

Batista Freitas Cardoso, João; dos Santos, Roberto Elísio; Vargas, Herom
A personagem adolescente como protagonista em quatro filmes brasileiros contemporâneos
Intercom - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, vol. 37, núm. 2, julio-diciembre, 2014, pp. 263-283
Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
São Paulo, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69832559013>



Intercom - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação,
ISSN (Versão impressa): 1809-5844
intercom@usp.br
Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
Brasil

A personagem adolescente como protagonista em quatro filmes brasileiros contemporâneos*

DOI 10.1590/1809-5844 201412

João Batista Freitas Cardoso**

Roberto Elísio dos Santos***

Herom Vargas****

Resumo

Com o objetivo de estudar a representação do adolescente no Cinema brasileiro em quatro filmes recentes, esta pesquisa teve como base a análise de conteúdo de viés qualitativo para realizar a análise dos signos visuais e sonoros. Após histórico da presença do jovem na tela, são feitas análises sobre as temáticas, a direção de arte e a trilha sonora nos filmes *Antes que o mundo acabe* (Ana Luiza Azevedo, 2009), *Sonhos roubados* (Sandra Werneck, 2009), *Os famosos e os duendes da morte* (Esmir Filho, 2009) e *As melhores coisas do mundo* (Laís Bodanzky, 2010). Nesses filmes, as diferenças regionais e sociais possibilitam perceber uma rica pluralidade de representações da juventude brasileira.

Palavras chave: Cinema brasileiro. Adolescente. Narrativa. Direção de arte. Trilha sonora.

* Este artigo é uma versão expandida do texto apresentado no congresso AVAN-CA | CINEMA 2012 – Conferência Internacional Cinema – Arte, Tecnologia, Comunicação, realizado em Avanca, Portugal, em 2012.

** Professor doutor de Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (PPGCOM-USCS), São Caetano do Sul-SP, Brasil. E-mail: jbfcardoso@uol.com.br

*** Professor livre-docente de Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (PPGCOM-USCS), São Caetano do Sul-SP, Brasil. E-mail: roberto.elisio@uscs.edu.br

**** Professor doutor de Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (PPGCOM-USCS), São Caetano do Sul-SP, Brasil. E-mail: heromvargas@terra.com.br

The teenage characters as protagonists in four contemporary Brazilian films

Abstract

With the aim of studying the representation of teenagers in Brazilian Cinema in four recent films, this research was based on the content analysis with a qualitative bias to perform the analysis of visual and audible signs. After the historic presence of the young people on the screen, the thematic, the art direction and soundtrack analysis are done in the movies *Antes que o mundo acabe* (Ana Luiza Azevedo, 2009), *Sonhos roubados* (Sandra Werneck, 2009), *Os famosos e os duendes da morte* (Esmir Filho, 2009) e *As melhores coisas do mundo* (Laís Bodanzky, 2010). In those films, regional and social differences allow to realize a rich plurality of representations of Brazilian youth.

Keywords: Brazilian Cinema. Teenagers. Narrative. Art direction. Soundtrack.

El personaje adolescente como protagonista en cuatro películas brasileñas contemporáneas

Resumen

Con el objetivo de estudiar la representación de los adolescentes en el cine brasileño en cuatro películas recientes, esta investigación se basó en el análisis de contenido con un sesgo cualitativo para realizar el análisis de los signos visuales y audibles. Después de tratar de la presencia de lo joven en la pantalla, se hacen el análisis temático, la dirección de arte y la banda sonora en las películas *Antes que o mundo acabe* (Ana Luiza Azevedo, 2009), *Sonhos roubados* (Sandra Werneck, 2009), *Os famosos e os duendes da morte* (Esmir Filho, 2009) e *As melhores coisas do mundo* (Laís Bodanzky, 2010). En estas películas, las diferencias regionales y sociales posibilitan darse cuenta de una rica pluralidad de representaciones de la juventud brasileña.

Palabras clave: Cine brasileño. Adolescente. Narrativa. Dirección de arte. Banda sonora.

Introdução

Personagem que vivencia os conflitos gerados pelas transformações típicas de sua faixa etária, o adolescente tem sido mostrado pelo Cinema brasileiro de forma estereotipada, como consumidor de modismos (musicais, por exemplo) e a partir de seus dramas existenciais e sociais. Esse “cinema juvenil”, conforme Bueno (2008, p.42), obedece a dois critérios: “Primeiro: um

filme juvenil deve centralizar sua narrativa na problemática das culturas juvenis. Segundo: um filme juvenil deve se integrar de alguma forma a um ou vários circuitos de sociabilidade jovem”.

Dessa forma, a pesquisa, realizada na linha de pesquisa *Linguagens na comunicação: mídias e inovação*, do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul e que resultou neste artigo, foi deflagrada pelo seguinte questionamento: como o Cinema nacional contemporâneo apresenta o adolescente? O objetivo principal que norteou o trabalho foi identificar as maneiras como a personagem adolescente é representada na produção cinematográfica brasileira atual. Entende-se a representação como a construção da personagem a partir de elementos visuais (figurino, cenários, como o quarto ou a sala de aula), sonoros (a fala, a trilha sonora) ou não verbais (gestos, dança), que o associam a um determinado grupo, neste caso, os adolescentes.

