

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

CLARISSE DE MENDONÇA E ALMEIDA

O CINEMA QUE NOS ENSINA ALGO SOBRE A INTERNET – UM OLHAR
SOBRE AS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E AS APRENDIZAGENS MEDIÁTICAS

RIO DE JANEIRO
2010

CLARISSE DE MENDONÇA E ALMEIDA

O CINEMA QUE NOS ENSINA ALGO SOBRE A INTERNET – UM OLHAR
SOBRE AS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E AS APRENDIZAGENS MEDIÁTICAS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Profa. Dra. Leila Beatriz Ribeiro

Rio de Janeiro
2010

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
MESTRADO EM EDUCAÇÃO

CLARISSE DE MENDONÇA E ALMEIDA

O CINEMA QUE NOS ENSINA ALGO SOBRE A INTERNET – UM OLHAR
SOBRE AS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E AS APRENDIZAGENS MEDIÁTICAS

Aprovado pela Banca Examinadora

Rio de Janeiro, ____/____/____

Professora Doutora Leila Beatriz Ribeiro (Orientadora)
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO

Professora Doutora Rosália Maria Duarte
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-RJ

Professora Doutora Guaracira Gouvêa de Souza
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO

Professora Doutora Nailda Bonato
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO

Professora Doutora Lucia Lehmann
Universidade Federal Fluminense – UFF

Almeida, Clarisse de Mendonça e

A447 O cinema que nos ensina algo sobre a Internet – um olhar sobre as representações sociais e as aprendizagens mediáticas / Clarisse de Mendonça e Almeida, 2010.
107f.

Orientador: Leila Beatriz Ribeiro.

Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

1. Comunicação de massa na educação. 2. Cinema. 3. Representações sociais. 4. Internet. 5. Aprendizagem experimental. I. Ribeiro, Leila Beatriz. II. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (2003-). Centro de Ciências Humanas e Sociais. Curso de Mestrado em Educação. III. Título.

CDD – 371.33

À minha família – por todo o amor que já me deram e me dão todos os dias.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, à Professora Leila Beatriz Ribeiro pela generosidade, profissionalismo, dedicação e pelas doses de carinho e atenção.

À banca examinadora, pela contribuição e pelo voto de confiança.

À família – marido, filhos e pai – por estarem sempre ao meu lado.

Aos meus colegas de Mestrado – por “me darem a mão” quando precisei.

Tomar filmes como objeto de estudo não implica negar a magia e o encantamento que eles provocam em seus espectadores. Não é preciso recusar ao filme sua condição de arte (enquanto expressão de idéias e sentimentos) para entendê-lo com um produto cultural que reflete e veicula valores e crenças das sociedades em que está imerso. Ver e interpretar filmes implica, acima de tudo perceber o contexto social do qual participam. (DUARTE, 2002, p 106)

RESUMO

A presente dissertação se propõe a refletir sobre como as produções cinematográficas divulgam representações sociais sobre a internet que são incorporadas às práticas sociais dos indivíduos e transformando-se em possíveis aprendizagens por parte dos personagens retratados nos filmes. Trata-se de um trabalho que recorre, principalmente, aos campos da Educação e da Comunicação para tentar esclarecer questões referentes à construção de identidade dos sujeitos na contemporaneidade e sua relação com as tecnologias mediáticas. Apresenta-se aqui os principais aspectos relacionados às representações sociais da internet no cinema e como os filmes relacionados a essa temática podem ser problematizados à luz das aprendizagens mediáticas. O referencial teórico utilizado traz reflexões de três eixos temáticos – aprendizagens mediáticas, tecnologias mediáticas e representações sociais – abordando campos de estudo como a Educação, a Comunicação, a Sociologia e a Psicologia. O instrumental metodológico baseia-se na análise de dois filmes – “A Rede” (1995) e “Nome Próprio” (2007) – cujo enredo central desenrola-se a partir da relação que o protagonista estabelece com a internet e servindo de insumo para reflexões sobre as implicações dessa interação na construção da identidade dos protagonistas.

Palavras-chave: Tecnologias mediáticas. Aprendizagens mediáticas. Representações Sociais. Cinema. Internet.

ABSTRACT

This work intends to reflect on how the film productions disclose social representations on the internet that are embedded in the social practices of individuals and transforming themselves into learning possible by the characters portrayed in movies. This is a work that relies primarily to the fields of education and communication to try to clarify questions concerning the construction of identity in contemporary subjects and their relationship to media technologies. We present here the main aspects of social representations of the Internet in the movies and how movies related to this issue could be debated in the light of learning media. The theoretical framework presents reflections on three central themes - learning media, technology, media and social representations - covering fields of study such as Education, Communication, Sociology and Psychology. The methodological instruments based on the analysis of two films - "The Net" (1995) and "Nome Próprio" (2007) - whose central storyline unfolds from the relationship that the protagonist sets out on the internet and serving as input for reflections on the implications of this interaction in the construction of the identity of the protagonists.

Keywords: Media technologies. Learning media. Social. Representations. Cinema. Internet.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 APRENDIZAGEM MEDIÁTICA – UMA CONSTRUÇÃO NÃO-LINEAR ..	17
2.1 INTERFACE EDUCAÇÃO – COMUNICAÇÃO	20
2.2 SABERES MEDIATIZADOS – A INFORMAÇÃO CIRCULANTE	23
3 TECNOLOGIAS MEDIÁTICAS	26
3.1 O CINEMA PARA ALÉM DO VER	27
3.1.1 O visível e o invisível	29
3.1.2 Entre o real e o imaginário, o familiar e o original	31
3.1.3 Unindo o cinema e a internet	33
3.2 INTERNET – ROMPENDO OS LIMITES DO LOCAL	34
3.2.1 Vivendo na cibercultura	36
3.2.2 Identidades híbridas	39
4 CAMPO DE ESTUDO DAS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS	43
4.1 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS NA PESQUISA EM EDUCAÇÃO	46
4.2 MÍDIAS COMO MEIOS DIFUSORES DE REPRESENTAÇÕES SOCIAIS ...	47
4.3 O QUE O CINEMA NOS DIZ SOBRE A INTERNET	48
4.4 DESCONSTRUÇÃO E CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE EM “A REDE” E “NOME PRÓPRIO”	51
4.4.1 Desconstruindo a realidade	52
4.4.2 Construindo a realidade	55
4.4.3 Aquilo que aproxima e afasta em “A Rede” e “Nome Próprio”	58
4.4.4 O <i>corpus</i> no contexto das representações sociais	62
4.4.5 O que se aprende com o uso da rede?	70
5 ENTRE REFLEXÕES E CONSTATAÇÕES	75
ANEXOS	79
REFERÊNCIAS	104

1 INTRODUÇÃO

Uma sociedade culturalmente mediada pelas tecnologias mediáticas e as implicações desse fenômeno na construção das identidades dos indivíduos e, posteriormente, em suas práticas sociais se tornaram uma temática recorrente nos estudos da pós-modernidade nas mais diversas disciplinas, principalmente nas áreas de Educação e de Comunicação. Um traço importante da pós-modernidade consistiria, justamente, em refletir como se dá o processo de construção de identidades a partir da assimilação dos discursos verbais e não-verbais que os indivíduos recebem dos produtos mediáticos.

Na sociedade atual, o fluxo de informações e imagens circulando por meio da mídia não tem fim ampliando e amplificando as relações entre as partes de forma quantitativa e qualitativa. A influência da mídia na construção das identidades do indivíduo pós-moderno é fato. Numa visão mais pessimista, Freitas (2005, p.27; p.86) afirma que “a mídia emerge como a grande interlocutora, porém, com a finalidade de ocultar a realidade e não deixar que pensemos sobre ela” gerando um “sujeito como consumidor (instável, efêmero, constituído de desejos insaciáveis)”. A mídia participa da construção de identidades na medida em que dissemina imagens, significações que de alguma maneira são absorvidas pelos sujeitos.

Outro pesquisador das identidades construídas na pós-modernidade, Stuart Hall (2003), argumenta que as velhas identidades estariam em declínio cedendo espaço a novas identidades, muitas delas construídas a partir da relação que o indivíduo estabelece com o meio – e em especial com as mídias. A multiplicidade de representações e significações com as quais a sociedade se confronta todo o tempo gera identidades fragmentadas, desterritorializadas, deslocadas e conflitantes. Para Hall (2003, p.13), “o sujeito (pós-moderno) assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um eu coerente”. Assim como em Freitas, para Hall, o sujeito permanente, fixo, estável já não existe mais e, em seu lugar, surge a figura de um indivíduo fluido, híbrido e inconstante.

Na medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente (HALL, 2003, p.13).

Se vivemos uma realidade de informações desconectadas entre si, fragmentadas, algo de positivo há de ser feito com elas. Não basta apenas ao homem conhecer dados isolados se não for capaz de articulá-los com o todo, com o global. Para Edgar Morin, entender o momento de saberes desunidos, divididos, compartimentados de “problemas cada vez mais multidisciplinares, transversais, multidimensionais, transnacionais, globais e planetários” (MORIN, 2000, p.36) requer uma reforma do pensamento que substitua o “conhecimento das partes” pelo “conhecimento das totalidades” (MORIN, 2000, p.46). Para ele, o importante, nesse momento, é o indivíduo ser capaz de relacionar aquilo que recebe das mídias de forma fragmentada com o que a sociedade a qual habita e com o mundo a sua volta.

Quando se propõe uma linha de pensamento que englobe a informação o que se entende é um pensamento, onde as linhas divisórias invisíveis entre as disciplinas caem por terra cedendo espaço a um recorte mais amplo de pensamento. As disciplinas se cruzam e dialogam em diversos momentos. Seguindo a lógica de Morin (2000), onde o conhecimento é colocado num contexto, onde o que vale não é apenas uma parte da realidade, mas uma visão que situe o conjunto. O conhecimento pertinente, o conhecimento válido é aquele capaz de se situar num contexto mais amplo e, portanto, global. Nesse momento, o pensamento de Morin (2000) concebe o conhecimento como algo multidimensional que conjuga olhares e valores diferentes. Trata-se de revermos nosso posicionamento diante da informação e de tudo que implica essa aproximação com o indivíduo. Falamos, aqui, de um pensar mais complexo, criativo e inovador.

Sendo assim, essa dissertação tem como objetivo geral: Discutir o cinema como meio transmissor de representações sociais – no caso sobre a internet – identificando como acontecem as formas de aprendizagens mediáticas por parte dos personagens. Como objetivos específicos apresentamos: apontar quais as representações sociais da internet são mostradas nos filmes; discutir se tais representações interferem no uso que os indivíduos fazem da internet; relacionar as representações sociais percebidas nos filmes com as aprendizagens midiáticas gerando saberes mediatizados.

A presente dissertação traz reflexões sobre o cinema como meio transmissor de conteúdo sobre a internet e de aprendizagens mediáticas por parte dos personagens

retratados nas produções. Seguindo esse eixo central, o trabalho foi estruturado a partir de 03 eixos teóricos:

a) Educação/Aprendizagens mediáticas/Saberes Mediatizados – Mais especificamente, o que se sugere é uma proposta de reflexão sobre como se dá o convívio do meio escolar – dos membros ali inseridos no contexto – com os meios mediáticos gerando um tipo de aprendizado que, muitas vezes, extrapola o pré-estabelecido pelas práticas educacionais. E mais ainda entender que saber é esse que nasce a partir da interação sujeito-tecnologias e onde, nessa perspectiva, o profissional da área se encaixa;

b) Tecnologias mediáticas – A proposta é explorar o cinema, como meio divulgador de imagens e sons que provocaria, de alguma forma no espectador um sentimento de identificação com o conteúdo ali retratado remetendo-o à realidade desse indivíduo – e na cibercultura – como ambiente onde novas práticas de comunicação entre os indivíduos surgem a cada momento e onde o sujeito forma sua identidade;

c) Representações Sociais/Educação – Nesse momento, a pesquisa focará no estudo das representações sociais como forma de entender o contexto atual no qual a Educação se inclui;

Esse corpo teórico baseia-se em diversos campos disciplinares como Educação, Comunicação, Sociologia e Psicologia. Questões referentes à Educação serão tratadas pelo viés das práticas pedagógicas associadas às Tecnologias de Informação e Comunicação e da Formação de Professores. Para reforçar essa argumentação cito Fischer que argumenta:

Ao estudar o que tenho chamado de dispositivo pedagógico da mídia, sempre estamos de alguma forma tratando de objetos, tecnologias e saberes históricos, imersos em relações de poder, produtores de subjetividades e que apontam para necessários rearranjos em nossas práticas curriculares e didáticas, especialmente no ensino básico (FISCHER, 2007, p.294).

Com relação à Vygostky (1984), suas propostas coincidem com as temáticas sugeridas aqui na medida em que o autor vê a cultura como meio transmissor de sistemas simbólicos de representação da realidade que permitem ao indivíduo dialogar com o mundo real. Para Jobim e Souza (1994 *apud* VYGOTSKY, 1984, p.139), “a representação simbólica da realidade evolui em direção e formas cada vez mais sofisticadas ou inusitadas, tendo por base o diálogo permanente do sujeito social ao seu contexto cultural”. Nesse sentido, a interação do homem com as tecnologias mediáticas

geraria uma série de representações que, de alguma forma, interfeririam no entendimento dele com o mundo ao redor. Outros autores a respeito dessa temática e cujas obras dialogam com as questões aqui propostas são Guaracira Gouvea (2006) e Maria Luiza Belloni (2001).

Com relação ao eixo das representações sociais, alguns autores ganham destaque. Para Moscovici (1978), as novas tecnologias de informação e comunicação disseminariam e reforçariam representações sociais já conhecidas pela sociedade na medida em que as informações ali transmitidas são interpretadas, absorvidas pelos indivíduos a partir de suas experiências e valores criando novos significados para elas. Seguindo seu raciocínio, a mídia divulgaria representações sociais que servem de guia para a leitura do mundo e do próprio grupo o qual o indivíduo se encontra inserido. Para Jodelet (2001, p.17), as representações sociais “circulam nos discursos, são trazidas pelas palavras e veiculadas em mensagens e imagens midiáticas, cristalizadas em condutas e em organizações materiais e espaciais”. De acordo com Alves-Mazzotti (2000), o estudo das representações sociais possibilita aos educadores meios para lidar com o contexto atual ao qual a educação está incluída. Isso significaria uma ampliação do olhar educacional para além da sala de aula enxergando o indivíduo como um ser inserido num contexto social. “O conhecimento das representações sociais de nossos alunos e de suas famílias, bem como as nossas próprias, pode nos ajudar a alcançar uma maior descentração no que se refere à maior eficácia das práticas educacionais” (ALVES-MAZZOTTI, 2000, p. 71).

As questões da pós-modernidade e da construção das identidades nesse contexto são amplamente discutidas por autores como Stuart Hall (2003) e Zigmunt Bauman (2001). Na visão de Hall (2003), velhas identidades estariam em declínio dando lugar a novas identidades, muitas delas resultados da relação direta entre o homem e uso das tecnologias de informação. A multiplicidade de representações culturais e significações com as quais somos confrontados todo o tempo gera identidades fragmentadas, desterritorializadas, deslocadas e conflitantes. Na perspectiva de Bauman (2001), o momento é de conciliar identidades em permanente (re) construção – o que ele reconhece não ser fácil – gerando, muitas vezes, um sentimento de deslocamento e não pertencimento a uma sociedade por parte do sujeito. Na modernidade líquida, assim denominada por Bauman (2001), as tecnologias mediáticas despontam como colaboradoras no processo de construção das identidades ao divulgar modelos que seriam passíveis de identificação por parte dos receptores.

As questões referentes à cibercultura são pensadas numa relação indivíduos e tecnologias mediáticas que gera implicações em várias esferas da vida cotidiana, na esfera do trabalho, no âmbito social ou escolar. Segundo Pierre Lévy (1999), um dos principais autores da temática, o momento agora é de explorar as potencialidades de um universo que se abre a partir da interconexão de computadores reconhecendo o novo sentido do global que surge junto com o desenvolvimento de novas tecnologias. Já para Lucia Santaella (2003), a cibercultura representa “uma proliferação mediática provocada pelo surgimento de meios cujas mensagens tendem para a segmentação e diversificação e hibridização das mensagens provocada pela mistura entre meios”. Seguindo o pensamento da autora, e pensando a internet como um espaço social onde ocorrem trocas simbólicas entre os indivíduos independentemente de seus locais de origem, faz-se necessário entendermos quais as implicações reais dessa exposição na formação de cada um. Esse ponto será desenvolvido no capítulo referente à cibercultura.

O surgimento de uma sociedade culturalmente mediada pelas tecnologias mediáticas e as implicações disso na vida cotidiana e nas práticas sociais – fenômenos que vêm sendo observadas por diversos autores – explicam a importância desse trabalho e justificam a realização dessa pesquisa. Se as mídias produzem e divulgam representações sociais que, de alguma forma, influem no cotidiano, tais fenômenos devem ser desvendados e analisados. Como defendemos até aqui, a sociedade atual é marcada por uma cultura em que a mídia se faz onipresente em todos os aspectos, modificando nossas relações e percepções sobre o consumo de bens materiais, sobre bens culturais, sobre o tempo e sobre o espaço moldando o processo de construção e reconstrução das identidades, a partir, entre outras questões, das representações sociais que são passadas pelos discursos mediáticos para os indivíduos.

Aliado a isso, temos o cinema como meio disseminador de uma impressão de realidade vivida pelo espectador diante do filme. Essa sensação de estar vendo algo real refletido na tela passa credibilidade e tem o poder de afetar e influenciar as visões que os indivíduos possuem sobre tudo aquilo que os cercam. Ao assistir um filme, o espectador passaria por um processo de reconstrução e revisão da realidade a partir da leitura do que se vê representado ali. Citando Duarte (2002, p.70), “quando entramos em contato com um filme fazemos uma espécie de pacto com o cinema, permitimos que sejam apagadas, temporariamente, as fronteiras que separam verdade de ficção”. Nesse sentido no processo de imersão em um filme, o espectador se deixa libertar de seu contexto para experimentar sensações e vivências havendo ou não um processo de

identificação com a realidade que o cerca. O que se propõe nesse trabalho seria o estudo do cinema enquanto mediador de representações sociais e ajudando a construir e desconstruir discursos – nesse caso, em especial, sobre a internet.

A partir da proposta aqui pensada, foi realizado um levantamento sobre quais filmes traziam em seus enredos questões referentes ao uso da internet. Para tanto, alguns critérios foram adotados. Primeiramente, seriam analisados apenas aqueles filmes disponíveis nas vídeo-locadoras no município do Rio de Janeiro e aos quais eu tive acesso. O segundo critério estabelecido foi a fixação de uma “data de corte” que englobaria apenas as produções exibidas no cinema entre 1983 – momento em que se exibe a primeira produção com essa temática – e 2007 – data do início desse projeto de pesquisa. Chegou-se, dessa forma, a um total de 29 produções. Após a leitura dos filmes, percebeu-se que, nas produções, a relação indivíduo-internet sempre possuía um caráter *negativizado*, carregado de conotações negativas de acordo com as regras pré-estabelecidas pela sociedade para o convívio social. Por parte dos personagens havia uma aprendizagem relacionada ao uso da internet, eles poderiam aprender e se espelhar a partir do que vivenciassem na experiência com a rede o que se convencionou chamar de *aprendizagem mediática*. Esse conceito, de autoria de Braga e Calazans (2001, p.91), parte do princípio de que “na sociedade, em torno do sistema escolar, às vezes, em relação de fluxo com este – mas de modo independente – circulam saberes, conhecimentos, processos de elaboração e transmissão de informações: aprendizagens”. Em relação à absorção de conteúdo midiático como uma forma de aprendizagem defende-se a ideia de que “selecionados seus produtos midiáticos, os usuários não simplesmente os absorvem, mas interagem com estes, sofrem suas interpelações, reagem, interpretam. E aí já temos aprendizagem”. (BRAGA; CALAZANS, 2001, p. 92)

Após a seleção e leitura analítica dos 29 filmes encontrados, construiu-se um primeiro quadro com a consolidação das representações sociais referentes à internet encontradas no *corpus* analisado. Para um melhor aprofundamento da questão, optou-se pela escolha de dois filmes que melhor pudessem levantar reflexões sobre a construção das identidades a partir da relação que o sujeito estabelecia com a rede focando, ainda, as representações sociais e aprendizagens mediáticas retratadas nessas produções. Dessa forma, foram selecionados os filmes “A Rede” (1995) e “Nome Próprio” (2007). A partir desse ponto, foram construídos textos que pudessem englobar os principais aspectos propostos nessa dissertação

O presente trabalho estrutura-se em cinco partes divididas da seguinte forma:

- Introdução – Apresentação da temática aqui proposta e questionamentos iniciais;
- Aprendizagem mediática/Saberes mediatizados – Introdução de conceitos como aprendizagem mediática e saberes mediatizados e sua relação com os objetivos sugeridos para esse trabalho;
- Tecnologias mediáticas/Cinema/Internet – Nesse capítulo, o cinema, a internet e a cibercultura serão as tecnologias mediáticas abordadas e relacionadas com os objetivos sugeridos para esse trabalho;
- Representações Sociais e análise do *corpus* – Nesse ponto, o tema tratado serão as representações sociais e sua relevância para as pesquisas do campo da Educação. O presente capítulo ainda apresentará o *corpus* selecionado e analisado e os resultados obtidos com a pesquisa;
- Considerações finais – Fechamento do trabalho destacando as principais impressões percebidas.

2 APRENDIZAGEM MEDIÁTICA – UMA CONSTRUÇÃO NÃO-LINEAR

Para os pesquisadores do campo da Educação e da Comunicação, um dos maiores desafios na sociedade atual consiste na compreensão de como o impacto que a exposição freqüente, principalmente de crianças e adolescentes, aos discursos verbais e não-verbais veiculados pelas tecnologias mediáticas interfere no processo de formação da identidade e da subjetividade de cada um. Viver nesse mundo sem fronteiras espaciais e temporais leva o indivíduo a experimentar múltiplas realidades ampliando o leque de possibilidades de experimentações. Para entender como se dá esse processo e

quais os resultados dessa interação entre os indivíduos e as mídias, ganham destaque no meio escolar, as propostas de reflexão que sugerem uma maior aproximação e diálogo para as mídias e com as mídias. Ou seja, desenvolvem-se, cada vez mais, linhas de pesquisa e frentes de trabalho que aproximem dois campos culturais: a Educação e a Comunicação. E um dos objetivos dessa pesquisa baseia-se, justamente, na problematização sobre como se desenvolve a relação sujeito-escola – enquanto uma instância legítima de fonte do conhecimento – em contraponto com o que o sujeito – mediado pelas tecnologias mediáticas – recebe de informação num recorte global e amplo que extrapole os limites físicos numa perspectiva interdisciplinar que una as duas áreas de saber.

Uma proposta de reflexão sobre como se dá o processo de construção de identidades e subjetividades a partir da assimilação dos discursos recebidos pelas mídias e de que forma tal fato interfere em suas práticas sociais e em suas escolhas de vida torna-se fundamental para que entendamos que indivíduo é esse que emerge e se forma em contato permanente com a informação circulante. Pesquisar como o sujeito lê, elabora e traduz para si esse conteúdo mediático mostra-se como uma tarefa e uma exigência do nosso tempo e do educador atual como afirma Rosa Maria Bueno Fischer (2007, p.296):

[...] estudar as imagens, os processos de produção de materiais audiovisuais, as diferentes formas de recepção e uso das informações, narrativas e interpelações de programas de televisão, filmes, vídeos, jogos eletrônicos, correspondência, ao meu ver, a práticas eminentemente pedagógicas e indispensáveis ao professor que atua nestes tempos.

Inserir o estudo das tecnologias mediáticas – mais especificamente das narrativas mediáticas – no campo da Educação exige articulações densas e complexas comprometidas com o presente, com a diversidade do público exigindo, por isso mesmo, algo a mais do educador. Para Fischer (2007, p.10) capacitar o educador para lidar com essas questões é fundamental já que essa interação entre sujeito e discursos midiáticos mexe com o imaginário do indivíduo que “se apropria do que vê a partir das diferentes mídias”. E na medida em que há uma apropriação ocorre, naturalmente, um aprendizado – que denominamos, nesse contexto – de aprendizado mediático – já que o sujeito se sente tocado e envolvido com o que vê e recebe. Trata-se de um aprendizado que surge a cada dia a partir do contato do indivíduo com os discursos circulantes nas mídias e que, nem sempre, coincide com o que a educação formal lhe oferece.

Segundo Fischer, investir na capacitação do educador para torná-lo apto a lidar com essa temática é fundamental diante da diversidade e da riqueza de discursos que circulam nos meios. Para a autora (2007, p.12), “apostar que há um emaranhado rico de práticas, envolvendo toda uma tecnologia de produção de imagens, modos diferenciados de recepção e apropriação de narrativas audiovisuais, é apostar na análise das mídias como elementos fundamentais da cultura contemporânea”. A perspectiva de Fischer (2007, p.13) defende uma ampliação do repertório por parte do educador que o leve a ser capaz de “de ligar um verso de Chico Buarque e uma cena de Pedro Almodóvar”, “produzir um novo roteiro para os mesmos personagens”, num cenário de infinitas possibilidades propiciando, assim, um “saber-fazer” e reconstruindo a realidade e repensando o momento e a sociedade em que se vive. Isso quer dizer que o educador precisa se mostrar inserido nesse cenário de múltiplas linguagens e experimentações oferecidas pelas tecnologias mediáticas.

Justificando as reflexões aqui sugeridas, utilizo ainda do argumento de Belloni (2001, p. 18) de que “há um descompasso entre a educação formal e a vida dos jovens fora do âmbito escolar que é gritante, e diz respeito tanto às questões éticas (conteúdos, mensagens) quanto aos aspectos estéticos (imagens, linguagens, modos de percepção, pensamento e expressão)”. Ou seja, os indivíduos conviveriam com um espaço informal de aprendizado que caminharia em paralelo à linearidade da escola e seria entremeadado por discursos verbais e não-verbais, disponibilizados em rede pela mídia, e que se mostrariam, muitas vezes, mais sedutores e atraentes do que aqueles veiculados e formalizados pelo espaço escolar. Diante desses aspectos, os educadores da atualidade precisariam estar capacitados para responder a algumas questões: Como utilizar a imagem como fonte de saber e de reflexão? Como integrar esse conhecimento adquirido diante das mídias ao conhecimento formal e legitimado pela escola? Quais as competências necessárias para que haja a leitura crítica das imagens e dos discursos mediáticos? Como usar essas ferramentas da informação nos processos educativos? Para Belloni (1998), o maior desafio consiste na apropriação dessas linguagens e dominação desses meios técnicos de modo a integrá-los no cotidiano da escola numa atmosfera mais humanista do que meramente tecnicista:

A nova pedagogia deve permitir a apropriação dos saberes e das técnicas, incorporando-os à escola de modo a valorizar a cultura dos alunos e a criar oportunidades para que todas as crianças tenham acesso a esses meios de comunicação. Humanizar as máquinas de comunicar, dominá-las, sujeitando-as aos princípios emancipadores da educação, eis aí o desafio que está posto (BELLONI, 1998).

A autora continua argumentando que, as mídias preencheriam, nesse momento, diferentes funções que vão além do puro entretenimento. Funções essas que seriam ideológicas, informativas, cognitivas e que, por isso mesmo, promoveriam tanto encanto e fascínio para quem as utiliza. E, assim, “no cumprimento eficiente dessas funções que as mídias vão penetrando e interferindo na ação de outras instituições em outros campos” fazendo-se necessária a produção e elaboração de um conhecimento interdisciplinar no qual surja, como consequência, um objeto de interesse em comum (BELLONI, 1998).

2.1 INTERFACE EDUCAÇÃO – COMUNICAÇÃO

Entender a forma como as tecnologias mediáticas disseminam conteúdos que podem (ou não) ser absorvidos e reelaborados pelos indivíduos em suas práticas sociais e como a Educação pode se tornar um espaço de pensamento crítico para essas questões tornou-se um tema recorrente entre boa parte dos pesquisadores da área. Uma exigência do momento atual consiste justamente no rompimento com as barreiras de cada disciplina gerando uma linha de investigação mais complexa que englobe diversos campos acadêmicos como a Educação, a Comunicação, a Psicologia, entre outros. Esse ponto de vista é defendido por Edgar Morin (2000, p.39), quando ressalta a necessidade de haver uma visão capaz de situar o conjunto, de uma problematização de âmbito global que abarque as diversas áreas de pensamento já que “o recorte das disciplinas impossibilita apreender o que está tecido junto”. Segundo ele, o conhecimento fragmentado deve ceder lugar a um conhecimento mais complexo e multidimensional que responda, por exemplo, o que fazer e como organizar as informações que recebemos das tecnologias mediáticas por meio de uma conexão invisível entre as diversas disciplinas e contextualizando, assim, os saberes.

Para articular e organizar os conhecimentos e assim reconhecer e conhecer os problemas do mundo é necessária a reforma do pensamento. É a questão fundamental da educação, já que se refere à nossa aptidão para organizar o conhecimento. (MORIN, 2000, p.33)

Para Morin (2000, p.35), fala-se aqui de um “conhecimento pertinente”, ou seja, um conhecimento que responda ao sujeito questões sobre “como ter acesso às informações sobre o mundo e como ter a possibilidade de articulá-las e organizá-las” já

que, para o autor, conhecer dados isoladamente não atende às demandas complexas da atualidade. Segundo ele, a educação atual, ao invés de promover o conhecimento para a compreensão da totalidade, fragmenta-o, impedindo que o todo e as partes se comuniquem numa visão de conjunto. Para ele, “os problemas essenciais nunca são parcelados e os problemas globais são cada vez mais essenciais” (2000, p.41). O autor acrescenta ainda dizendo que “como nossa educação nos ensinou a separar, compartimentar, isolar e, não, a unir os conhecimentos, o conjunto deles constitui um quebra-cabeças ininteligível” (2000, p.43). O ideal, defende Morin, seria repensar a produção do conhecimento a partir de uma interação entre as diversas disciplinas num contexto que extrapole as especializações e que responda às questões mais urgentes da humanidade.

Para melhor compreensão do contexto ao qual o presente trabalho se encontra inserido vale revermos alguns conceitos fundamentais desenvolvidos por Vygotsky (1984) no que refere ao entendimento de aprendizado, cultura e linguagem. Uma idéia central para a compreensão das concepções de Vygotsky sobre o desenvolvimento humano, sua relação com a sociedade e aprendizado é a idéia, proposta por ele, de mediação, ou seja, de intervenção de um objeto intermediário numa relação que deixaria de ser uma relação direta para ser uma relação mediada. Enquanto sujeito do conhecimento, o homem não teria acesso direto aos objetos, mas acesso mediado, através de recortes do real, operados pelos sistemas simbólicos de que a sociedade dispõe. A construção do conhecimento se daria a partir da interação mediada por várias relações, por vários sujeitos. O autor trabalha com a idéia de que a relação homem-mundo não é uma relação direta, mas, sim mediada.

