

**CULTURAS VISUAIS E JUVENTUDE NA CIDADE DO JUAZEIRO DO NORTE -
CEARÁ**

Larissa Rachel Gomes Silva

Graduanda em Artes Visuais pelo Centro de Artes/Universidade Regional do Cariri –
URCA

Bolsista da Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e
Tecnológico - FUNCAP

rachelgomes0@gmail.com

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4417957D4>

Jefferson de Lima Pontes

Graduando em Artes Visuais pelo Centro de Artes/Universidade Regional do Cariri –
URCA

Bolsista da Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e
Tecnológico - FUNCAP

jeffersonlimap@hotmail.com

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4479823Y4>

Cícera Edvânia Silva dos Santos

Graduanda em Artes Visuais pelo Centro de Artes/Universidade Regional do Cariri –
URCA

Bolsista do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq
edyletuar@gmail.com

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4470479Z4>

Verônica Leite Machado

Graduanda em Artes Visuais pelo Centro de Artes/Universidade Regional do Cariri –
URCA

vleitemachado@hotmail.com

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4219916D9>

Fábio José Rodrigues da Costa

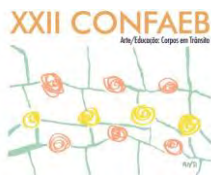
Professor do Departamento de Artes Visuais do Centro de Artes/Universidade
Regional do cariri – URCA.

frodriguesarte@gmail.com

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4702955Z0>

RESUMO

Este artigo se propõe a apresentar a pesquisa em andamento “Culturas Visuais Juvenis” vinculada ao Grupo de Pesquisa “Ensino da Arte em Contextos Contemporâneos” – GPEACC/URCA/CNPq do Centro de Artes Reitora Violeta Arraes Gervaiseau da URCA. O objetivo é conhecer, aprender e compreender como se constituem as culturas visuais para jovens estudantes de faixa etária entre 12 e 16 anos, alunos do Ensino Fundamental II. Busca estabelecer reflexões teórico/metodológicas que ampliem o entendimento entre as culturas visuais e as culturas juvenis na cidade de Juazeiro do Norte-Ceará.



Palavras-Chave: Juventude; Culturas; Visualidades

RESUMEN

Este artículo se propone a presentar la investigación en desarrollo “Culturas Visuales Juveniles” vinculada al Grupo de Investigación “Enseñanza del Arte en Contextos Contemporáneos” – GPEACC/URCA/CNPq de la Facultad de Artes Rectora Violeta Arraes Gervaiseau de la Universidade Regional do Cariri – URCA. El objetivo es conocer, aprender y comprender como se constituyen las culturas visuales para jóvenes estudiantes en la franja de 12 hasta los 16 años, alumnos en la Educación Primaria. Busca establecer reflexiones teórico/metodológicas que amplíen la comprensión entre las culturas visuales y las culturas juveniles en la ciudad de Juazeiro do Norte-Ceará.

Palabras-Clave: Juventud; Culturas; Visualidades

1. Introdução

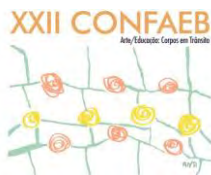
Hoje cada vez mais os jovens com idades entre 12 e 16 anos estão tendo acesso a inúmeras formas de culturas advindas por meio de trocas estabelecidas via Internet e redes sociais.

Estes sujeitos ingressam e permanecem nas escolas públicas e privadas possuindo uma cultura visual como, também, se apropriam de outros elementos caracterizadores da cultura visual dominante em determinado grupo ou a partir de suas novas condições econômicas passam a assumir ou consumir tais elementos que os identifica como pertencentes a uma ou outra cultura visual.

No âmbito da Cultura Visual contemporânea também se situam o conjunto de ações e atividades que estão colocadas no conceito e práticas de lazer. Estas por sua vez também são disseminadoras de elementos que caracterizam e constituem a cultura visual no contexto atual das culturas juvenis.

As culturas, as culturas visuais e as culturas juvenis são entendidas como um conjunto de formas simbólicas, quer dizer, ações intencionadas, objetos e expressões de vários tipos produzidos, transmitidos e recebidos em contextos socialmente específicos e historicamente estruturados utilizando processos igualmente específicos para tais contextos.

É importante destacar que ser ou estar na condição de jovem um conceito muito recente da história da humanidade e seu aparecimento pode ser atribuído as transformações ocorridas no mundo do trabalho a partir da Revolução Industrial. “É, portanto, uma categoria moderna que teve seu reconhecimento principalmente



quando a educação formal, projeto da modernidade, ficou sob controle do Estado” (HACK & PIRES, 2007, p. 04).