Compõem o *corpus* pesquisado quatro filmes realizados ou lançados entre 2009 e 2010: *As melhores coisas do mundo*, de Laís Bodansky (2010), *Os famosos e os duendes da morte*, de Esmir Filho (2009), *Antes que o mundo acabe*, de Ana Luiza Azevedo (2009), e *Sonhos roubados*, de Sandra Werneck (2009). O estudo dessas produções leva em conta, neste momento, aspectos narrativos, temáticos, de cenografia e direção de arte, que caracterizam a *mise-en-scène* dessas produções que se pautam pela diversidade, e ainda verificar as formas de representação dos adolescentes por meio das trilhas sonoras dos quatro filmes.

Antes de apresentar a análise, este texto aborda o percurso do adolescente no Cinema brasileiro a partir da década de 1950. O objetivo é identificar a maneira como alguns filmes nacionais, ao longo do tempo, apresentam esse tipo de personagem. Parte-se dos anos 1950 porque foi o momento em que o adolescente passou a ter destaque no Cinema, haja vista a produção dos Estados Unidos da época, que tratava da rebeldia dos jovens e seus dilemas antes de entrar na vida adulta.

A adolescência nas telas

A presença do adolescente nas narrativas cinematográficas dos Estados Unidos pode ser traçada desde a década de 1930, tendo seu auge nos anos 1950, com a figura do rebelde. Já no Cinema brasileiro, a figura do adolescente passa a frequentar as tramas humorísticas das chanchadas – comédias realizadas no Rio de Janeiro pelas produtoras Atlântida e Herbert Richers. Em *Colégio de brotos* (1956), os alunos, com a ajuda do faxineiro da escola, solucionam o roubo de moedas raras e uma das estudantes se envolve com o professor. Já no filme *Este milhão é meu* (1958), sobrinha adolescente e seus amigos impedem que o funcionário público que ganhou um prêmio seja roubado por malandros. Nessas produções, os adolescentes são personagens secundários sempre solícitos e bem intencionados. A música, o namoro e as motos são elementos de caracterização dos jovens, mostrados de forma estereotipada. Se por um lado, em determinados filmes contemporâneos, os jovens assumem papel de protagonistas, por outro lado, os conflitos amorosos embalados por canções românticas ainda estão presentes nessas narrativas fílmicas.

A partir da década de 1960, o enfoque dado à juventude assume novos contornos e os adolescentes ganham papel de destaque. De acordo com Ramos (1995, p.227), o Brasil acompanha a tendência internacional de criar uma cultura jovem. Esse autor destaca dois movimentos, o Tropicalismo e a Jovem Guarda, que “expõem uma sintonia com a situação internacionalizada e modernizada das camadas jovens”.

Inserem-se nessa linha os filmes *Roberto Carlos em ritmo de aventura* (1968), *Roberto Carlos e o diamante cor-de-rosa* (1970) e *Roberto Carlos a 300 quilômetros por hora* (1970), que, segundo Ramos (1995, p.231), “são plenos de sinais do que era considerado ‘moderno’, extravasando um desejo de contemporaneidade em sua busca do espectador juvenil”. Tanto por causa de Roberto Carlos, como por sua relação com a jovem guarda, a trilha sonora que embala essas narrativas é do gênero musical juvenil que fazia sucesso no Brasil: o *rock*. Mas esses eram produtos culturais para os

jovens, não sobre eles. Menos conhecidas, as produções *Pra quem fica...* Tchau! (1970), *Marcelo Zona Sul* (1970) e *André, a cara e a coragem* (1971), todos protagonizados por Stepan Nercessian, abordam o cotidiano de um adolescente qualquer, com seus desajustes em relação ao mundo ou à família, seja ele um estudante em crise ou um garoto do interior que vai para o Rio de Janeiro.

Na década de 1980, algumas produções cinematográficas foram direcionadas ao público jovem, a exemplo de *Menino do Rio* (1981), *Garota dourada* (1983) e *Bete Balanço* (1983). Antonio Calmon foi responsável pelas duas primeiras, que acompanham os sonhos e decepções românticas de um grupo de amigos que praticam surfe e esportes radicais. Já o terceiro mostra a tentativa de uma garota rica do interior de Minas Gerais de se tornar cantora no Rio de Janeiro. São filmes realizados no momento em que o Brasil voltava à normalidade democrática e no qual o *rock* nacional ganhava notoriedade com a geração de bandas dos anos 1980, como Blitz, Titãs, Barão Vermelho, Paralamas do Sucesso, Legião Urbana, entre outras. Na visão de Ramos (1995, p.244), o diálogo entre esses filmes e o amplo público adolescente “exigia no mínimo um audiovisual elaborado no plano técnico”. Nesse sentido, “imagem e música deveriam prevalecer sobre a densidade do que era narrado”. Além do Rio de Janeiro, em outros estados também foram feitos filmes sobre ou voltados para o público adolescente, como *Onda nova* (1983) produzido em São Paulo, que aborda as dificuldades de um grupo de garotas para criar um time de futebol feminino, e a produção gaúcha *Verdes anos* (1984).

Cinema contemporâneo

Após a retomada do Cinema brasileiro, em meados da década de 1990, a cinematografia nacional pautou-se pela diversidade de temas e de públicos. Por isso, ressurgiram os filmes que enfocam a adolescência. Mas retratar a geração que atinge agora essa faixa etária exige compreender o que a diferencia das anteriores. Trata-se de uma geração com mais acesso à informação, acostumada à rapidez das mudanças e mais suscetível à dinâmica do consumo.