Na perspectiva de Vygotsky, a cultura desempenha um papel fundamental na formação do indivíduo na medida em que fornece sistemas simbólicos de representação da realidade, ou seja, o universo de significações que permite construir a interpretação do mundo real. A cultura funcionaria numa dinâmica constante de recriação e reinterpretção de informações, conceitos e significados. O indivíduo toma para si aquilo que lhe é fornecido a partir de sua inserção em um determinado grupo cultural num movimento de “fora para dentro”, num processo de internalizar atribuindo significados a suas próprias ações que são interpretadas pela sociedade a partir do pré-estabelecido culturalmente. E é por meio de uma linguagem comum – de um sistema simbólico comum – que esses indivíduos inseridos numa mesma cultura se comunicam e promovem um intercâmbio social de informações. Segundo Vygotski, nessa inserção

do indivíduo em um ambiente cultural geraria um aprendizado que, para ele, “representariam um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente organizadas e especificamente humanas”. (VYGOTSKY, 1984, p. 101). Aprendizado esse, que segundo ele, representaria o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores a partir do contato com a realidade, o meio ambiente e as outras pessoas num significado mais abrangente que envolva interação social. O desenvolvimento individual se dá num ambiente socialmente determinado e, a partir da relação deste com o outro, nas diversas esferas e níveis da atividade humana, é essencial para que se aconteça o processo de aprendizado e o processo de construção do indivíduo – social e individual. Mas Vygotsky não trabalha com a idéia de um ser passivo, mas, sim de um ser que reconstrói e reelabora os significados transmitidos pelo seu grupo cultural. É na troca com outros sujeitos que o ser humano internaliza – em sua própria leitura – conhecimentos, papéis e funções sociais, o que permite a formação de conhecimentos e da própria consciência.

Vale ressaltar que a reflexão aqui proposta não pretende diminuir ou restringir o papel da Educação diante do alcance global das mídias, mas sim de ampliar a visão dos educadores e de propor novos recortes de discussão. Trata-se de oferecer um maior entendimento sobre como se dá a interface entre os estudos da Educação com a Comunicação Social incorporando o uso das mídias aos processos formais de ensino numa tentativa de compreender como funciona a sociedade atual sem deixar de interagir com ela e de agir sobre ela. Esse ângulo de interface teria como objetivo principal formar e socializar os indivíduos capazes de lidar e interagir com a lógica das dessas tecnologias. Fala-se aqui de uma realidade composta de sujeitos que, em interação com as mídias, têm acesso a novas formas de representação e percepção do mundo e da necessidade da Educação fazer parte desse cenário. O que importa, nesse momento, é pensar uma pedagogia que absorva as tecnologias sem deixar de considerá-las como objeto de estudo e reflexão numa integração entre os campos da Educação e da Comunicação, conforme afirmam Braga e Calazans:

Talvez o ângulo de interação mais relevante entre os dois campos (Educação e Comunicação Social) seja esse espaço de transdisciplinaridade, no qual os processos, conceitos e reflexões de um campo sejam postos, todos, a serviço do desenvolvimento do outro campo, através de um trabalho em comum (BRAGA; CALAZANS, 2001, p. 70).

Um campo de discussão específico para as temáticas da interface da Educação com a Comunicação se torna mais urgente na medida em que “as formas de olharmos as relações sujeito e objeto, emissor e receptor, autor e leitor, professor e aluno foram modificando-se, transformando-se, colocando-nos indagações frente às práticas sociais como comunicar e educar” (GOUVEA, 2006, p.2). A discussão entre a relação das mídias com a Educação parte do princípio de que houve uma profunda modificação no indivíduo em suas experiências com o saber e na construção da sua identidade a partir das informações que recebe das tecnologias mediáticas. Uma interação constante e com as mídias propicia um maior acesso às informações circulantes na rede e propicia um saber que denominamos aqui de mediatizado.

2.2 SABERES MEDIATIZADOS – A INFORMAÇÃO CIRCULANTE

Uma das propostas desse trabalho nos remete a uma reflexão sobre onde e como situar a Educação diante do conhecimento circulante nas diversas mídias, ou seja, da transmissão e incorporação pelos espectadores das informações oriundas dos meios – os saberes mediatizados – e que circulam na sociedade em paralelo ao conhecimento legitimado pelo meio acadêmico. São saberes – trabalhados a partir das informações que a mídia disponibiliza para a sociedade – baseados nos mais diversos campos de atividade humana difundidos com agilidade e rapidez, mas, de modo assistemático e não-linear. E mais, são saberes selecionados e organizados a partir da perspectiva do leitor da informação e não da escola. Em contraponto, a Educação absorve conhecimentos de modo refletido e sistematizado, mas com certa lentidão em relação ao que é processado e disponibilizado para a sociedade pelas mídias.

Hoje, diante da infinidade de tecnologias – internet, cinema, jornais, televisão, celulares e *softwares* diversos –, é possível aprender muito sem a necessidade de estarmos presencialmente na escola. No entanto, esse saber – que nos é oferecido pelas mídias e ao qual chamamos de mediatizado – é disponibilizado, selecionado e incorporado de forma distinta ao conhecimento escolar. Possui ritmo próprio, mais frenético, é oferecido de forma mais dispersa, seguindo uma organização particular que se dá mais em função do impacto que possa produzir no receptor do que exatamente pela sua relevância. Justamente por possuírem uma dinâmica e velocidade próprias, as tecnologias mediáticas, na maior parte das vezes, estabelecem uma relação tensa e conflituosa com a Educação. Para Braga e Calazans (2001, p.67), essa “diversidade de

lógicas (entre a escola e a mídia) gera um espaço de articulações sujeito a tensões”. Nesse sentido, o educador deve ser alguém dotado de competências adquiridas e desenvolvidas ao longo da vida e de sua formação para selecionar e compatibilizar esse conteúdo circulante com a realidade das salas de aula e dos alunos. Somado a isso, faz-se necessário que o trabalho junto às mídias, no âmbito escolar, esteja associado a um projeto pedagógico significativo desenvolvido a partir da elaboração de estratégias que visem o cumprimento dos objetivos previamente definidos.

Fala-se aqui da aplicação de um conteúdo mediático, em sala de aula, envolvendo educandos e educadores numa prática que atenda a uma necessidade pedagógica. No entanto, alcançar resultados positivos depende, principalmente, “adequação e da construção de coerência entre os procedimentos, as necessidades, as disponibilidades, os objetivos e os contextos dados” (BRAGA; CALAZANS, 2001, p. 79). Ou seja, a proposta é mais do que incorporar os discursos midiáticos às atividades em sala de aula. A ideia se refere a utilizar a imagem e o texto como fonte de saber, a aproximar esse conhecimento adquirido nas mídias à realidade da escola de modo a proporcionar o desenvolvimento de competências que promovam uma leitura crítica dessas informações.

Para outro autor da temática, Genevieve Jacquinet (1998), o saber transmitido pela escola e o saber advindo dos meios mediáticos se opõem em vários aspectos. No meio escolar, o saber é selecionado, construído e distribuído a todos igualmente e a escola legitima-se como o espaço encarregado de disseminar o conhecimento. Já com relação aos saberes – mais informações do que saberes – difundidos pela mídia, Jacquinet (1998, p.3) destaca o seu teor “fracionado, descontínuo, em mosaico” onde privilegia-se o “rápido, o efêmero, a encenação”. E no contexto traçado por ele, não há como negar que o espectador aprende com os meios “mesmo que seja de uma forma que escapa ao pedagogo e aos pais” (JACQUINOT, 1998, p.5). Para ele, cabe ao educador optar por duas possibilidades: ou ignoram os meios mediáticos e mantém a tradição da escola, ou incorporam esses discursos midiáticos aos objetivos pedagógicos.

Se os alunos manifestam numerosas aquisições graças aos meios, isso pode entrar em relação com os conhecimentos escolares, pelo menos se ajudarmos os alunos a exprimir, identificar, utilizar e enriquecer esses conhecimentos. Os modos de apropriação de conhecimentos e valores mudou, principalmente e justamente, sob a influência das tecnologias. (JACQUINOT, 1998, p.6).

Há que se entender que a introdução das tecnologias de informação e comunicação nos processos pedagógicos está associada a uma construção dos conhecimentos de forma mais cooperativa e interativa sem deixar de lado os estilos individuais de aprendizagem. Segundo Belloni (1991, p.41), é a escola que tem condições teóricas e práticas de executar a tarefa de uma educação voltada para as mídias. “Como depositária do espírito crítico, responsável pela elaboração das aprendizagens e pela coerência da informação, a escola detém a legitimidade cultural e as condições práticas de ensinar a lucidez às novas gerações”. Para a autora, a escola é mais uma entre as muitas agências especializadas na produção e na disseminação da cultura e precisa competir diretamente com máquinas que lidam com o saber e o imaginário. O ideal é desenvolver uma pedagogia que absorva as tecnologias e seus múltiplos discursos sem deixar de considerá-las como objeto de estudo e reflexão numa integração entre os campos da Educação e da Comunicação.

A ideia é justamente explorar conscientemente a importância da relação entre o mundo no qual todos vivemos e aquilo o que a mídia oferece realizando uma leitura crítica e selecionando aquilo que realmente lhe interessa. Citando José Manuel Moran (2001, p.21), percebemos que, “um dos desafios é como transformar a informação em conhecimento e em sabedoria. Conhecer se dá ao filtrar, selecionar, comparar, avaliar, sintetizar, contextualizar o que é mais relevante, significativo”. Nesse ponto, entende-se como leitura das informações não somente a decodificação dos sinais, mas também o significado e a importância atribuídos a tudo que se vê, a que se lê e que se percebe relacionando-os com sua própria história de vida. Para o autor, o momento, agora, é de adaptação da escola e dos educadores, principalmente, a novas tecnologias como a Internet de caráter mais interativo e formado por redes que geram um intercâmbio maior de saberes e dando mais complexidade a esse processo. Moran (2001) alerta ainda para a necessidade de se rever o papel do professor que, adaptando-se a esse quadro, precisa tornar-se apto a gerenciar o conteúdo e utilizando a mídia e suas múltiplas possibilidades. Para Moran (2001, p.22), o momento é de integrar: “integrar o mais avançado com as técnicas convencionais, integrar o humano e o tecnológico, dentro de uma visão pedagógica nova, criativa, aberta” e, para assim, desenvolver no indivíduo a capacidade de compreender e agir melhor sobre o mundo e com o coletivo.

3 TECNOLOGIAS MEDIÁTICAS

Lidar com a multiplicidade de discursos provenientes dos mais diversos meios – televisão, cinema, internet, jornal, rádio – tornou-se uma prática já enraizada no sujeito contemporâneo. A todo o momento, o indivíduo faz uso das diversas tecnologias que disseminam enredos que, na interação com o sujeito, se aproximam e se entrelaçam com a realidade de cada um e cujo fascínio por parte dos espectadores se encontra justamente nessa proximidade com o real. Refletir sobre o papel que as tecnologias mediáticas exercem sobre os indivíduos e trazer os meios midiáticos para os estudos do campo da Educação nada mais é do que uma tentativa de compreender o contexto atual de constante interação do homem com a informação circulante nos meios. Para esse propósito entendemos aqui tecnologias mediáticas como instrumentos de cunho tecnológico que disseminam informação “ampliando e acelerando as comunicações” e gerando uma “interação mediatizada” (BRAGA; CALAZANS, 2001, p.16). Nota-se aqui que não se trata de discursos que atendam a uma massa de sujeitos com interesses homogêneos, mas a uma massa heterogênea de indivíduos com poder de selecionar a informação que lhes interessa e de estabelecer relações com o que lhe convier. Nesse contexto já não cabe mais o uso do termo “meios de comunicação de massa” sendo substituído pelos autores pelo termo “tecnologias mediáticas”.

Hoje, o discurso que predomina não é somente aquele oferecido pela família ou pela escola – a popularização das tecnologias mediáticas prova isso. A realidade é composta por “diferentes fluxos informacionais, materializados por diferentes linguagens” (GOUVEA, 2006, p.3) fazendo os estudiosos da área perceberem a necessidade de construção de uma sociedade mais crítica em relação a esse contexto. Há de se pensar em estratégias que reelaborem o que esses meios oferecem ao indivíduo gerando um ser mais crítico que pense além da ação individual e local, que pense no coletivo e no global. Os espectadores realizar uma leitura crítica das mídias

desconstruindo e reconstruindo o que recebem das produções mediáticas e tornando-o um ser atuante e participante. Para Rosa Maria Bueno Fischer (2007, p.294):

Ao estudar o que tenho chamado de “dispositivo pedagógico da mídia”, sempre estamos de alguma forma tratando de objetos, tecnologias e saberes históricos, imersos em relações de poder, produtores de subjetividades e que apontam para necessários rearranjos em nossas práticas curriculares e didáticas, especialmente no ensino básico.

Nesse sentido, os educadores podem, sim, auxiliar os alunos a realizarem uma leitura crítica para as mídias, para os meios, imagens e mensagens desenvolvendo novas competências, mobilizando saberes e gerando, assim, a capacidade de analisar criticamente os fatos que rodeiam a sociedade. Claro, que, em relação ao ritmo intenso de informações circulantes a todo o momento, a Educação tem seu tempo particular, aonde lentamente vai desenvolvendo suas competências para compreender essa sociedade e para interagir com ela também. Faz-se necessário dialogar interdisciplinarmente, problematizar as imagens, os conteúdos disseminados pelos diversos meios. Para Gouvea (2006, p.5):

Problematizar as imagens nos poderá levar a problematizar as tecnologias de informação e comunicação que são os aparatos maquínicos, por meio da ação humana, produtores e disseminadores da maioria das imagens no mundo contemporâneo, presente em diferentes espaços sociais, nos quais os futuros professores vivem e convivem.

Trazendo essa questão para a realidade do cinema, há tempos, “os filmes deixaram de ser vistos apenas como opção de lazer e passaram a ser objeto de pesquisa valioso, tanto por eles mesmos quanto pelo que revelam das representações e práticas sociais das culturas que os produzem e/ou consomem” (DUARTE, 2000, p. 208). Tal fato pode ser comprovado pela análise e uso constante de produções cinematográficas em pesquisas acadêmicas da área e em sala de aula. Seguindo essa linha de pensamento, o presente estudo aposta naqueles educadores capazes de lidar com diferentes tecnologias e linguagens e de desenvolver novas competências e inserindo esses profissionais no contexto social e cultural em que vivem os alunos e eles próprios.

3.1 O CINEMA PARA ALÉM DO VER

Cinema e Educação sempre caminharam juntos. Em sala de aula, por exemplo, tornou-se uma prática corriqueira a promoção de discussões baseadas no que se vê nos

filmes utilizando-os como um instrumento de reflexão e de instrução numa atividade que vai além das práticas mais formais de ensino. Com a popularização do cinema, cresceram, quantitativamente e qualitativamente, as discussões entre acadêmicos do campo da Educação tratando do seu uso como um recurso a mais na prática pedagógica em sala de aula. No entanto, perceber a sétima arte, a partir de um recorte maior, enquanto um meio disseminador de práticas e representações sociais, é um fenômeno um pouco mais recente e que requer um esforço conjunto de estudiosos provenientes de diversas áreas de pesquisa numa intersecção de pensamentos e reflexões.

Um dos estudiosos do assunto, Ismail Xavier (2008) já atentava para o caráter educacional existente nos filmes mesmo naqueles produzidos com fins apenas de entretenimento, sem qualquer intenção pedagógica. Segundo ele (2008, p.15), “a dimensão educativa, entendida no sentido de formação (valores, visão de mundo, conhecimento, ampliação de repertório) permeia toda a experiência do cinema”. É justamente seguindo essa linha de abordagem que focaremos nesse trabalho. Não no cinema como simples contador de histórias, mas, como um narrador ficcional que atua no âmbito da subjetividade do sujeito inserindo-o no contexto histórico, social, geográfico e cultural do filme e onde as situações ali retratadas, muitas vezes, servem de parâmetro para as suas próprias experiências de vida. Ao pensar na multiplicidade de saberes e informações retratadas nas produções pode-se enxergar o cinema como mais do que uma ferramenta de ilustração da realidade para vê-lo inserido num campo de discussão que aborde questões como a construção da identidade e da subjetividade dos espectadores. Ou seja, fala-se aqui em perceber mais do que o aparente, mais do que o recorte proposto pelo diretor. Assim, de acordo com Xavier:

Para mim, o cinema que “educa” é o cinema que faz pensar, não só o cinema, mas as mais variadas experiências e questões que coloca em foco. Ou seja, a questão não “passar conteúdos”, mas provocar a reflexão, questionar o que, sendo um constructo que tem história, é tomado como natureza, dado inquestionável. (XAVIER, 2008, p.15)

O que justamente nos atrai nessa proposta é o fato de trabalhar o texto filmico como um dispositivo onde cada espectador faz uma leitura singular e própria sobre o que vê construindo uma teia de relações e significados. Como afirma Xavier (1988, p.368), trata-se de uma tentativa de “enxergar a ligação que cada um estabelece com o meio”, “a partir das relações entre o visível e o invisível” que se constrói individualmente juntamente com o “universo do observador”. Numa aproximação mais

clara com a Educação, como afirma Rosália Duarte (2002, p.11), trata-se de “aprender com filmes, a usufruir intensamente da emoção que provocam, a interpretar imagens, a refletir a partir delas, a reconhecer valores diferentes” que em conjunção com outros fatores, como as experiências culturais e sociais que carrega consigo o ajudarão a realizar uma leitura muito particular de uma produção cinematográfica.

3.1.1 O visível e o invisível

A aproximação entre o cinema – assim como as demais tecnologias mediáticas – e os espectadores que, na contemporaneidade, acontece de forma tão natural, gera nos pesquisadores da área a necessidade de se entender e enxergar a produção audiovisual como um instrumento a mais de pesquisa e trabalho para os educadores. Assistir a um filme tornou-se uma prática tão corriqueira e incorporada ao dia-a-dia que a sociedade já não vive mais sem ela. Assistir a filmes – na sala escura dos cinemas ou em casa – é parte da rotina de quem busca entretenimento e conhecimento. No entanto, para incorporar uma prática como essa ao cotidiano faz-se necessário o desenvolvimento de uma série de habilidades que geram naturalmente um aprendizado. Um aprendizado, que aqui denominamos de mediático, que se dá por meio da “circulação de saberes, conhecimentos, processos de elaboração e transmissão de informações” e induzindo modificações no sistema educacional estabelecido (BRAGA; CALAZANS, 2001, p.91).

A experiência de se expor a uma série de visões e representações sobre o mundo passadas pelas produções audiovisuais modifica a relação do sujeito com o mundo e com o conhecimento. O cinema, ao oferecer diferentes retratos sobre o ser humano e o que o rodeia, contribui, nesse sentido, para que o espectador obtenha um entendimento em relação a questões da própria subjetividade que, geralmente, não se enquadram, na maior parte do tempo, nos objetivos propostos pela Educação. O sujeito, ao interagir com as imagens e ao interpretar a seu modo o que o filme lhe oferece, está alcançando um olhar diferente sobre si mesmo e sobre os outros que pode gerar uma identificação ou um estranhamento. O espectador trava um diálogo com a sua subjetividade compartilhando com as emoções vividas pelos personagens. Seguindo essa reflexão, o filme tem um efeito provocador, de impulsionar novos questionamentos, abalando as certezas e ampliando os olhares sobre si e sobre o mundo. É nesse momento que as mídias exercem uma ação pedagógica sobre os indivíduos. Mexem com o imaginário, aproximam a fronteira entre o real e a ficção levando o espectador a agregar novos

conhecimentos, sensações e experiências à sua própria realidade e a se colocar no lugar do protagonista identificando-se ou não com ele. Numa sucessão de cenas, o olhar de quem assiste é direcionado para um detalhe, que acompanhado por outros elementos em cena provocam uma leitura por parte do espectador.

O cinema, a partir daí, desenvolve o que podemos chamar de uma pedagogia própria, em que se experimenta algo novo através das lentes, da experiência de assistir a um filme e de estar aberto a novas experiências e sensações. Para Rosália Duarte (2002, p.17), “ver filmes é uma prática social tão importante, do ponto de vista da formação cultural e educacional das pessoas, quanto a leitura de obras literárias, filosóficas, sociológicas e tantas mais”. Quem escolhe estar ali, opta também por sentir, experimentar, deixar ser tocado pelo que vê e, assim, aprender, configurando, então, a capacidade educativa dos filmes de despertar o sujeito para perceber a forma como ele se mostra representado no cinema. O teor educativo está justamente numa postura ativo de leitura do que lhe é exibido, na problematização do conteúdo ali passado, no questionamento do que se vê.

A importância do estudo do cinema pelo viés educacional acontece quando as narrativas propostas no filme atuam sobre o imaginário dos espectadores reorganizando escolhas e valores e atuando diretamente na formação da identidade. Segundo Hall (2003, p.13), “o homem é sempre interpelado pelos sistemas culturais que o rodeiam e pelas relações sociais que estabelece. Isso impacta, inevitavelmente, na formação das identidades”. Entender como esses sistemas culturais atuam sobre a nossa maneira de ver e enxergar a vida é um exercício de leitura do que as mídias oferecem ajudando o espectador a perceber como se dá a construção da sua identidade nessa interação. O objetivo maior é a formação, assim, um sujeito mais crítico e atuante deixando de lado uma postura passiva diante de tudo que se vê nos filmes. Confrontar as representações sociais apresentadas nas produções com a realidade de cada um pode romper com a visão do cinema como espelho da realidade. Nesse processo, desafia-se o indivíduo a produzir novos questionamentos e a rever e reler antigos pontos de vista e questões enraizadas na sociedade a cada experiência com o filme e com as histórias nos passadas por ele passando da narrativa fílmica para as reflexões mais verdadeiras sobre a realidade.

Muito já se falou sobre o cinema como uma técnica que se utiliza do imaginário. Na perspectiva de Metz (1977), falamos do imaginário quando nos referimos às narrativas ficcionais – sim porque mesmo aquelas produções que se dizem

baseadas em fatos reais carregam em si elementos ficcionais seja na cenografia, seja na música, seja na própria escalação do elenco – e também quando nos remetemos ao conteúdo simbólico ali transmitido – e que nos leva a ser o que somos enquanto cultura e sociedade. Pensando assim assistir a um filme é mais do que se propor a uma série de sensações, é estar propenso a realizar uma nova leitura sobre o mundo e, dessa forma, adquirir conhecimentos. Segundo Duarte (2002, p.19):

[...] determinadas experiências culturais, associadas a uma certa maneira de ver filmes, acabam interagindo na produção de saberes, identidades, crenças e visões de mundo de um grande contingente de atores sociais. Esse é o maior interesse que o Cinema tem para o campo educacional – sua natureza eminentemente pedagógica.

Quando o espectador se propõe a se sentar diante da tela grande sabe que estará sujeito a uma gama de experiências que podem ou não dialogar com o que ele carrega de “bagagem” em sua existência gerando novas experiências. É uma experiência única e individual que opera individualmente em cada espectador.

3.1.2 Entre o real e o imaginário, o familiar e o original

Grande parte do poder de uma produção cinematográfica consiste justamente na sua capacidade de dar um caráter de realidade a uma narrativa ficcional pelo reforço das locações, da música e da interpretação dos personagens por parte dos atores. Para Metz (1977, p.16) estamos falando aqui da “impressão de realidade vivida pelo espectador diante do filme”. Isso quer dizer que “o filme nos dá o sentimento de estarmos assistindo diretamente a um espetáculo quase real”, na medida em que reconstrói, com estética e linguagem particular, fragmentos de situações cotidianas com um caráter realista. Tudo feito de modo a parecer verdadeiro: a interpretação dos atores, as locações onde as cenas acontecem, os diálogos, a música enfatizando cada ação, numa multiplicidade de detalhes que expressam o real. Nesse processo, o cinema – assim como as demais mídias – constrói situações que levam a quem assiste a tecer relações com o mundo e a vivenciar dilemas e conflitos como se estivesse inserido no contexto fílmico mesmo que aquele conteúdo esteja carregado de elementos ficcionais, fantasiosos. Há um quê de verdade que contribui para aproximar o filme de quem o assiste num processo de interação com a imagem. Para Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 56):

O filme opera escolhas, organiza elementos entre si, decupa no real e no imaginário, constrói um mundo possível que mantém relações

complexas com o mundo real: pode ser em parte seu reflexo, mas também pode ser sua recusa (ocultando aspectos importantes do mundo real, idealizando, amplificando certos defeitos, propondo um “contramundo”, etc.).

Nota-se que falamos aqui em impressão ou sensação de realidade provocada pelo que se vê no cinema, mas, o que, na verdade, o meio nos oferece são impressões do homem sobre a realidade, ou melhor, ainda, representações sociais sobre o mundo, fragmentos de um momento na visão do autor do filme trabalhados para transmitirem com a intenção clara de atingir essa atmosfera de realidade.

Essa ilusão de verdade, que se chama *impressão de realidade*, foi provavelmente a base do grande sucesso do cinema. O cinema dá a impressão de que é a própria vida que vemos na tela, brigas verdadeiras, amores verdadeiros. [...] a imagem cinematográfica permite-nos assistir a essas fantasias como se fossem verdadeiras; ela confere realidade a essas fantasias (BERNARDET, 1991, p.12).

Quanto mais se desenvolveram as técnicas mais as produções se esforçaram para retratar mais fielmente possível um fato. É preciso entender que todos os recursos cinematográficos são utilizados para evocar sensações no público. Não se trata apenas de captar fragmentos da realidade, mas de ter a ilusão de se estar de fato participando daquela realidade que se vê projetada na tela. Boa parte do prazer que os filmes proporciona ao espectador se refere ao fato da narrativa gerar algum tipo de identificação entre aquele que assiste e aquilo que é retratado. O filme não provocaria qualquer identificação se o espectador não percebesse ali traços característicos de sua própria experimentação de vida. As cenas não se referem apenas às histórias mostradas nos filmes, dizem algo sobre quem assiste remetendo-os a outras histórias ou lembranças. Para Laura Maria Coutinho (2002), “no momento da projeção, acontece sempre um jogo entre a objetividade das imagens e a subjetividade das lembranças de cada um dos espectadores”. E é essa perspectiva que contribui, e muito, para mover a indústria do cinema na medida em que impulsiona, no espectador, a vontade de ver mais, de passar por essa experiência novamente deixando-no o desejo de freqüentar as salas de exibição e, assim, pagar pelos ingressos ou a alugar filmes na vídeo-locadora. O filme precisa ser “sentido”, “tocado” sem, no entanto, cair na previsibilidade, na banalidade. O efêmero é o que conta. O ali e agora onde o ideal é que haja um equilíbrio entre o “familiar e o original, a repetição e a inovação, a previsibilidade e a imprevisibilidade” (TURNER, 1997, p.89).

Os produtores de filmes populares sabem que cada filme tem de apresentar duas coisas aparentemente conflitantes: confirmar as

expectativas existentes do gênero e alterá-las um pouco. É a variação da expectativa, a inovação em como um roteiro familiar é representado, que oferece ao público o prazer do reconhecimento do familiar, bem como a emoção do novo.

3.1.3 Unindo o cinema e a internet

Seguindo na proposta de enxergar o cinema como um meio munido de uma pedagogia própria que proporciona sensações e experimentações novas ao espectador, e da necessidade atual de se refletir sobre diversos aspectos referentes à cibercultura – mais especificamente a internet –, propomos, nessa dissertação, um recorte de pensamento que una as duas tecnologias mediáticas. A primeira tecnologia, o cinema, enquanto ferramenta que veicula representações sociais e modos de vida, que leva os espectadores a repensarem e reconstruírem seus próprios modos de vida. A segunda, a internet, por ser uma tecnologia mais recente em processo de popularização por seu caráter agregador de facilitar a comunicação entre usuários de diversas partes do mundo e pelo volume de informações e conhecimentos circulantes no meio. Mais especificamente, o que se propõe é questionar sobre quais representações sociais e aprendizagens mediáticas sobre a internet os filmes dizem aos espectadores usando-os como material de discussão e reflexão, um local de aprendizado.

Quando sugerimos analisar o que os filmes nos trazem sobre a internet, o objetivo, entre outros, é unir as duas tecnologias em um diálogo sobre o que o cinema nos mostra sobre a rede e o uso que se faz dela. Refletir sobre essas questões é traçar uma linha de pensamento multidisciplinar que fale diretamente ao espectador – quando falamos de cinema – e usuário – quando falamos de internet – em ambos os casos um sujeito sempre atento ao que as tecnologias mediáticas oferecem. Ao adicionarmos aspectos da cibercultura, no estudo sobre o cinema, estamos, de certa forma, dando um toque de atualidade a esse campo de pesquisa. Os filmes, agora, já falam de conceitos como rede, interatividade, interface trazendo à tona a figura do usuário da internet e da ação de postar *e-mails*, navegar na rede, entrar nas salas de bate-papo – tudo isso com uma certa naturalidade. É preciso (re) pensar que sujeito inserido na cibercultura é esse que os filmes nos mostram e quais as representações sociais sobre a Internet estamos

vendo nas produções filmicas. Seguindo a idéia de aproximarmos as duas mídias, entraremos um pouco, agora, nas questões referentes à internet e à cibercultura.

3.2 INTERNET – ROMPENDO OS LIMITES DO LOCAL

O desenvolvimento de novas tecnologias mediáticas – em especial a internet no final da segunda metade do século XX –, trouxe mudanças significativas na forma de processar e difundir a informação, de pensar a vida em sociedade e de se relacionar com os outros. Mesmo com um passado tão recente, esse fenômeno vem acrescentando traços novos à sociedade atual, nos mais diversos campos de trabalho e esferas sociais. Muito ainda há de ser desvendado nesse processo que se reelabora a todo minuto graças às contribuições de seus usuários. No mundo em que vivemos hoje – rodeado por mídias que armazenam, compartilham e fazem circular informações sobre o que vai além do que nos rodeia localmente –, faz-se necessário questionar quais as implicações desse fenômeno na vida do indivíduo. Implicações essas que vão além da questão comunicacional se desdobrando em temáticas como a formação da identidade de cada um e a construção do sentido de coletividade.

