode viajar com os amigos, desfrutar do luxo dos hotéis e conhecer novos lugares, o único cenário que a jovem mãe tem é o da comunidade pois está presa as responsabilidades que assumiu muito jovem.

Ser pobre – Nesse vídeo, ser pobre é estar apartado do conforto material desfrutado pelo rico. A diferença está demarcada pelo consumo. Ser pobre significa não ter acesso aos bens materiais. Porém, numa passagem do vídeo, a jovem *rica* diz: “Aí eu coloco uma jóia e fico dentro de casa esperando alguém para conversar. Sempre assim, arrumando alguma coisa pra fazer, pra ocupar o tempo vazio”. A imagem associada a esse áudio, é da mãe que beija o filho. Enquanto a jovem *rica* tem uma vida “vazia”, a jovem *pobre* tem afeto em casa. No plano pessoal a noção de pobreza aparece como uma vida fútil e solitária. Quando entrevistamos os jovens do IN’Formar, houve muitas ambigüidades em relação a representação da pobreza, mesmo citando a questão da falta de recursos materiais, os jovens definiram a falta de liberdade, pobreza espiritual e familiar como exemplos. Ser *pobre* também aparece como superioridade em relação ao rico, pois a maturidade precoce proporciona sabedoria e vivência. A jovem *pobre* do vídeo realiza suas tarefas com o semblante de alguém que não vive revoltada com o seu destino. Mais uma ambigüidade a ser questionada, pois não é o fato de ter filhos muito jovens ou amadurecer cedo que incomoda, mas o fato de não poder consumir os bens da cultura hegemônica. Ou seja, a diferença é marcada pelo consumo e sustentada pela exclusão.

A *riqueza* – Uma representação presente no discurso da jovem *rica* e que também aparece nas respostas dos jovens, sobre “o que é ser rico?”, é o fato de que o rico é visto como alguém acomodado por sua condição. Para eles o rico não precisa se esforçar para manter sua riqueza, e o pobre é visto como alguém que dá mais valor ao dinheiro que ganha: “[...] Mas o pobre ele luta por tudo o que ele quer [...]. Diferente das pessoas que tem o dinheiro, que a hora que eu quiser eu chego alí pago e faço, elas não valorizam bem as coisas que tem”, declarou um dos jovens entrevistados.

No vídeo a seqüência das cenas em que a jovem mãe troca a fralda do bebê, a jovem *rica* diz: “E enche muito o saco pra quem tem uma visão crítica. É muito tedioso e é muito infeliz. Isso tudo que eu tô falando parece ser uma besteira né? Porque existem diferentes formas, diferentes tipos de realidade né?”, ou seja, ela reconhece, mas não demonstra sensibilidade com a situação da pobreza por afirmar ser tedioso, infeliz e por achar que está falando “besteira”. O rico é representado por ser indiferente a essa realidade, e isso se confirma quando a jovem *rica* afirma: “Eu tô ciente que as pessoas passam fome, que as pessoas não tem onde dormir, que as pessoas não tem o que comer. Mas eu não posso fazer nada a respeito disso. Mas eu não sei o que fazer, eu não tenho o que fazer, eu vou fazer o que? Eu não sou a mãe do mundo”.

Essas questões levantadas pela jovem de classe *rica*, na verdade, são perguntas dos jovens que construíram esse vídeo. Eles querem questionar de quem é a culpa realmente. Isso se nota pelas imagens que encerram o vídeo e pela trilha sonora que escolheram para encerrá-lo. Nas cenas finais a mãe dá o peito para alimentar seu filho que já nasceu na condição de pobreza. Na imagem gráfica vetorizada, uma jovem negra, carrega no ventre o globo terrestre, ela é anônima, obscura, como os milhões de excluídos que vivem no Brasil e que se constituem na maior parte da população do país. A terra no ventre da jovem representa a reprodução desse sistema no qual só vem aumentando cada vez mais o número de indivíduos excluídos. Nesse vídeo, o que os jovens querem mostrar é a marcação da diferença entre eles e as pessoas pertencentes aos setores hegemônicos. Os primeiros vistos como vítimas desse sistema, as segundas como aquelas que desfrutaram das regalias desse mesmo

sistema. Mesmo assim, essas asserções não concluem as identidades, pois nas entrevistas, quando perguntamos a um dos entrevistados sobre qual a mensagem que ele queria passar com esse vídeo, a resposta foi: “Que todo mundo pode ser igual”.

5ª Categoria: Trabalho e Lazer

No vídeo *Genérico ou Pirata*, a falta de oportunidade e o desemprego justificam a atividade de venda de produtos piratas, o jovem afirma ser uma profissão arriscada, ou seja, a prática já virou uma profissão legitimada pela condição social em que eles vivem. Já no vídeo *Grafitagem x Pichação*, a arte é uma alternativa de trabalho para o jovem, pois o grafite é uma profissão que proporciona lucro e ainda permite a expressão e a melhora da auto-estima, o que não se percebe no discurso do outro jovem que sofre perseguições da polícia.

