



TECENDO CONVERSAS ACERCA DAS TECNOLOGIAS NOS COTIDIANOS ESCOLARES - OS ‘USOS’ DO FILME ‘SIERRA BURGESS’

WEAVING CONVERSATIONS ABOUT TECHNOLOGIES IN SCHOOL DAILY LIFE - THE USES OF THE FILM "SIERRA BURGESS"

Marcelo Machado¹
Maria Cecília Castro²
Renata Rocha³
Thamy Lobo⁴

Resumo

O presente artigo consiste em um ensaio sobre as possibilidades de, a partir do filme “Sierra Burgess – é uma *loser*” (traduzido), tecermos *conversas* acerca dos usos dos múltiplos artefatos culturais e tecnológicos nos cotidianos escolares. Ao *verouvirsentir* o filme, identificamos as potências dos diversos ‘usos’ que fazemos da arte e da tecnologia *dentrofora* das redes educativas (Alves, 2012). Os filmes são entendidos, por nós, como *‘personagens conceituais’*, pois nos ajudam a pensar temas importantes que atravessam o contexto educativo e social e são disparadores de *conversas*. “Sierra Burgess” *perpassa* um *espaçotempo* escolar e pode ajudar a criar inúmeros *conhecimentossignificações* acerca de temas importantes na atualidade como: sexualidade, bullying, perfis falsos e a própria vida do jovem *dentrofora* da escola, a partir das narrativas dos personagens.

Palavras-chave: educação; tecnologia; cyberbullying; filmes

Abstract

This article consists of an essay on the possibilities of, from the film “Sierra Burgess - is a loser” (translated), conversations about technologies about multiple technologies in school days. By '*verouvirsentir*' the film discovered as powers of different uses within educational networks (Alves, 2012). The film travels through school 'time spaces' and creates the numbers 'knowledge-meanings'. The technologies and social networks of the Internet created our experiences, expanding as emotions, as stories and relationships. Importantly, how much technological artifacts are conceptual characters in films and movements that are for school students can select different possibilities with students: the dangers, fears, as virtues, as consequences and a responsibility that one must have.

Keywords: education; technology; cyberbullying; movie

Recepción: 29/10/2020

Evaluado: 18/12/2020

Aceptación: 07/01/2021

Introdução

*“Mas eu sou um girassol, um pouco engraçada
Se eu fosse uma rosa, talvez você iria me querer
Se eu pudesse, mudaria da noite pro dia
Eu me transformaria em algo que você gostaria”*

O presente artigo é um ensaio sobre as possibilidades de conversar acerca dos ‘usos’ que fazemos da tecnologia nos cotidianos de vida e que atravessa os cotidianos escolares, já que a escola é uma das redes educativas pelas quais circulamos. Por isso, utilizamos a própria tecnologia, como ferramenta, para potencializar o processo de *ensinoaprendizagem*⁵. Usamos a *internet* e os filmes, artefatos tecnológicos e culturais comuns entre os estudantes, para explorarmos a necessidade de tratar dos mais variados assuntos no ambiente escolar: no nosso caso o uso da tecnologia com responsabilidade e fomentador de relações humanas sadias.

Apoiados na ideia de ‘uso’ em Certeau (2012), usamos os filmes para compreendermos as mais variadas nuances da tecnologia na sociedade moderna. O autor acredita que os “consumidores” ou *praticantespensantes* (Oliveira, 2012) dos cotidianos fazem usos diversos dos produtos hegemônicos – de ideologias à computadores – e que criam tecnologias e *conhecimentosignificações* outros, necessárias à vida cotidiana.

Em nossas pesquisas com os cotidianos, acreditamos que assim como os usos que fazemos da tecnologia, as conversas que estabelecemos acerca delas e de outros temas decorrentes dos usos de artefatos tecnológicos e culturais, no ambiente escolar, são importantes formas de *aprendizagemensino* e de trazer à tona temas diversos. As conversas permitem uma relação mais efetiva e afetiva entre docentes e discentes. Por isso, a conversa para nós é uma metodologia de pesquisa e tem centralidade em nossa maneira da compreender temas importantes e empreender pesquisas no cotidiano escolar. Em suas palavras, Larrosa diz que a conversa:

é a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar [...]; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza [...], falar sobre o que nos acontece [...], escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço (Larrosa, 2003, p. 24).

Nos debruçamos assim, sobre essa metodologia cotidianista que tem como lócus principal das pesquisas o chão da escola e o contato direto entre *praticantespensantes* e os/as estudantes envolvidos. Os processos formativos são parte intrínseca das pesquisas nos/dos/com os cotidianos escolares. Nas palavras de Serpa (2018) sobre as conversas:

Uma experiência deixa marcas. Uma experiência muda nossos rumos, nossos sonhos, nossas vidas. Uma experiência também surge como uma porta que se abre e nos apresenta novas possibilidades de caminhos. Nossas experiências são a essência de nossas narrativas. Podemos contar ou descrever uma vivência, um fato, um acontecimento. Mas quando narramos uma experiência convidamos outros seres humanos a compartilharem conosco de nossa humanidade. Narrar uma experiência é abrir-se ao encontro (...). (p. 100)

O filme ‘Sierra Burgess – é uma loser’ (disponível na Netflix⁶) é uma das possibilidades de tratarmos desse assunto, de maneira aproximada, com linguagem jovem e tecendo conversas acerca dos usos das tecnologias nos cotidianos escolares e nos processos formativos de estudantes, professores e a sociedade como um todo, já que acreditamos



que os filmes são importantes artefatos culturais e tecnológicos capazes de criar *conhecimentossignificações*, sendo também possibilitadores de conversas.