A emergência desse novo modo de interagir com o outro fez surgir a necessidade de analisar as conseqüências sociais e culturais de tal fato levando-se em consideração aspectos como o uso que se faz das mídias, os objetivos a serem alcançados e os resultados obtidos. Na concepção de Lévy (1999, p.32), mais do que um campo de interação trata-se de um “novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também um novo mercado da informação e do conhecimento”. E, como tal, cria uma cultura mais colaborativa e de maior compartilhamento de mensagens. Segundo Lévy (1999, p.75): “Ao interagir com o mundo virtual, os usuários o exploram e o atualizam simultaneamente. Quando as interações podem enriquecer ou modificar o modelo, o mundo virtual torna-se um vetor de inteligência e criação coletivas”. E, assim, funciona a dinâmica que alimenta a rede gerando, no usuário, fascínio e atração.

A crescente popularização da internet veio facilitar o acesso à informação e ao conhecimento ao derrubar as barreiras do espaço e do tempo gerando uma interação entre sujeitos localizados em qualquer ponto físico. Os discursos circulantes são reconstruídos a todo o momento de forma dinâmica e interativa. Não mais há espaço

para a eternidade – pelo menos até o momento em que o usuário decide refazê-los. A informação circula e a comunicação acontece mesmo em grandes distâncias provocando uma reordenação do tempo e do espaço. Não há mais a exigência de um lugar comum para que a experiência seja compartilhada simultaneamente por duas ou mais pessoas. Para Thompson (1998, p.200):

[...] o desenvolvimento da comunicação mediada é um tipo de experiência em que o que há de comum não está mais ligado à partilha de um mesmo local comum. Os indivíduos podem ter experiências similares através da mídia sem compartilhar os mesmos contextos de vida.

Seguindo o panorama explicitado por Thompson, a internet além de contribuir dando maior velocidade e agilidade à comunicação, à troca de informação, contribui para uma reorganização na forma do sujeito se relacionar com o outro gerando novos parâmetros e regras para os relacionamentos sociais. O que me liga a outro indivíduo extrapola a limitação do local. O que os une, agora, é o compartilhamento de interesses comuns mesmo que estejam em partes diferentes do mundo e em momentos temporais distintos. Para Santaella (2005, p.3), a internet pode ser entendida como “um gigante descentralizado, que não conhece regras de jogo universais. Não tem donos, nem censores, apenas uma ‘netiqueta’”. Netiqueta essa que rege o convívio social em rede sendo estabelecida pelos próprios usuários com o intuito de organizar a comunicação entre eles.

Hoje, é quase impossível se pensar num mundo sem a presença da rede mundial de computadores interconectados, mesmo que seus usuários tenham vivido grande parte de sua infância e juventude sem conhecê-la. Ou seja, um universo de interações acontecendo, no mesmo momento, mediado por meios tecnológicos onde o indivíduo tem acesso a um conhecimento que independe da proximidade geográfica em relação com quem ele interage. Nesse processo não é preciso mais exclusivamente o contato face a face. O necessário é o sujeito desenvolver habilidades e competências para se adaptar a essa lógica, codificando e decodificando mensagens e estando inseridas em um contexto onde as ações acontecem à distância e descoladas dos limites temporais e geográficos.

A principal razão de ser do fenômeno internet está justamente na questão das interações sociais. A circulação de informação na rede, a rede tem sido, cada vez mais, alvo de estudos no sentido de compreender até que ponto este fenômeno é responsável pelo aparecimento de novos padrões de sociabilidade já que, por esse meio, os

indivíduos se reúnem em comunidades virtuais, compartilhando ideias, conhecimento e informação rompendo com as dificuldades do limite físico e temporal.

3.2.1 Vivendo na cibercultura

No primeiro momento, precisamos entender o que representa o fato de convivemos com as noções de ciberespaço e cibercultura. Seguindo o pensamento de Pierre Lévy (1999, p.92), o ciberespaço consiste no canal de comunicação aberto pela interconexão de computadores que propicia interação entre as pessoas sendo marcado por uma realidade virtual. Tornam-se marcas fundamentais, desse momento, a “informação digitalizada”, o “tratável em tempo real”, o “interativo”, o “hipertextual” e a “virtualização da informação”. Para ele (1999, p.127), a sociedade atual “aponta para uma civilização de telepresença generalizada” que “mergulha os seres e as coisas no mesmo banho de comunicação interativa” tornando o ciberespaço o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade e de acesso e transporte de informação e conhecimento.

Para Lévy (1999, p.17), a cibercultura constituir-se-ia como um universo de valores e práticas consolidado e difundido graças à abertura de um novo espaço de comunicação potencializado pela “interconexão mundial de computadores” – o ciberespaço – que une tanto “a infraestrutura material”, como as informações que ali circulam e os usuários do meio. Ou, mais ainda, o termo significaria, para o autor, “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p. 17). A cibercultura representa, ainda, um espaço social onde ocorrem trocas simbólicas entre os indivíduos, independentemente de seus locais de origem. A cada momento em que novos atores entram em cena, novas informações são injetadas na rede e mais esse espaço se amplia. A preocupação de Lévy (1999) é justamente entender de que forma funciona esse mundo globalizado e conectado a infinitas interfaces de comunicação e onde a troca de experiências se dá num ritmo mais acelerado e onde quem decide qual informação receber é o próprio usuário.

Uma técnica não é boa, nem má (isto depende dos contextos, dos usos e dos pontos de vista), tampouco neutra (já que é condicionante ou restritiva, já que de um lado abre e de outro fecha o espectro de possibilidades). Não se trata de avaliar seus ‘impactos’, mas de situar as irreversibilidades às quais um de seus usos nos levaria, de formular

os projetos que exploram as virtualidades que ela transforma e de decidir o que fazer dela. (LÉVY, 1999, p. 26)

Já para Lucia Santaella (2003, p.27), a cibercultura representa “a proliferação midiática provocada pelo surgimento de meios cujas mensagens tendem para a segmentação e diversificação e hibridização das mensagens provocada pela mistura entre meios” gerando novas formas de socialização e agregação de indivíduos. Na visão da autora, as mídias são apenas janelas para o mundo, canais, suportes materiais para divulgação de conteúdo fundamentais no processo comunicativo, mas, de que nada valeriam se não fossem as mensagens ali conferidas. Segundo ela, “deixar de ver isso e, ainda por cima, considerar que as mediações sociais vêm das mídias em si é incorrer em uma ingenuidade” (2003, p. 25).

Para Santaella (2003), nesse momento, o mais urgente é gerar conceitos que possam dar conta da complexidade em que a sociedade vive hoje defendendo a ideia de que essas transformações culturais não advêm apenas em função do desenvolvimento de novas tecnologias. Ou seja, criar modelos de análise que ultrapassem aqueles aplicáveis às mídias anteriores, como o cinema e a televisão. Neste contexto, colocado por ambos os autores, podemos concluir que estar desconectado ao mundo das mídias é menos uma perda em termos tecnológico e mais um sentimento de estar excluído de toda uma esfera que reúne conhecimento, poder e sociabilidade.

São, isto sim, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais. (SANTAELLA, 2003, p.24)

Já Manuel Castells (1999) prefere definir o panorama atual como uma “sociedade informacional” caracterizada por um sistema de integração global de distribuição de palavras, sons e imagens onde a informação é a matéria prima e inovação é a arma competitiva. Nesse quadro, as referências são multiculturais e a identidade de cada um encontra-se em constante mudança e reconfiguração. De acordo com Castells (1999, p.354), diante do alcance global da comunicação, “as próprias culturas, isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo”. A concepção de cultura, até então vigente, como um conjunto de crenças de valores de uma determinada parcela de indivíduos, é

profundamente modificada pelo acesso ao que as tecnologias mediáticas trazem e pelo acesso a uma gama maior de conhecimento e experiências que vão além do estabelecido e limitado pelo caráter geográfico. Castells prefere denominar o contexto cultural atual de “cultura da virtualidade do real”, ou seja, como ele mesmo explica, um ambiente em que “a própria realidade é captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais e se transformando em experiências” (1999, p.395).

Um traço determinante da cibercultura seria a audiência segmentada – maciça em termos de número mas, fragmentada em termos de interesses – com acesso a múltiplas mensagens transmitidas por meio de símbolos. Não há uma homogeneização de conteúdo circulante atendendo a uma massa de indivíduos, ao contrário, justamente a diversidade de informação é um dos fatores que alimenta esse processo. Nesse espaço, diz Castells, “todas as mensagens de todos os tipos são incluídas no meio porque este fica tão abrangente, tão diversificado, tão maleável, que absorve no mesmo texto toda a experiência humana” (1999, p.397).

Outra característica da cibercultura, ou sociedade informacional, como prefere Castells (1999), se encontra na proliferação das comunidades virtuais, construídas a partir da dinâmica de interação entre os usuários da Internet de modo colaborativo e aberto. Segundo Lemos (2004, p.16), “ligar ao outro, ou re-ligar, parece ser o mote atual da cibercultura, criando formas de sociabilidade tendo nas tecnologias digitais um vetor de agregação social”. Ou seja, seriam espaços de comunicação interativa organizados a partir de interesses em comum formalizadas ou não. A definição de comunidades virtuais é explicada por Santaella (2005, p.4) como:

Grupos de pessoas globalmente conectadas na base de interesses e afinidades, em lugar de conexões acidentais ou geográficas. compostas de agrupamentos de pessoas que poderão ou não poderão se encontrar face-a-face, e que trocam mensagens e idéias através da mediação das redes de computador.

Em contraste com outras mídias – como a televisão e o cinema – caracterizadas pela impossibilidade do receptor de responder a mensagem, a cibercultura promove uma interação direta, interativa, e em muitos momentos, coletiva. Para Lemos (2004, p.5), um item diferenciador, nesse cenário, é “a liberação do pólo da emissão da mensagem” sendo que “a emissão no ciberespaço não é controlada centralmente; todos podem emitir” – bastando para isso estar conectado.

Outro traço marcante nesse contexto fala da possibilidade de uma maior emergência das culturas locais em meio ao global, proporcionando uma maior troca

entre as riquezas culturais e onde os valores e costumes de uma sociedade estão ao alcance de um clique. Local de efervescência cultural, a cibercultura, por isso mesmo, se mostra como um espaço de intercâmbio de experiências, de costumes e de idéias. Trata-se, portanto, de “um movimento global de trocas, de compartilhamento e de trabalho colaborativo, independente de localidade ou espaço físico, independente do lócus cultural e/ou identitário” (LEMOS, 2004, p.9). E, justamente, é essa possibilidade de vivenciar, de experimentar, um dos fatores que contribuem para a formação da identidade de cada um. Essa apropriação de diversas influências culturais – que, na cibercultura é potencializada – leva o sujeito a rever e reconstruir a todo o momento sua identidade. Nesse universo, as pessoas se reúnem em grupos sociais visando compartilhar interesses em comum bastando dois computadores estarem ligados entre si.

3.2.2 Identidades híbridas

Um dos grandes diferenciais da cibercultura – e, portanto, um dos maiores desafios aos pesquisadores da temática – encontra-se no fato de possibilitar a conexão e a comunicação entre indivíduos que talvez nunca tivessem a oportunidade de se encontrar pessoalmente em um ambiente que ignora definitivamente as barreiras de tempo e espaço. São pessoas que, mediadas tecnologicamente, acessam a internet e a uma vastidão de conteúdos ali disponibilizados. Nesse cenário, o próprio indivíduo possui a liberdade de selecionar a informação que deseja acessar e de escolher o grupo do qual quer fazer parte de acordo com seus interesses e ambições pessoais e pelo tempo que lhe convier. Quando não houver mais interesses ou pontos de identificação, cabe ao sujeito remanejar e procurar novos referenciais que possam agregar algo a sua própria existência num processo dinâmico e permanente.

No contexto da cibercultura, as ações são realizadas em tempo real num espaço sem fronteiras, numa perspectiva global e não restrita ao local. Às tradições familiares e locais soma-se a multiplicidade de experiências oriundas de um sujeito conectado à internet. Essas identidades culturais em permanente transição e (re) construção – resultantes do diálogo com diversas sociedades dispersas geograficamente e culturalmente diferentes – são denominadas pelos acadêmicos da área como identidades híbridas.

Um dos autores reconhecidos por abordar a temática é Stuart Hall. Em seu livro “A identidade cultural na pós-modernidade” (2003), o autor questiona se as chamadas

velhas identidades – formadas a partir do convívio do homem com a cultura local e que por tanto tempo foram predominantes e estabilizaram o mundo social – estariam em declínio. Para ele, novas identidades estariam surgindo, dando origem a um indivíduo cuja identidade caracteriza-se pela fragmentação e hibridismo, em decorrência, principalmente, do fenômeno da globalização. Constituem-se identidades em transição, resultantes do diálogo entre diferentes tradições culturais e o mundo globalizado. Para Hall (2003), o hibridismo surge na medida em que o impacto desse processo de globalização resulta na produção, de forma simultânea, de novas formas de identificações globais e locais podendo ocorrer ou não haver uma miscigenação entre elas.

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas - desalojadas - de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem flutuar livremente. Somos confrontados por uma gama de diferentes identidades, dentre as quais parece possível fazer uma escolha. (HALL, 2003, p. 75).

Como um fenômeno típico da cibercultura, a identidade deixa de ser vista como algo fixa, imutável para se tornar algo mais fluido, em constante reelaboração sendo resultado das inúmeras influências que recebe. Não há lugar para o estático e o solidificado e nada mais é definitivo. O indivíduo seleciona suas características identitárias a partir do que se pretende ser, sem haver, necessariamente, uma identificação com o que lhe envolve localmente. As afinidades são construídas sem a limitação do tempo e/ou do espaço. A pessoa faz suas escolhas identitárias e desempenha determinados papéis durante o tempo que lhe convier, podendo modificá-las a cada novo instante da sua vida cotidiana.

Para outro autor dessa temática, Zygmunt Bauman (2001), a sociedade vive o que ele classifica como “modernidade líquida” onde o “sólido”, o “duradouro” daria lugar ao “transbordante”, ao “inconstante” e onde uma das características mais predominantes seria a presença das mídias mediando as relações sociais. No cenário proposto por ele, os diversos aspectos culturais predominantes “não se atêm muito a qualquer forma e estão constantemente prontos (e propensos) a mudá-la” (2001, p. 8). Nada seria pré-determinado ou irrevogável nem tampouco definitivo ou irreversível cabendo ao indivíduo capacitar-se para encarar um futuro incerto e indefinido. Todo esse aspecto refletiria numa corrida incansável, por parte do sujeito, atrás de uma identidade com um mínimo de coerência e harmonia possível, numa “busca incessante

de deter ou tornar mais lento o fluxo, de solidificar o fluido, de dar forma ao disforme” (BAUMAN, 2001, p.97).

Os fluidos se movem facilmente. Eles fluem, escorrem, esvaem-se, respingam, transbordam, vazam, inundam, borrifam, pingam, são filtrados, destilados; diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos - contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho... Associamos leveza ou ausência de peso à mobilidade e à inconstância (BAUMAN, 2001, p. 8).

Na modernidade líquida argumentada por Bauman (2001), as experiências vividas pelos sujeitos por meio do acesso a uma informação global estariam predominando diante das instituições sociais, que até então, funcionavam como referência para a construção das identidades. Nesse momento, conciliar as informações para formar a sua própria identidade se torna uma tarefa mais difícil gerando um sujeito que se sente, em vários momentos, deslocado, em constante negociação com o que recebe. Na era líquida, proposta por Bauman (2001), as tecnologias mediáticas despontariam como colaboradores do processo de construção identitária dos sujeitos interferindo no inconsciente e no imaginário social e apresentando novos cenários aos indivíduos ao qual manter-se-iam presos seguindo seus interesses e desejos individuais.

Sugerindo uma aproximação entre a linha de pensamento de Bauman (2001) com o cinema, podemos pensar na sétima arte como parte integrante da modernidade líquida proposta pelo autor ao oferecer uma diversidade de cenários que sugerem aproximações e/ou afastamentos por parte do espectador. Estamos falando de uma arte que nos leva em contato com a diversidade, as diferenças que tanto são necessárias para a construção das identidades de cada um. O cinema, em seus diversos mecanismos de encantar o espectador, oferece momentos instantâneos de encantamento, de dor, de graça ou de sofrimento, que duram o tempo até o segundo em que a luz acende mas, que rendem frutos. Mesmo sem uma intenção explícita e consciente, o espectador se apropria seja de uma idéia ou sentimentos que podem gerar uma identificação ou não por parte de quem assiste e que se fazem necessários no momento da (re) construção da própria identidade do espectador.

A noção de híbrido como um traço característico da sociedade atual vem originando instigantes reflexões no meio acadêmico. Outro autor da temática, Nestor Garcia Canclini (2006), aproxima o termo da contemporaneidade classificando o momento atual como de “hibridação cultural” cujos objetos de pesquisa são as contradições da cultura urbana e os processos de recepção de bens simbólicos. Canclini

(2006) prefere chamar esse processo de hibridação cultural, ao invés de sincretismo ou mestiçagem, "porque abrange diversas mesclas interculturais - não apenas as raciais, às quais costuma limitar-se o termo 'mestiçagem'". (2006, p. 19). Para ele, um estudioso das perspectivas latino-americanas, o termo designa o processo contemporâneo de intercâmbio de formas culturais que, historicamente sempre existiu, mas que foi potencializado em função, entre outros fatores, da diversificação e popularização das tecnologias mediáticas. A expansão urbana seria um dos fatores que intensificaram a hibridação cultural já que, segundo ele, a cidade se articula pelas mídias de modo fragmentado onde "as culturas já não se agrupam em grupos estáveis e estáveis", (2006, p.304).

Esse hibridismo cultural, que marca a sociedade no final do século XX, possibilitou desdobramentos que vão além dos já conhecidos até então. Com um maior acesso aos repertórios de outras culturas, ocorreria, naturalmente, uma apropriação e uma releitura dos bens culturais que, para o autor, em muitos casos, se daria de forma conflituosa. A livre circulação de mensagens, entre nações tornam inúteis as fronteiras entre os países. Os sujeitos absorvem mensagens oriundas do "multilocalizado" disseminadas pelas tecnologias mediáticas. Nas culturas híbridas, narrativas que tradicionalmente constituiriam as identidades nacionais adaptam-se às linguagens audiovisuais num movimento de fragmentação e mistura gerando um caráter heterogêneo para as sociedades latino-americanas. Segundo Canclini (2006), esse processo geraria, o que ele chama, de "multiculturalidade" definida como a existência de diversos grupos culturais convivendo numa mesma sociedade. No cenário analisado por Canclini (2006), as identidades dos indivíduos se formariam não mais a partir de uma relação territorial que estabelecem com a nação mas, sim em função das mensagens proferidas pelas "comunicações tecnológicas" e do consumo de bens culturais alimentando ainda mais o processo de "multiculturalidade" apontado pelo autor.

4 CAMPO DE ESTUDO DAS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS

O termo representação social não é propriedade de nenhuma ciência em particular. Sua origem remonta aos estudos interdisciplinares do campo da Psicologia, Sociologia, Antropologia, entre outros. Para este estudo, convencionou-se abordar o conceito pelo viés da Psicologia Social, mais especificamente da relação indivíduo-sociedade e cuja introdução no mundo acadêmico foi dada por Serge Moscovici. O termo, tal qual é entendido aqui, foi apresentado pelo autor, em 1961, num estudo do campo da Psicanálise e sendo consolidado em 1978 com a sua obra “A Representação Social da Psicanálise”. A proposta do autor era, justamente, compreender qual o poder dos elementos simbólicos exerciam no momento da construção do real e, principalmente, nas condutas humanas. Seus trabalhos e sua teoria das representações sociais (TRS) têm influenciado, ao longo das últimas décadas, pesquisadores de todo o mundo, incluindo o Brasil (ALVES-MAZZOTI, 1994).

O conceito de representações sociais na visão de Moscovici (1978) nasce de uma releitura crítica feita sobre as noções de representação coletiva de Émile Durkheim. Para Moscovici (1978), as representações coletivas seriam abrangentes e estáticas demais para darem conta do pensamento contemporâneo de maior mobilidade e complexidade. O autor, parte do conceito de representações coletivas de Durkheim, para em seguida, se distinguir e propor uma nova visão do conceito levando em consideração a velocidade das comunicações e da troca de mensagens. Moscovici (1978) argumenta que o uso das representações coletivas seria mais adequado às sociedades menos complexas, enquanto, no contexto atual, caberia melhor o estudo das representações sociais. Isso porque as sociedades contemporâneas possuem, como uma de suas características principais, a rapidez com que as mudanças ocorrem devido ao grande volume de informações circulantes e pela intensidade e fluidez das trocas e comunicações.

Em sua produção acadêmica, o autor dedicou-se, principalmente, ao estudo do processo social de produção de conhecimento enfatizando como os indivíduos compartilham o conhecimento – gerado, muitas vezes, numa interação com as tecnologias mediáticas – transformando idéias em um saber comum e, assim, constituindo e reforçando a identidade do grupo. Segundo Moscovici (1978), as representações sociais seriam teorias coletivas sobre o real, com uma lógica e uma linguagem particulares, “uma estrutura de implicações baseada em valores e conceitos que determinam o campo das comunicações possíveis dos valores e das idéias compartilhadas pelos grupos e regem, subsequentemente, às condutas desejáveis ou admitidas” (MOSCOVICI, 1978, p.51). Novas representações sociais seriam consolidadas dentro dos universos consensuais construídos pelos sujeitos na vida em sociedade tornando-se teorias baseadas no senso comum auxiliando na comunicação e orientando a conduta dos indivíduos e formando o sentido de identidade do grupo.

A partir da perspectiva do autor, entende-se a representação social como uma teoria que se propõe a interpretar um recorte da realidade de uma sociedade, compreendida como um saber comum, construído coletivamente nas interações sociais onde o sujeito, na socialização com o outro, elabora o conhecimento. Nesse processo, o sujeito não reproduziria passivamente um objeto dado, mas, sim, promoveria, em seu interior, uma releitura e uma reconstrução e, ao fazê-lo, ele se situaria no contexto social. Para Moscovici (1978), as representações sociais representam mais do que uma impressão sobre algo, têm uma lógica e uma linguagem particulares construídas baseada em valores e conceitos.

Indo além, o autor pretende, ainda, entender de que forma a produção de conhecimentos construídos na coletividade constitui e reforça a identidade dos grupos. Para ele, os indivíduos se organizam em função das representações – que não significam necessariamente verdades provadas cientificamente. Na leitura de Moscovici (1978), as representações sociais representam formas de conhecimento do mundo, construídos a partir do agrupamento de conjuntos de significados que permitem dar sentido aos fatos novos ou desconhecidos, formando um saber compartilhado pelos sujeitos e chamado de senso comum. Portanto, as representações sociais são um conjunto de conceitos, afirmações e explicações originadas no cotidiano de uma determinada sociedade. Para Moscovici (1978), as representações sociais não derivam de uma única sociedade, mas das diversas sociedades que existem no interior da sociedade maior e seriam conjuntos dinâmicos, que se modificam na velocidade das informações construindo

comportamentos socialmente elaborados e compartilhados. Em seu estudo sobre a TRS, Moscovici (1978) defende, ainda, a idéia da absorção desse saber comum como objeto de estudo, negando haver, com isso, uma vulgarização do saber científico, como se entendia até esse momento.

Para Denise Jodelet, principal divulgadora e pesquisadora da Teoria das Representações Sociais, na perspectiva de Moscovici, o debate sobre o conceito ocupa, hoje, um papel central no estudo das Ciências Humanas e Sociais. Segundo a autora (2001), as representações sociais são sistemas de interpretação que regem nossa relação com o mundo –, orientam e organizam as condutas dos indivíduos interferindo no senso comum e no sentimento de pertencimento a algum grupo estabelecendo uma relação de simbolização e interpretação. Segundo Jodelet (2001, p.17), as representações sociais “nos guiam no modo de nomear e definir conjuntamente os diferentes aspectos da realidade diária, tomar decisões”. Enquanto fenômeno complexo, as representações sociais dizem algo sobre a realidade e seriam uma forma específica de conhecimento: o saber do senso comum. Saber esse que é socialmente elaborado e compartilhado por todos. Na perspectiva da autora (2001, p. 22), as representações sociais seriam “sistemas de interpretação que regem nossa relação com o mundo e com os outros - orientam e organizam as condutas e as comunicações sociais”. Desse modo, estaríamos diante de um processo de apropriação e releitura de uma realidade exterior para, em seguida, guiar e orientar o comportamento de um determinado grupo. Diz Jodelet que:

[...] elas (as representações sociais) intervêm em processos variados, tais como a difusão e a assimilação de conhecimentos, o desenvolvimento individual e coletivo, a definição das identidades pessoais e sociais, a expressão dos grupos e as transformações sociais (JODELET, 2001, p. 22).

Segundo Jodelet (2001), a questão principal no estudo das representações sociais consiste em entender de que forma o fenômeno social interfere no psicológico de cada indivíduo e como esse aspecto psicológico interfere nas práticas sociais. Parte-se da idéia de que o fato dos indivíduos compartilharem as mesmas representações sociais contribui para a formação de uma identidade grupal e para o sentimento de pertencimento a um grupo, a uma sociedade e, por isso mesmo, trata-se de um fenômeno que deve ser estudado levando-se em conta aspectos afetivos e sociais. A autora destaca, ainda, algumas questões que devem ser levadas em consideração no momento em que se trabalha com a TRS. Uma constatação refere-se ao fato de a representação social tratar sempre de uma relação de simbolização e interpretação –

gerando significações - de algo. Segundo a autora (2001, p.27), “estas significações resultam de uma atividade que faz da representação uma construção e uma expressão do sujeito”.

4.1 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS NA PESQUISA EM EDUCAÇÃO

Desde o final da década de 1980, a Teoria das Representações Sociais vem sendo tema de uma série de estudos nos meios acadêmicos brasileiros. O campo da Educação absorveu para si esse conceito adequando-o aos estudos sobre o campo simbólico da apropriação de conhecimentos pelo senso comum sem significar, contudo, uma vulgarização do saber científico. Sendo assim, o campo de estudo das representações sociais, numa proposta de interface com a Educação, investiga como se formam e como funcionam os sistemas de referência usados pelos sujeitos para interpretar os acontecimentos da realidade cotidiana. Torna-se fundamental inserir essa discussão nos estudos sobre os diversos fatores que interferem no processo educacional gerando um olhar mais social colocando o indivíduo em seu contexto social.

De acordo com Gilly (2001), a importância de inserir a TRS na compreensão dos fenômenos dos fatos em Educação se dá “por oferecer um novo caminho para a explicação de mecanismos pelos quais fatores propriamente sociais agem sobre o processo educativo e influenciam seus resultados” (GILLY, 2001, p.321). Para o autor, o processo educativo sempre sofreu interferências da esfera social e, por isso mesmo, “a área educacional aparece como um campo privilegiado para se observar como as representações sociais se constroem, evoluem e se transformam no interior de grupos sociais” (GILLY, 2001, p. 322). Já para Alves-Mazzotti (2000), o estudo das representações sociais possibilita aos educadores meios para lidar com o contexto atual ao qual a educação está incluída.

O conhecimento das representações sociais de nossos alunos e de suas famílias, bem como as nossas próprias, pode nos ajudar a alcançar uma maior descentração no que se refere à maior eficácia das práticas educacionais (ALVES-MAZZOTTI, 2000, p. 71).

Partindo da hipótese inicial de que as tecnologias mediáticas produzem e divulgam representações sociais que, de alguma forma, são reconstruídas e incorporadas ao cotidiano dos indivíduos, tais fenômenos devem ser desvendados e analisados não somente pelo viés da Comunicação, mas pelo viés da Educação. O que se propõe nessa

dissertação é estudar o cinema enquanto um meio difusor de representações sociais que fortalecem determinados discursos – nesse caso sobre a internet - que seriam vistos e absorvidos pelos indivíduos – mas, não necessariamente em sua plenitude. Esse estudo parte do princípio de que as representações sociais oferecem ao campo educacional novas possibilidades para entender e lidar com os indivíduos no contexto atual ao qual a Educação se inclui.

4.2 MÍDIAS COMO MEIOS DIFUSORES DE REPRESENTAÇÕES SOCIAIS

Aproximando as idéias de Moscovici (1978) com a presente dissertação, parte-se da perspectiva de que as novas tecnologias mediáticas disseminam e reforçam representações sociais que seriam interpretadas, absorvidas pelos indivíduos a partir de suas experiências e valores criando novos significados para elas. O objetivo aqui é relacionar o conceito de representações sociais, seu livre trânsito com os diversos campos de pesquisa – especialmente a Educação e a Comunicação – com forma de entender os efeitos da aproximação do indivíduo com as tecnologias mediáticas criando novas releituras sobre o mundo. Seguindo seu raciocínio, a mídia divulgaria representações sociais que servem de guia para a leitura do mundo e do próprio grupo o qual o indivíduo se encontra inserido. Pode-se dizer que tanto o cinema quanto a internet, enquanto meios de propagação de informações, divulgariam crenças, valores, atitudes que seriam absorvidos e reconstruídos pelos indivíduos.

A revolução provocada pelos meios de comunicação de massa e a difusão dos saberes científicos e técnicos transformam os modos de pensamento e criam conteúdos novos. Além do mais esse conhecimento compartilhado é essencialmente concebido a fim de moldar a visão e constituir a realidade na qual se vive. Objetivando-se, ela se integra às relações e aos comportamentos de cada um (MOSCOVICI, 1978, p.61).

Na perspectiva de Moscovici (1978), o que preocupa não se baseia apenas no que é comunicado pelas mídias mas, sim a maneira como se comunica e qual o significado que essa mensagem tem para o sujeito que a recebe. Entendendo aqui a comunicação entre os atores como um processo de troca de experiências entre os sujeitos de modo a tornar a mensagem circulante num patrimônio em comum. Um dos pilares básicos da TRS trata de refletir sobre o papel da comunicação social, nesse processo, como um fenômeno cognitivo que desempenha um papel fundamental na produção do saber comum, como portador das representações sociais e transformando

impressões individuais em conhecimento coletivo. No entanto, inserir os aspectos da comunicação social na TRS requer algumas observações. Uma delas, por exemplo, é perceber que a mensagem difundida pelas tecnologias mediáticas não alcança a todos os públicos da mesma forma, existindo múltiplos elementos que interferem na leitura dessa mensagem. O autor tenta explicar como um dado veiculado pelas mídias pode transformar-se em uma propriedade no âmbito do coletivo permitindo a cada indivíduo reelaborá-lo de acordo com uma coerência que lhe é particular. O que se espera aqui é propor uma reflexão sobre a necessidade de se formar uma massa de educadores espectadores com sensibilidade crítica sobre aquilo que assistem das produções cinematográficas. Encara-se, nessa dissertação, o cinema como um meio produtor de enredos que se aproximam e se entrelaçam ao máximo da realidade e cujo fascínio por parte dos espectadores se encontra justamente por essa proximidade com o real.