No entanto, conflitos com os mais velhos (família, professores), dúvidas quanto ao futuro, problemas sentimentais e tensões relativas à condição social permanecem.

Os quatro filmes selecionados para a pesquisa possuem diferenças e similaridades uns com os outros. Juntos, formam um rico painel sobre a juventude da primeira década do século 21. Do ponto de vista da narrativa, *Os famosos e os duendes da morte* possui enredo psicológico que permite a fragmentação da história, enquanto as outras produções caracterizam-se pela linearidade. Em *Sonhos roubados*, os personagens principais são meninas que moram em uma favela carioca; já nos outros filmes os protagonistas são meninos do Rio Grande do Sul ou de São Paulo.

O filme *Sonhos roubados* tem uma temática social: mostra a pobreza e a violência a que são submetidas as três personagens femininas. Pretende-se, portanto, um registro realista. Por oposição, o título *Os famosos e os duendes da morte* é ambientado em uma cidade do interior gaúcho afetada pelo suicídio de uma jovem. As sensações de medo e incerteza propiciam um relato não linear. Os filmes *Antes que o mundo acabe* e *As melhores coisas do mundo* tiveram um tratamento naturalista e, apesar de o primeiro se passar no interior do Rio Grande do Sul e o segundo em São Paulo, versam sobre relações familiares, lealdade e traição, decepções amorosas e como posicionar-se em um mundo hostil e excludente.

Alguns parâmetros de análise audiovisual

Ao tratar das relações entre “verdade” e “estereótipo” nas artes visuais, Ernst H. Gombrich escreve que “não faz sentido olhar para um motivo se não se aprendeu a classificá-lo e enquadrá-lo na rede de fórmulas esquemáticas” (2007, p.63). Parafraseando esse pensamento, pode-se afirmar que não faz sentido observar um tipo específico – neste caso, um determinado grupo social – sem enquadrá-lo em certos estereótipos. Ou seja, ainda que as representações dos adolescentes, nos filmes examinados, possam se aproximar mais da realidade contemporânea quando comparada às representações do Cinema de décadas passadas, essas represen-

tações também se apoiam em certos estereótipos. A questão que se procura responder neste caso é: de que maneira as narrativas, os elementos de direção de arte (como cenário e figurino) e as trilhas sonoras apresentam esse adolescente? Essas novas formas de representação, ainda que baseadas em estereótipos, apresentam elementos de inovação quando comparados ao Cinema da segunda metade do século 20?

Para realizar a análise dos elementos de direção de arte, partimos do princípio de que a cenografia é composta por um conjunto de codificações (cenário, iluminação, figurino, elementos de cena) composto por signos visuais de diferentes naturezas (formas, cores, texturas etc.) que estabelecem relações sincréticas com signos de outros tipos (verbais e sonoros) para transmitir a mensagem da encenação (CARDOSO, 2009, p.17-30). São justamente essas relações que permitem ao espectador reconhecer a narrativa como mais ou menos “realista”. O “realismo” da representação se manifestará por meio dos distintos níveis de analogia da representação com o objeto representado.

Para Jacques Aumont (2006, p.207), “na linguagem corrente, imagem realista é a imagem que representa analogicamente a realidade”. Contudo, o autor, referindo-se especificamente à mensagem visual, destaca que é preciso fazer uma distinção entre “realismo” e “analogia”. “A imagem realista não é forçosamente a que produz uma ilusão de realidade”, nem é mesmo forçosamente a imagem mais analógica possível, e sua melhor definição é a de imagem que fornece, sobre a realidade, o máximo de informações. Ou seja, se a analogia diz respeito ao visual, às aparências, à realidade visível, o realismo diz respeito à informação veiculada pela imagem, logo, à compreensão, à inteligência (AUMONT, 2006, p.207).

Nesse sentido, fazendo uso das ideias de Gombrich, Aumont (2006, p.199) afirma que toda representação visual é convencional, mesmo a que possui o maior nível de analogia com algum referente externo. As informações que nos chegam do mundo são tão mais complexas que qualquer tipo de representação, que nenhum filme, nesse caso específico, será capaz de abrangê-la. E, para Gombrich (2007, p.78), isso não se deve a nenhuma subjetividade, mas sim

à riqueza dos objetos. Assim, ainda que o nível de analogia figurativa possa ser alto, não há realismo absoluto na representação visual no Cinema.

No caso da cenografia, em particular, as representações visuais – de ambientes, figurinos etc. – oscilam entre níveis de analogia: algumas vezes guardando muita semelhança com referências externas, seguindo um estilo naturalista; outras vezes distanciando-se dessas referências, adotando um estilo antinaturalista (SANTOS; CARDOSO, 2011, p.77).

Processo paralelo pode ser pensado com relação à trilha sonora nos filmes. A música utilizada, normalmente, auxilia o espectador a inferir determinadas situações por meio da emoção. É claro que a trilha é elemento estranho ao realismo, pois ninguém ouve as peças musicais de um filme como se fossem literalmente reais, como se estivessem ali para reproduzir nossos momentos cotidianos. No entanto, as músicas são percebidas consensualmente pelo público para compor tanto a narrativa – a sequência de ações dos personagens e suas múltiplas relações – como a *diegese* fílmica – a cena e seus entornos de ação construídos pela direção para o espectador – por meio de processos explicativos e pelo ato de sublinhar ações, características de personagens e climas. Utilizando o termo barthesiano da “ancoragem”, Claudia Gorbman (1987) demonstra a ação da trilha como um elemento que ajuda a construir a integridade dramática das cenas e dos personagens pela ênfase em determinadas atmosferas para conduzir a percepção do espectador e a construção *diegética*.