Os filmes como possibilitadores

O geógrafo Gomes (2008) acredita que existe um pensamento positivista de que filmes são *as janelas da realidade*. Ao longo do tempo foi o embasamento de diversos pensadores sobre os filmes, acreditando na premissa que de são uma aproximação do real. O autor, por sua vez, acredita que o cinema não é uma retratação fiel do real, e sim uma criação de novas realidades. Essa abordagem pode ser problemática, se levada ao extremo, onde o referencial é perdido e o produto passa a ser fruto da criação coletiva. A mais adequada para as representações cinematográficas ou, no caso as imagens do cinema, apontada por Gomes (2008), é de que o cinema cria realidades próprias, coerentes em sua própria estrutura narrativa. Significando que filmes criam suas próprias linguagens, sistemas e quadros próprios no qual são embutidos contextos específicos de lugares e grupos sociais.

Existe uma grande preocupação para que as obras filmicas não sejam apresentadas apenas como uma *janela da realidade*, mas ainda é muito comum o uso dos filmes como ferramenta ilustrativa nos *espaçostempos* escolares. Em muitas oportunidades, a exibição de um filme nos cotidianos escolares, acaba tendo um papel de reforço do currículo aplicado, buscando apenas endossar o conteúdo apresentado. No entanto, existem esforços neste campo e avanços alcançados, há uma recorrente produção acadêmica que perpassa o uso do cinema apenas ilustrativo e busca uma formação de *conhecimentossignificações* acerca das mais variadas temáticas, buscando compreender os agentes envolvidos tanto na produção quanto na reprodução dos filmes. Ou seja, os filmes são possibilidades de *ensinoaprendizagem* em diversas criações de currículos não formais.

Deleuze (Guerón, 2011) acreditava que a imagem cinematográfica era uma potência do pensamento. Entedia que a política e a ética compreendidas no cinema podiam atravessar a filosofia e a liberdade de criação dos autores/produtores dos filmes podiam criar um cenário favorável a esse desenvolvimento na sociedade:

identificando e potencializando as forças que atuam nesse sentido, ao mesmo tempo que identifica e desmonta esses poderes constituídos que, como contra-forças da vida, tentam afastá-la de se assumir completamente na sua dimensão autoinventiva. (Guerón, 2011, p. 64)

E é justamente nesse diálogo entre cinema e sociedade, em tessitura de um pensamento mais crítico e libertador, que esse artefato tem relevância social, pois possibilita uma vista do real criado, potencializa os conceitos e relações, proporcionando um estudo da sociedade em variados sentidos e contextualizações. Ademais, esse artefato cultural, tem a capacidade de tocar e atravessar os indivíduos, produzindo diferenciadas sensações, emoções ou reflexões sendo potencialmente um objeto de estudo para as ciências produtoras de *praticasteorias*, especialmente a educação.

Segundo Fabris, com esse artefato cultural:

enriquecemos a nossa própria história. Foi dessa arte, indústria, produção cultural – que, em cada década, assume uma nova dimensão e que, na contemporaneidade, através da alta tecnologia, continua cada vez mais se metamorfoseando e produzindo efeitos na vida das pessoas. (Fabris, 2008, p. 119).



De acordo com a autora supracitada, o cinema tem potencial para colaborar em fazer os sujeitos a observarem o mundo de forma mais ampla, não apenas como um entretenimento:

passsei a tomar o cinema como uma produção cultural que não apenas inventa histórias, mas que, na complexidade da produção de sentidos, vai criando, substituindo, limitando, incluindo e excluindo “realidades”. Portanto, passei a tomar os filmes como produções datadas e localizadas, produzidos na cultura, criando sentidos que a alimentam, ampliando, suprimindo e/ou transformando significados. (Fabris, 2008, p. 120)

Sendo assim, buscando os signos e as mensagens vinculadas aos filmes é que se torna possível um diálogo, sendo um artefato eficaz e transformador. Concordamos com Guerón quando cita Nietzsche, dizendo que quando chega à conclusão que a verdade não existe “é uma forma de ilusão – de falsidade – que triunfa como a verdade, ou ainda que não existe verdade, apenas interpretações.” (Guerón, 2011, p. 135).

Conversas como metodologia

Nesta perspectiva, as *conversas* acerca dos filmes, especialmente quando são realizadas em diversidade de pensamento e estruturas sociais, contribuem para refletirmos, desconstruirmos e/ou criticarmos algumas falas ou pensamentos enraizados socialmente que deveríamos rever, ainda possibilita aguçar os pensamentos e reflexões dos/das estudantes, das formas que as coisas são transmitidas e as mensagens existentes, caso existam finalidades específicas e interesses do filme e da mídia.