Os discursos dos jovens do IN’Formar apresentam coerências com os vídeos porque os entrevistados afirmaram que trabalhar no que gosta fortalece a auto-estima. Fazer o que não gosta não contribui para uma mudança de vida e o trabalho também é visto como a forma de se conseguir ascensão profissional e social.

6ª Categoria: Cidadania

Nas culturas populares a necessidade de sobrevivência se sobrepõe a determinadas regras pré-estabelecidas. No caso do vídeo *Genérico ou Pirata*, pirataria é crime, proibida por lei como eles informam nas legendas do vídeo. Porém a atividade não é vista como roubo quando eles a colocam em seu contexto social e tentam mostrar que o pobre se vê obrigado a piratear para sobreviver. As “falcatruas” do governo e o desemprego justificam essa prática das camadas populares. Não é objetivo desse vídeo discutir com profundidade a pirataria, apenas mostrar que é um crime “liberado” quando a questão é ter algum dinheiro para se alimentar. O que é ilegal para eles é furto e não piratear. Quando perguntamos aos jovens do Projeto *O que você acha das pessoas que vendem produtos piratas para ganhar mais dinheiro?* As respostas vão de encontro à análise que fizemos do vídeo, como esta, dada por um dos entrevistados:

Eu não sou muito a favor, apesar que as pessoas vendem por uma necessidade mas eu não sou a favor porque eu acho que antes de vender o pirata, a gente tem que pensar nas pessoas que lutaram para aquele produto tá pronto, lutaram para aquele produto tá nas ruas, teve um trabalho todo por trás disso que a gente também tem pensar, tem que levar em conta.

A música também fala da pirataria como uma alternativa usada pelas camadas populares para protestarem contra a falta de acesso ao consumo de bens simbólicos. A pirataria então surge como uma forma dessas culturas poderem fazer uso dos códigos da cultura hegemônica e se hibridizarem com eles.

7ª Categoria: Tecnologia e Arte

O vídeo analisado foi *Grafitagem X Pichação*. A arte legitimada pelos jovens como forma de expressão são o grafite e a pichação. Isso está presente no discurso deles e na forma como eles elaboraram o roteiro desse vídeo comparando a opinião dos jovens. A maioria dos jovens da comunidade, antes de ser grafiteiros, foi pichadores. A pichação é um misto de arte e aventura por ser a primeira experiência que o jovem tem para se expressar e falar com o mundo. A arte de rua é o canal por onde esses jovens contam sua vida, dizem de onde são e o que pensam, por meio do grafite ou da pichação. Quando perguntamos aos jovens do Projeto “*o que é arte?*”, mesmo alguns se referindo a tecnologia como forma de arte, todos citaram o grafite e a pichação como referência, conforme exemplifica a fala de um dos entrevistados:

Arte são muitas coisas, idéias, “poxa”, arte é cor, desenhos, idéias, isso que é arte. Aqui no Recife antigo tem muita coisa de arte mesmo. Grafiteiro. Se você passar aqui no Recife Antigo tem Rosas Urbanas que faz um trabalho muito massa. Também tem Galo que faz um trabalho legal mesmo. No meu documentário tá falando um pouco deles. E eles eram o que? Pixadores que hoje o ganha pão dele é grafitar.

Seja desenhando ou pichando na rua, essa prática possibilita ao jovem de cultura popular, a interação com a cultura massiva, quando absorvem, criam e refuncionalizam códigos que riscados pelos muros da cidade, se hibridizam com o emaranhado de campanhas publicitárias que também buscam expressar suas mensagens.

Os jovens entrevistados nesta pesquisa também revelaram estar trabalhando diretamente com a tecnologia, dando mostras de que ela está sendo utilizada como forma de atuação profissional. Entendem o que é tecnologia quando dão vários exemplos de seu impacto no cotidiano, pois utilizam celular, computador, máquina digital e a consideram incorporada ao seu dia-a-dia. Também ficou evidente, conforme a fala de um dos entrevistados abaixo, que a tecnologia influi na construção de suas identidades quando eles relatam as trocas de experiências com o vídeo digital, a partir do momento em “que ela é a sua vida”:

“Tecnologia pra mim é um meio de vida, com ela eu acabei me conhecendo, mas como um profissional, como pessoa, consegui uma identidade através da tecnologia, então a tecnologia pra mim hoje é tudo. Ela é mais do que um simples mouse, um simples HD, um simples teclado, ela é a minha vida, conseguir uma outra coisa melhor que a tecnologia, eu acho muito difícil”.

Fica evidente que os jovens desta pesquisa não se vêem mais sem utilizar a tecnologia ou trabalhar sem ela, após esse mergulho no mundo das tecnologias digitais.

Considerações finais

Diante dessas análises, percebemos claramente que esses jovens, considerados de contexto popular, travam um verdadeiro embate com os códigos da cultura hegemônica, na medida em que o consumo desses mesmos códigos por essas culturas serve para representar suas identidades e para distingui-los enquanto cultura popular. Como afirma Tauk Santos, a mundialização da cultura massiva, respaldada pela tecnologia, vem mais e mais homogeneizando a forma como as populações rurais dão sentido às suas vidas no trabalho, como no lazer, na saúde, na educação e até na fé, através do consumo (TAUK SANTOS, 2002, p.49). Canclini (2005) postula que “o consumo serve para pensar”, assim “nas sociedades contemporâneas boa parte da racionalidade das relações sociais se constrói, mais do que na luta pelos meios de produção, pela disputa em relação a apropriação dos meios de distinção simbólica” (CANCLINI, 2005, p.62). Também ficou

evidenciado que o consumo é o vetor de marcação dessas diferenças quando os jovens denunciam estarem apartados do usufruto dos bens hegemônicos pela condição de pobreza em que vivem.