Outra relação existente entre o filme e a trilha sonora, complementar a essa anterior e que nos interessa por conta dos objetivos deste artigo, fundamenta-se na noção de gênero musical enquanto chave de determinadas identidades construídas socialmente pelo consumo musical. Conforme Jeder Janotti Jr. (2004), a noção de gênero se constrói em função de processos de reconhecimento mútuo entre ouvinte e compositor, intermediados por estruturas de produção e divulgação, gostos e afetos partilhados e identificação de parâmetros poéticos (rimas, métricas, metáforas, temáticas), musicais (ritmo, melodia, instrumentação, timbres de

voz e instrumentos etc.) e performáticos (corpo, dança, figurinos). Assim, gostar de uma canção significa partilhar com ela, com seu gênero e com seu compositor ou intérprete vários códigos emocionais e de sociabilidade. No caso que nos ocupa, é possível pensarmos no sentido inverso dessa relação, ou seja, determinadas canções funcionam como identificadores de personalidades, tipos sociais ou padrões culturais de gosto. Daí a importância da trilha na construção de personagens e cenas. Por exemplo, uma personagem rebelde e crítica de periferia pode muito bem ter sua personalidade construída com o auxílio de uma música *rap*, levando em conta os parâmetros que definem esse tipo de canção e sua relação com certos tipos e ambientes sociais.

Formas de representação do adolescente brasileiro

Segundo Lúcia Santaella e Winfried Nöth (2005, p.16), nas teorias semióticas existem distintas definições para o conceito de representação, mas “as tentativas de delimitação do conceito são [...], frequentemente, imprecisas” Para os autores, tal conceito encontra-se principalmente como sinônimo de signo: “As palavras ‘representação’, ‘linguagem’ e ‘símbolo’ são virtualmente intercambiáveis nos seus usos mais vastos” (HOWARD *apud* SANTAELLA; NÖTH, 2005, p.16). Charles S. Peirce (2003, p.61), também caracterizou a teoria semiótica como uma teoria da representação, atribuindo ao conceito a ideia geral de signo: “Estar em lugar de, isto é, estar numa tal relação com um outro que, para certos propósitos, é considerado por alguma mente como se fosse o outro”. Para Peirce (2003, p.61), “um retrato representa a pessoa para quem ele dirige a concepção de reconhecimento”. É nesse sentido que entendemos os personagens e as narrativas dos filmes como um tipo de representação de um determinado grupo social. Seus comportamentos, suas roupas, os ambientes onde convivem etc., representam o jovem na sociedade. No caso específico da representação visual, esse conceito refere-se ao primeiro domínio da imagem proposto por Santaella e Nöth, em que as imagens são objetos materiais, signos que representam o

nosso meio ambiente visual. Assim, as imagens cinematográficas dos filmes analisados representam, segundo seus diretores, o jovem na contemporaneidade.

Em *As melhores coisas do mundo*, filme baseado na série literária *Mano*, de Gilberto Dimenstein e Heloisa Prieto, a personagem principal, *Hermano*, busca compreender-se em um mundo novo, após a revelação da homossexualidade do pai. Nesse contexto, a direção de arte apoia-se em uma estética naturalista na definição do figurino, elementos de cena, cenário e iluminação. As roupas dos adolescentes refletem a época e o ambiente, além de delinear a personalidade de cada um. Essas personalidades baseiam-se em certos estereótipos já presentes do imaginário: a menina “papo-cabeça”; a “loira burra”; o menino “galinha”; o irmão rebelde; a estudante *gay*; o professor conselheiro. Ainda que a caracterização desses personagens siga modelos preestabelecidos, eles retratam, até certo ponto, a maneira de se vestir desses grupos.

Muitos desses figurinos, em particular da personagem *Mano*, são compostos por camisetas com ilustrações que tematizam questões ambientais e a música. Essas formas de representações também contam um pouco sobre a personagem, seus valores, gostos e crenças, assim como exercem a mesma função com os jovens de maneira geral.

Preocupados com a manutenção do naturalismo estético na direção de arte, os produtores evitaram a homogeneidade cromática, combinando diferentes padrões em algumas cenas – como camisetas estampadas e camisas xadrezes na cena final. No entanto, a preocupação em distanciar-se de uma composição homogênea, que poderia ser considerada falsa, acabou fazendo com que a representação perdesse em alguns momentos seu vínculo com o “real”. Em algumas cenas, os alunos usam uniforme azul claro na escola, e em outras, sem que existisse um motivo, eles estão dentro da escola sem uniforme.

Muitos elementos do universo juvenil, inclusive os cenográficos, foram definidos a partir de laboratórios realizados pela produção com os próprios atores. Esses adolescentes colaboraram indicando referências de comportamento, vocabulário, figurino e

elementos de cena. O interior da escola e o quarto da personagem principal apresentam-se como os espaços mais importantes na narrativa – de uma maneira ou de outra, as representações da escola e dos quartos dos jovens acabam sendo elementos importantes nas narrativas em todos os filmes analisados.