Sobre o resultado da aproximação do sujeito com as tecnologias mediáticas e a TRS, Jodelet (2001, p.17) afirma que as representações sociais “circulam nos discursos, são trazidas pelas palavras e veiculadas em mensagens e imagens midiáticas, cristalizadas em condutas e em organizações materiais e espaciais”. Seguindo esse ponto de vista, torna-se fundamental analisar os discursos midiáticos a partir do contexto como são produzidos, disseminados e agindo sobre o mundo e o outro. Daí, constata a autora, destaca-se sua eficácia social.

4.3 O QUE O CINEMA NOS DIZ SOBRE A INTERNET

Na tentativa de definir o corpus a ser analisado na presente dissertação, alguns critérios de escolha foram estabelecidos para orientar a seleção de quais produções cinematográficas fariam parte desse trabalho. Como a primeira produção – “Jogos de Guerra” (EUA) – que abordava aspectos sobre o uso da internet e suas implicações no cotidiano foi produzida em 1983 convencionou-se que essa seria a data de início para a busca de filmes. Um segundo critério se refere ao fato de todos os filmes terem cópias disponíveis nas locadoras do Rio de Janeiro o que, do contrário, dificultaria ou impediria a seleção e análise do material. O terceiro critério estabelecido foi a chamada “data de corte”, ou seja, para esse caso, valeriam apenas aquelas produções exibidas até 2008 – data do início desse projeto de pesquisa. Com isso, chegou-se ao número final de 29 produções.

Partindo dessa abordagem, após assistir a todos os filmes, foram construídas, primeiramente, fichas com informações sobre todos os filmes analisados (Anexo 1)

contendo, entre outras informações, ano de produção, diretor, elenco e sinopse. Em seguida, foi elaborado um quadro com a consolidação das representações sociais transmitidas.

QUADRO 1: CONSOLIDAÇÃO DAS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DA INTERNET NOS FILMES DE FICÇÃO

Representações sociais da Internet nos filmes de ficção
Espaço pouco seguro, local propício para a atuação de <i>hackers</i> .
Local onde os usuários adotam <i>nicknames</i> e assumem identidades, que nem sempre correspondem às suas identidades reais.
Espaço onde pessoas constroem relações puramente virtuais, que se unem em comunidades a partir de seus gostos e preferências pessoais e não a partir das suas proximidades físicas.
Campo onde indivíduos estabelecem laços afetivos intensos e que, muitas vezes, não conseguem manter na esfera real.
Espaço propício para homens e mulheres estabelecerem um relacionamento afetivo sem enfrentarem as dificuldades e resistências de um relacionamento presencial.
Local de livre para pornografia e para a atuação de crimes de cunho sexual.
Espaço sem lei, propício para a realização de atos ilegais e onde criminosos atuam livremente.
Internet como um espaço onde se encontra de tudo. Espaço ideal para qualquer tipo de pesquisa.
Espaço livre para a prática de atos sexuais. Local onde a identidade do usuário pode se manter oculta.
Local onde circulam tipos “estranhos” à sociedade, retratados de forma caricata.

Após a leitura analítica das produções selecionadas, alguns aspectos fundamentais nessa pesquisa já puderam ser percebidos. A partir da análise dos modos de uso que os personagens fazem da rede e compreendendo que o momento atual é de intensas discussões sobre inclusão digital e internet como possível ferramenta de cunho educacional, o que pudemos perceber na leitura analítica dos filmes é justamente a ausência dessa visão da rede. Mesmo em cenas onde a Internet é mostrada na escola, em um laboratório de informática, o uso que se faz dela é para bate-papo e envio e recebimento de mensagens. Citando Jose Manuel Moran, em função da multiplicidade de informações encontradas na rede, os usuários “podem perder-se entre tantas conexões possíveis, tendo dificuldade em escolher o que é significativo” (MORAN, 2001, p. 147).

É mais atraente navegar, descobrir coisas novas do que analisá-las, compará-las, separando o que é essencial do acidental,

hierarquizando idéias, assinalando coincidências e divergências (MORAN, 2001, p. 147).

Seguindo o pensamento do autor, não há entre os usuários mostrados nos filmes a idéia da internet como um instrumento que ofereça um leque de possibilidades que vão além do enviar e receber mensagens ou como ferramenta de trabalho.

Já no momento em que se observa o perfil dos adultos representada nos filmes, há a constatação de uma relativização no antigo antagonismo – tão fortemente presente nas produções cinematográficas – do homem bom *versus* o homem mau. O mesmo indivíduo, munido de atitudes corretas e coerentes, pode, no momento seguinte, adotar posturas eticamente questionáveis onde o mesmo homem pode assumir diferentes posições e trafegar entre o bom e o mau, o certo e o errado, sempre em constante transformação. Somos, o tempo todo, confrontados com uma série de representações com as quais nos identificamos e absorvemos ou não. Exemplificando o que foi dito, no filme “Caixa Dois” (2007), o protagonista da história, Roberto, assume desde o início, uma postura de homem correto em suas atitudes e escolhas, chegando até mesmo a criar métodos que gerem economia para o banco para qual trabalha. Porém, no fechamento da história, se torna conivente com as falcatruas e aceita ficar com o dinheiro desviado de seu patrão. No mesmo filme, outro personagem, Henrique, também assume posturas nobres e outras não tão nobres ao mesmo tempo. Ele se mostra um filho dedicado, bem educado, e no momento seguinte, acompanha Capilé em suas “aventuras ilegais” pela rede. Ao mesmo tempo em que Henrique é um aluno exemplar da melhor faculdade de Informática do país, ele usa seu conhecimento para assumir a figura de um *hacker*.

Problematizando a partir do quadro em que foram consolidadas as representações sociais mostradas nos filmes, podemos perceber claramente alguns pontos de maior relevância. Uma das representações que se mostrou mais frequente nesse trabalho foi a da internet como um espaço através do qual os personagens desenvolvem relações afetivas e amorosas. Nesse caso, o usuário assume uma identidade, adota um *nickname* e se apresenta como lhe convém na rede estabelecendo amizades não construídas, necessariamente, a partir de sua localidade, com os mais próximos fisicamente. A comunicação se estabeleceria a partir daquilo que o usuário se expressa e mostra sobre si mesmo, ainda que, muitas vezes, se faça uso de informações falsas. A sensação de liberdade com o anonimato que a internet permite é o que parece

mover essas experimentações com a identidade e que podem ser desmascaradas ou não num encontro presencial.

Percebemos o cinema como um meio transmissor de representações sociais sobre a Internet com um teor *negativizado*, ou seja, carregado de conotações negativas que vão na contramão das regras estabelecidas pela sociedade para o convívio social, como casos de *hackers* invadindo a rede para roubar dados confidenciais, casos de assassinos assumindo outras identidades para cometer crimes ou casos de pessoas com dificuldades de estabelecerem relacionamentos presenciais e adotando *nicknames* para se relacionar virtualmente, entre outros.

Por outro lado, a análise apontou também que, por parte dos personagens havia uma aprendizagem relacionada ao modo de uso da internet, ou seja, que eles poderiam *aprender* e se espelhar a partir do que assistissem nos filmes o que se convencionou chamar de *aprendizagem mediática* e o que nos levou à produção e problematização de um novo quadro que aponta os tipos de aprendizagem mediática e as habilidades e competências específicas desenvolvidas pelos personagens em cada filme analisado.

Outro aspecto analisado na filmografia trata-se da representação da Internet como um local onde circulam informações seguras, confiáveis e verdadeiras sobre qualquer assunto ou pessoa. Em contrapartida, temos a rede ainda sendo representada como um espaço onde circulam informações tão particulares, como senhas bancárias e números de cartões de crédito, ao alcance dos *hackers*, afirmando-a como um local de potencial insegurança e perigo. Embora tenhamos em mente a representação social do uso da ferramenta nas mãos dos adolescentes e jovens, o que vemos em grande parte dos filmes analisados são pessoas com 30 anos ou mais a usando para bate-papo ou para fins profissionais. Nos filmes “Alguém tem que ceder” (2003), “Mensagem para você” (1998), “Firewall” (2006) e “Minha mãe quer que eu case” (2007), temos adultos com mais de 30, 40 anos como usuários da rede. São pessoas que a utilizam com a finalidade de encontrar parceiros, estabelecer relações afetivas, conversar e também para fins profissionais em geral.

4.4 DESCONSTRUÇÃO E CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE EM “A REDE” E “NOME PRÓPRIO”

Após a seleção e a leitura analítica das 29 produções encontradas para essa dissertação e com o intuito de maior aprofundamento sobre a questão das representações

sociais disseminadas nos filmes datados de 1983 a 2007, percebeu-se, em seguida, a necessidade de apontar dois filmes que, de algum modo, fossem capazes de suscitar reflexões sobre essa temática. Para tanto, escolheu-se “A Rede” (EUA, 1995) e “Nome Próprio” (Brasil, 2007). A primeira produção foi selecionada por tratar-se de uma tentativa inicial do mercado cinematográfico norte-americano de popularizar questões como a atuação dos *hackers* e os novos hábitos de vida – até então – de sujeitos conectados à internet tanto por razões profissionais quanto pessoais. O segundo filme carrega sua carga de importância, pois se trata da primeira produção nacional cujo eixo central do enredo baseia-se na relação que a protagonista estabelece com a rede e as implicações dessa interação em sua vida pessoal e profissional.

4.4.1 Desconstruindo a realidade

Uma produção com o enredo de “A Rede”, datada de 1995, representava o mergulho inicial de Hollywood nas questões que tratavam das implicações do estabelecimento da internet na vida das pessoas e trazia à tona a figura dos *hackers* – ou *crackers*, como veremos posteriormente. A protagonista Ângela Bennet é uma especialista em corrigir erros de sistemas de informática que trabalha em casa, em permanente contato virtual com os colegas de trabalho e com o mundo. Suas refeições são encomendadas pela internet assim como suas compras de supermercado e pagamento de contas. O que ela não sabe é que o fato de estar exposta na rede pode lhe causar problemas. Um *hacker*, interessado em um disquete que ela possui com dados sobre um novo programa, apaga seu perfil dos arquivos do FBI e da Seguridade Social, lhe tirando a identidade junto à comunidade e dando-lhe o perfil de uma prostituta Ruth Marx procurada pela polícia por sua longa ficha criminal. Outra mulher assume a identidade de Ângela a fim de resgatar o disquete. A partir desse enredo, o espectador se depara com questões como a fragilidade dos sistemas de segurança nacionais e a substituição, a dependência e o detrimento – na visão do filme – das relações humanas presenciais em favor dos contatos virtuais.

No ano em que o filme “A Rede” (1995) foi produzido, a sociedade começava a vivenciar a popularização de uma tecnologia mediática até então ausente na realidade da maioria dos espectadores – a internet. Poucos autores acadêmicos se dedicavam a estudar as relações humanas estabelecidas no mundo virtual e as implicações na

construção da identidade dos seus usuários ainda eram desconhecidas ou pouco aparentes. Ângela Bennet vive num tempo em que trabalhar ou ter acesso à internet num computador ainda não acontecia com tanta intensidade – o acesso para a maioria ainda se dava por meio do mecanismo de *dial up* – sendo mais acessível apenas a profissionais do ramo informática. Um indivíduo que, nesse contexto, optasse por substituir aspectos da vida presencial pelo virtual ainda causava estranheza e o longa metragem nos mostra uma aparente fragilidade e vulnerabilidade de quem se submetesse a isso – lembrando aqui que nos referimos ao ano de 1995.

No momento em que a produção era lançada, começava-se a vivenciar um sujeito, que conectado ao mundo por meio da rede, experimentava novas vivências e firmava novas relações pessoais ultrapassando os limites espaciais e temporais. Sujeito esse que conhecia um mundo que ia além do bairro e da comunidade ao qual estivesse inserido. Retomando o filme, Ângela conversa com seu colega de trabalho – em outra cidade – sem deixar a casa onde vive ou faz compras pelo site de empresas sem a necessidade de estar presente no local para pagar e retirar a mercadoria. Na tentativa de explicar esse novo indivíduo que surgia, diversos estudiosos do campo da Psicologia, da Educação, da Sociologia e da Comunicação afirmaram que essa quebra de barreiras espaciais e temporais no contato com o outro e a vivência além do local geraria um indivíduo mais híbrido, fluido e em permanente transformação.

A internet funcionaria como uma porta aberta à experiência de novas facetas antes impossíveis de acontecer pela barreira do físico, do geográfico. Para Thompson (1998, p.181), nesse momento, “os indivíduos têm acesso crescente ao que podemos descrever como um conhecimento não-local”. Surgindo, por consequência, um homem que se forma “alimentado por materiais simbólicos mediados que se expandem num leque de opções disponíveis aos indivíduos e enfraquecem – sem destruir – a conexão entre a formação e o local compartilhado”. Novas formas de intimidade e relação surgem onde o se relacionar, o estar junto, não implica necessariamente, em estar perto, ao lado no plano físico. Essa fluidez na concepção do eu e no estar com o outro é um ponto defendido por Hall (2003) ao afirmar que o sujeito já não possui mais uma identidade fixa, mas sim móvel que se modifica no contato com o mundo ao qual conecta.

À medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma

das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente (HALL, 2003, p.13).

Questões como a invasão de privacidade e o papel do *hacker* – um tema pouco presente ao grande público até então – também vieram à tona em “A Rede” e aos poucos se tornaram mais freqüentes no cinema. Até então, o filme que mais destacava esse papel havia sido “Jogos de Guerra” (1983) em que David Lightman (Mathew Broderick) acidentalmente, consegue invadir os computadores do sistema de defesa dos EUA e sem saber, dá uma ordem de ataque que pode causar a terceira guerra mundial. No entanto, em “Jogos de Guerra”, embora o protagonista fosse um aficionado por informática, não existia uma clara intenção de se valer do seu conhecimento para causar algum dano ao sistema de segurança dos EUA. Achando tratar-se de um novo jogo eletrônico, David decide “jogar” pelo lado da URSS sem saber que qualquer atitude implicaria em uma comoção por parte dos especialistas em segurança do Estado. Um *hacker* – posteriormente batizado como *cracker* – usa da sua habilidade com a finalidade clara de conseguir algum benefício para si próprio.

Enredos – como os de “Jogos de Guerra” (1983) e “A Rede” (1995) – voltados para as questões que envolvem internet, contribuíram para a popularização da representação social do *hacker* como aquele sujeito com alto conhecimento em informática e pouca atividade social num aspecto negativo da atividade que, em poucas palavras, se resume a elaborar e modificar *software* e *hardware* de computadores, desenvolvendo funcionalidades novas ou adaptando as antigas. De maneira pejorativa, o *hacker* se popularizou como uma figura típica do ciberespaço que age de forma maliciosa com o intuito de violar e desfigurar sites para obter algum benefício. Essa visão negativa da figura convencionou-se em chamar em *cracker* – uma derivação da figura do hacker. A definição de *cracker* é muito bem defendida por Viveiros de Sá (2005). Para a autora, *cracker* “é aquele que usa seu conhecimento para roubar informações, espalhar vírus na rede, assaltar virtualmente bancos e possui tanto conhecimento quanto o hacker”. Trata-se de uma derivação do *hacker* mas, segundo Lemos (2004), os *crackers* são figuras típicas da cibercultura e que tem como função específica quebrar regras vigentes causando um certo transtorno e desconforto.

Os crackers pirateiam programas, penetram sistemas com o intuito de quebrar tudo (daí o nome “cracker”), inserem poderosos e destrutivos vírus de computador. A idéia é romper com a sociedade asséptica da informática e sabotar ao máximo os grandes sistemas de computadores. Nesse sentido os crackers são o pesadelo da modernidade tecnológica (LEMOS, 2004).

Além das habilidades e do conhecimento no campo da informática – como os *hackers* – os *crackers* carregam um teor mais malévolo de destruir algo vigente – como *sites* – para protestar ou para conseguir algum benefício em troca. Os *crackers* travam uma disputa com os especialistas de grandes corporações para tentar burlar a segurança dos *sites* invadindo arquivos confidenciais e se valer disso para medir seu grau de conhecimento e a vulnerabilidade de tais sistemas.

4.4.2 Construindo a realidade

Um dos traços mais fortemente trabalhados no filme “Nome Próprio” (2007) pelo diretor Murilo Salles se refere à construção de um ambiente de solidão em que vive a personagem Camila (Leandra Leal) e sua tentativa de autoconhecimento e de autoafirmação por meio de relações afetivas estabelecidas não somente no plano do presencial mas, também no plano do virtual. Camila é uma jovem que sonha em se tornar escritora o que lhe faz incursionar pelo universo dos *blogs* como meio de expressar seus pensamentos em seus textos. Atento ao mundo atual, o diretor encontra em um mundo em expansão – o dos *blogs* –, o universo da protagonista. Murilo Salles cria uma personagem que, munida de conflitos individuais, encontra na rede um meio de extravasar suas questões internas. Seus pensamentos escritos são disponibilizados em um *blog* que ela produz - e o alimenta como um diário para seus assuntos íntimos – e, dessa forma, tece sua relação com o mundo externo e com as pessoas numa tentativa de encontrar uma harmonia individual que a conduza para um mundo do qual se sente excluída. O filme é uma livre adaptação cinematográfica dos livros “Máquina de Pinball” (2002) e “Vida de Gato” (2004), de Clarah Averbuck e de seus textos publicados na Internet, no *site* e no seu *blog* pessoal.

Poder conversar e se corresponder com pessoas espalhadas geograficamente e ter seu próprio espaço de publicação de pensamentos, como Camila, faz com que a indivíduo possa rever e lidar com o mundo de modos diferentes gerando uma nova forma de conceber suas relações e estabelecendo novos traços da personalidade que podem ser revistas a todo o momento que lhe convier numa fluidez típica de quem vive na pós-modernidade.

As amizades não são mais necessariamente locais. As pessoas não são mais abordadas por serem bonitas, se vestirem bem ou exibirem sinais de riqueza. As aparências e o dinheiro tornaram-se pouco importantes, pelo menos para um contato inicial. As pessoas se

aproximam umas das outras por conta do que seus nicknames ou por conta de que conseguem expressar de si mesmas por escrito (mesmo quando criam um personagem imaginário) (CAMPOS, 2000 apud NICOLACI DA COSTA, 2002).

O cenário do filme, na maioria das vezes, é um apartamento e um computador de onde Camila dificilmente não se afasta. Ela se vê obrigada a se fixar à tela do computador para se manter conectada com o mundo numa ligação com o real construído de forma diferenciada em relação ao que se vivenciava antes da popularização da Internet. A relação com o meio tecnológico passa a ser uma opção do indivíduo já aceita socialmente – e não causa mais estranhamento – e onde ele se projeta se afastando ou não da realidade de acordo com a opção de cada um, com a exceção daquelas relações que precedam de contato físico. Nesse caminhar a personagem constrói e reconstrói a sua identidade, o seu eu, numa configuração de tempo e espaço próprios. Camila é fruto da sociedade contemporânea que tecla a todo instante, tornando-se um “sujeito que ganha conhecimento sobre si mesmo e sua singularidade na medida em que escreve sobre si e tem retorno sobre essa escrita.” (NICOLACI DA COSTA, 2005, p.12).

A relação de Camila com os leitores de seu *blog* e a troca de *e-mails* mostra como um avanço tecnológico, de certa forma, acrescentou novas formas de vivenciar as relações com o outro e de gerenciar questões subjetivas como a construção da identidade e a lidar com sentimentos – no caso específico de Camila – como o medo, a angústia e a dor. No ciberespaço a personagem se relaciona com aquele que se identifica com seus interesses, com suas dúvidas, com aquele que vivencia questões semelhantes às de Camila. Quanto mais ela cria uma relação de dependência com o computador - como uma porta para o mundo externo - mais aumentam suas incertezas e também certezas sobre o mundo. Em seu *blog*, estão depositados os seus saberes, os seus questionamentos, os seus incômodos. Essa questão é fortemente percebida pelo crítico Helio Nascimento, na resenha do filme intitulada “Fragilidades” (1998):

A personagem principal praticamente não se afasta de seu computador. É através dele que busca alcançar a bóia salvadora ou a âncora que lhe permita algum tipo de estabilidade. É quando o contraste surge de maneira bem clara, quando as imagens e as situações do filme colocam em cena a incômoda verdade que constata ser o progresso tecnológico inversamente proporcional ao aperfeiçoamento emocional dos indivíduos (NASCIMENTO, 1998).

O universo dos *blogs* é uma realidade relativamente recente – mais fortemente disseminado com a popularização da internet – e funcionam como páginas pessoais onde seus autores podem expor o que lhe interessar. Pode funcionar, mais freqüentemente, como um meio de expressão para experimentações literárias, para comentários relativos à atualidade e/ou para desabafos pessoais com toques verídicos ou ficcionais. Mas nada disso vale se não houver um *feedback* do leitor que, por meio de *posts*, tecem seus comentários sobre o que ali é publicado. Indiscutivelmente trata-se de uma ferramenta de exposição íntima sobre questões cotidianas. No caso de Camila, protagonista de “Nome Próprio”, no *blog* “alimentado” por ela, encontramos *posts* de leitores que de alguma forma se identificam com ela e sentem a necessidade de dialogar com a autora. E é essa resposta por parte dos leitores que gera um comprometimento por parte de Camila de não frustrá-los e de continuar atualizando o *blog* com seus textos.

Os textos de Camila carregam um teor dramático intenso como “eu engoli uma pedra. Tem uma pedra dentro de mim. Tem uma pedra. Tudo é dentro” ou ainda “Nada me resta senão me perder em você, senão morrer um pouco, senão gozar sem saber do que se goza” (“Nome Próprio”, 2007). A superexposição de questões íntimas de Camila talvez só tivesse se tornado possível em função do distanciamento geográfico que ela possui em relação aos seus leitores. Eles não estão ali ao lado dela fisicamente. Ela sequer os viu alguma vez na vida e talvez nunca os encare presencialmente. Mas, sabe que eles existem o que a incentiva a escrever cada vez mais.

O distanciamento físico encoraja a revelação do segredo: falar com alguém do outro lado da tela pode ser mais fácil do que conversar com alguém próximo. Cria-se uma nova forma de cumplicidade, baseada na confiança do desconhecido. (SCHITTINE, 2004, p.111).

Um recurso visual fortemente trabalhado, ao longo do filme pela direção de arte, para mostrar o modo como o texto ia se formando no imaginário de Camila para, em seguida, se transformar nos escritos que “alimentavam” o *blog*, foi projetar na tela para o espectador cada palavra pensada e escrita por ela. Cada letra teclada ganha destaque na tela formando os textos da escritora como explica o diretor de Arte, Pedro Paulo de Souza, em entrevista no *blog* de divulgação do filme: “Precisei construir a palavra escrita porque estamos falando de Literatura – eu literalmente precisava colocar palavras na tela”. O imaginário de Camila é transmitido ao espectador de forma realmente textual onde aparecem os dedos teclando e, em seguida, o texto em evidência. O recurso, além de visualmente inovador para o Cinema, nos parece um meio de

aproximar o leitor da subjetividade de Camila e também do universo dos *blogs* entendendo melhor como se funciona a dinâmica desse canal de comunicação.



Foto: Divulgação

Fonte: www.nomepropriofilme.blogspot.com

4.4.3 Aquilo que aproxima e afasta em “A Rede” e “Nome Próprio”

Traçando um paralelo entre o filme “O Nome Próprio” (2007) e “A Rede” (1995) podemos encontrar traços de proximidade e de afastamento entre as personagens principais. Ambos os filmes, não nos proporcionam apenas questões reflexivas sobre a comunicação e os aparatos tecnológicos. As produções nos instigam a questões que vão além do fator comunicacional. Trata-se ali do processo de construção da sociabilidade, das identidades que se formam na proximidade com o outro, estabelecidas por meio da rede. Destacando, nesse momento, a definição de identidade como “a fonte de significado e experiência de um povo”, ou mais ainda “como o processo de construção de significado com base em um atributo cultural ou um conjunto de atributos culturais inter-relacionados” (CASTELLS, 1999, p.22). No mundo da cibercultura, fica mais evidente como a construção das identidades se dá a partir da interação, não somente, com as diversas instâncias dominantes como a família, a escola, o bairro e a religião, mas, também, com um elemento que ultrapassa o que lhe é oferecido localmente e cujo alcance se consegue por meio da internet. Estamos tratando aqui de um indivíduo que se forma no acesso ao local e ao global, num processo, por vezes, conflitante e híbrido. Como exemplo, podemos pensar em Ângela – em “A Rede” (1995) –, cuja

sociabilidade se restringe às relações humanas estabelecidas virtualmente e não às pessoas que se encontram fisicamente próximas a ela.

Em “Nome Próprio”, Camila busca uma afirmação para si mesma a partir de ligações humanas que a possam salvar do caos e, a partir daí, num processo de autoconhecimento, tenta lidar com questões subjetivas que parece lhe incomodar. A comunicação não a afasta da solidão, mas lhe permite se rever, se reconstruir e de produzir sua identidade e de refletir sobre questões pessoais como amor, sexo, amizade... Se em “Nome Próprio”, Camila tenta buscar respostas para suas angústias e, assim construir uma identidade mais harmônica para si própria, na sua interação com a Internet, em “A Rede”, Ângela se vê totalmente desprovida de sua identidade como fruto de uma mesma relação estabelecida junto ao computador. Na maior parte do tempo, Camila sequer se afasta do computador. Esse ponto é ainda mais reforçado pela ausência de móveis ou outros artigos de decoração no apartamento onde a protagonista mora. Em comum são duas mulheres que se utilizam da internet para estabelecer seu contato com o mundo e com as pessoas. Representam indivíduos formados num mundo que se (re) organiza a partir de campos fundamentais na cibercultura – espaço, tempo e tecnologia – numa rede de conexão generalizada onde a comunicação é mediada por tecnologias.

Em “A Rede”, a personagem principal, Ângela Bennett (Sandra Bullock), assim como Camila, utiliza a rede para estabelecer relações humanas, mas também para fins profissionais. As duas protagonistas, claramente, escolhem se colocar por trás do computador, e assim dar vazão ao lado afetivo de cada uma. Ângela não é reconhecida sequer pelos vizinhos da rua em que mora e seu relacionamento mais próximo fisicamente foi com o seu ex-analista. Ângela se isola – embora isso não a incomode – em sua casa a ponto de seus amigos não a conhecerem presencialmente. Camila, por sua vez, mantém encontros presenciais com os amigos mas, na medida em que constrói relacionamentos também os desconstrói como, por exemplo, quando tem relações sexuais com o namorado da amiga ou quando discute com o namorado. O momento de estar sozinha, em casa, em frente ao computador parece ser a bóia salvadora para suas inquietudes. É ali que a personagem parece se reencontrar em meio à produção de mais textos a serem colocados no *blog*. O contato e o conflito com os outros funcionam como inspiração para seus textos.

Não podemos de ressaltar que os filmes foram produzidos em momentos distintos valendo a pena destacar alguns pontos. Em “A Rede”, datado de 1995, o

acesso à Internet não se dava com tanta intensidade como nos dias atuais ficando mais restrito a aqueles que trabalhassem no ramo da informática. Em “Nome Próprio”, de 2007, a realidade dos *blogs*, dos *e-mails* e o próprio acesso a Internet já estava enraizado na sociedade. O que pode causar certo estranhamento ao espectador é a personalidade confusa e contraditória de Camila. Essas novas identidades que surgiram a partir do contato com a rede são um traço da pós-modernidade e o que vem inspirando diversos autores.

Faltam novas leituras da subjetividade que identifiquem o novo, e não somente a morte do velho, de modo a possibilitar a construção de novas teorias que interpretem a nova realidade e a nova organização subjetiva por ela gerada (NICOLACI DA COSTA, 2002, p.8).

Ambos os filmes partem da necessidade de se entender figuras como Ângela e Camila. Indivíduos que se formam e desenvolvem seu cotidiano e suas relações a partir da forma como se expõe ao outro por meio do virtual. A opção de Camila pelo *blog* é a escolha por um instrumento de exposição de suas intimidades construindo para si uma identidade que está disponível a qualquer um que queira acessar seus textos. Ângela, por sua vez, faz da relação com o computador um fator crucial de dependência tal a ponto da personagem não sair de casa nem mesmo para realizar suas tarefas pessoais. Nesse sentido são figuras emblemáticas da pós-modernidade ainda que retratadas em diversos momentos de forma caricata.

Sugerindo uma aproximação mais clara entre os diversos conceitos abordados nessa dissertação e após uma análise minuciosa nos filmes “A Rede” (1995) e “Nome Próprio” (2007) nota-se, primeiramente, um traço marcante no momento da composição das identidades das personagens principais em ambos os filmes. Ambas as personagens principais dos filmes citados (Ângela, de “A Rede”, e Camila, de “Nome Próprio”) se mostram sujeitos deslocadas de seus locais de origem, suas famílias, sem referenciais mais próximos de pai, mãe ou irmã(o)s. Camila se apóia somente nos amigos e até mesmo em desconhecidos e Ângela conta apenas com a ajuda de seu ex-namorado na elucidação do caso em que está envolvida.

Propondo um diálogo com as identidades pós-modernas defendidas por Stuart Hall (2003), a personalidade das personagens estaria em permanente alteração, transição, transformação de seus discursos uma vez que estes surgem da interação dos indivíduos com aqueles que se relacionam naquele momento. Segundo Hall (2003), um fenômeno típico da pós-modernidade são as identidades deslocadas e fragmentadas em função das mudanças estruturais que afetam a sociedade desde a segunda metade do

século XX. Para o autor (2003, p.9), “[Estas transformações estão] fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais.

Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a idéia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Esta perda de um ‘sentido de si’ estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentralização do sujeito. Esse duplo deslocamento – descentralização dos indivíduos tanto de seu lugar no mundo social e cultural quanto a si mesmos – constitui uma ‘crise de identidade’ para o indivíduo. (HALL, 2003, p. 9).

No cenário em que vivem as protagonistas, os contatos presenciais, quando acontecem – já que ambas se relacionam na maior parte do tempo por meio de *e-mails*, *blogs* e *chats* – aparecem carregados de conflitos, angústias e incoerências. Camila mantém relações conflituosas e contraditórias com os amigos e namorados. Em um determinado momento do filme, Camila, após discutir com o namorado, escreve em seu *blog* e deixa claro que, para ela, se relacionar com alguém significa um recomeço (“Ninguém vive uma paixão impunemente”; “Sei que nada mais vai ter importância, ou ainda, “O mundo vai ficar pequeno”). Já Ângela parece preferir se isolar em casa mantendo um anonimato que não permite sequer que seus vizinhos a conheçam. Para ambas recorrer à internet parece mais uma necessidade do que algo que lhes permita um pouco de prazer. Para Camila, o ato de escrever a reconforta e a acolhe e produzir um *blog* funciona como um desabafo para as questões mais íntimas que intrigam a autora. “Escrevo porque preciso. Vivo porque escrevo” – “Nome Próprio” (2007) –, diz ela em determinado momento.