Porém vivemos em um mundo em mudança permanente. Uma das características essenciais de nossa época é a das grandes, profundas e intensas mudanças produzidas fundamentalmente no âmbito do pensamento e da cultura e estes, por sua vez, estão produzindo e produzem como efeitos mais imediatos, mudanças nas ideologias políticas, transformações sociais, novos modos de pensamento e de conhecer o mundo que nos rodeia, em fim, rápidas transformações culturais.

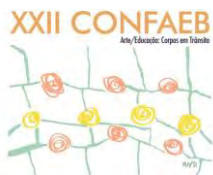
Por outro lado, nosso mundo tem dado prioridade aos sistemas de informação, comunicação e relação pessoal, de tal modo que podemos afirmar sem reservas que nossa cultura se sustenta sobre uma crença: a superioridade e poder da palavra. Porém, o mundo pós-moderno ou a pós-modernidade/mundo (SOUZA, 2005) atual parece se caracterizar por uma nova iconografia na qual a imagem vem a suplantiar a letra como instrumento principal para a difusão das mensagens como “um enorme simulacro fotográfico” (JAMESON, 1998).

Agora as imagens, os sons e os gestos participam da mesma forma que a palavra escrita ou falada do processo integral de compreensão do mundo. Por este motivo, não está de todo fora de lugar o postulado corrente segundo o qual o analfabeto de nosso tempo não é quem não sabe ler e escrever, se não aquele que não sabe articular um discurso múltimidiático pleno.

2. Juventudes e Culturas Visuais

Estudar as juventudes e suas culturas visuais é situá-la no âmbito dos Estudos de Cultura Visual entendendo que

a visão é (como assim dizemos) uma construção cultural -, que é aprendida e cultivada, não simplesmente dada pela natureza; que, por conseguinte, teria uma história relacionada – em algum modo por determinar – com a história das artes, das tecnologias, das mídias e das práticas sociais de representação e recepção; e (finalmente) que se encontra profundamente entrelaçada com as sociedades humanas, com as éticas e políticas, nas estéticas e na epistemologia de ver e de ser visto (MITCHELL, 2002, p. 2).



Outro aspecto presente no pensamento de Mitchell (2002) diz respeito à dimensão pedagógica, portanto, educativa da cultura visual quando esta se propõe a ‘mostrar o olhar’ entendido como a visualidade e, esta, “entendida não só como a construção social da visão” e, sim, como a construção visual do social.

Não obstante, para este autor os Estudos Visuais não são sinônimos de estudos da imagem uma vez que:

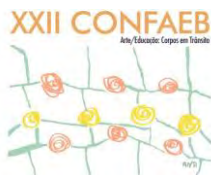
a “cultura visual” fixa sua atenção em todas aquelas coisas estranhas que fazemos enquanto olhamos, contemplamos, mostramos e supomos – ou pelo contrário, enquanto nos ocultamos, dissimulamos ou rejeitamos olhar. Em particular, nos ajuda a comprovar que inclusive algo tão amplo como “a imagem” não esgota todas as possibilidades da visualidade, que os estudos visuais não são o mesmo que os “estudos da imagem” e que o estudo da forma visual é só um dos componentes de um campo muito mais amplo (MITCHELL, 2002, p. 21).

Constatamos, portanto, o amplo território que abrange a Cultura Visual e, mais especificamente, como a cultura visual está imbricada no contexto das culturas juvenis e como estas culturas estão fortemente vinculadas e determinadas por uma concepção modernista que a tudo padroniza, enquadra, rotula e massifica. Neste sentido, os estudos de Cultura Visual nos aproximam de:

novas realidades a partir de uma perspectiva de reconstrução das próprias referências culturais e das maneiras de as crianças, jovens, famílias e educadores olharem (-se) e serem olhados. Reconstrução não somente de caráter histórico, mas a partir do momento presente, mediante o trabalho de campo ou a análise e a criação de textos e imagens (HERNÁNDEZ, 2007, p. 37).

No contexto das culturas juvenis e suas vinculações com a cultura visual e/ou culturas visuais um dos elementos fundamentais a ser considerado diz respeito a como os jovens se apropriam da cultura visual uma vez que estão inseridos em diferentes contextos e em distintas condições sociais. Neste sentido se observa que estes jovens vivenciam um conjunto de relações sociais/culturais que oferecem as condições objetivas e subjetivas favoráveis a tais apropriações. Tais apropriações ocorrem tanto nas próprias relações escolares como, também, por meio das relações entre lazer e tempo livre já que:

Lazer e tempos nas culturas juvenis é uma categoria que se constitui a partir da fragmentação do cotidiano em tempos para diferentes atividades, os chamados “tempos sociais”: tempo de trabalho, tempo livre, tempo da família, tempo de educação e outros. A organização do tempo é um vetor de uma ordem social. O lazer é visto como parte desta fragmentação do tempo



em contraposição ao trabalho, daí que o lazer é restrito a determinados momentos e de formas diferentes para os jovens que não trabalham, pois, aparentemente, estes têm uma gerência maior dos seus tempos cotidianos do que os jovens trabalhadores, diferente ainda para os adultos (HACK & PIRES, 2007, p. 7).