As locações utilizadas para corporificar a escola na encenação foram o exterior do Colégio Arquidiocesano e o interior do Liceu Pasteur Francês, ambos na cidade de São Paulo. As características arquitetônicas dessas locações, ainda que componham um espaço não existente fora da dimensão fílmica, sugerem uma série de sentidos relacionados à tradição e conservadorismo, que acabam por colaborar para a geração dos conflitos que se estabelecem na narrativa: a descoberta da homossexualidade do pai de um aluno; a homossexualidade de uma estudante; a exposição pública das relações sexuais de outra aluna; a relação afetiva do professor com uma terceira; o *bulling* e a disseminação dessas descobertas pelas redes sociais.

Como geralmente são os quartos de adolescentes da classe média, a decoração do quarto da personagem *Mano* permite reconhecer um pouco de sua personalidade. Fotografias e ilustrações nas paredes demonstram suas crenças e valores, preocupação com a natureza e o interesse pela música, que também fazem fundo em diversas cenas. Alguns poucos brinquedos (*Lego*), indicam um vínculo ainda com a infância, que desaparece na cena final com a nova decoração do quarto. Um mural com fotos e anotações, além de grafismos nas paredes e ilustrações com traços soltos – que também aparecem no logotipo do filme e vinheta de abertura –, reforça suas crenças e gostos. O mural e os grafismos também exercem a função de elementos simbólicos em dois dos outros três filmes.

O violão e a guitarra também se apresentam como elementos que indicam a personalidade e amadurecimento da personagem. No início do filme, no quarto, a personagem simula, em frente ao espelho, tocar o violão para uma plateia em um grande show, comportamento que demonstra certa infantilidade ou o sonho juvenil de ser um astro da música *pop*. A performance mimetizada de um *guitar hero* do *rock* revela um parâmetro de identidade

que o gênero musical tem com a personagem e, no geral, com a juventude tematizada no enredo. Já no final do filme, tocando para os amigos, o jovem demonstra maturidade e o ambiente também amadurece – ao fundo da arquibancada na qual os jovens se encontram pode-se ver alguns grafites no muro. Além disso, percebe-se que o violão é objeto de intermediação em várias cenas que funciona como instrumento de lazer coletivo, conquista de amores, liderança e identidade.

A cena que melhor representa essa mudança, da infância para a fase adulta, é o momento em que *Mano* e sua mãe, na cozinha, jogam os ovos contra a parede. Ao abrirem seus corações, os dois atiram ovos em um mural com fotos e anotações que sugerem a organização familiar. Essa ação, ao mesmo tempo em que vem carregada de frustrações e tristezas, momento de tensão máxima, demonstra que os dois estão libertando-se de tudo que lhes faz mal. A organização familiar é subvertida e só assim mãe e filho podem reencontrar-se novamente em uma nova ordem, como se dissessem: “Algo mudou. Vamos conviver com essa mudança”. Ainda que o filme busque a estética naturalista, sempre há uma intenção em qualquer representação. Os ovos não são arremessados contra uma parede qualquer; são arremessados contra o mural, contra a organização familiar.

No geral, o naturalismo que se percebe na imagem e na narrativa aparece também na trilha sonora. Nela, as canções “ancoram” a atmosfera das sequências e as emoções das ações e personagens. A ação musical é de redundar a imagem e a narrativa no campo sonoro para que desenhe a cena da melhor forma possível para o espectador: cenas tristes são acompanhadas pelo dedilhado sereno do violão, a fuga tensa de *Mano* na bicicleta aparece com um *rock* pesado com guitarra distorcida e assim por diante.

Mais leve e ingênuo que *As melhores coisas do mundo*, o filme *Antes que o mundo acabe*, baseado no livro homônimo de Marcelo Carneiro da Cunha, mostra a história de três amigos do Sul do país que vivem os mesmos conflitos familiares e de relacionamento.

A personagem principal, *Daniel*, tenta compreender o porquê foi abandonada pelo pai, ao mesmo tempo em que precisa aprender a conviver com o drama da traição.

Na abertura do filme aparecem colagens diversas que remetem ao universo infantil. Os brinquedos, como no filme anterior, também compõem o ambiente do quarto do protagonista, no entanto, diferente do outro, as imagens dos brinquedos retornam no final em fotos enviadas por *Daniel* para seu pai. Querendo mostrar um pouco de si, o jovem envia ao pai fotógrafo fotos de sua casa, cidade, amigos, mural e brinquedos. O mural no quarto é mais uma vez um signo que delineia a personalidade da personagem, suas raízes e seus valores. Nele, pode-se perceber mais uma vez a preocupação ambiental.

Diferente do anterior que busca quebrar a homogeneidade cromática e de padrões nos figurinos, em *Antes que o mundo acabe*, as personagens aparecem na maior parte das cenas com camisetas lisas de cor única – predominam os alto contrastes em cores primárias e secundárias (verde, vermelho e azul). Em alguns momentos aparecem listras, mas ainda predominando o monocromatismo. A irmã da personagem principal é que exibe um conceito diferente de figurino, com ilustrações e adereços que, em alguns momentos, aproximam-se da fantasia.