Camila, assim como Ângela, constrói sua vida e rotina numa interação diária com o computador num processo que beira a dependência. Se uma recorre à rede para fazer suas compras e manter contatos profissionais, a outra personagem utiliza o meio como um escape para desabafar sobre aquilo que lhe afeta no cotidiano. Não são raros os momentos em que as protagonistas demonstram traços contraditórios em suas personalidades. Camila, por exemplo, reencontra a amiga em um bar onde trocam confidências sobre os novos namorados de ambas e, no momento seguinte, mantém relações sexuais com o namorado da amiga sob o olhar atento de seu atual namorado. No mesmo instante em que afaga, Camila magoa e agride quem possa estar ao seu lado e reconhece isso quando diz que “reconhece a dor da solidão” e que sua vida é marcada por “cicatrices”. (“Sou marcada sim, mas faço valer cada uma das minhas cicatrizes”) –

“Nome Próprio” (2007). Essas incoerências e contradições onde o sujeito adota posturas diferentes nos âmbitos da vida são uma característica marcante das identidades formadas na pós-modernidade: “Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas” (HALL, 2003, p. 13).

Transferindo o cenário dos filmes aqui analisados para o conceito de fluidez proposto por Bauman, tanto Camila quanto Ângela carregariam uma identidade que o autor denomina como “fluida”. Identidades fluidas seriam aquelas que não conseguem manter a “forma” por muito tempo, ou seja, que se modificam diante de inúmeros fatores. Segundo Bauman (2001, p. 58), “a sociedade não dá mais as ordens sobre como viver. A sociedade deseja apenas que você continue no jogo e tenha fichas suficientes para continuar jogando”. Continuando, o autor afirma que, a identidade é formada por vários pedaços que se encaixam uns aos outros sem manter necessariamente uma coerência. Conseguir formar uma identidade coesa, firme e coerente, para ele, não representa mais uma exigência da sociedade atual e significaria sim uma repressão diante de uma liberdade de escolha diante de tantas variáveis existentes.

Os usuários de *blogs*, chamados de *blogueiros*, interagem diariamente entre si através de *posts* trocados entre eles. O texto escrito nos *blogs* carrega um conteúdo diversificado que varia de acordo com os interesses compartilhados pelo grupo de *blogueiros* ao qual o autor se inclui. Camila, ao não permitir essa interação com os leitores de seus *posts* bloqueando o espaço no *blog* para comentários, desconhece o real valor, alcance e popularidade que seu texto tem para os seus leitores. Isso reforça ainda mais a impressão de extrema solidão em que vive permitindo que ela construa e reconstrua uma imagem sobre si mesma no momento em que quiser. Camila reconhece no *blog* uma ferramenta de uso diário cuja função se assemelha a de um diário íntimo do um espaço livre para interações e trocas.

4.4.4 O *corpus* no contexto das representações sociais

Relembrando a origem das representações sociais como fenômenos complexos que “circulam nos discursos, trazidas pelas palavras e veiculadas e mensagens midiáticas e cristalizadas em condutas” (JODELET, 2001, p.18), percebe-se, nos dois filmes selecionados para análise – “A Rede” (1995) e “Nome Próprio” (2007) –, uma profusão de representações sociais acerca do uso da internet que, de alguma forma,

reforça a hipótese inicial aqui levantada de um ambiente que carrega em si um teor “negativizado”. Não são poucos os exemplos de usuários envolvidos em crimes de diversas naturezas, em comportamentos socialmente inaceitáveis, dúbios e incoerentes ou a divulgação da rede como um ambiente propício para a adoção de identidades que não correspondem à realidade do indivíduo. No *corpus* selecionado, os usuários são quase sempre associados à solidão, ao individualismo e ao egoísmo se mostrando como sujeitos que pouco se relacionam presencialmente de forma satisfatória.

A disseminação dessas representações sociais sobre os usos da rede e sobre o comportamento e as escolhas de seus usuários, por meio das produções cinematográficas, levam os espectadores a interpretar, a seu modo, esses aspectos mostrados transferindo-os para o ambiente em que vive e reconstruindo a visão que tem sobre a realidade. Para Jodelet (2001, p.21), “esta visão, que pode entrar em conflito com a de outros grupos, é um guia para as ações e trocas cotidianas – trata-se das funções e da dinâmica sociais das representações”. Por meio da absorção e releitura das representações – divulgadas pelas tecnologias mediáticas - é que a sociedade dá sentido a si mesma, às suas escolhas e práticas.

Para melhor reflexão e exemplificação sobre o campo de estudo sugerido aqui, um quadro foi elaborado para destacar as principais representações sociais percebidas nos filmes selecionados para análise:

QUADRO 1: REPRESENTAÇÕES SOCIAIS EM “A REDE” E “NOME PRÓPRIO”

<p><i>A Rede</i> (1995)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Local de ação de criminosos que roubam senhas, informações sobre a identidade dos usuários e invadem <i>sites</i> confidenciais; • Internet como um ponto de encontro para especialistas em informática – os <i>hackers</i> – trocarem conhecimento; • Ambiente onde não há espaço para a privacidade, onde informações pessoais estão acessíveis aos ciberterroristas; • Espaço de circulação de vírus que danificam programas de computadores; • Rede formada por usuários com dificuldade de estabelecer relações presenciais satisfatórias, • Usuários são sujeitos solitários e facilmente manipuláveis; • Usuários não conseguem se manter longe da internet, se sentindo desterritorializados;
---------------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Usuários se mostram como indivíduos socialmente deslocados; • Dinâmica da rede impede que os usuários mantenham relações sexuais presenciais; • Dinâmica da rede permite que os usuários adotem múltiplas identidades; • Cenário do filme (iluminação indireta, escuro), reforça a representação da internet como um espaço sombrio, obscuro, de solidão.
<p>Nome Próprio (2007)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Local de circulação de pessoas “carentes afetivamente”, sem referências parentais próximas; • Os usuários da rede são pessoas solitárias que resolvem suas necessidades afetivas por <i>e-mail</i>; • Rede formada por usuários cujas identidades se manifestam de forma instável e volátil variando de tristes a alegres, de amigas a inimigas... • Território livre, sem mediadores ou moderadores capazes de estabelecer regras para o convívio na rede; • Ambiente propício para a troca de insultos, difamações entre os usuários; • Local onde os usuários mantêm relacionamentos virtuais que, nem sempre se manifestam também na esfera do presencial; • Espaço usado para as pessoas extravasarem as emoções, angústias e medos; • Ambiente onde coabitam o público e o privado de forma onde não há espaço para a privacidade dos seus habitantes; • Cenário do filme (iluminação indireta, poucos móveis), reforça a representação da internet como um local sombrio, obscuro, de solidão; • A rede também se mostra como um local de trabalho e troca de mensagens entre a escritora/blogueira e seus leitores; • Trata-se de uma mídia que se mostra totalmente incorporada ao cotidiano dos usuários que resolvem parte das necessidades diárias (no caso, trabalho e amigos) por meio do seu uso; • Ferramenta de uso diário seja para se comunicar com amigos e fãs, seja com objetivos profissionais.

Na primeira produção selecionada para análise – “A Rede” (1995) –, a protagonista, Ângela Bennet, é uma especialista em corrigir sistema de informática que se vê envolvida com ciberterroristas que lhe roubam a identidade. Num primeiro momento do filme, o que se percebe é que a internet como um espaço de livre circulação de *hackers* e *crackers*, que atuam tanto no sentido de produzir quanto de destruir programas de informática e demonstrando a fragilidade da rede. São figuras típicas da cibercultura que, de algum modo, se rebelam contra a dinâmica da internet ao derrubar por terra a imagem do espaço como um território seguro e confiável. Essa representação da internet como um ambiente pouco seguro é reforçado ainda pela presença de vírus que são os alvos de trabalho de Ângela ao tentar removê-los de *sites* e programas.

Ao se envolver com ciberterroristas e perder a sua identidade, Ângela deixa de ser reconhecida como tal. Ao remeter esse momento do filme às propostas de reflexão difundidas por Zygmunt Bauman (2001), tem-se, retratado no filme, um personagem nascido numa realidade onde o sólido, o permanente e o fixo já não existem mais, onde o prevalece é o momento em que se vive, a experiência em que se atua, o instantâneo e o momento. E é nesse cenário, onde as identidades se formam e se reformam em permanente contato com o novo, o atual. Para Bauman (2001, p.40), a sociedade contemporânea, ou a sociedade da modernidade fluida, como ele prefere chamar, dá aos sujeitos a autonomia de escolher qual identidade pretende seguir “encarregando os atores de realizar essa tarefa e assumir as conseqüências”. Nesse sentido, Ângela Benett, mesmo que contra a vontade, se vê envolvida num movimento de perda e reconstrução da identidade numa dinâmica típica do momento analisado por Bauman (2001).

Manter as coisas por longo tempo, além de seu prazo de descarte e além do momento em que seus substitutos novos e aperfeiçoados estiverem em oferta é, ao contrário, sintoma de privação. Uma vez que a infinidade de possibilidades esvaziou a infinitude do tempo de seu poder sedutor, a durabilidade perde sua atração e passa de um recurso a um risco. (BAUMAN, 2001, p.146)

De férias, Ângela não consegue se desvencilhar do computador e da rede, nem nos momentos em que as demandas profissionais não lhe exigem estar online. Em uma praia, a conversar com aquele que se passaria por amante dela para consegue resgatar o disquete, Jack, a personagem reconhece que está “na praia mais perfeita do mundo e só pensa em como conectar o modem”. Ela se mostra totalmente deslocada e não integrada aquele mundo. Camila, de “Nome Próprio” (2007), é retratada, em muitos momentos,

como uma pessoa que parece não pertencer a lugar nenhum, sem identificações mesmo que experimente múltiplas vivências rompendo, de vez, com a ideia de um sujeito coeso e estável. Fala-se aqui do sujeito apontado por Stuart Hall (2003) que se encontra deslocado, sem um eixo central que lhe guie, marcado por uma pluralidade de possibilidades de identidades, coerentes ou não e possibilitando, a todo o momento, novas experimentações. Para Hall, as sociedades atuais “são atravessadas por diferentes divisões e antagonismos sociais que produzem uma variedade de diferentes posições do sujeito – isto é, identidades – para os indivíduos” (HALL, 2003, p.17). Seguindo Hall, a coesão nas identidades perde força gerando um ser formado por uma colagem de escolhas, fragmentado que nasce a partir da interação com o mundo globalizado.

Mais do que instrumento de trabalho para Ângela, a internet representa um espaço de convivência entre a protagonista e seus colegas de trabalho e para a realização das tarefas do cotidiano. Ângela esquiva-se de qualquer encontro presencial que lhe é proposto preferindo se manter no anonimato de sua casa onde nem mesmo seus vizinhos a reconhecem. Ao recusar um convite para jantar, ela responde dizendo que “a rede é a camisinha definitiva”. É daí e por meio da internet que encomenda suas refeições e recebe demandas profissionais. Em determinado momento, demonstra desconforto por estar no saguão de um aeroporto rodeada de pessoas. As figuras afetivas mais próximas de Ângela são sua mãe, uma mulher idosa que sofre com Mal de Alzheimer, e seu ex-psicanalista. O ambiente de solidão em que vive a personagem se assemelha com o cenário vivido por Camila em “Nome Próprio” (2007). Ambas se mostram desconfortáveis na presença de outras pessoas preferindo se utilizar das ferramentas comunicacionais disponível no ciberespaço – como *chats*, *e-mails* e *blogs* – como meios de comunicação. Utilizando-se delas, as personagens conseguem manter certo grau de distanciamento diferente daquele experimentado numa interação face-a-face.

No plano elaborado para recuperar o disquete que se encontra com Ângela, os ciberterroristas se utilizam dos conhecimentos em informática não somente para apagar a identidade da personagem como também para modificar sua ficha na Justiça transformando-a numa criminosa foragida da polícia. Os criminosos conseguem ainda invadir o site de um laboratório alterando o resultado de um exame de HIV de negativo para positivo e levando o chefe da Segurança Nacional a se suicidar. Ou seja, para o espectador, o que se percebe é que ninguém está seguro navegando na rede. Pierre Lévy (1996, p.200) reconhece que, o universo, de múltiplos atores com infinitas intenções e possibilidades, “não é controlável porque, na maior parte do tempo, diversos atores,

diversos projetos, diversas interpretações estão em conflito”. Nas janelas abertas proporcionadas pela internet, o uso que se faz dela é algo imensurável e de difícil monitoramento.

A cibercultura reúne de formas caóticas todas as heresias. Mistura os cidadãos com os bárbaros, os pretensos ignorantes e os sábios. Contrariamente às separações do universal clássico, suas fronteiras são imprecisas, móveis e provisórias. (LÉVY, 1996, p. 238)

Em “Nome Próprio” (2007), a internet se mostra como o principal elo entre a protagonista, seus amigos e leitores do *blog* que ela produz. Por meio dos muitos *e-mails* que recebe diariamente, Camila tem acesso às opiniões e sugestões dos leitores sobre os seus textos e a um breve bate-papo com os amigos. Os *e-mails* funcionam como uma ponte entre Camila e o mundo externo. Por meio deles, por exemplo, a escritora recebe informações sobre outros *blogs* de teor difamatório sobre ela mesma, se comunica com amigos e fãs se mostrando, muitas vezes, como o primeiro passo para um posterior encontro presencial. Temos, como um exemplo, uma passagem do filme quando ela negocia o aluguel de um apartamento com um fã que sequer conhece presencialmente ou quando se comunica primeiramente por *e-mails* com um homem para, depois, decidir manter um relacionamento presencial com ele. Dessa forma, a *blogueira* vive com seus leitores e amigos virtuais um relacionamento que Thompson (1998) chama de “intimidade não recíproca” onde há uma aproximação entre as partes, mas sem que haja um compartilhamento do mesmo ambiente “espaço-temporal. Para Thompson (1998, p.191), um dos grandes atrativos desse tipo de interação se encontra no controle que cada um estabelece nessa relação que “deixa os indivíduos com a liberdade de definir os níveis de engajamento e de intimidade que desejam ter”, mas sem perder a fidelidade ao outro.

São companheiros regulares e confiáveis que proporcionam diversão, conselhos, informações de acontecimentos importantes e remotos, tópicos para conversação, etc. – tudo de uma forma que evita exigências recíprocas e complexidades que são características de relacionamentos sustentados através da interação face-a-face. (THOMPSON, 1998, p.191).

Outra representação social fortemente trabalhada em “Nome Próprio” (2007) é a ideia da internet como um espaço sem mediadores, democrático, um campo livre para a circulação de qualquer tipo de mensagem inclusive aquelas de cunho pornográfico e/ou que possam denegrir a imagem de alguém. Na rede, *blogueiros* denigrem a imagem de Camila por meio de xingamentos ou de fotos que expõem a intimidade sexual da

escritora com uma amiga. Por meio da representação da internet como um ambiente onde circulam mensagens de cunho polemizador e difamatório, o espectador entende que o meio funciona mais do que um lugar de interações de fundo pacificador e amigável. Ali se tem retratado um local com amplas possibilidades de desvirtuamento das “boas intenções”, de práticas sociais duvidosas pouco aceitas pelas regras da sociedade. Para Manuel Castells (1999), um dos principais fatores característicos da internet é justamente o fato de a rede possuir “diversificação, multimodalidade e versatilidade” nas mensagens ali difundidas sendo um meio “capaz de abarcar e integrar todas as formas de expressão, bem como a diversidade de interesses, valores e imaginações, inclusive a expressão de conflitos sociais” (CASTELLS, 1999, p.461).

Os espaços de convivência de Camila, retratado no filme, reforçam ainda mais a representação dos usuários da internet como pessoas solitárias, introspectivas que optam por manter relacionamentos virtuais ao invés de encontros presenciais – assim como também acontece em “A Rede” (1995). Em “Nome Próprio” (2007), a *blogueira* quase sempre aparece acompanhada apenas de um computador. Nos cenários montados no filme não há sofás, camas, armários ou enfeites que possam personalizar o ambiente e mostrar qual o lugar que a escritora ocupa nesse universo. O único objeto ao qual Camila parece mostrar algum apego é o computador com o qual trabalha e se relaciona com os outros. Esse traço da identidade de Camila reforça a idéia da interação social na rede como uma prática baseada no individualismo, deixando para trás as interações face-a-face. Essa é uma escolha da própria Camila que se mostra bem mais a vontade tecendo suas relações afetivas a distância do que presencialmente demonstrando uma certa fragilidade e um sentimento de não-pertencimento a grupo nenhum. Seguindo o pensamento de Zygmunt Bauman (2001, p.38), Camila, é fruto de uma identidade ou de muitas identidades típicas da contemporaneidade, de “individualização em excesso” e que “oscilam entre o sonho e o pesadelo e não há quando dizer que um se transforma no outro”. Para o autor, “as identidades talvez sejam as encarnações mais comuns, mais aguçadas mais profundamente sentidas e perturbadoras da ambivalência” (BAUMAN, 2001, p. 38). E assim vive Camila oscilando entre a alegria e a tristeza, entre a fidelidade e a infidelidade, entre o esperado e o inesperado.

Focando mais especificamente na questão dos *blogs*, o filme reforça, de certa forma, a representação social do meio como uma ferramenta de rápida atualização onde o escritor, justamente, por causa dessa agilidade, produziria textos carregados de um teor dramático e emocional onde as histórias pessoais são compartilhadas abertamente,

muitas vezes, numa diluição entre o público e o privado. O sucesso dos textos do *blog* de Camila parecem estar diretamente relacionado ao caráter instantâneo da ferramenta – instantâneo pela rapidez na produção pela publicação rápida dos textos –, o que a leva a produzir textos altamente carregados de emoção. Camila, no auge da raiva, logo após uma discussão com o namorado, tecla, em seu *blog* mensagens como “ninguém vive uma paixão impunemente” e “sei que o mundo vai ficar pequeno e perder o sentido”. O *blog* enfatiza o ‘eu’ de Camila, seus medos, seus desejos e sua forma de perceber o mundo. O teor dos textos escritos pela *blogueira* é sempre carregado de elementos de caráter subjetivo, introspectivo e íntimo que envolve sentimentos, valores e afetos. Esses aspectos reforçam ainda mais a imagem da internet como um ambiente propício para “descarregar” emoções e trocar confidências com os leitores do *blog* num processo de “exibicionismo tímido”, onde o outro é uma “platéia para a vida” e que torna “público mais do que a vida, idéias privadas que nunca teriam difusão ou plateia se não fosse a internet” (SCHITTINI, 2004, p.66).

Camila parece recorrer ao *blog* numa tentativa de buscar respostas para as suas dúvidas mais íntimas. Ali, ela revela seus desejos e pensamentos que são da esfera do privado numa ferramenta que preza pelo público: a internet. Mais uma vez, a rede se mostra como um espaço onde o público e o privado coabitam gerando novas formas de sociabilidade e comunicação entre os sujeitos e onde cada usuário usufrui dessa dinâmica da forma que lhe interessar. Nessa dinâmica, aquele que produz o *blog* e coloca ali suas questões mais íntimas se encontra numa situação de exposição nunca antes vista se não fosse a internet. Isso porque é inegável que conexão mundial de computadores trouxe novas oportunidades de se administrar as visibilidades mediadas – nesse caso pelo computador. Hoje, o sujeito se encontra numa posição muito mais acessível ao contato com o outro independente de onde se encontram. As mensagens, no caso aquelas produzidas por Camila, podem ser recebidas por qualquer indivíduo sem que haja a possibilidade de monitoramento do seu uso levando o autor do texto a uma situação que Thompson (1998, p.126) chama de “fragilidade” impossível de ser controlada.

Que é escrutínio global? Uso este termo para me referir ao regime de visibilidade criado por um crescente sistema de comunicações globalizado. Este sistema permite que os receptores vejam indivíduos situados em outras partes do mundo, e os vejam de um modo não recíproco (isso é, sem que eles mesmos sejam vistos). Os receptores se tornam assim testemunhas de eventos que acontecem em lugares distantes. (THOMPSON, 1998, p. 132)

Uma das principais características dos *blogs* que consiste na possibilidade de interatividade entre o autor e os leitores foi vedada por Camila. No *blog* que ela produz, não há espaço para comentários o que não permite que ela mesma conheça quem são os seus leitores numa relação não-recíproca de intimidade parecida com aquela estabelecida entre fãs e celebridade. Os fãs (como alguns se apresentam para a *blogueira*) também são parte integrante da formação da identidade de Camila já que, por meio da tictagem, ela se reconhece como uma escritora, motivando-a a produzir mais formando um elo de compromisso entre as partes onde ela escreve e eles lêem. Para Schittini (2004), *blogueiros* como Camila são bastante cultuadas por quem os lê porque conseguem, por meio de seus textos, provocarem algum tipo de identificação com os leitores onde ambos estabelecem uma sociabilidade virtual a partir dos pontos que existam em comum. A exposição da vida privada de Camila compartilhada com os leitores do *blog* constitui-se como uma característica do mundo virtual. Mesmo que os textos causem algum tipo de desapontamento, Bauman argumenta que, (2001, p.85) os leitores “difícilmente mudarão os hábitos confessionais ou dissiparão o apetite pelas confissões”. E continua dizendo que “o modo como as pessoas individuais definem individualmente seus problemas individuais e os enfrentam com habilidades e recursos individuais é a única questão pública e o único objeto de interesse público”. (BAUMAN, 2001, p.85)

4.4.5 O que se aprende com o uso da rede?

O surgimento e a popularização das novas tecnologias mediáticas trouxeram novas experimentações e possibilidades aos indivíduos, mas, também exigiram o desenvolvimento de novas competências e habilidades por parte dos usuários. Seja para fins comunicacionais ou para profissionais, surgem novas necessidades de aprendizado por parte dos usuários para que pudessem dar conta das possibilidades que vieram com as novas mídias – em especial a internet. O cotidiano dos indivíduos está cada vez mais próximo da grande interconexão mundial de computadores e o seu conhecimento e o seu pleno uso se mostram, hoje, como pré-requisito para a integração do sujeito na sociedade a qual pertence. Aquele que não domina o pacote básico de acesso à rede – enviar e receber *e-mails*, participar das redes sociais..., por exemplo – já não é visto com bons olhos fazendo parte do denominado grupo de excluídos digitais. No entanto, participar ativamente da rede e estar *online* e acessível aos outros de modo virtual requer não somente o domínio de habilidades e competências específicas, como gera,

como consequência, um aprendizado, ao qual, denominamos aqui como mediático. Conceituando as aprendizagens mediáticas como aquelas que, na interação do sujeito com os produtos mediáticos, causam algum tipo de reação, interpretação e interpelação. Para Braga e Calazans (2001), o usuário aprende, nessa proximidade com os meios, novas maneiras de agir e de interagir, de se expressar e de se comunicar com os outros. Nesse processo, o sujeito, ao contrário do que possa parecer, o usuário adota uma postura ativa, e não passiva, de reelaboração e ressignificação do conteúdo recebido ali.

A aprendizagem aparece então como uma consequência não alvejada, mas, inevitável como uma decantação de outras atividades como um complemento não necessariamente percebido pelo usuário. É um pouco difícil perceber, na circulação mediática de saberes, alguma aprendizagem. (BRAGA e CALAZANS, 2001, p. 98)

A interação, que acontece nesse processo indivíduos-rede, não se restringe apenas a uma troca propriamente conversacional. Nessa interação há de se levar em conta a troca de processos simbólicos que ajudam os sujeitos a organizar e definir a vida em sociedade. Para Braga e Calazans (2001, p. 29), “de um modo diferido e difuso (além dos modos diretos e imediatos), materiais simbólicos circulam na sociedade, são interpretados e usados, são fonte de ações e interações entre pessoas, e produzem efeitos de sentidos”. Nesse processo de interpretação do material difundido pelas mídias, o sujeito recorre, ainda, ao seu próprio acervo cultural na reorganização e reabsorção dos discursos proferidos pelos produtos mediáticos. A aprendizagem mediática, mesmo que não almejada ou intencionada, acontece seguindo uma lógica do próprio usuário que decide e seleciona o que, nesse universo de informações, o que lhe interessa onde a “qualidade dessa aprendizagem depende sempre das seleções realizadas e do uso que se faz delas” (BRAGA; CALAZANS, 2001, p.99). Ou seja, os conteúdos disseminados pela mídia não atingem a todos da mesma maneira, e não significam as mesmas coisas para pessoas diferentes, em contextos distintos. São, justamente, essas aprendizagens que nascem em decorrência do uso das tecnologias mediáticas, no caso a internet, e que aparecem nas produções cinematográficas que interessam a esse estudo.

Numa tentativa de melhor desvendar quais aprendizagens seriam absorvidas pelos usuários no momento da interação com a rede, quais habilidades e competências necessárias para o completo domínio da ferramenta e percebidas no *corpus* analisado – “A Rede” (1995) e “Nome Próprio” (2007), a opção foi a elaboração de um quadro que mais claramente nos levassem a perceber tais fenômenos. O objetivo aqui se baseava em

responder quais seriam as possíveis aprendizagens decorrentes das interações entre indivíduo e internet retratada no campo filmico selecionado.

QUADRO 2: APRENDIZAGENS MEDIÁTICAS EM “A REDE” E “NOME PRÓPRIO”

<p><i>A Rede</i> (1995)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizando-se da internet de como um campo de trabalho, fez-se necessário que a protagonista adquirisse conhecimentos técnicos avançados que lhe permitisse um uso específico da rede – como exterminar vírus e desenvolver programas de segurança para empresas; • Diante do plano dos criminosos para recuperar o disquete e da perda da própria identidade, Ângela percebe as suas próprias fragilidades e o distanciamento presencial que mantém com as demais pessoas; • Ao contrário do que a personagem poderia pensar, após de envolver com os ciberterroristas, ela percebe que nem tudo esta seguro da rede, sua vida pode ser rastreada e seus dados acessados por pessoas com conhecimento e habilidade específicos para isso; • A protagonista percebe que há relacionamentos que precisam ser melhor cativados e mantidos próximos fisicamente – como no caso da mãe dela.
<p><i>Nome Próprio</i> (2007)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Para se atingir ao objetivo de se relacionar com os outros e escrever seus textos, Camila desenvolve habilidades que lhe permitam enviar e receber <i>e-mails</i> e produzir o <i>blog</i>; • A protagonista vê a rede como um espaço que lhe permita escrever livremente seus textos e, assim, disponibilizá-los para que outros os leiam; • Camila percebe que nem mesmo a mediação de um computador a distancia dos outros indivíduos e que, naquele meio, ela pode ver suas questões íntimas expostas a todos; • A personagem se utiliza da rede como um espaço através do qual pode recorrer aos amigos para conseguir ajuda para suas necessidades pessoais – como moradia.

A partir da produção do quadro, percebemos, entre outros pontos, as principais habilidades e competências que os personagens deveriam desenvolver para torná-los

aptos ao uso da internet com finalidades bem definidas. Isso quer dizer, por exemplo, que um personagem para se relacionar com outro, trocando *e-mails*, fazia-se necessário o desenvolvimento de habilidades que o tornassem capaz de acessar um *site* de relacionamento, preencher um perfil, cadastrar sua senha pessoal, escrever o e-mail e enviá-lo dominando os comandos que fossem necessários para tal fim. O usuário/personagem, nesse caso, “aprende” que a rede é um meio através do qual ele consegue se relacionar com outras pessoas independentes de seus locais de origem por meio de uma comunicação mediada pelo computador com acesso a internet. Em outras produções analisadas, constatou-se que aqueles personagens que se mostravam, como *hackers* nos filmes ou que praticavam crimes cibernéticos, teriam um conhecimento mais específico, técnico e avançado em informática e seriam profissionais atuantes na área que assumiriam outras identidades para praticar os delitos virtuais sem serem identificados.

No caso de “A Rede” (1995), o conhecimento adquirido por Ângela é mais especializado na medida em que ela se utiliza da rede como ambiente profissional. Naquele ambiente, ela se comunica com os colegas, recebe demandas de trabalho e combate vírus dos programas de computadores. Em “Nome Próprio” (2007), mais do que trocar *e-mails*, Camila percebeu, por meio daquela interação, que a rede poderia se tornar um local propício para postar seus textos e, para tanto, investiu no desenvolvimento de competências e habilidades que lhe permitisse produzir um *blog*. Em outro filme, como “Firewall” (2006), o protagonista Jack é um especialista em segurança na rede que, se vitima de um plano envolvendo crackers que invadem sites e roubam informações pessoais. Nesse caso, são pessoas com formação técnica que, em paralelo as atividades profissionais que desenvolvem, cometem cibercrimes. Nos casos exemplificados temos dois tipos de competências e habilidades adquiridas para o uso da rede. Primeiro, um tipo mais difuso e disperso, que nasce a partir do estímulo, vontade e busca, do próprio usuário, em conhecer a ferramenta e, assim, fazer uso adequado dela. Na maior parte das vezes, o conhecimento não vai além daquele que o possibilite se comunicar a distância com os outros indivíduos. Depois temos um tipo de competência e habilidade adquirida pelo sujeito por meio de um esquema mais formal de ensino advindo de universidades e cursos técnicos. E, aí, nesses casos, o sujeito pode, até mesmo, invadir *sites*, roubar informações pessoais e cometer crimes graças ao conhecimento que adquiriu. E, diante da velocidade com que essas mídias são

atualizadas, surge a necessidade de uma atualização nos conhecimentos por parte de quem as utiliza.

Os novos saberes mediatizados, que nascem por conta de uma aprendizagem estabelecida, no caso, com a internet, não são organizados e, muitas vezes, não correspondem a aqueles disponibilizados nos processos formais de ensino ou aceitos pela sociedade. São saberes que circulam em função de uma “desformalização dos conhecimentos na sua elaboração original, em uma reformatização para os propósitos da mediatização” (BRAGA; CALAZANS, 2001, p. 98). Em “Caixa Dois” (2007), por exemplo, o personagem Henrique, assume posturas duvidosas eticamente no mesmo momento. Ele se mostra um filho dedicado à família e aos estudos, e no momento seguinte, se utiliza dos conhecimentos adquiridos na faculdade de informática, para acompanhar o colega Capilé em suas “aventuras ilegais” pela rede. Em outro filme, “O Implacável” (2000), o conhecimento adquirido pelos usuários para o uso da rede passa a ser usado para prostituição e venda de drogas. Ou até mesmo em “Nome Próprio” (2007), Camila se vê vítima de pessoas que se utilizam dos *blogs* para difamá-la junto aos leitores e amigos.

No cenário atual, torna-se cada vez difícil organizar as competências, as habilidades e os saberes seguindo uma classificação pré-estabelecida de relevância que abranja a todos da mesma forma. A diversidade de saberes que decorrem dessa interação são inúmeros e difíceis de serem analisados e muitas vezes, percebidos. Não há campo de estudo que dê conta dos conhecimentos que surgem em espaços não formalizados de ensino em uma velocidade nunca antes percebida.