A inclusão digital vem se apresentando como uma via para diminuir o impacto das novas tecnologias no processo de exclusão social das culturas populares, por meio de programas de capacitação tecnológica. Esses jovens se apropriaram do vídeo digital para representar suas identidades, impor seus códigos a partir da hibridização dos mesmos com a linguagem audiovisual, pertencente ao massivo e se afirmar enquanto cultura popular. Na pesquisa, as análises dos vídeos em conjunto com as entrevistas dos jovens deixaram evidências de que no interior das culturas populares, as identidades são mutáveis, contraditórias e estão em constante relação de comparação com outras identidades. A pesquisa nos proporcionou a compreensão de que esse “estado” da identidade é rapidamente alterado, pois, como os códigos do massivo hoje estão pautados pelas tecnologias digitais, entre elas a Internet, essas mudanças ocorrem numa velocidade cada vez maior, pois tudo tende a ficar obsoleto rapidamente e novos códigos devem ser incorporados substituindo os existentes.

Dentre os achados nessa perspectiva da inclusão digital, foi a concepção teórica sobre o papel social do vídeo digital como instrumento de organização e mobilização popular para o exercício da cidadania, ou como uma forma de expressão dessas culturas, como é o caso de produções como a dos jovens pesquisados. Esse cenário, no qual as culturas populares passam a ser “produtoras” do que vai ser consumido no massivo, seja a Internet, seja o cinema, requerem uma maior vigilância epistemológica acerca de suas implicações, pois trata-se de uma nova realidade que apresenta poucos estudos, práticas ainda tímidas, principalmente no que se refere as produções em vídeo e cinema digital.

Referências

ARMES, R. **On vídeo**: o significado do vídeo nos meios de comunicação. São Paulo: Summus, 1999.

CANCLINI, N. G. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. 5.ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2005.

_____. **Cultura y comunicación: entre lo global y lo local**. La Plata, Argentina: EPC Ediciones de periodismo y comunicación, 1997.

_____. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: EDUSP, 2006.

CASTELLS, Manuel. **A era da informação: economia, sociedade e cultura - poder da Identidade**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 2.

GOMES, Romeu. A análise de dados em pesquisa qualitativa”. In: MINAYO, M.C.S. (Org.); DESLANDES, S.F; CRUZ NETO, O.; GOMES, R. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 2.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994. p. 67-80.

HALL, S. A. **Identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP & A 2000.

IN'FORMAR/PORTO DIGITAL. A mãe do mundo (vídeo). Recife, dez. de 2004. 4 min e 35 seg.

IN'FORMAR/PORTO DIGITAL. Face escondida de uma juventude (vídeo). Recife, 2004. 8 min. e 29 seg.

IN'FORMAR/PORTO DIGITAL. Isto é real (vídeo). Recife, dez de 2004. 10 min e 34 seg.

IN'FORMAR/PORTO DIGITAL. Grafite x pichação (vídeo). Recife, out.2005. 6 min e 25 seg.

IN'FORMAR/PORTO DIGITAL. Genérico ou pirata (vídeo). Peixinhos, 2005. 4 min.

IN'FORMAR/PORTO DIGITAL. Dia-a-dia (vídeo). Peixinhos, 2005. 4 min e 51 seg.

LOPES, M. I. V. de. **Pesquisa em comunicação**. 8.ed. São Paulo: Loyola, 2005.

KOSSOY, Boris. **Fotografia & história**. 2.ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E.M. **Técnicas de pesquisa**: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2006.

PORTO DIGITAL. Disponível em: < <http://www.portodigital.org.br> > . Acesso em: Jun. 2007.

PROJETO IN'FORMAR. Disponível em: <www.informar.org.br> . Acesso em: jun. 2007.

SÁ, C. P. de. **A construção do objeto de pesquisa em representações sociais**. Rio de Janeiro: Ed.UERJ, 1998.

WOODWARD, K. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomaz T.da (Org); HALL, S.; WOODWARD, K. **Identidade e diferença**: a perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis: Vozes, 2000. p.7-72.

TAUK SANTOS, M. S. Comunicação rural e mercado de trabalho na era tecnológica: o desenvolvimento local está na pauta. In: CALLOU Ângelo Brás Fernandes (Org). **Comunicação rural, tecnologia e desenvolvimento local**. São Paulo: Intercom; Recife: Bagaço, 2002.

TAUK SANTOS, M. S.; SILVA, J. C. de M.; FRAGOSO, P. M. **Estado, comunicação e era tecnológica**: a recepção popular da proposta de inclusão digital do Projeto Informar do governo de Pernambuco. Recife, 2006. 15 p.