Se em *As melhores coisas do mundo* predomina a estética urbana, da grande metrópole (São Paulo), em *Antes que o mundo acabe* os ambientes rurais dominam a tela. A cidade interiorana, *Pedra Grande*, com suas ruas estreitas e casas antigas, parece parada no tempo, apenas as bicicletas ameaçam perturbar a tranquilidade do local. Partes da história desenvolvem-se em ambientes cercados pelas riquezas naturais da região sul do Brasil. Os ambientes externos apresentam contrastes e semelhanças de diferentes tipos. *Pedra Grande*, em alguns momentos, parece compartilhar mais semelhanças com a Tailândia do que com a capital do Estado, Porto Alegre, que se apresenta, para os jovens amigos, como espaço desconhecido da descoberta.

A bicicleta é um dos signos que permite estabelecer relação com a Tailândia, onde vive o pai de *Daniel*. Se em *As melhores*

coisas do mundo a bicicleta surge como um veículo de locomoção em momentos de prazer (após a primeira relação sexual de *Mano*) e angústia (quando *Mano* procura o irmão que tenta suicidar-se), em *Antes que o mundo acabe* ela constrói parte da personalidade da cidade, de seus moradores e aproxima *Daniel* de seu pai. Curiosamente, sempre que um ou os três personagens jovens centrais da história correm de bicicleta, há alguma canção de andamento de mediano para rápido. A Tailândia é também apresentada apenas em sua extensão rural e ribeirinha. A escola, novamente, é um dos espaços mais importantes onde se desenvolve a narrativa.

Antes que o conservadorismo regional possa sugerir uma linguagem mais convencional, as sobreposições de imagens, colagens e contrastes de texturas, relacionados ao uso de diferentes tecnologias, aproximam a narrativa da realidade do adolescente contemporâneo. Imagens videográficas, reproduções de filmes e fotográficas formam diversos mosaicos que permitem compreender a narrativa. A internet aparece em sobreposições de imagens em *skype*, *games* e gráficos musicais. As imagens videográficas também surgem na tela como signos verbais, quando *Daniel* escreve uma carta para o pai que não conhece. As letras invertidas colocam o espectador dentro do computador, olhando, pela tela, para a personagem que escreve a carta. Entre personagem e espectador: as letras, as palavras, as correções que indicam indecisão da personagem. Além da textura videográfica da tela do computador, a granulação da película cinematográfica, em tons sépia, aparece em cenas em *flash back* que mostram a infância do pequeno *Daniel*. As fotos enviadas para *Daniel* por seu pai apresentam-se também como um dos elementos mais importantes da identidade gráfica do filme. Junto com fotos de locais e moradores da Tailândia, o pai envia ao filho uma série de fotos com partes de seu próprio corpo – olhos, boca, braços, pernas. A partir da reorganização dessas fotos, que compõem um mosaico, *Daniel* passa a conhecer melhor o pai.

Se ambos os personagens centrais desses dois filmes, *Mano* e *Daniel*, tiveram que aprender a aceitar as mudanças da vida, os conflitos desenvolvem-se em diferentes maneiras, mais dramático

no primeiro e mais romântico no outro. Essas atmosferas podem ser claramente percebidas na cenografia ou nas canções, majoritariamente acompanhadas de violão e voz.

Em *Sonhos Roubados*, filme inspirado no livro *As meninas da esquina – diários dos sonhos, dores e aventuras de seis adolescentes no Brasil*, de Eliane Trindade, as personagens principais (Jéssica, Sabrina e Daiane) convivem com a violência de maneira mais dura e cruel que as personagens anteriores. Estética bastante utilizada no Cinema brasileiro contemporâneo – em filmes como *Cidade de Deus*, por exemplo – os ambientes externos intentam servir como registro da realidade do subúrbio e da favela – a história se passa em Ramos, no Rio de Janeiro. Da mesma forma, as escolhas da trilha sonora recaem sobre os gêneros que definem a periferia, por conta das convenções socioculturais de identidade: pagode, rap e o *funk* carioca.

A abertura do filme, ao contrário dos outros que apresentam o universo infantil de forma lúdica e até mesmo poética, mostra a favela em um enquadramento quase jornalístico, meramente informativo: casas de alvenaria sem acabamento; paredes sujas e quebradas; rua sem asfalto; redes de fios de iluminação e telefonia que poluem o meio ambiente. Nesse ambiente, surge Jéssica de bicicleta. A bicicleta, diferente das características lúdica ou cultural dos filmes anteriores, apresenta-se como meio de locomoção de uma comunidade. A própria casa de Jéssica é também uma bicicletaria, onde seu avô trabalha.

Os ambientes interiores, de maneira geral, são compostos por texturas ásperas, pouca luminosidade e contrastes de cores e padrões que mais indicam falta de planejamento do que um estilo de decoração. Ainda assim, o quarto de Daiane, a mais jovem das três amigas, mostra elementos infantis, como almofadas e bonecos. Nesses ambientes, predominam os tons terrosos, dos tijolos e ruas de barro. O figurino das meninas, ao contrário, é bastante colorido e diversificado, demonstrando seus sonhos e vaidades. A vaidade também está presente na modelagem justa das roupas com cortes cavados e muito brilho, além do cuidado com os penteados e maquiagem. O colorido do sonho e da fantasia, que também

aparece em espaços como o baile *funk*, contrasta com as luzes duras e dramáticas dos becos, quartos e bares.