5 ENTRE REFLEXÕES E CONSTATAÇÕES

A presente dissertação nasceu a partir de um objetivo que aliasse os campos da Educação e da Comunicação, principalmente, numa discussão que unisse os conceitos de aprendizagens mediáticas, representações sociais, cibercultura e cinema. Mais especificamente, o que se pensava, inicialmente, era buscar compreender um pouco mais sobre como os sujeitos se comportavam e construíam suas identidades numa sociedade que vive um momento de grande aproximação e diálogo com as tecnologias mediáticas. No cenário da atualidade, refletir sobre as representações sociais da internet e as aprendizagens mediáticas necessárias para o seu uso abordados no cinema é fundamental para se discutir a sua utilização, a escolha dos usuários, seus efeitos impactos na sociedade. Ignorar esse quadro significaria negar um mundo que, cada vez mais, se vê diante das oportunidades proporcionadas pelos avanços tecnológicos.

O campo da Educação ao tomar para si as discussões sobre representações sociais reconhece a relevância do conceito e de seu poder de “intervir em processos variados, tais como a difusão a assimilação de conhecimentos, o desenvolvimento

individual e coletivo, a definição das identidades e sociais, a expressão dos grupos e as transformações” (JODELET, 2001, p. 22). Nesse sentido, conhecer as representações sociais veiculadas pela mídia é de fundamental importância, tendo em vista que nos possibilita ter acesso a um conjunto de sentidos e significados que servem de referência para os indivíduos no momento de elaborar sua realidade e suas práticas sociais. Reconhecendo ainda que as tecnologias mediáticas têm poderes para disseminar e aprofundar saberes, conhecimentos e informações, constata-se que perceber e conhecer as representações sociais veiculadas nos meios instiga novas discussões fundamentais no campo educacional. Dessa forma, cabe recuperar Alves-Mazzotti que afirma que (2008, p.21), “as representações sociais constituem elementos essenciais à análise dos mecanismos que interferem na eficácia do processo educativo” justamente por sua ligação com a “linguagem, a ideologia e o imaginário social”.

Somado às reflexões acerca das representações sociais sobre a internet que circulam nas produções cinematográficas, o que se tentou nesse trabalho foi realizar ainda um levantamento de quais aprendizagens mediáticas se fazem necessárias para que o indivíduo se utilize da rede. Relembrando aqui o conceito de aprendizagem mediática como um processo educacional não-formal de assimilação de conhecimento que se dá graças à interação do indivíduo com os discursos midiáticos envolvendo ainda o desenvolvimento de potencialidades que levem o sujeito a fazer uso – no caso aqui da internet. Para Braga e Calazans (2001), seriam aquelas “aprendizagens decorrentes do espaço mediático – enquanto disponibilizador de conhecimentos e atitudes” (p.62) e “obtidos nos materiais simbólicos” (p.63).

Escolher a internet, seus usos e usuários como um campo de análise para esse trabalho se deu, principalmente, pela ferramenta mostrar-se, hoje, como um dos principais meios de circulação de informações e conhecimento, que se populariza cada vez mais seja para uso pessoal, quanto profissional ou acadêmico. Além disso, essa dissertação focou a rede como um meio cuja importância também se justifica pelo fato de possibilitar a interação com diferentes públicos, em diferentes locais se constituindo um espaço privilegiado para a análise de representações sociais. E é a vivência nesse ciberespaço que o sujeito experimenta novas formas de se comunicar, se relacionar, se informar e se divertir.

Pela investigação realizada através da leitura dos filmes constatou-se que algumas representações sociais sobre o meio se tornaram mais frequentes e constantes reforçando, junto aos espectadores, uma imagem consolidada da internet como um

ambiente que proporciona novos hábitos e práticas, como conversações e compras *online*, por exemplo, e contribuindo na geração de um indivíduo que emerge inserido no contexto das novas tecnologias mediáticas. Ao assistir aos filmes que abordavam a internet, selecionar dois que melhor proporcionassem uma discussão sobre o tema e elaborar os quadros, ficou claro que mais do que uma ferramenta comunicacional, a internet se mostra, nas produções cinematográficas, basicamente, como um ambiente com múltiplas possibilidades, mas de uso limitado e restrito à troca de e-mails entre os personagens, a fins profissionais ou à atuação de criminosos cibernéticos.

No que se refere ao uso da rede como aparato tecnológico para conversações – que nem sempre são transportadas para a esfera do presencial –, alguns destaques foram percebidos nos filmes analisados. A personagem de Sandra Bullock, em “A Rede” (1995), Ângela Bennet, em conversa com um amigo virtual, ao afirmar que “ninguém mais sai de casa, ninguém mais faz sexo”, ou quando o amigo e criminoso Jack diz ser do ramo da informática “como todo mundo”, demonstra a existência de um tipo de indivíduo que se forma e se constrói muito mais na interação mediada pelo computador – ou por qualquer outro aparato tecnológico – do que por meio de uma interação face-a-face. Esse sujeito da contemporaneidade se mostrou muito bem retratado não somente em “A Rede” (1995), como também em “Nome Próprio” (2007) ou ainda em outros filmes vistos para esse trabalho.

Nessa dinâmica dos relacionamentos *online*, os personagens desenvolvem relações afetivas e amorosas assumindo, muitas vezes, uma identidade que, nem sempre, corresponde à realidade, adotando um nickname e se apresentando como lhe convier. Num primeiro momento, a comunicação se estabelece a partir daquilo que o usuário se expressa e mostra sobre si mesmo, ainda que, muitas vezes, se faça uso de informações falsas. Em “A Nova Cinderela” (2004), por exemplo, a protagonista, Sam Montgomery, primeiro estabelece um contato virtual com um rapaz, apresentando uma identidade falsa para ele, para depois, decidir encontrar-se com ele presencialmente. O mesmo acontece em “Procura-se um amor que goste de cachorros” (2005), “Minha mãe quer que eu case” (2007), onde as personagens principais se inscrevem em *chats* de relacionamento para tentar encontrar um parceiro produzindo descrições irreais. O que se percebe é que no momento em que as relações se fortalecem há a necessidade de um encontro presencial que pode corresponder ou não ao idealizado no virtual. A sensação de liberdade com o anonimato que a internet permite é o que move essas

experimentações com a identidade e que podem ser desmascaradas ou não num encontro presencial.

As questões aqui discutidas sugerem também o cinema como uma tecnologia mediática que ocupa um lugar central como formadora e veiculadora de representações sociais sobre a rede. No contexto das produções analisadas, os pontos mais evidentes foram o fascínio e a naturalidade com que a internet se mostra retratada, assim como a facilidade que os usuários do meio, mostrados nos filmes, têm no domínio dos seus recursos e no uso das informações encontradas. Acessar a internet aparece como uma atividade individual mas, não solitária. O que se busca, na maioria das vezes, é o estabelecimento de uma comunicação com outros sujeitos com mais diversas finalidades. Surgem a todo o momento contatos com outros indivíduos, dos mais diferentes contextos, em uma rede de relacionamentos inimaginável antes do advento da ferramenta e fortalecendo o meio como um espaço de sociabilidade imprescindível para o uso do dia-a-dia e como um fundamental objetivo de pesquisa.

Apesar das múltiplas habilidades e competências que os usuários retratados nos filmes desenvolveram para lidar com as muitas formas de interação na internet, eles ainda não parecem perceber as inúmeras possibilidades de produção e de divulgação da sua comunidade, da sua cultura ou de disseminação de iniciativas de cunho mais pedagógico. Entender a rede como uma nova forma de representar o conhecimento provocando novas idéias ou de práticas mais inovadoras de utilização do meio estimulando um uso mais crítico dessa ferramenta de infinitos alcances.

ANEXOS

ANEXO 1

FICHAS INFORMACIONAIS – FILMES QUE INCLUEM A INTERNET DE 1983-2008

<i>Jogos de Guerra</i> (EUA)
Título original: <i>War Games</i>
Colorido
Gênero: Ficção Científica
Ano de Lançamento: 1983
Roteiro: Lawrence Lasker e Walter F. Parkes
Distribuidor: MGM
Direção: John Badham
Produção: Harold Schneider
Elenco: Matthew Broderick (David Lightman), Dabney Coleman (McKittrick), John Wood (Stephen Falken)
Sinopse: O jovem estudante David Lightman (Matthew Broderick) é um <i>hacker</i> aficcionado por informática que costuma invadir sistemas pouco seguros como o de sua escola. No entanto, acreditando estar se conectando a um site de jogos, David se conecta acidentalmente ao sistema de defesa norte-americano, controlado por um computador sofisticado e seguro. O acidente provoca um estado de alerta em todo o sistema militar do país que acredita estar sendo atacado pela União Soviética. Os norte-americanos preparam um ataque à URSS que pode acabar causando a Terceira Guerra Mundial. David é detido e interrogado pelos militares.

<i>A Rede (EUA)</i>
Título original: <i>The Net</i>
Colorido
Gênero: Suspense
Ano de Lançamento (EUA): 1995
Roteiro: John D. Brancato e Michael Ferris
Distribuidor: Columbia Home Vídeo
Direção: Irwin Winkler
Produção: Rob Cowan e Irwin Winkler
Elenco: Sandra Bullock (Angela Bennett), Jeremy Northam (Jack Devlin)
Sinopse: Angela Bennett (Sandra Bullock) é uma analista de sistema especializada em jogos infantis e juvenis que trabalha e vive isoladamente em sua casa. Repentinamente ela recebe um disquete com informações secretas levando-a a se envolver em uma trama onde seus dados são alterados nos computadores do governo para que ela seja considerada uma criminosa. Angela sai de férias e quando volta descobre que perdeu totalmente sua identidade. Para a polícia, ela passa a ser conhecida como prostituta, viciada em drogas e ladra. Ela precisa reconstruir sua identidade e provar a todos quem realmente ela é. Ela utiliza a Internet para se relacionar com o mundo externo para trabalhar, conversar ou consumir.

<i>Mensagem para você (EUA)</i>
Título original: <i>You've got mail</i>
Colorido
Gênero: Comédia
Ano de Lançamento: 1998
Direção: Nora Ephron
Roteiro: Nora Ephron e Delia Ephron
Distribuição: Warner Bros
Produção: Nora Ephron e Lauren Shuler Donner
Elenco: Tom Hanks (Joe Fox III); Meg Ryan (Kathleen Kelly)
Sinopse: Proprietária de uma pequena livraria, Kathleen (Meg Ryan) praticamente mora com seu noivo (Greg Kinnear), mas mantém um relacionamento estável pela Internet com um desconhecido, e todo dia eles trocam pelo menos um e-mail adotando, para isso, nicknames. Seu amigo virtual (Tom Hanks) é comprometido com sua noiva (Parker Posey). Kathleen e seu marido vivem uma relação com poucos diálogos. De repente, a vida dela é abalada com a chegada de uma enorme livraria, que pode acabar com um negócio que é da sua família há 42 anos, e ela passa a não suportar um executivo que comanda esta mega-livraria, sem imaginar que é o mesmo homem com quem ela conversa pela Internet. Após algum tempo, ele toma consciência da situação, mas teme se revelar e muito menos dizer que se sente atraído por ela. Ambos utilizam a Internet como meio de construir sólidas relações afetivas onde não importa a proximidade física, mas sim preferências e gostos pessoais. Por exemplo, eles compartilham o mesmo gosto para literatura. O virtual substitui o físico no momento das relações afetivas. Eles se reconhecem mais naquilo que construíram virtualmente – mesmo que esse esteja distante – do que naquela relação que está ao lado deles. Ambos se conectam através de laptops, sentados ou deitados na cama, de noite, após o trabalho. Curiosidade: O título original do filme, "You've got a mail", é a frase dita para os assinantes americanos da América Online, provedor de acesso a Internet, quando eles se conectam à web e recebem uma mensagem em suas mailboxes.

<i>Matrix (EUA)</i>
Título original: <i>The Matrix</i>
Colorido
Gênero: Ficção Científica
Ano de Lançamento: 1999
Direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski
Roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski
Distribuição: Warner Bros.
Produção: Joel Silver
Elenco: Keanu Reeves (Thomas A. Anderson/Neo), Laurence Fishburne (Morpheus), Carrie-Anne Moss

(Trinity), Hugo Weaving (Agente Smith)
Sinopse: Thomas Anderson (Keanu Reeves) trabalha, durante o dia, em uma empresa de programas para computador como engenheiro de software e, à noite, assume a figura de um hacker. Ele vive atormentado por um pesadelo onde aparece conectado por cabos e acorda assustado. Thomas é abordado por Trinity, uma estranha que o leva para conhecer, Morpheus, um líder no grupo que vislumbra em Thomas a figura do escolhido para combater as máquinas e alguém que ele procurava há algum tempo. Ele está convencido de que Thomas é Neo, o aguardado messias capaz de enfrentar a Matrix e conduzir as pessoas de volta à realidade e à liberdade. Thomas descobre que é, assim como outras pessoas, vítima da Matrix, um sistema inteligente e artificial que manipula a mente das pessoas, criando a ilusão de um mundo real enquanto usa os cérebros e corpos dos indivíduos para produzir energia.

<i>Tolerância</i> (Brasil)
Colorido
Gênero: Drama
Ano de Lançamento: 2000
Direção: Carlos Gerbase
Roteiro: Carlos Gerbase, Jorge Furtado, Giba Assis Brasil e Álvaro Teixeira
Distribuição: Columbia TriStar do Brasil
Produção: Luciana Tomasi e Nora Goulart
Elenco: Maitê Proença (Márcia), Roberto Bomtempo (Júlio)
Sinopse: Um casal - ele, um editor de revista masculina, e ela, uma advogada -, vivem um relacionamento aberto onde se permitem trocar experiências sexuais com outras pessoas. Júlio (Roberto Bomtempo) se relaciona virtualmente, pela Internet, com outras mulheres adotando, para isso, um <i>nickname</i> . Assim, vivem tranquilamente durante anos. Márcia (Maitê Proença) conta ao marido que manteve relações sexuais com um cliente. Mesmo contrariado, ele aceita. Pouco tempo depois, Júlio conhece uma amiga da filha, se encanta por ela colocando em dúvida o relacionamento entre ele e sua esposa. A união fica fragilizada. Há um crime e Júlio é acusado de assassinato.

<i>O Implacável</i> (EUA)
Título original: <i>Get Carter</i>
Colorido
Ano de lançamento: 2000
Gênero: Ação
Direção: Stephen T. Kay
Roteiro: David McKenna
Distribuição: Warner Bros.
Produção: Mark Canton, Elie Samaha e Neil Canton
Elenco: Sylvester Stallone (Jack Carter), Miranda Richardson (Gloria), Rachael Leigh Cook (Doreen)
Sinopse: De volta à sua cidade natal por causa do enterro de seu irmão, Jack Carter (Sylvester Stallone) resolve investigar quem matou seu irmão e, conseqüentemente, decide partir para a vingança. Ele é um homem que vive sozinho e trabalha cobrando violentamente a dívida dos outros. O principal suspeito da morte de seu irmão é um antigo amigo de infância deles que trabalha com pornografia online. Ele descobre que sua sobrinha, filha de seu irmão, também tem vídeos pornôns espalhados pela rede.

<i>A Senha</i> (EUA)
Título original: <i>Swordish</i>
Colorido
Gênero: Suspense
Ano de Lançamento: 2001
Roteiro: Skip Woods
Distribuidor: Warner Bros.
Produção: Jonathan D. Krane, Joel Silver e Paul Winze
Elenco: John Travolta (Gabriel Shear); Hugh Jackman (Stanley Jobson) Halle Berry (Ginger)
Sinopse: Stanley é um dos melhores hackers do planeta, mas proibido de se aproximar a menos de 45 metros de uma loja de computadores e de usar um computador depois de ter se envolvido com operações tecnológicas do FBI de vigilância cibernética. Stanley está falido quando Ginger o chama para acessar os computadores do DEA e roubar cerca de 9,5 bilhões de dólares que estavam em fundo perdido desde que

a empresa foi fechada. Ginger oferece 100 mil dólares para Stanley apenas conversar com Gabriel (um espião internacional que está por trás do plano), sendo que se não gostar poderá ir embora com o dinheiro, que proporcionará a Stanley recomeçar sua vida e recuperar a guarda de sua filha.

<i>O olho que tudo vê</i> (Inglaterra)
Título original: <i>My Little Eye</i>
Colorido
Gênero: Suspense
Ano de Lançamento: 2002
Direção: Marc Evans
Roteiro: David Hilton e James Watkins
Distribuição: Universal Focus / UIP
Produção: Jonathan Finn, Alan Greenspan, David Hilton e Jane Villiers
Elenco: Sean Cw Johnson (Matt), Kris Lemche (Rex), Stephen O'Reilly (Danny), Laura Regan (Emma)
Sinopse: Cinco jovens são chamados para participar de um <i>reality show</i> , transmitido pela Internet. Para ganhar o prêmio de um milhão de dólares, eles precisam morar seis meses juntos numa casa. Cada um tem uma motivação diferente para querer estar lá - fama, dinheiro, aventura. Um detalhe: pela regra, se um deles sair, todos perdem o direito ao prêmio. Com o tempo, as diferentes motivações para participar do desafio mostram quem é cada um deles e do que são capazes para se manter no jogo. Para piorar, eles acreditam que um estranho esteja do lado de fora da casa querendo assustá-los para fazê-los desistir do jogo.

<i>A Isca Perfeita</i> (EUA)
Título original: <i>Birthday Girl</i>
Colorido
Ano de lançamento: 2002
Gênero: Comédia Romântica
Direção: Jez Butterworth
Roteiro: Jez Butterworth e Tom Butterworth
Distribuição: Miramax Films / Buena Vista International
Produção: Eric Abraham, Steve Butterworth e Diana Phillips
Elenco: Nicole Kidman, Ben Chaplin, Vincent Cassel, Mathieu Kassovitz
Sinopse: John (Ben Chaplin) vive sozinho no interior da Inglaterra e decide entrar num site de namoros a distância para encontrar uma parceira. Ele se encanta com Nadia (Nicole Kidman) e, logo, eles começam a namorar através de e-mails. Mesmo se relacionando a distância, eles marcam a data do casamento. Nadia, que mora na Rússia, viaja para a Inglaterra, onde John trabalha como banqueiro. Aos poucos, ele percebe não somente as diferenças culturais (ela não fala uma palavra de inglês) que dificultam o relacionamento entre eles, mas, também que ela guarda um certo mistério. Após um tempo de convívio, John presenteia Nadia com um dicionário inglês-russo, enquanto a misteriosa russa continuava a satisfazer seus prazeres sexuais. Um dia, com tal dicionário, Nadia consegue avisar o banqueiro que era seu aniversário e ele rapidamente prepara uma pequena e particular festa para sua amada. Acontece que neste mesmo dia, Nadia recebe visitas de dois russos (Vincent Cassel e Mathieu Kassovitz), um primo e um amigo, que resolvem passar um tempo na casa de John. Aos poucos, ele descobre que ela, na verdade, faz parte de uma gangue que pretende roubá-lo.

<i>A Casa Caiu</i> (EUA)
Título original: <i>Bringing down the house</i>
Colorido
Ano de lançamento: 2003
Gênero: Comédia
Direção: Adam Shankman
Roteiro: Jason Filardi
Distribuição: Touchstone Pictures / Buena Vista International
Produção: Ashok Amritraj
Elenco: Steve Martin (Peter Sanderson), Queen Latifah (Charlene Morton), Eugene Levy (Howie Rottman)

Sinopse: Peter Sanderson (Steve Martin) é um advogado solitário e divorciado, que ainda é perdidamente apaixonado por sua ex-esposa (Jean Smart). Peter tenta levar uma vida normal e ser um bom pai, sendo que para conhecer novas pessoas costuma entrar em bate-papos na internet. Num dia ele inicia um animado papo com Ivy League, uma advogada com quem marca um encontro. Em seu lugar aparece Charlene Morton (Queen Latifah), uma ex-presidiária desbocada que se fez passar por advogada no chat para chamar sua atenção. Na verdade Charlene quer que Peter atue em seu caso como advogado, na intenção de provar sua inocência. Porém o que Peter mais quer é ficar longe dela, o que será difícil de acontecer devido à insistência de Charlene em obter o que deseja. Charlene representa tudo aquilo que ele menos sonhou numa mulher.

<i>Alguém tem que ceder</i> (EUA)
Título original: <i>Something's Gotta Give</i>
Colorido
Ano de lançamento: 2003
Gênero: Comédia romântica
Direção: Nancy Meyers
Roteiro: Nancy Meyers
Distribuição: Warner Bros. / Columbia Pictures Corporation / Sony Pictures Entertainment
Produção: Bruce A. Block e Nancy Meyers
Elenco: Jack Nicholson (Harry Sanborn), Diane Keaton (Erica Barry), Keanu Reeves (Julian Mercer), Amanda Peet (Marin)
Sinopse: Harry Sanborn (Jack Nicholson) é um executivo que trabalha no ramo da música e que namora Marin (Amanda Peet), com aproximadamente 30 anos a menos que ele. Harry e Marin decidem ir até a casa de praia da mãe dela, Erica (Diane Keaton), para visitá-la. Lá Harry sofre uma parada cardíaca, ficando sob os cuidados de Erica e de Julian (Keanu Reeves), um jovem médico local. Aos poucos Harry percebe que está se interessando cada vez mais por Erica, mas tenta esconder seus sentimentos. Julian também sente atração por ela, tornando-se um rival de Harry. Aos poucos, Harry e Erica vão se aproximando, e conversam, principalmente, pela Internet. Cada um em um quarto da casa, em seu laptop. A partir dessa troca virtual, eles se aproximam mais e ficam mais íntimos. Aos poucos, decidem conversar mais pessoalmente do que virtualmente.

<i>Eurotrip – Passaporte para a confusão</i> (EUA)
Título original: <i>Eurotrip</i>
Colorido
Gênero: Comédia
Ano de Lançamento: 2004
Direção: Jeff Schaffer
Roteiro: Alec Berg, David Mandel e Jeff Schaffer
Distribuição: DreamWorks Distribution LLC / UIP
Produção: Alec Berg, Daniel Goldberg, David Mandel e Jackie Marcus
Elenco: Scott Mechlowicz (Scott Thomas); Jacob Pitts (Cooper Harris); Kristin Kreuk (Fiona); Cathy Meils (Sra. Thomas); Nial Iskhakov (Bert)
Sinopse: Após se formar no 2º grau, Scott Thomas (Scott Mechlowicz) pensa em passar o verão com Fiona (Kristin Kreuk), sua namorada, mas ela resolve terminar o namoro com ele. Scott segue os conselhos de Cooper Harris (Jacob Pitts), seu melhor amigo, e manda um e-mail desaforado para um amigo, Mieke (Jessica Boehrs), que mora em Berlim, pois Cooper acha que Mieke é gay. Só então descobre que Mieke é uma bela jovem, mas Scott não pode nem tentar se retratar, pois seu e-mail foi bloqueado por ela. Assim ele decide ir até Berlim achar Mieke, juntamente com Cooper. Viajando de um jeito econômico, eles vão primeiramente para Londres, que seria a primeira etapa na tentativa de achar Mieke.

<i>A Nova Cinderela</i> (EUA)
Título original: <i>A Cinderella Story</i>
Colorido
Gênero: Comédia Romântica
Ano de Lançamento: 2004
Direção: Mark Rosman

Roteiro: Leigh Dunlap
Distribuição: Warner Bros
Produção: Ilyssa Goodman, Dylan Sellers e Clifford Webber
Elenco: Hilary Duff (Sam Montgomery), Chad Michael Murphy (Austin Ames)
Sinopse: Versão moderna da Cinderela – desta vez a menina é totalmente conectada às novas tecnologias de informação como Internet e celulares. Sam Montgomery (Hilary Duff) é uma jovem estudante do ensino médio, que vive com sua madrasta Fiona (Jennifer Coolidge) e as filhas dela, que a tratam da pior maneira possível. Sam leva uma vida sem grandes agitações e tem planos de cursar a Universidade de Princeton. Sua vida muda quando ela conhece, através da Internet, seu príncipe encantado. Porém logo Sam descobre que ele é na verdade Austin Ames (Chad Michael Murphy), um garoto popular que é também jogador de futebol americano do time de sua escola. Temendo ser rejeitada por Austin, ela passa a despistá-lo de todas as formas, tentando manter em segredo a identidade da garota com quem ele conversou através da Internet. Ela utiliza a Internet em casa e na escola, assim, como também utiliza o celular para mandar e receber mensagens.

<i>Tapas</i> (Espanha)
Título original: <i>Tapas</i>
Colorido
Gênero: Drama
Ano de Lançamento: 2005
Roteiro: José Corbacho e Juan Cruz
Distribuidor: Filmax
Produção: Julio Fernández e Luisa Matienzo
Elenco: Ángel de Andrés López (Lolo); Maria Galiana (D. Conchi); Elvira Mínguez (Raquel Merino); Rubén Ochandiano (César)
Sinopse: O filme traz cinco histórias sobre o cotidiano e que, em comum, têm o fato de se passarem no mesmo bairro na cidade de Barcelona. Uma das histórias conta a vida de Raquel (Elvira Mínguez), uma mulher de meia-idade, que vive um romance pela Internet. Mais do que sexo virtual, ela busca uma pessoa para se apaixonar de verdade.

<i>A Vida On-line</i> (EUA)
Título original: <i>On-line</i>
Colorido
Gênero: Drama
Ano de Lançamento: 2005
Direção: Jed Weintrob
Distribuidora: Europa Filmes
Produção: Tavin Marin Titus, Claude Arpels
Elenco: Josh Hamilton, Harold Perrineau, Isabel Gillies, John Fleck, Vanessa Ferlito, Eric Millegan
Sinopse: John Roth (Josh Hamilton) e seu amigo Moe Curley (Harrold Perrineau) dividem um apartamento em Nova Iorque e juntos administram o site <i>Intercon X</i> , um espaço virtual onde homens e mulheres realizam seus desejos sexuais com quem quiser bastando para isso um clique e um cartão de crédito. John é tímido e tem dificuldades para lidar com pessoas no âmbito presencial. Pela Internet, John conhece a garota de programa virtual Angel. Moe começa a namorar Moira e Ed (um homossexual) se apaixona por Jordan. Além da <i>Intercon-X</i> , o filme mostra o <i>Exit.com</i> , site suicida, e o <i>Angel cam</i> , um site onde uma menina exhibe sua rotina em seu apartamento durante as 24 horas do dia para que voyeurs a observem.

<i>Feed – Fome assassina</i> (Austrália)
Título original: <i>Feed</i>
Colorido
Gênero: Suspense
Ano de Lançamento: 2005
Direção: Brett Leonard
Roteiro: Kieran Galvin
Distribuição: Platina Filmes

Produção: Melissa Beauford
Elenco: Alex O'Loughlin (Michael Carter), Patrick Thompson (Phillip Jackson), Gabby Millgate (Deidre)
Sinopse: Phillip Jackson (Patrick Thompson) é um policial que trabalha como cyber-investigador de sites pornográficos. Até que um dia ele descobre um site chamado Feeder, pertencente a Michael Carter (Alex O'Loughlin), um homem psicótico que admira mulheres obesas e que, socialmente, se mostra perfeito com uma linda casa e uma linda esposa. No <i>site</i> , Michael se mostra alimentando suas vítimas até a morte, filmando este processo e transmitindo-o pela internet, para uma clientela seleta. Durante sua investigação Phillip descobre que Michael é americano, o que o faz deixar a Austrália rumo aos Estados Unidos para tentar capturá-lo. Michael se dedica a engordar mulheres até a morte com lanchinhos <i>fast-foods</i> . Ele se masturba enquanto elas lhe dizem: - Me alimenta! Ele as alimenta a ponto de elas não conseguirem sair da cama, numa relação de total dependência, onde ele tem total domínio sob suas vítimas. Ele utiliza a Internet de casa, num ambiente escuro e sinistro. Seu slogan: "Consumo é evolução. Se você é o que come, o que você é quando é comido?". Ele sofre um trauma de infância porque sua mãe era muito obesa e ele tinha que alimentá-la todos os dias. O policial consegue encontrá-lo. Ele se desculpa dizendo que liberta as mulheres dos rígidos padrões de beleza da sociedade.

<i>Menina má ponto com (EUA)</i>
Título original: Hard Candy
Colorido
Gênero: Suspense
Ano de Lançamento: 2005
Direção: David Slade
Roteiro: Brian Nelson
Distribuição: Lions Gate Films / Paris Filmes
Produção: Michael Caldwell, David Higgins, Richard Hutton e Jody Patton
Elenco: Patrick Wilson (Jeff Kohlver); Ellen Page (Hayley Stark)
Sinopse: Hayley Stark (Ellen Page) é uma adolescente, em torno de 15 anos, que conversa em um café com Jeff Kohlver (Patrick Wilson), um homem que conheceu num site de relacionamentos pela Internet. Jeff é um fotógrafo em torno de 30 anos, o que não a impede de sugerir que ambos visitem a casa dele. Lá Hayley encontra uma garrafa de vodka e começa a preparar alguns drinks, sugerindo em seguida uma sessão de fotos em que ela faria um strip-tease. Jeff se empolga com a idéia, mas logo sua visão fica embaçada e ele desmaia. Ao acordar ele está amarrado em uma cadeira e descobre que Hayley tinha colocado algo em sua bebida. Hayley começa a vasculhar a casa de Jeff, decidida a encontrar algo que o ligue a Dona Mauer, uma adolescente desaparecida há semanas. Mas caso não encontre alguma prova nem ele queira confessar, Hayley está decidida a usar outros meios para conseguir a informação que deseja. Recheado de torturas psicológicas. Ela utiliza a Internet de um cyber-café e ele de sua casa.

<i>Procura-se um amor que goste de cachorros (EUA)</i>
Título original: <i>Must Love Dogs</i>
Colorido
Gênero: Comédia Romântica
Ano de Lançamento: 2005
Direção: Gary David Goldberg
Roteiro: Gary David Goldberg, baseado em livro de Claire Cook
Distribuição: Warner Bros.
Produção: Gary David Goldberg, Jennifer Todd e Suzanne Todd
Elenco: Diane Lane (Sarah), John Cusack (Jake), Elizabeth Perkins (Carol), Christopher Plummer (Bill)
Sinopse: Sarah Nolan (Diane Lane) é uma professora que está em busca de um grande amor, divorciada há oito meses quando seu marido a trocou por uma mulher mais nova. Sarah está com sua auto-estima abalada. Suas irmãs decidem cadastrar seu perfil num site de relacionamentos, sem que ela saiba. A foto colocada no cadastro é a da formatura do colegial e a descrição passa longe da realidade: voluptuosa e sensual. Suas irmãs fazem apenas uma exigência aos pretendentes de Sarah: que gostem de cachorros. Mas Sarah mesmo não tem cachorro. Mesmo assim, ela resolve se aventurar pelo mundo do amor virtual e percebe como isso pode ser complicado, pois nem tudo é verdade e ela sempre se decepiona encontrando as pessoas mais esdrúxulas.