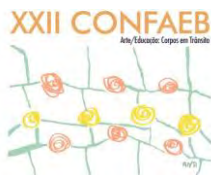
As relações entre culturas visuais e jovens devem ser consideradas tanto do ponto de vista dos elementos estéticos quanto de suas vinculações com referências midiáticas, sonoras, gestuais, entre outras.

Um dos principais instrumentos de apropriação da cultura visual pelos jovens pode ser a televisão uma vez que esta tem sido apontada como o principal instrumento utilizado pelos jovens para se aproximarem do que ocorre em outros lugares e tempos e que determina de certa forma como eles tanto se comportam como, também, se manifestam, se vestem, se maquiagem, entre outras apropriações. Neste sentido, é fundamental considerarmos as três funções formuladas por Hack & Pires (2007) a partir da relação entre jovens e mídia:

a) *Informação como pressuposto da mídia*: i) seu entendimento enquanto produtora/veiculadora da informação necessária para proceder a uma leitura dos acontecimentos do cotidiano em escalas local e global, daí que, a mídia, neste sentido, se transforma num espelho que possibilita dimensionar o mundo, o que faz com que a informação assuma um caráter educativo/formativo, e concomitantemente ii) a crítica que se faz aos valores que algumas cenas, programas, produções, canais midiáticos expõem, ainda que esta avaliação não seja consensual.

b) *Entretenimento*: vivências lúdicas com a mídia. É a televisão que oferece, em quantidade, variedade e acessibilidade, oportunidade de entretenimento, visto que é identificado a partir da grade de programação em canais abertos da televisão brasileira, o maior conjunto de possibilidades de entretenimento nos meios de comunicação de massa, seguido pelas revistas de comportamento e fofoca.

c) *Comportamentos sociais juvenis*: ditadura da mídia? São apontados alguns hábitos de utilização/consumo da mídia que demonstram uma mescla de passividade, crítica e subversão. Os hábitos de consumo da mídia como lazeres



juvenis são ordenados aqui pela frequência: assistir TV predomina, seguido da leitura de livros e navegar na Internet.

Tais funções devem ser compreendidas no conjunto das relações culturais que estão sendo operadas na sociedade brasileira e suas vinculações com a indústria cultural e isso por que:

nos vários espaços sociais dos jovens, deparamo-nos com manifestações da indústria cultural, que expressa a fusão de interesses e poderes invisíveis operando em conjunto para controlar e conformar a subjetividade humana à racionalidade técnica, para a qual tudo se homogeneiza e a cultura torna-se, cada vez mais, apenas mercadoria. Assim, o discurso midiático provê de sentidos e significados o lazer nos cotidianos, de forma que não podem ser considerados isoladamente, mas no conjunto das relações, aspectos e manifestações deste cotidiano (HACK & PIRES, 2007, p. 11).

Ao mesmo tempo em que pesquisar os jovens e suas culturas visuais é adentrar em um pequeno universo dos 22 milhões de jovens que constituem 12,5% do total da população brasileira. Conhecer, aprender e compreender como se constitui as culturas visuais dos jovens ao longo da escolarização, nos aproxima do pensamento de Campos (2011) ao afinar que:

A realidade offline está profundamente entrelaçada com o universo online, sendo que esta interligação parece potencializar o desenvolvimento de determinadas atividades de criação cultural por parte dos jovens, como sejam o registro e representação visual do seu cotidiano através da fotografia e do vídeo. Produzir e partilhar imagens tornou-se, assim, para muitos jovens, um elemento central da forma como comunicam, constroem identidades e representam o seu mundo. (p.2)

É evidente que hoje se produzem mais imagens que escritos, o capitalismo do século XIX produzia e acumulava mercadorias como riquezas. O atual produz e acumula imagens. A imagem se utiliza para tudo, não só invade os recursos de comunicação e relação, se não que forma parte do “pão e do circo” mais seletivo que os novos imperadores capitalistas oferecem a massa para sua diversão, controle e alienação em versão individual e/ou grupal (GISBERT & COSTA, 2006).

3. Aproximações as Culturas Visuais Juvenis em Juazeiro do Norte-Ceará

Tradicionalmente poderíamos dizer que as culturas visuais juvenis da cidade de Juazeiro do Norte estariam fortemente influenciadas pela cultura religiosa e suas

visualidades. Mas, a atualidade ou contemporaneidade dos jovens de Juazeiro do Norte tem revelado outras expressões de suas visualidades como é o caso dos Cosplay e de seus eventos como a Expoanime na cidade.