O “realismo”, que em alguns momentos parece dominar a cena, perde a força em composições cromáticas nas quais os resultados plásticos, que visam passar certa atmosfera, são mais importantes do que a intenção de parecer real. Um exemplo dessa opção estética é a cena do bar, em que *Jéssica* joga sinuca, onde foi utilizado um rebatedor, embaixo da atriz, que permitiu desenhar em luz azul o contorno de seu rosto e sua expressão sobre um fundo escuro. Uma luz mais dramática e pouco realista. O mesmo contraste de cor e sombra pode ser observado nas cenas na serralheria, quando *Daiana* visita o seu pai. As fagulhas liberadas pelo esmeril colore o espaço negro com rastros na cor laranja. As cores quentes nas cenas de sexo contrastam com as cores neutras do cemitério ou do presídio. O naturalismo dá espaço ao não-naturalismo quando o conflito se faz importante. Por outro lado, em algumas cenas externas, ainda que a iluminação seja dramática, o contraste de luz e sombra denota a falta de iluminação elétrica no local, traço do descaso público com as comunidades da periferia. A realidade retoma o seu espaço na narrativa.

Ainda que sejam poucas as cenas na escola, esse espaço acaba tornando-se também um ambiente importante para a narrativa. É em frente à escola que as meninas escolhem seu caminho. As opções pela prostituição e pela rejeição ao estudo estão intimamente ligadas. *Daiane*, aos quatorze anos, comemora cada dia sem aula e percebe que a melhor maneira de alcançar seus sonhos é entregando-se à prostituição. História comum nas esquinas do Brasil.

A trilha sonora, como ocorre em *As melhores coisas do mundo*, funciona para desenhar a diegese e o entorno social dos personagens. Se no primeiro filme, o estereótipo do adolescente de classe média alta é desenhado pelo *pop rock*, aqui são os gêneros e artistas ligados à periferia que compõem as cenas e os personagens que convivem com a pobreza e o crime: a canção tema, cuja letra se remete aos sonhos de uma vida melhor, é uma mescla de samba com batidas de *rap* e *funk* carioca e é cantada por Maria Gadú e MV Bill.

Sem nenhum compromisso com a realidade, *Os famosos e os duendes da morte*, baseado no livro de Ismael Caneppele, apresenta uma história fragmentada em um enredo de conflito psicológico que confunde sonho com realidade. *Mr. Tambourine Man* – nome inspirado em música de Bob Dylan – é um adolescente que vive no Vale do Taquari, no Rio Grande do Sul, e tenta, na internet, superar o tédio de sua vida. As referências gráficas da *web*, como em *Antes que o mundo acabe*, predominam em todo filme. Também como no outro filme gaúcho, as representações videográficas e granulações do Cinema aparecem em certas cenas. Esses contrastes de granulações e saturações de cores fazem com que o espectador não consiga em alguns momentos compreender se as imagens referem-se a uma lembrança, um sonho, uma alucinação ou um simples vídeo postado na internet. A atmosfera onírica também surge em ambientes externos: na escuridão da noite; na luminosidade excessiva; na neblina; no reflexo das luzes nas águas; nas luzes difusas da cidade distante; na baixa definição de imagens fotográficas e videográficas. As sombras e brilhos sugerem alguns ambientes, mas nem sempre esses são revelados.

O quarto do jovem é mais uma vez um dos principais ambientes das ações. Mas, dessa vez, o quarto não é acolhedor e reflete a personalidade da personagem. O clima é bucólico e entediante. As cores são frias e tristes, reforçando a atmosfera deprimente.

Nesse filme, a trilha sonora ganha contornos distintos e busca trabalhar estratégias sobre outras dimensões menos naturalistas. O que emerge com as músicas são as emoções e os estados psicológicos dos personagens, diferente dos contornos dos gêneros marcantes na representação nos filmes anteriores, como se os adolescentes desta película não fossem reais ou não partilhassem gostos musicais comuns da juventude. As canções – lentas, acompanhadas por violão ou poucos instrumentos e cantadas em inglês – trazem letras melancólicas e são cantadas de maneira arrastada pelo compositor gaúcho Nelo Johann. O andamento lento das músicas e a instrumentação limitada acompanham alguns longos planos do filme e representam, pela atmosfera criada, os dramas, dúvidas e desencontros do enredo.

Assim como nos outros filmes, a relação com a família e amigos é intermediada pelo ambiente escolar. No entanto, nesse filme, uma ponte de ferro aparece como um elemento fundamental à narrativa e à composição plástica. A ponte é local do medo, da dúvida e da decisão, da mudança. A ponte, assim como as paredes do quarto, apresenta-se na tela em formas geométricas, linhas diagonais, que muitas vezes não permitem a identificação. Como se o objeto buscasse deixar de ser o objeto. O concreto torna-se o abstrato; o real, o sonho.

Considerações finais

De acordo com Bueno (2008), as culturas juvenis forjaram-se no âmbito de uma sociedade voltada para o consumo, inclusive de bens culturais midiáticos e dos novos meios:

Por meio desse processo, as culturas juvenis potencializam a integração e intercambialidade dos meios, fortalecendo a sinergia entre as indústrias de conteúdo e as de tecnologia. A juventude se tornou, assim, fundamental na articulação existente no interior das próprias indústrias culturais e nas estratégias que estas criaram para estar no mundo.

Sendo inegavelmente consumidoras, as culturas juvenis também se configuram como produtoras de estilos, práticas e produtos. Novas experiências sociais vivenciadas nas dinâmicas do cotidiano surgiram dessa produção, exercendo ações fundamentais de negociação, pressão e transformação da produção industrial da cultura (BUENO, 2008, p.43-44).