<i>Eu, você e todos nós</i> (EUA)
Título original: <i>Me and You and Everyone We Know</i>
Colorido
Ano de lançamento: 2005
Direção: Miranda July
Roteiro: Miranda July
Distribuição: IFC Films / Mais Filmes
Produção: Gina Kwon
Elenco: John Hawkes (Richard Swersey); Miranda July (Christine Jespersion); Miles Thompson (Peter Swersey); Brandon Ratcliff (Robby Swersey)
Sinopse: Richard Swersey (John Hawkes) é o elo de ligação entre várias histórias paralelas. Ele é vendedor de sapatos, se separou recentemente e agora mora com seus dois filhos, Peter (Miles Thompson) e Robby (Brandon Ratcliff). Ele mantém um relacionamento distante tanto com os filhos quanto com suas pretendentes. Tentou o suicídio logo após a separação. O que ele não sabe é que seu filho mais novo, de sete anos, está se relacionando sexualmente pela Internet. Ele finge ser um adulto para entrar em um chat e conversar com uma mulher. Seu irmão, também usuário da rede, reforça dizendo que “todo mundo mente nesse troço, você pode estar falando com um homem gordo ao invés de uma mulher”. Já o pai, sem saber que os filhos acessam a rede, tenta restringir o acesso à Internet dizendo que a rede pode representar um perigo.

<i>Uma mulher quase perfeita</i> (Inglaterra)
Título original: <i>Are you ready for love?</i>
Colorido
Gênero: Comédia
Ano de Lançamento: 2006
Direção e Roteiro: Jayson Rothwell
Distribuidora: Focus Filmes
Elenco: Ed Byrne (John Davies), Cressilda Whyte (Verônica Zemanova)
Sinopse: John Davies (Ed Byrne) é um escritor de piadas e roteirista de filmes de longa-metragem. Ele sofre de transtorno obsessivo compulsivo (obcecado com limpeza da casa), tem dificuldades em se relacionar (ele faz um tipo totalmente sem graça que só come comida congelada e macarrão instantâneo) e não consegue lidar bem com as mudanças e perdas. O caos começa definitivamente começa depois que ele perde a sua namorada, uma linda modelo. Ela rouba todas as suas coisas. Para se vingar, ele decide ir atrás da mulher mais bela e desejada do mundo. A escolha é feita pela Internet, através do Google. Ele descobre que a modelo tcheca Veronika Zemanova (Cressilda Whyte) é campeã de downloads pela rede (mais de 6 milhões de sites somente sobre ela). Ele se torna obcecado pela imagem dessa mulher, mas desiste de conhecê-la porque não consegue superar o medo de andar de avião. Ele usa o computador em casa, em cima da mesa da sala, com roupa confortável, durante o dia e a noite. Ele também usa a rede para se comunicar com outras pessoas que sofrem com comportamentos obsessivos como ele.

<i>O amor não tira férias</i> (EUA)
Título original: <i>The Holiday</i>
Colorido
Gênero: Comédia Romântica
Ano de Lançamento (EUA): 2006
Direção: Nancy Meyers
Roteiro: Nancy Meyers
Distribuição: Sony Pictures Entertainment/Columbia Pictures/Universal Studios Inc./ UIP
Produção: Bruce A. Block e Nancy Meyers
Elenco: Cameron Diaz (Amanda Woods), Kate Winslet (Iris Simpkins), Jude Law (Graham), Jack Black (Miles)
OBS: Mesma autora de “Alguém tem que ceder”
Sinopse: Iris Simpkins (Kate Winslet) é uma jornalista que escreve uma coluna sobre casamento bastante conhecida no jornal Daily Telegraph, de Londres. Ela está apaixonada por seu colega de trabalho Jasper (Rufus Sewell), mas não consegue dizer isso a ele e descobre que ele está prestes a se casar com outra. Longe dali, em Los Angeles, está Amanda Woods (Cameron Diaz), dona de uma próspera agência de publicidade especializada na produção de trailers de filmes. Após descobrir que seu

namorado Ethan (Edward Burns) a trai, Amanda encontra na Internet (através do Google) um site especializado em intercâmbio de casas. Amanda e Iris entram em contato e combinam a troca de suas casas, com Iris indo para a luxuosa casa de Amanda e Amanda indo para a cabana no interior da Inglaterra de Iris. Trata-se de duas mulheres bem-sucedidas em suas profissões, mas extremamente azaradas em suas relações amorosas. Ambas utilizam a Internet por um laptop em suas casas. Longe de suas próprias realidades, elas se descobrem capazes de ser mais felizes.

<i>Pecados Íntimos</i> (EUA)
Título original: <i>Little children</i>
Colorido
Gênero: Drama
Ano de Lançamento: 2006
Direção: Todd Field
Roteiro: Tom Perrotta e Todd Field
Distribuição: New Line Cinema / Warner Bros. / PlayArte
Produção: Albert Berger, Todd Field e Ron Yerxa
Elenco: Kate Winslet (Sarah Pierce); Patrick Wilson (Brad Adamson); Jennifer Connelly (Kathy Adamson); Gregg Edelman (Richard Pierce)
Sinopse: Sarah Pierce (Kate Winslet) é casada com Richard (Gregg Edelman) e vive em uma cidade no subúrbio dos Estados Unidos. Eles vivem um casamento infeliz e quase não há diálogo entre eles. Ela leva regularmente sua filha Lucy (Sadie Goldstein) a um pequeno parque perto de sua casa. Lá Sarah observa e conversa com outras mulheres, que também levam seus filhos para brincar e praticamente dedicam suas vidas a eles. Até que um dia surge Brad Adamson (Patrick Wilson) e seu filho Aaron (Ty Simpkins). Sarah começa a conversar com Brad. É o início de uma amizade entre eles, que envolve um homem frustrado por estar desempregado e uma mulher infeliz com seu casamento e sua própria vida. Nesse momento, Sarah descobre que seu marido a trai pela Internet – sua maior diversão é acessar sites de pornografia bizarra – e o pega em flagrante se masturbando, em casa, diante da tela do computador. Ela decide manter seu casamento de aparências, mas por outro lado, resolve transformar sua amizade com Brad em um caso extraconjugal. Brad é casado com Kathy (Jennifer Connelly).

<i>Firewall – Segurança em risco</i> (EUA)
Título original: <i>Firewall</i>
Colorido
Ano de Lançamento: 2006
Gênero: Ação
Direção: Richard Loncraine
Roteiro: Joe Forte
Distribuição: Warner Bros.
Produção: Armyan Bernstein, Basil Iwanyk e Jonathan Shestack
Elenco: Harrison Ford (Jack Stanfield); Virginia Madsen (Beth Stanfield); Paul Bettany (Bill Cox)
OBS: Um firewall é um dispositivo que funciona como corta-fogos entre redes, permitindo ou denegando as transmissões de uma rede a outra. Um uso típico é situá-lo entre uma rede local e a rede Internet, como dispositivo de segurança para evitar que os intrusos possam acessar à informação confidencial.
Sinopse: Jack Stanfield (Harrison Ford) é um especialista em segurança de rede tendo trabalhado principalmente para a rede bancária, barrando a entrada de <i>hackers</i> no sistema. Seu bom desempenho no trabalho fez com que desfrutasse de um confortável padrão de vida, ao lado de sua esposa Beth (Virginia Madsen) e seus dois filhos pequenos. No entanto, o hacker Bill Cox (Paul Bettany) tem estudando a vida de Jack há quase um ano, monitorando sua atividade na internet, ouvindo suas conversas telefônicas e acompanhando sua rotina diária, usando para tanto uma rede de câmeras digitais e microfones parabólicos. Bill e uma equipe de hackers conseguem invadir sua casa e manter Beth e seus filhos como reféns. Para que sua família sobreviva, Jack precisa participar de um esquema para roubar US\$ 100 milhões do Landrock Pacific Bank. Com todas as rotas de fuga possíveis tendo sido bloqueadas por Bill, Jack é obrigado a encontrar uma falha em seu próprio sistema de segurança que possibilite a transferência da quantia desejada para uma conta no exterior. Para localizar sua família que está desaparecida, ele conta com a ajuda do sistema GPS que foi instalado na coleira do cachorro da família. Pela Internet, ele consegue localizar o cativo de sua família e resgatá-los.

<i>A Rede 2.0</i> (EUA)
Título original: <i>The Net 2.0</i>
Colorido
Ano de lançamento: 2006
Gênero: Suspense
Roteiro: Rob Cowan
Direção: Charles Winkler
Distribuidora: Sony Pictures
Produção: Bahadır Atay, Rob Cowan, Irwin Winkler
Elenco: Nikki Deloach, Demet Akbag, Sebnem Dönmez, Neil Hopkins
OBS: Do mesmo produtor de <i>A Rede</i> .
Sinopse: Hope Cassidy (Nikki Deloach) é uma especialista em informática, que viaja até Istambul para conseguir o trabalho perfeito, mas que rapidamente se vê encurralada numa fraude de alta tecnologia. Ela propõe que o namorado vá junto e trabalhe pela Internet, mas ele se recusa e ela vai sozinha. O trabalho dela consiste em combater <i>hackers</i> e vírus. Ela usa seu laptop para realizar transações financeiras, mas um hacker descobre sua senha e rouba todo o seu dinheiro. Reforçando a idéia da Internet como um lugar inseguro, ela diz que “isso poderia acontecer com qualquer um”, “em algum momento, você também deve ter tido sua identidade roubada pela Internet”. Ela descobre que roubaram seu dinheiro e também seus documentos e ela perde sua identidade. De um pub, ela acessa os jornais locais e descobre que está sendo acusada de assassinato.

<i>Medo ponto com br</i> (EUA)
Título original: <i>FearDotCom</i>
Colorido
Ano de lançamento: 2007
Gênero: Suspense
Direção: William Malone
Roteiro: Josephine Coyle
Distribuição: Warner Bros.
Produção: Limor Diamant e Moshe Diamant
Elenco: Stephen Dorff (Mike Reilly); Natascha McElhone (Terry Houston); Stephen Rea (Alistair Pratt)
Sinopse: Após quatro corpos serem encontrados em Nova York, o detetive Mike Reilly (Stephen Dorff) e a pesquisadora Terry Houston (Natascha McElhone) começam a investigar o caso. A única pista que conseguem encontrar é que todas as vítimas acessaram o site www.fear.com 48 horas antes de sua morte. Para desvendar o mistério, Reilly decide conhecer o site, onde acaba mergulhando em uma espécie de universo proibido em que passa a ser confrontado por seus maiores temores. Com apenas dois dias para resolver o caso e evitar ser morto, ele passa a ser amedrontado pelo fantasma de Alistair Pratt (Stephen Rea), um antigo serial killer que escapou do FBI durante anos e agora passa a atacá-lo através da Internet.

<i>Caixa Dois</i> (Brasil)
Colorido
Gênero: Comédia
Ano de Lançamento: 2007
Direção: Bruno Barreto
Roteiro: Juca de Oliveira e Márcio Alemão, baseado em peça teatral de Juca de Oliveira
Distribuição: Buena Vista International
Produção: Paula Barreto, Paulo Dantas e Sara Silveira
Elenco: Fúlvio Stefanini (Luiz Fernando), Giovana Antonelli (Ângela), Zezé Polessa (Angelina), Daniel Dantas (Roberto)
Sinopse: Luiz Fernando (Fúlvio Stefanini) é um banqueiro rico e corrupto, que em uma transação financeira consegue um ganho extra de R\$ 50 milhões. Como o doleiro que geralmente desconta o cheque e envia os dólares para sua conta em Zurique está em coma, Luiz decide usar sua secretária (Giovana Antonelli) como "laranja". Porém ele se vê em apuros quando Romeiro (Cássio Gabus Mendes), seu funcionário e que levaria inicialmente R\$ 2 milhões da transação, coloca um dígito errado

ao fazer o depósito. Isto faz com que o dinheiro caia na conta de uma mulher trabalhadora e honesta (Zezé Polessa), cujo marido (Daniel Dantas) foi recentemente demitido pelo banco de Luiz Fernando. Ao saber do caso ela se recusa a fazer o estorno, gerando complicações para todos. A temática da Internet está presente em vários pontos. O banqueiro corrupto faz suas transações financeiras pela rede. O filho da mulher que recebe o dinheiro por engano é técnico em informática e, junto com um amigo *hacker*, consegue dar um golpe nos próprios golpistas que colocaram o dinheiro por engano na conta de sua mãe. O amigo *hacker* costuma invadir senhas de cartão crédito de pessoas que compram pela rede e fazer compras em nome de outros.

<i>Minha mãe quer que eu case (EUA)</i>
Título original: <i>Because I Said So</i>
Colorido
Gênero: Comédia Romântica
Ano de Lançamento (EUA): 2007
Direção: Michael Lehmann
Roteiro: Karen Leigh Hopkins e Jessie Nelson
Distribuição: Universal Pictures / Downtown Filmes
Produção: Paul Brooks e Jessie Nelson
Elenco: Diane Keaton (Daphne); Mandy Moore (Milly); Gabriel Macht (Johnny); Tom Everett Scott (Jason); Lauren Graham (Maggie)
Sinopse: Daphne (Diane Keaton) é uma mãe solteira que criou sozinha suas três filhas. Temendo que a caçula, Milly (Mandy Moore), faça uma escolha equivocada ou fique solteira, Daphne decide escolher o futuro marido dela. Para tanto coloca um anúncio em um site de relacionamentos, sem contar para Milly, e começa a selecionar os pretendentes. A mãe acessa seu computador de casa, um notebook instalado na mesa da sala. Ao contrário da mãe, Milly está mais preocupada com sua carreira e dispensa a ajuda de sua mãe já que elas têm gostos bem diferentes.

<i>A Estranha Perfeita (EUA)</i>
Título original: <i>Perfect Stranger</i>
Colorido
Gênero: Suspense
Ano de Lançamento: 2007
Roteiro: Todd Komarnicki, baseado em estória de Jon Bokenkamp
Distribuidor: Columbia Pictures / Sony Pictures Entertainment
Produção: Elaine Goldsmith-Thomas
Elenco: Halle Berry (Rowena Price); Bruce Willis (Harrison Hill); Jason Antoon (Bill Patel)
Sinopse: A Internet uniu Grace Clayton ao homem suspeito de ser seu assassino. Depois de se relacionar virtual e fisicamente com o executivo da publicidade Harrison Hill, ela aparece morta em circunstâncias misteriosas. A melhor amiga da vítima Rowena Price (Halle Berry) é uma repórter investigativa que fará tudo para descobrir o que aconteceu. Com a ajuda de seu amigo Miles, consegue acesso à conta de e-mail da amiga e descobre que ela estava sendo ameaçada pela mulher de Hill. Ela também arruma um emprego temporário na agência em que ele trabalha, assim tem chances de ter um contato pessoal com o amante de Grace. E, além de tudo isso, ainda se disfarça virtualmente e conversa via internet com o executivo. Todas estas pistas levam Rowena a saber cada vez mais, descobrindo ligações da vítima com seu namorado e até com Miles, criando uma verdadeira confusão sobre verdades e mentiras no caso.

<i>Nome Próprio (Brasil)</i>
Colorido
Gênero: Drama
Lançamento: Brasil, 2007
Direção: Murilo Salles
Roteiro: Elena Soarez, Murilo Salles e Melanie Dimantas
Distribuição: Downtown Filmes
Produção: Flávio Frederico, Suzana Villas Boas e Lionel Combecau
Elenco: Leandra Leal, Juliano Cazarré, Alex Didier, Munir Kanaan, David Katz, Rosane Mulholland, Ricardo Garcia, Gustavo Machado

Sinopse: Camila é uma jovem mulher empenhada em se tornar escritora - “Vivo para escrever, escrevo para viver”, ela diz. Seus textos, baseados em suas experiências pessoais, são publicados em um blog. Camila é intensa em suas relações pessoais e, isso, reflete em seus textos. O filme é construído a partir das relações que ela estabelece com o seu blog, com os e-mails que recebe, com seus amigos e namorados. Em sua trajetória, Camila constrói e destrói suas relações numa busca contínua pelo sentimento de pertencimento a algum lugar.

OBS: O filme é baseado nos livros “Máquina de Pinball” e “Vida de Gato”, de Clarah Averbuck, e em textos publicados pela autora em seu blog pessoal.

OBS2: O filme foi o vencedor dos Kikito de melhor longa-metragem, melhor atriz (Leandra Leal) e melhor diretor de arte (Pedro Paulo de Souza), no Festival de Gramado (2008).

ANEXO 2

QUADRO 1: MODOS DE USO, PERFIS DOS USUÁRIOS E REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DA INTERNET

Filme	Modos de Uso/ Objetivos	Perfil do usuário(s) / Personagem (ns)	Representações sociais da Internet
Jogos de Guerra	O protagonista é um <i>hacker</i> que invade sistemas pouco seguros, busca algo para benefício próprio (melhorar notas, comprar passagens...)	Adolescente, estudante, em torno de 14 anos.	Internet como um espaço pouco seguro até mesmo para o sistema militar norte-americano. Internet como um local propício para a atuação de <i>hackers</i> .
A Rede	A protagonista usa a rede para trabalhar como programadora de jogos infantis eletrônicos.	Mulher, solteira, em torno de 25 anos, trabalha para uma empresa de jogos eletrônicos.	Internet como um espaço pouco seguro onde se consegue ter acesso a dados pessoais de qualquer pessoa. Internet como um espaço onde se pode, inclusive, “roubar” e assumir a identidade de alguém.
Mensagem	Os protagonistas usam a	Mulher e homem, na	Internet como um espaço

<i>para Você</i>	Internet para trocar e-mails de cunho pessoal.	faixa de 35 anos, empresários, donos de livraria. Ambos são comprometidos mas, vivem um relacionamento em crise com seus parceiros.	onde os usuários assumem identidades, que nem sempre correspondem as suas identidades reais. Eles adotam <i>nicknames</i> e estabelecem laços afetivos intensos e que, muitas vezes, não conseguem manter na esfera real. Espaço onde pessoas constroem relações puramente virtuais, que se unem em comunidades a partir de seus gostos e preferências pessoais e não a partir das suas proximidades físicas.
<i>Matrix</i>	O protagonista usa a Internet para trabalhar como programador e também como <i>hacker</i> .	Homem, solteiro, em torno de 35 anos.	Internet como um espaço pouco seguro, propício para a atuação de <i>hackers</i> . A rede se mostra como um lugar inseguro onde se pode romper as barreiras de segurança e ter acesso a informações.
<i>Tolerância</i>	O protagonista usa a Internet para acessar sites com conteúdo sexual	Homem, casado, em torno de 35 anos, editor de revista masculina.	Internet como um espaço onde os usuários assumem identidades, que nem sempre correspondem as suas identidades reais. Eles adotam <i>nicknames</i> e estabelecem laços afetivos intensos e que, muitas vezes, não conseguem manter na esfera real.
<i>O Implacável</i>	O protagonista usa a Internet para acessar sites com conteúdo sexual	Homem, solteiro, na faixa de 35 anos, assassino profissional, empresário.	Internet como um espaço livre para pornografia e para a atuação de crimes de cunho sexual.
<i>Tapas</i>	Uma das protagonistas usa a Internet para se relacionar.	Mulher, em torno de 40 anos, classe média, desempregada.	A Internet é o meio através do qual pessoas se relacionam sem as dificuldades de um relacionamento presencial.
<i>O olho que tudo vê</i>	A Internet é o meio através do qual os personagens ganham projeção e se exibem para a audiência do <i>reality show</i> .	Homens e mulheres, na faixa de 20, 25 anos. Estado civil dos personagens é desconhecido.	Internet como um local sem lei, propício para a realização de atos ilegais e onde criminosos atuam livremente.
<i>A Isca Perfeita</i>	Os protagonistas usam a Internet como meio para a troca de mensagens pessoais, para se relacionar afetivamente.	Homem e mulher na faixa de 30 anos – ele é banqueiro e ela é uma modelo. Ambos são solteiros.	Internet como um espaço onde os usuários assumem identidades, que nem sempre correspondem as suas identidades reais. Espaço, sem lei, propício para a ação de criminosos.
<i>A Casa Caiu</i>	Os protagonistas usam a Internet como meio para a	Homem e mulher, na faixa de 40 anos. Ele é	Internet como um espaço onde os usuários assumem

	troca de mensagens pessoais, para se relacionar afetivamente.	um advogado, divorciado, e ela é ex-presidiária, solteira.	identidades, que nem sempre correspondem as suas identidades reais. Espaço onde pessoas constroem relações puramente virtuais, que se unem em comunidades a partir de seus gostos e preferências pessoais e não a partir das suas proximidades físicas. Espaço sem lei, propício para a ação de criminosos.
<i>Alguém tem que ceder</i>	Os protagonistas usam a Internet como meio para a troca de mensagens pessoais, para se relacionar afetivamente.	Homem e mulher na faixa de 50 anos. Ele é um produtor, solteiro. Ela é uma escritora, divorciada.	Internet como um espaço propício para homens e mulheres estabelecerem um relacionamento afetivo sem enfrentarem as dificuldades e resistências de um relacionamento presencial.
<i>Eurotrip – Passaporte para a confusão</i>	Os protagonistas usam a Internet como meio para a troca de mensagens pessoais, para se relacionar afetivamente.	Homens e mulheres na faixa de 20 anos, estudantes, solteiros.	Internet como um espaço onde os usuários assumem identidades, que nem sempre correspondem as suas identidades reais. Espaço propício para homens e mulheres estabelecerem relacionamentos afetivos.
<i>A Nova Cinderela</i>	Os protagonistas usam a Internet como meio para a troca de mensagens pessoais, para se relacionar afetivamente.	Homens e mulheres na faixa de 20 anos, estudantes, solteiros.	Internet como um espaço onde os usuários assumem identidades, que nem sempre correspondem as suas identidades reais. Espaço propício para homens e mulheres estabelecerem relacionamento afetivo.
<i>A Senha</i>	Os protagonistas usam a Internet para acessar dados confidenciais.	Homens e mulheres na faixa de 35 anos, criminosos.	Internet é vista como um local livre para a atuação ilegal dos hackers.
<i>A Vida On-line</i>	Os protagonistas administram um site de relacionamento onde os usuários realizam seus desejos sexuais.	Homens e mulheres de 20 a 30 anos, profissões variadas e solteiros.	Internet como um espaço onde os usuários assumem identidades, que nem sempre correspondem as suas identidades reais. Espaço onde pessoas constroem relações puramente virtuais, que se unem em comunidades a partir de seus gostos e preferências pessoais e não a partir das suas proximidades físicas. Espaço livre para a prática de atos sexuais.
<i>Feed - Fome assassina</i>	Um dos protagonistas investiga crime pela Internet. O outro	Homens, na faixa de 30 anos. Um dos protagonistas é <i>cyber</i>	Internet como um local sem lei, propício para a realização de atos ilegais e onde

	protagonista administra um site.	investigador, casado. O outro protagonista é o fundador de um site onde ele expõe mulheres obesas até a morte, casado.	criminosos atuam livremente. Sob a privacidade da Internet, as pessoas se sentem livres para cometer delitos e acreditam que, dessa forma, se manterão impunes.
<i>Menina má ponto com</i>	Os protagonistas usam a Internet como meio para a troca de mensagens pessoais, para se relacionar afetivamente.	Adolescente, na faixa de 15 anos. Homem na faixa dos 35 anos. Ambos solteiros.	Internet como local de pessoas que não representam o ideal da sociedade. Local propício para a realização de atos criminosos – um espaço livre de mediações onde tudo é possível, onde a verdadeira identidade do usuário consegue se manter oculta. Sob a privacidade da Internet, as pessoas se sentem livres para cometer delitos e acreditam que, dessa forma, se manterão impunes.
<i>Procura-se um amor que goste de cachorros</i>	Os protagonistas usam a Internet como meio para a troca de mensagens pessoais, para se relacionar afetivamente.	Homem e mulher, na faixa de 30 anos. Ela é professora. Ele é construtor de barcos. Ambos são divorciados.	Internet como um espaço onde os usuários assumem identidades, que nem sempre correspondem as suas identidades reais. Espaço propício para homens e mulheres estabelecerem relacionamento afetivo.
<i>Eu, você e todos nós</i>	Os personagens usam a Internet como meio para a troca de mensagens pessoais, para se relacionar afetivamente.	Menino, estudante, na faixa dos 7 anos.	Internet como um espaço onde os usuários assumem identidades, que nem sempre correspondem as suas identidades reais. Espaço para a prática livre de atos sexuais.
<i>Uma mulher quase perfeita</i>	Os protagonistas usam a Internet como meio para a troca de mensagens pessoais, para se relacionar afetivamente.	Homem e mulher na faixa dos 30 anos. Ela é modelo e ele é roteirista, obsessivo. Ambos solteiros.	Internet como um espaço onde os usuários assumem identidades, que nem sempre correspondem as suas identidades reais. Espaço propício para homens e mulheres estabelecerem relacionamento afetivo.
<i>O amor não tira férias</i>	Um protagonista usa a Internet para anunciar seu imóvel. A outra protagonista usa a Internet para pesquisar.	Mulheres, na faixa dos 30 anos. Uma é jornalista. A outra tem uma agência de publicidade. Ambas solteiras.	Internet como um espaço onde se encontra de tudo. Espaço ideal para qualquer tipo de pesquisa.
<i>Pecados íntimos</i>	Um dos protagonistas usa a Internet para acessar sites de conteúdo pornográfico.	Homem, 35 anos, profissão indefinida, casado.	Internet como um espaço livre para a prática de atos sexuais. Local onde a identidade do usuário pode se manter oculta.
<i>Firewall</i> –	O único uso direto da	O protagonista é um	Embora Jack seja especialista

Segurança em Risco	Internet se dá no final do filme, quando o protagonista usa a Internet para localizar sua família.	especialista em segurança de rede. Homem, na faixa dos 40 anos, casado.	em segurança em sites, a rede se mostra como um lugar inseguro onde se pode romper as barreiras de segurança e ter acesso a informações pessoais de correntistas de bancos, por exemplo. A Internet é mostrada como um local onde circulam todo tipo de informações pessoais e confidenciais de pessoas físicas.
A Rede 2.0	A Internet é usada para fins profissionais.	A protagonista é uma técnica em informática. O seu trabalho é combater <i>hacker</i> e vírus. Mulher, na faixa dos 30 anos, namorando.	Internet como um espaço pouco seguro onde se consegue ter acesso a dados pessoais de qualquer pessoa. Internet como um espaço onde se pode, inclusive, “roubar” e assumir a identidade de alguém.
Medo ponto com	O protagonista usa a Internet para investigar crimes na rede. Ele investiga um site onde pessoas acessam e, em seguida, aparecem mortas.	Homem, investigador policial, na faixa dos 40 anos, casado.	Local propício para a realização de atos criminosos – um espaço livre de mediações onde tudo é possível, onde a verdadeira identidade do usuário consegue se manter oculta. Sob a privacidade da Internet, as pessoas se sentem livres para cometer delitos e acreditam que, dessa forma, se manterão impunes.
Caixa Dois	Quem acessa a Internet é o filho do casal de protagonistas, Henrique. Ele acessa contas bancárias, troca mensagens com os amigos,... Outro personagem que acessa a Internet é seu amigo, um <i>hacker</i> que invade sites seguros para, em seguida, oferecer serviços de proteção à rede.	Um dos personagens, Henrique, é estudante de informática, namorando. O outro personagem é um <i>hacker</i> , solteiro. Ambos têm em torno de 20 anos.	Internet como um espaço democrático, livre, sem mediação onde se pode encontrar de tudo. Internet como um local inseguro. Ninguém está seguro ali. Não há privacidade, o que está ali pode ser acessado por qualquer um. Temos um traço da contemporaneidade. Henrique assume posturas nobres e não tão nobres, ao mesmo tempo. Ele se mostra um filho dedicado, educado, e no momento seguinte, se aventura ilegalmente pela rede.
Minha mãe quer que eu case	A mãe da protagonista acessa sites de relacionamentos para cadastrar sua filha e ajudá-la a encontrar um namorado.	Quem acessa a Internet é a mãe da protagonista, uma mulher, em torno de 50 anos, uma empresária bem-sucedida, dona de	A Internet é retratada como um lugar onde circulam tipos estranhos, caricatos – pelo menos são esses que se cadastram nos sites de relacionamento em busca de

		um Buffet para festas, divorciada..	parceiros. A Internet é mostrada como um local de fácil acesso a sites de pornografia. Daphne buscando sites de relacionamento encontrou, facilmente, uma série de sites de pornografia.
<i>A Estranha Perfeita</i>	Os protagonistas usam a Internet para se relacionarem.	Homem e mulher, na faixa de 35 anos. Ela é jornalista e ele é publicitário.	Local onde as pessoas se relacionam e onde a verdadeira identidade do usuário consegue se manter oculta.
<i>Nome Próprio</i>	A protagonista acessa a Internet para escrever em seu blog e para a troca de mensagens com fãs e amigos.	A protagonista é uma escritora, mantém um blog. Tem em torno de 20 anos, solteira.	A forma como a Internet é mostrada no filme reforça a questão das identidades fluidas na contemporaneidade. A protagonista se fixa em seu blog, se mostra ali e acredita que, assim, consegue se relacionar com o mundo. No plano presencial, no entanto, não consegue manter seus relacionamentos, encontrar um eixo, se sente perdida. Ela se sente incluída no virtual e excluída no presencial.

ANEXO 3

QUADRO 2: APRENDIZAGENS MEDIÁTICAS, HABILIDADES E COMPETÊNCIAS NOS FILMES DE FICÇÃO

Filme	Aprendizagens mediáticas	Habilidades e Competências
<i>Jogos de Guerra</i>	O filme nos mostra a Internet como um local pouco seguro, um ambiente livre para a atuação de <i>hackers</i> que invadem arquivos confidenciais e alteram dados em benefício próprio.	O personagem desenvolve conhecimento técnico para acessar um sistema restrito e confidencial por meio de senhas particulares sendo capaz de invadir sites e alterar dados.
<i>A Rede</i>	A aprendizagem mediática, nesse caso, se refere à Internet como um local pouco seguro, onde se tem acesso a dados pessoais e confidenciais de qualquer pessoa e onde se pode alterá-los a qualquer momento.	Para alcançar tal objetivo, é necessário um conhecimento específico, ou seja, somente pessoas capacitadas para lidar com os sistemas de computadores alcançam esse nível de profundidade na rede. Transmite-se a idéia de que as pessoas, para acessarem a Internet, precisam desenvolver habilidades específicas.