<http://radiobranimecariri.blogspot.com.br>



<http://iguatu.net/novo/wordpress>

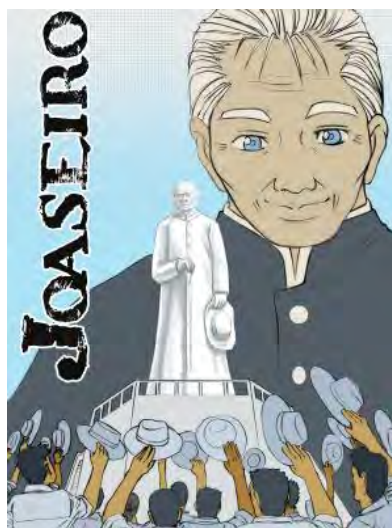
Nessas atividades o que mais se observa é a presença da imagem seja ela fixa ou em movimento, pois em nossa contemporaneidade a imagem nos faz contemporâneos.

Podemos perceber que a cultura visual juvenil está se mostrando cada vez mais complexa na cidade de Juazeiro do Norte, onde a produção e exibição de imagens produzidas e/ou apresentadas por esses jovens é mais frequente, e que “a relação entre juventude e imagem é de crucial importância para compreendermos a forma como esta categoria etária tem sido socialmente representada nas sociedades industrializadas ao longo de décadas” (CAMPOS, 2001, p.1).

Para a produção dessas imagens eles se apropriam das mais variadas ferramentas tecnológicas que se tornam cada vez mais acessíveis

deste modo, as tecnologias digitais e visuais tornam-se extensões físicas e simbólicas através das quais o mundo cotidiano dos jovens na metrópole é entendido e encenado. Neste contexto novos códigos e circuitos de comunicação emergem, obrigando-nos a reavaliar a ligação entre este domínio e os tradicionais recursos usados pelos jovens (o corpo, a moda, o estilo visual, o consumo, etc.) para construir significado e esboçar fronteiras de distinção simbólicas. Os vasos comunicantes visuais libertam estes jovens de uma série de constrangimentos associados a sua condição social e etária mas, igualmente, aos contextos espaço-temporais onde estes se movem. Longe de nos encontrarmos perante actores sociais que apenas consomem conteúdos e tecnologias digitais, deparamo-nos com indivíduos altamente activos e criativos, tirando partido das potencialidades oferecidas por estas ferramentas. (IDEM, p. 2)

Outra representação das culturas visuais juvenis na cidade de Juazeiro do Norte são as HQs tanto consumidas como produzidas por jovens estudantes tanto da Educação Básica quanto do Ensino Superior. Um exemplo da produção de HQs e da criatividade inerente as culturas visuais juvenis da contemporaneidade foi Laila (2010) e Joazeiro (2012).



Os jovens de Juazeiro do Norte também estão influenciados por sonoridades, gestualidades e visualidades da cultura Hip Hop e estas influencias passam a fazer parte de suas culturas visuais.



Vemos que nas escolas, nas ruas e em outros espaços a identidade pessoal e cultural desses jovens os identifica como pertencentes a um grupo através de seus perfis visuais. “Neste sentido, os jovens representam-se (para si e para os outros) na medida em que tem de fabricar formas evidentes de testemunhar as suas presenças culturais ou idiossincrasias individuais”. (CAMPOS, 2011, p. 4)

Referências:

CAMPOS, Ricardo. **A Imagem Digital como Forma de Comunicação e Produção Cultural Juvenil na Metrópole.**

http://www.xiconlab.eventos.dype.com.br/resources/anais/3/1306333438_ARQUIVO_ComunicacaoCONLAB.pdf. Consultado em janeiro de 2012.

_____. **Juventude e Visualidade no Mundo Contemporâneo.** Uma reflexão em torno da imagem nas culturas juvenis. <http://sociologiapp.iscte.pt/pdfs/10163/10185.pdf>. Consultado em janeiro de 2012.

GISBERT, Juan Carlos Arañó; COSTA, Fábio José Rodrigues. **¿De Verdad Necesitamos la Cultura y la Educación?.** Sevilla: mineo, 2005.

HACK, Cássia; PIRES, Giovanni De Lorenzi. **Lazer e Mídia em Culturas Juvenis: uma abordagem da vida cotidiana.**

http://www2.fct.unesp.br/area_doc/pefes/giovani_cassia_artigo.pdf. Consultado em janeiro de 2012.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da Cultura Visual:** proposta para uma nova narrativa educacional. Porto Alegre: Mediação, 2007.