O Cinema, que se caracteriza por ser simultaneamente um produto cultural e um produto de consumo – que também promove outras mercadorias – tornou-se, como foi afirmado anteriormente, um campo vasto para as manifestações das culturas juvenis. Dessa forma, a imagem do adolescente nas telas é tanto reflexo das inquietações e expectativas autênticas dos jovens como convenção, estereótipo, do estatuto de juventude disseminado no conteúdo simbólico midiático. As roupas que usam e as músicas que ouvem determinam, em boa parte, as identidades construídas socialmente

pelo consumo. Tais signos identificam personalidades, tipos sociais ou padrões culturais de gosto.

A análise realizada em quatro filmes brasileiros contemporâneos possibilitou perceber como se processa a construção da personagem adolescente no Cinema, seja do ponto de vista temático-narrativo, seja pelo uso da linguagem cinematográfica: os recursos imagéticos criados pela direção de arte, como cenário e figurino, e a trilha sonora, que auxilia a construção da *diegesis* fílmica e dos personagens, social ou psicologicamente. Observando a narrativa, os elementos de direção de arte e a trilha sonora desses filmes, percebe-se o uso de fórmulas esquemáticas. Contudo, como posto anteriormente, tais estereótipos são naturais às representações, já que os signos representam os objetos a partir de conceitos existentes nas mentes, e todo conceito, por sua vez, é sempre uma simplificação do objeto a que ele se refere. Em outros termos, a complexidade de cada indivíduo humano não cabe em uma representação, por isso a simplificação em grupos com características comuns – como, por exemplo, nas definições simplistas de geração “X”, “Y” ou “Z”. Desse modo, ainda que as representações dos adolescentes nos filmes examinados possam se aproximar mais da realidade contemporânea quando comparada às representações do Cinema de décadas passadas, essas representações sempre precisarão se apoiar em alguns estereótipos. Afinal, toda representação é uma convenção. As relações entre os diferentes tipos de signos áudio-verbo-visuais, e a quantidade de dados informacionais que esses tipos de signos trazem sobre o adolescente contemporâneo, é que acabam por causar a sensação de que a representação é menos ou mais “realista”.

Se foram encontradas muitas semelhanças entre as obras estudadas, as diferenças entre elas são também significativas: elas atestam que a cultura juvenil na atualidade é marcada pela pluralidade. Se comparado aos filmes de décadas passadas, os comportamentos, figurinos, cenários e trilhas sonoras mostram personalidades adolescentes mais complexas. Essa complexidade, pelo que se pode observar, deve-se também às diversidades regionais e às desigualdades sociais.

Referências

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 11.ed. Campinas: Papirus, 2006.

BUENO, Zuleika de Paula. As harmonias padronizadas da juventude: a produção de um cinema juvenil brasileiro. **Comunicação, Mídia e Consumo**. São Paulo, v. 5, n. 13, p.41-69, 2008.

CARDOSO, João Batista Freitas. **Cenário televisivo**: linguagens múltiplas fragmentadas. São Paulo, Brasil, Annablume / FAPESP, 2009.

GOMBRICH, Ernst H. **Arte e ilusão**: um estudo da psicologia da representação pictórica. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GORBMAN, Cláudia. **Unheard melodies**: narrative film music. Bloomington: Indiana University Press, 1987.

JANOTTI JR., Jeder. Gêneros musicais, performance, afeto e ritmo: uma proposta de análise midiática da música popular massiva. **Contemporânea**: Revista do Programa de Comunicação Social da UFBA. Salvador, v.2, n. 2, p.189-204, 2004.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

RAMOS, José M. Ortiz. **Televisão, publicidade e cultura de massa**. Petrópolis: Vozes, 1995.

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Imagem** – cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2005.

SANTOS, Roberto Elísio dos; CARDOSO, João Batista Freitas. A Globo Filmes e o cinema de mercado. **Famecos**: Revista do Programa de Pós-Graduação da PUC-RS, Porto Alegre, v. 18, n. 1, p.72-85, 2011.

João Batista Freitas Cardoso

Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (PPGCom-USCS) e do curso de publicidade da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), com Pós-Doutorado pela ECA-USP. Autor dos livros *Cenário Televisivo: linguagens múltiplas fragmentadas* (Annablume/FAPESP, 2009) e *A semiótica do cenário televisivo* (Annablume/FAPESP/USCS, 2008).

Roberto Elísio dos Santos

Professor livre-docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (PPGCom-USCS) e da Escola de Comunicação da mesma universidade. Possui livre-docência em Comunicação pela ECA-USP (CJE). É autor dos livros *Introdução à teoria da comunicação* (Editora da Umesp, 1998), *Para reler os quadrinhos Disney* (Paulinas, 2002), *Cinema: arte e documento* (Editora Pueri Domus, 2002), *As teorias da comunicação: da fala à internet* (Paulinas, 2004), *História em quadrinhos infantil: leitura para crianças e adultos* (Marca de Fantasia, 2006).

Herom Vargas

Professor doutor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (PPGCom-USCS) e do curso de jornalismo da Universidade Metodista de São Paulo (Umesp). Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Atualmente, realiza pós-doutorado na ECA-USP. Autor do livro *Hibridismos musicais de Chico Science & Nação Zumbi* (Ateliê, 2007) e organizador de *Linguagens na mídia: transposição e hibridização como procedimentos de inovação* (EDIPUCRS, 2013).

Recebido: 09.11.2013

Aceito: 02.05.2014