Mensagem para Você	A Internet é retratada como um local onde as pessoas se relacionam sem se mostrarem realmente como são, onde predominam os falsos perfis dos usuários e os <i>nicknames</i> . Aprende-se que existem <i>sites</i> especializados em relacionamentos virtuais onde pessoas adotam um perfil e se comunicam com outras - independente de seus lugares de origem.	Para poder se relacionar com outras pessoas em um site de relacionamento faz-se necessário, se cadastrar no site, cadastrar uma senha pessoal e preencher um perfil com dados pessoais, profissionais, hobbies...
Matrix	A Internet se mostra como um ambiente livre para a atuação de hackers que rompem os sistemas seguros de informática e acessam e alteram informações confidenciais.	Pessoas que se utilizam da Internet são pessoas com qualificação profissional, com alguma formação específica para a Informática para atuarem como <i>hackers</i> .
Tolerância	A Internet é encarada como um local onde as pessoas se relacionam sem se mostrarem realmente como são, onde predominam os falsos perfis dos usuários e os <i>nicknames</i> . Aqui vemos a rede como um espaço onde é possível acessar sites de relacionamento, adotar falsos perfis, falsos <i>nicknames</i> e se relacionar livremente com outras independentemente de seus estados civis. Ainda temos a Internet como um espaço onde circula livremente material de conteúdo sexual, sem moderadores ou mediadores.	Para o acesso a sites de relacionamento, é necessário se cadastrar num site de relacionamento, obter uma senha pessoal e preencher um perfil com dados pessoais, profissionais, hobbies etc.
O Implacável	O filme transmite a idéia de que a Internet é um ambiente de livre circulação de pornografia, sem mediação.	Pessoas, com habilidades específicas para produzir blogs, postar fotos e mensagens, a utilizam para fins profissionais e, ao mesmo, para fins ilegais ou ilícitos – como prostituição e venda de drogas.
O olho que tudo vê	Trata-se aqui da Internet como um local de livre circulação de criminosos que se escondem sob falsos perfis e <i>nicknames</i> .	Nesse caso, os personagens não desenvolveram qualquer habilidade ou competência para o uso da rede. Os personagens são “vítimas” de um especialista em informática.
A Isca Perfeita	O filme retrata a Internet como um local onde as pessoas se relacionam sem se mostrarem realmente como são, onde predominam os falsos perfis dos usuários e os <i>nicknames</i> . O espectador aprende ainda que a Internet é um local de livre circulação de criminosos que escondem sob falsos perfis e <i>nicknames</i> .	Para o acesso a sites de relacionamento, é necessário se cadastrar num site de relacionamento, obter uma senha pessoal e preencher um perfil com dados pessoais, profissionais, hobbies etc.
A Casa Caiu	A Internet é vista como um local onde as pessoas se relacionam sem se mostrarem realmente como são, onde	Para o acesso a sites de relacionamento, é necessário se cadastrar num site de relacionamento, obter uma senha

	predominam os falsos perfis dos usuários e os <i>nicknames</i> . O espectador aprende ainda que a Internet é um local de livre circulação de criminosos que se escondem sob falsos perfis e <i>nicknames</i> .	pessoal e preencher um perfil com dados pessoais, profissionais, hobbies etc.
<i>Alguém tem que ceder</i>	O que se observa é a Internet como um local onde circulam pessoas com dificuldades de se expressar e se relacionar presencialmente e, que, para isso, recorrem a <i>nicknames</i> ou falsos perfis.	Para o acesso a sites de relacionamento, é necessário se cadastrar num site de relacionamento, obter uma senha pessoal e preencher um perfil com dados pessoais, profissionais, hobbies etc.
<i>Eurotrip – Passaporte para a confusão</i>	O que o filme mostra é a Internet como um local onde circulam pessoas que assumem identidades que, nem sempre, correspondem à realidade.	Para o acesso a sites de relacionamento, é necessário se cadastrar num site de relacionamento, obter uma senha pessoal e preencher um perfil com dados pessoais, profissionais, hobbies etc.
<i>A Nova Cinderela</i>	A idéia transmitida é que a Internet seria um local onde circulam pessoas com dificuldades de se expressar e se relacionar presencialmente e, que, para isso, recorrem a <i>nicknames</i> ou falsos perfis.	Nesse caso, faz-se necessário um cadastro num site de relacionamento, adotar uma senha e preencher um perfil com dados pessoais, profissionais, hobbies etc.
<i>A Vida On-line</i>	No filme, a Internet é um local onde circulam pessoas com dificuldades de se expressar e se relacionar presencialmente e, que, para isso, recorrem a <i>nicknames</i> ou falsos perfis. O espectador aprende, ainda, que a Internet é um local livre para a pornografia e para a prática sexual virtual.	Para o acesso a sites de relacionamento, é necessário se cadastrar num site de relacionamento, obter uma senha pessoal e preencher um perfil. Por outro lado, há personagens com formação específica em informática que produzem sites.
<i>Feed - Fome assassina</i>	Nesse caso, a Internet é um local de livre circulação de criminosos que escondem sob falsos perfis e <i>nicknames</i> e onde circulam pessoas com personalidades não aceitas pela sociedade.	Há personagens com competência específica e formação em informática que produzem sites, postam mensagens e anexam fotos.
<i>Menina má ponto com</i>	Local de livre circulação de criminosos que escondem sob falsos perfis e <i>nicknames</i> e onde circulam pessoas com personalidades não aceitas pela sociedade.	Para o acesso a sites de relacionamento, é necessário se cadastrar num site de relacionamento, obter uma senha pessoal e preencher um perfil. Por outro lado, há personagens com formação específica em informática que produzem sites.
<i>Procura-se um amor que goste de cachorros</i>	Local onde as pessoas se relacionam sem se mostrarem realmente como são, onde predominam os falsos perfis dos usuários e os <i>nicknames</i> .	Para o acesso a sites de relacionamento, é necessário se cadastrar num site de relacionamento, obter uma senha pessoal e preencher um perfil. Por outro lado, há personagens com formação específica em informática que produzem sites.

<i>Eu, você e todos nós</i>	A Internet se mostra como um local onde as pessoas se relacionam sem se mostrarem realmente como são, onde predominam os falsos perfis dos usuários e os <i>nicknames</i> .	Para o acesso a sites de relacionamento, é necessário se cadastrar num site de relacionamento, obter uma senha pessoal e preencher um perfil. Por outro lado, há personagens com formação específica em informática que produzem sites.
<i>Uma mulher quase perfeita</i>	Na rede, as pessoas se relacionam sem se mostrarem realmente como são, onde predominam os falsos perfis dos usuários e os <i>nicknames</i> .	Para o acesso a sites de relacionamento, é necessário se cadastrar num site de relacionamento, obter uma senha pessoal e preencher um perfil. Por outro lado, há personagens com formação específica em informática que produzem sites.
<i>O amor não tira férias</i>	A Internet seria um espaço onde se encontram todos os tipos de informação possíveis oriundos de uma fonte segura.	Para isso, faz-se necessário que haja um conhecimento sobre a rede sobre quais sites seriam confiáveis.
<i>Pecados íntimos</i>	O filme mostra a Internet como um local onde circulam pessoas com dificuldades de se expressar e se relacionar presencialmente e, que, para isso, recorrem a <i>nicknames</i> ou falsos perfis. O espectador aprende, ainda, que a Internet é um local livre para a pornografia e para a prática sexual virtual.	Nesse caso, estamos falando de um personagem que se utiliza da rede apenas para navegação, ou seja, acessar sites sem qualquer cunho profissional. A habilidade necessária é apenas para conhecer como se navega na rede.
<i>Firewall – Segurança em Risco</i>	Aqui, a Internet é mostrada como um local pouco seguro, onde se tem acesso a dados pessoais e confidenciais de qualquer pessoa e onde os <i>hackers</i> atuam livremente.	As pessoas que se utilizam da Internet são técnicas no assunto que usualmente trabalham na implantação de sistemas e de programas específicos para ação de hackers.
<i>A Rede 2.0</i>	Pela Internet se tem acesso a dados pessoais e confidenciais de qualquer pessoa e onde se pode alterá-los a qualquer momento.	As pessoas que se utilizam da Internet são técnicas no assunto que usualmente trabalham na implantação de sistemas e de programas específicos para ação de <i>hackers</i> .
<i>Medo ponto com</i>	Local de livre circulação de criminosos que escondem sob falsos perfis e <i>nicknames</i> e onde circulam pessoas com personalidades não aceitas pela sociedade.	Para o acesso a sites de relacionamento, é necessário se cadastrar num site de relacionamento, obter uma senha pessoal e preencher um perfil. Por outro lado, há personagens com formação específica em informática que produzem sites.
<i>Caixa Dois</i>	A Internet seria um local pouco seguro, onde se tem acesso a dados pessoais e confidenciais de qualquer pessoa e onde os <i>hackers</i> atuam livremente.	No entanto, para a atuação dos hackers é necessário haver um conhecimento técnico que permita invadir sites seguros de bancos, como é o caso.
<i>Minha mãe quer que eu case</i>	Local onde as pessoas se relacionam. Como se apresentam por meio de <i>nicknames</i> , em muitos casos, os usuários não se apresentam realmente como são.	Para o acesso a sites de relacionamento, é necessário se cadastrar num site de relacionamento, obter uma senha pessoal e preencher um perfil. Por outro lado, há personagens com formação

		específica em informática que produzem sites.
Nome Próprio	Local de convívio para pessoas com dificuldades de estabelecerem relacionamentos presenciais satisfatórios. A rede também se mostra como um local de trabalho e troca de mensagens entre a escritora/blogueira e seus leitores.	A personagem se utiliza de programas específicos para recebimento de e-mails e postagem em blogs e para tal, precisa desenvolver conhecimento específico.

ANEXO 4

SINOPSES

“A REDE” (1995)

O subsecretário de Defesa Michael Bergstrom comete suicídio depois de um teste de HIV mostrar que ele é soropositivo. Ângela Bennett (Sandra Bullock) é uma programadora de sistemas que trabalha em casa e se mantém conectada com os colegas de trabalho por meio de *e-mails* e chats. A empresa para qual ela trabalha é sediada em San Francisco e Ângela recebe suas encomendas de trabalho em casa pelos entregadores dos Correios. Sandra mora sozinha e seus vizinhos sequer a conhecem já que ela quase não sai de casa ou se relaciona presencialmente com eles. Suas compras são encomendadas pela Internet. Seus relacionamentos limitam-se a aqueles estabelecidos de modo virtual. Sua mãe sofre de Alzheimer e mora em uma clínica especializada em cuidar de idosos doentes e sequer a reconhece mais.

Ângela recebe uma nova encomenda da empresa para a qual trabalha. Ela precisa testar e corrigir possíveis falhas existentes num novo game intitulado “Wolfenstein 3D” que será lançado mundialmente em uma semana. Ela descobre que, aparentemente, o game está infectado com um vírus que é acionado cada vez que se aperta a tecla Escape. Ângela tenta remover o vírus e salva uma cópia num disquete e a envia para uma colega de trabalho, Dale, para juntas corrigirem os erros do game. Dale descobre que o game possui um link para um novo sistema de software chamado Gatekeeper. Usando a tecla correta (Ctrl + Shift + clique no logotipo do pi), é possível obter acesso totalmente livre para os sistemas de segurança do Governo de Estado. Ângela e Dale combinam de encontrar-se presencialmente (pela primeira vez) para discutirem uma solução para o game. No entanto, o avião em que Dale está cai.

Um dia após o acidente, Ângela começa uma viagem a Cozumel, México, onde ela encontra um homem chamado Jack Devlin (Jeremy Northam). Na praia, Ângela abre seu laptop e analisa novamente o game. Jack aparece e ela se surpreende com as várias preferências em comum entre eles como, por exemplo, o mesmo drinque. Naquela mesma noite, Jack finge proteger Ângela de um assalto em que sua bolsa é roubada. Jack e Ângela passam a noite juntos em um barco e ela encontra uma arma em seu casaco. Ela confronta-o e Jack revela que ele realmente foi enviado por um grupo terrorista da Internet conhecido como Praetorians. Ele a investigou pela Internet para descobrir todos os seus gostos para que pudesse seduzi-la. Jack confessa que o grupo pretende recuperar o disquete e matá-la. Eles lutam e Ângela recupera sua carteira que contém o disquete. Ângela foge pelo mar mas, desmaia. Quando acorda, está em um hospital mexicano e descobre que o disquete foi danificado pela água e pelo sol. Ângela recebe alta e volta para o hotel. No lobby, ela descobre que alguém já fez o *check-out* no seu lugar. Ela vai para a Alfândega para tentar voltar para casa, solicitando um visto temporário (o seu passaporte foi roubado junto com a bolsa). Ela consegue um visto temporário com o nome “Ruth Marx”.

Quando Ângela chega à cidade onde mora, depois de não encontrar seu carro no estacionamento do aeroporto, descobre que sua casa está completamente vazia. Ela assusta com um corretor imobiliário que se oferece para mostrar-lhe a propriedade. A polícia é chamada, mas ninguém pode identificar Ângela já que seus vizinhos não a conhecem pessoalmente. Um vizinho é chamado, mas ele diz que nunca a viu. Uma mulher, afirmando ser Ângela, veio, retirou os móveis e colocou o imóvel a venda. Ângela percebe que algo de muito grave está acontecendo e a polícia pede a ela algum

tipo de identificação. Ela dá o nome de “Ruth Marx”. Quando a polícia verifica o nome de “Ruth Marx” pelo sistema, descobre vários mandados de prisão por prostituição, posse de drogas e roubo, juntamente com a fotografia real de Ângela. Ela foge e começa a vagar pelas ruas. Ela liga para o seu local de trabalho na esperança de encontrar alguém que possa identificá-la, mas ao dizer que é Ângela Bennett, é transferida para Ângela Bennett, ou mais precisamente, para uma mulher que se passa por ela.

A falsa Ângela começa a trabalhar no site da empresa em San Francisco e aconselha a Ângela real a devolver o disquete em troca da vida real de volta. Seu ex-namorado (e também ex-terapeuta) Alan Champion (Dennis Miller) é a única pessoa que a conhecendo presencialmente pode ajudá-la. Jack continua procurando Ângela. Alan a coloca em um hotel, dando-lhe a roupa de sua outra ex-namorada que tinha o mesmo tamanho de Ângela.

Ângela utiliza a Internet do hotel para descobrir o plano mestre da Praetorians, que é instalar um *software* que permite o acesso a vários *sites* confidenciais do Governo do Estado. Ela consegue acessar um arquivo confidencial sobre o secretário de Defesa e descobre que ele não estava contaminado com o HIV. Ela consegue fazer contato com um conhecido online chamado “Cyberbob”, que concorda em encontrá-la no parque de diversões. Jack mata o real “Cyberbob”, tomando seu lugar e tenta seqüestrar Ângela. No parque de diversões, ela fica surpresa ao se deparar com Jack, que a agarra, dizendo que ele a amava. Um homem vestido de palhaço entra em seu caminho e quando Jack consegue se desvencilhar dele, Ângela havia fugido novamente.

Um suposto agente do FBI, Ben Philips, se apresenta para acompanhá-la. No entanto, quando o agente lhe pergunta sobre o disco, ela percebe que ele é mais um dos truques de Jack. No carro, Ângela faz com que o agente perca o controle e bata com o carro. Dentro do outro carro batido está Jack, que começa uma perseguição, mas é forçado a parar por causa de um elevador-ponte. Ela permanece em um hotel naquela noite e vê a notícia do acidente de carro na TV, que afirma que um homem não identificado foi morto. O âncora também relata que o sucessor de Bergstrom como subsecretário de Defesa anunciou que o programa Gatekeeper será instalado em todo o governo federal.

No dia seguinte, Ângela decide ir para a empresa em San Francisco, onde a falsa Ângela Bennett trabalha. Ela consegue um alarme falso de incêndio que obriga a evacuar o edifício inteiro. Enquanto a impostora suspeita de que a real Ângela está por perto, Ângela consegue descobrir a verdadeira identidade do Praetorians: Jeff Gregg, o

bilionário fundador da empresa que criou o Gatekeeper. O Secretário de Defesa Michael Bergstrom tinha sido oposição ao programa Gatekeeper e sua morte terminaria com o maior obstáculo para a instalação do programa nos *sites* do Governo Federal. Ela guarda todas as provas em um disquete, e foge da falsa Ângela que volta à mesa de trabalho. Ela escapa a tempo mas, deixa o comando “salvar como” aberto na tela, o que leva falsa Ângela a acionar Jack.

Ângela usa o computador para enviar e-mail para um endereço do FBI com uma cópia do arquivo que ela salvou no disquete juntamente com uma mensagem explicando sua situação. Jack a encontra na cabine mas, Ângela consegue liberar um vírus que pode destruir toda a rede do servidor do Praetorians e identificar seu chefe Gregg. Jack dispara a arma em quem ele pensa ser a Ângela real, mas acidentalmente mata sua parceira. Enquanto Jack está à procura de Ângela, ela o mata com um extintor de incêndio.

Em casa, Ângela assiste a um noticiário mostrando a prisão de Jeff Gregg em seu apartamento, com base em uma informação recebida pelo FBI de uma pessoa anônima. O relatório também afirma que os corpos de Ruth Marx (a Ângela falsa) e um indivíduo do sexo masculino não identificado (Jack Devlin) foram encontrados.

“NOME PRÓPRIO” (2007)

Camila e o namorado Felipe nasceram em Brasília, mas, atualmente, moram em São Paulo. Felipe briga com Camila acusando-a de traição, recolhe os pertences dela e a expulsa de casa. Camila, nua, pergunta a ele se ainda a ama. Ela o xinga e ele o empurra. Ela o chama de covarde e o empurra. Camila sai de casa e busca abrigo na casa de um amigo chamado Márcio que aceita que ela fique hospedada no quarto de empregada. Ela diz que precisa escrever para se acalmar. No computador, Camila envia um *e-mail* para Felipe acusando-o de ser culpado pelo fim da relação deles. Em seguida, ela escreve textos para o *blog* que ela produz. Camila vai ao banco e retira dinheiro da conta de Felipe para ir ao supermercado. Em busca de ajuda, Camila telefona para a amiga Paula. Checando os *e-mails*, ela descobre que alguém produziu um *blog* com difamações de Camila acusando-a de “piranha”. O autor das difamações diz que, como o *blog* da Camila não tem espaço para comentários, teve que montar um *blog* para falar sobre ela. Márcio oferece comida a Camila, mas ela se recusa e diz preferir o efeito dos

remédios. Ela continua procurando Felipe enviando *e-mails* e telefonando para a casa dele.

Camila decide limpar a casa e a escada do prédio, mas cai. Em seguida, dorme e quando acorda Felipe a procura pedindo para não exponha mais detalhes do relacionamento dos dois na internet. Eles se xingam e Felipe vai embora. Ela tenta se divertir com os amigos assistindo ao futebol, mas, só consegue pensar em Felipe. Uma pessoa a procura oferecendo emprego, mas, ela recusa dizendo que precisa se concentrar na produção do seu livro e acrescenta dizendo que precisa se apaixonar porque assim escreve melhor. Num bar, Camila conhece um “francês” e se mostra apaixonada por ele e se muda para a casa dele no Rio de Janeiro. Camila se encontra com uma amiga em um bar e conhece o namorado dela chamado Léo. Ela decide tomar um banho no mar à noite e Léo precisa entrar na água para salvar Camila e eles se relacionam sexualmente na areia da praia enquanto o namorado dela vê e a expulsa de casa. Numa *lan-house*, Camila compra uma passagem de volta para São Paulo. Voltando para a casa de Márcio, ela descobre que ele se mudou e deixou apenas os pertences dela no apartamento. Sem dinheiro, não tem como pagar o aluguel e pede ajuda pela internet. Com o dinheiro roubado do namorado “francês”, ela compra uma bota e sai para beber. De volta para casa, passa mal e checa os *e-mails*. Num deles, um homem chamado Guilherme se diz seu fã e oferece a casa dele para que ela more lá e ela aceita. Ele pergunta a ela quanto custaria para que eles ficassem juntos por uma noite só. Ela diz o preço e ele responde dizendo que é muito caro. Ela dorme e ele a observa nua.

O pai de Guilherme aparece e a expulsa de casa. Guilherme se oferece para pagar o aluguel de um apartamento para Camila e ela aceita. Chega Paula, uma amiga de Camila, e os três saem para beber. Camila e Paula dormem juntas e, no dia seguinte, descobrem que fotos das duas estão na internet em um *blog* produzido por Guilherme. Ela se desculpa com Paula e juntas elas organizam uma festa para arrecadar enfeites e móveis para a casa de Camila. Ninguém aparece. Nem mesmo Daniel, um amigo com quem Camila se relacionava virtualmente. Paula vai embora. Camila vai para um bar e conhece Rodrigo. Inicialmente Camila não se interessa por ele, mas aceita ir para a casa dele onde passam a noite juntos. Em casa, ela começa a escrever seu livro quando recebe a visita de um advogado da família de Guilherme pedindo para que ela entregue o apartamento e lhe dá um prazo para que ela saia de lá.

Num bar, ela conhece Daniel, o rapaz com quem se relacionava virtualmente. Eles ficam juntos e ela diz que não pode mais viver sem ele. Camila volta a escrever seu

livro. Ela tenta se comunicar com Daniel, mas ele não retorna suas ligações. Camila bebe em um bar e encontra Daniel num bar com amigo e com a nova namorada. Camila discute com ele e os amigos de Daniel precisam contê-la. Ela volta para a casa chorando e recomeça a escrever o livro.

REFERÊNCIAS

ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith. Representações sociais: aspectos teóricos e aplicações à Educação. **Revista Em Aberto**, Brasília, ano 14, n.61, jan./mar. 1994. p. 60-78.

_____. Representações sociais: desenvolvimentos atuais e aplicáveis à educação. In: CANDAU, Vera Maria. (org.). **Linguagens, espaços e tempos no ensinar e aprender**, Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

BAUMAN, Zigmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

_____. **Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

BELLONI, Maria Luiza. **O que é Mídia-Educação**. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

_____. Tecnologia e formação de professores: Rumo a uma pedagogia pós-moderna. **Revista Educação & Sociedade**. Vol. 19 n. 65. 1998. Disponível em: www.comunic.ufsc.br/artigos/midia_mediacao.pdf. Acesso em: 11 maio 2010.

_____. Educação para a mídia: missão urgente da escola. **Revista de Estudos de Comunicação**. V. 10, nº 17, agosto de 1991.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BRAGA, José Luiz Braga; CALAZANS, Maria Regina Zamith. **Comunicação e Educação: questões delicadas na interface**. São Paulo: Hacker, 2001.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Consumidores e cidadãos**. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2006.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A Linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. Paz e Terra. São Paulo, 1999.

COUTINHO, L.M. **Diálogos Cinema-Escola**. Série TV-ESCOLA - Ministério da Educação e Cultura, 2002. Disponível em: http://www.futuro.educacao.nom.br/biblio/dialogos_cinema_escola.pdf . Acesso em: 22 jun. 2010.

DUARTE, Rosália. **Cinema e Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

_____. A pedagogia da imagem fílmica: filmes como objeto de pesquisa em educação. **Cadernos de Antropologia e Imagem**, Rio de Janeiro, v. 10, n.1, p. 103-124, 2000.

ENTREVISTA com Pedro Paulo de Souza. Disponível em: <http://nomepropriofilme.blogspot.com/2008/08/entrevista-com-pedro-paulo-de-souza.html>. Acesso em: 20 maio de 2010.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Mídia, máquinas de imagens e práticas pedagógicas. **Revista Brasileira de Educação**, vol. 12, n.35, maio/agosto 2007.

_____. O estatuto pedagógico da mídia: questões de análise. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p.59-79, jul./dez., 1997.

FREITAS, Luis Carlos de. **Uma pós-modernidade de libertação: reconstruindo as esperanças**. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

GILLY, Michel. As representações sociais no campo da Educação. In: **As representações sociais**. JODELET, Denise (org.). Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001.

GOUVEA, Guaracira. Imagem e formação de professores. **Revista Teias**, vol. 7, n. 13-14, 2006.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

JACQUINOT, Geneviève. O que é um educador? Núcleo de Educação e Comunicação da USP. 1998 (**I Congresso Internacional de Comunicação e Educação de São Paulo**). Disponível em: www.cesnors.ufsm.br/professores/carolcasali/projetos-em-educomunicacao/o%20que%20e%20um%20educador.pdf. Acesso em: 10 jun. 2010.

JOBIM E SOUZA, Solange. **Infância e linguagem**: Bakhtin, Vygostky e Benjamin. Campinas, SP: Papirus, 1994.

JODELET, Denise (Org.). **As representações sociais**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001.

LEMONS, André. “Cibercultura, Cultura e Identidade: Em direção a uma “Cultura Copyleft”?” Ensaio apresentado no **Fórum Cultural Mundial e no Simpósio Emoção Art. Ficial** [Itaú Cultural]. São Paulo, julho 2004. Disponível em: <http://www.irece.faced.ufba.br/twiki/pub/GEC/AndreLemos/copyleft.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2010.

LEVY, Pierre. **O que é o virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora. 34, 1996.

MARCEL, Martin. **A Linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MARTIN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações**. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997.

METZ, Christian. **A significação do cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MORAN, Jose Manuel. Novos desafios na educação. In: PORTO, Tânia Maria E. (org.) **Saberes e Linguagens de educação e comunicação**. Pelotas, RS: Editora da UFPel, 2001.

MORIN, Edgard. **Sete saberes necessários à educação do futuro**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

MOSCOVICI, Sergei. **A representação social da psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

NASCIMENTO, Helio. **Fragilidades**. 2008. Disponível em: <http://nomepropriofilme.blogspot.com/>. Acesso em: 01 fev. 2010.

NICOLACI DA COSTA, Ana Maria. Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, vol. 18 n.2, mai-ago 2002.

_____. Primeiros contornos de uma nova configuração psíquica. **Caderno Cedes**, vol. 25, n. 65, jan./abr. 2005.

PRIMO, Alex ; SMANIOTTO, Ana Maria Reczek . Comunidades de blogs e espaços conversacionais. **Prisma.com**, v. 3, 2006. Disponível em: www6.ufrgs.br/limc/PDFs/insanus.pdf. Acesso em: 20 fev. 2010.

SANTAELLA, Lúcia. Os espaços líquidos da cibermídia. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. São Paulo, 2005. Disponível em <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/26/27>. Acesso em: 15 mar. 2010.

_____. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista FAMECOS**, nº 22, dezembro 2003.

SCHITTINE, Denise. **Blog: Comunicação e escrita íntima na Internet**. São Paulo: Record, 2004.

SOARES, Ismar de Oliveira. Educomunicação: um campo de mediações. **Comunicação & Educação**, São Paulo, (19): 12 a 24, set./dez. 2000.

SOARES, Ismar de Oliveira. Gestão comunicativa e educação: caminhos da educomunicação. **Comunicação & Educação**, São Paulo, (23): 16 a 25, jan./abr. 2002.

TEIXEIRA, I. A.; LOPES, J. S. M. (orgs.). **A escola vai ao cinema**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

TURNER, Graeme, **Cinema com prática social**. São Paulo: Summus Editorial, 1997.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas, SP: Papirus, 1994.

VIVEIROS DE SÁ, Vera Lúcia. **Hackers: mocinhos e bandidos**. Disponível em: <http://www.bdae.org.br/dspace/bitstream/123456789/2208/1/tese.pdf>. Acesso em 20 fev. 2010.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. **Pensamento e linguagem**. Lisboa: Relógio D'água Editores, 1934.

XAVIER, Ismail. Um cinema que educa é um cinema que (nos) faz pensar. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 33, n.1, p. 13-20, jan/jun 2008.

_____. Cinema: revelação e engano. In: **O olhar**. NOVAES, Adauto (org.). São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

REFERÊNCIAS FÍLMICAS

- JOGOS de Guerra Dirigido por John Badham. EUA: Warner, 1983.
- A REDE Dirigido por Irwin Winkler. EUA. Columbia Home Video, 1995.
- MENSAGEM para você. Dirigido por Nora Ephron. EUA. Warner, 1998.
- MATRIX. Dirigido por Andy Wachowski e Larry Wachowski. EUA. Warner, 1999.
- TOLERÂNCIA. Dirigido por Carlos Gerbase. Brasil. Columbia Tristar, 2000.
- O IMPLACÁVEL. Dirigido por Stephen T. Kay. EUA. Warner, 2000.
- A SENHA. Dirigido por Dominic Sena. EUA. Warner, 2001.
- O OLHO que tudo vê. Dirigido por Marc Evans. Inglaterra. Universal Focus, 2002.
- A ISCA Perfeita. Dirigido por Jez Butterworth. EUA. Miramax, 2002.
- A CASA Caiu. Dirigido por Adam Shankman. EUA. Touchstone, 2003.
- ALGUÉM tem que ceder. Dirigido por Nancy Meyers. EUA. Warner, 2003.
- EUROTRIP – Passaporte para a confusão. Dirigido por Jeff Schaffer. EUA. Dream Works, 2004.
- A NOVA Cinderela. Dirigido por Mark Rosman. EUA. Warner, 2004.
- TAPAS. Dirigido por José Corbacho e Juan Cruz. Espanha. Filmaz, 2005.
- A VIDA On-line. Dirigido por Jed Weintrob. EUA. Europa Filmes, 2005.
- FEED – Fome assassina. Dirigido por Brett Leonard. Platina Filmes, 2005.
- MENINA má ponto com. Dirigido por David Slade. EUA. Lions Gate Films, 2005.
- PROCURA-SE um amor que goste de cachorros. Dirigido por Gary David Goldberg. EUA. Warner, 2005.
- EU, você e todos nós. Dirigido por Miranda July. EUA. IFC Films, 2005.
- UMA MULHER quase perfeita. Dirigido por Jayson Rothwell. Inglaterra. Focus Filmes, 2006.
- O AMOR não tira férias. Dirigido por Nancy Meyers. EUA. Sony Pictures, 2006.
- PECADOS Íntimos. Dirigido por Todd Field. EUA. New Line, 2006.

FIREWALL – Segurança em risco. Dirigido por Richard Loncraine. EUA. Warner, 2006.

A REDE 2.0. Dirigido por Charles Winkler. EUA. Sony Pictures, 2006.

MEDO ponto com br. Dirigido por William Malone. EUA. Warner, 2007.

CAIXA Dois. Dirigido por Bruno Barreto. Brasil. Buena Vista, 2007.

MINHA mãe quer que eu case. Dirigido por Michael Lehman. EUA. Universal, 2007.

A ESTRANHA Perfeita. Dirigido por James Foley. EUA. Columbia Pictures, 2007.

NOME Próprio. Dirigido por Murilo Sales. Brasil. Downtown Filmes, 2007.