Nas *conversas*, segundo Maturana (2001), é possível uma maior aproximação entre *docentediscente*, tornando a relação de maior confiança, que facilita o diálogo. Os/as estudantes se sentem mais à vontade e livres para falar sobre seus pensamentos. Através dessa metodologia, acreditamos estar mais próximos aos cotidianos e dos seres humanos que o criam diariamente. Defendemos as *conversas* como uma metodologia de pesquisa porque elas permitem uma intensa troca de vivências *nos/dos/com* os cotidianos, entre todos os envolvidos. Ademais, são através delas que surgem as narrativas dos *praticantespensantes* nas pesquisas. Em Larrosa (2003), temos outra importante reflexão a respeito do uso das *conversas*:

Nunca se sabe aonde uma conversa pode levar... Uma conversa não é algo que se faça, mas algo no que se entra...e, ao entrar nela, pode-se ir aonde não havia sido previsto...e essa é a maravilha da conversa...que, nela, pode-se chegar a dizer o que não queria dizer, o que não sabia dizer, o que não podia dizer...

E, mais ainda, o valor de uma conversa não está no fato de que ao final se chegue ou não a um acordo...pelo contrário, uma conversa está cheia de diferenças e a arte da conversa consiste em sustentar a tensão entre as diferenças... (p. 212)

Concordamos que, nas *conversas* após os filmes, estamos passíveis de encontrar os mais variados assuntos e ser confrontados a respeito deles, ainda podemos chegar às mais diversas conclusões e algumas inconclusões. Nas escolas, as narrativas podem contar histórias de vida, fatos relacionados às redes que os discentes estão inseridos, pensamentos e reflexões – ou sem reflexão, sendo apenas colocados temas livremente, enfim diversas manifestações e informações pessoais que podem ser lançadas na conversa e expostas para um debate. As possibilidades são amplas e diversas quando “damos ouvidos”, ao que o outro tem a dizer. Isso vale também para os docentes.



Dialogando com a ideia das “redes educativas que entendemos serem formadas pelos seres humanos em suas múltiplas e complexas relações e nas quais eles se formam uns com os outros” (Alves, 2012-2017) percebemos as diferentes percepções e compreensões do “real” por parte dos estudantes, devido os diferentes modos de articulação e de críticas que estes desenvolvem nas redes educativas, em suas relações com outros seres humanos. É na tessitura de conversas, com fios de redes distintas – sempre com intensidades diversificadas – que vamos compreendendo, em conjunto e possibilitando o surgimento de posições diferenciadas, como se dá a tessitura de *conhecimentossignificações* pelos estudantes, individual e coletivamente, nos processos curriculares em que estão envolvidos.

Acreditamos que através de artefatos como o cinema e a arte, intensificamos potencialmente a produção de *conversas*. Fomentamos os pensamentos com imagens e sons e narrativas e histórias. Concordamos com Alves (2012) que acredita que o cinema:

articula múltiplas possibilidades: é junção de imagens e sons; faz aparecer ‘*espaçostempos*’ do viver humano em uma gama incomensurável, caracterizando inúmeras possibilidades, problematizações ou tensões às relações humanas; é, entre as artes, a que se coloca a meio caminho entre aquelas mais herméticas e as mais populares, como as músicas características de cada região, por exemplo; o acesso a filmes se dá através de inúmeros outros meios (televisão; vídeo; internet; templos religiosos; escolas; etc). (p.2)

Voltamos aqui aos pensamentos do Certeau (2012) quando entendemos os variados usos do cinema como artefato cultural, corroborando para uma tessitura de *conhecimentossignificações* múltiplos, a partir de imagens e sons, que permitem diferentes visões do mundo. Ainda de acordo com o autor, pensamos que incorporar os filmes nos currículos funcionam como tática (Certeau, 2012), em suas palavras: “tática depende do tempo, vigiando para ‘captar no voo’ possibilidade de ganho. O que ela ganha, não guarda. Tem constantemente que jogar com os acontecimentos para transformar em ‘ocasiões’”. (Certeau, 2012, p.46).

Os filmes, usados nos processos formativos, podem ser táticas das práticas cotidianas. Aquilo que o autor chamou de pequenos sucessos, de vitórias dos “fracos” sobre os “fortes”. Com uma narrativa atual, misturando romance e comédia, o filme (Sierra Burgess) que selecionamos para este artigo, problematiza questões sociais e tecnológicas acerca da vida de estudantes em uma escola secundária. Os pensamentos tecidos nas conversas podem provocar euforia e *conhecimentossignificações*, tais como as táticas para Certeau.

Tecendo nossos personagens conceituais

Para compreendermos a importância dos filmes em nossas pesquisas, recorreremos a Deleuze, que mesmo antes do encontro com Guattari, trabalhava com a ideia de personagens conceituais – embora só a fosse formular depois dos trabalhos com este outro autor. Ele ‘conversava’ com artistas – pintores, escritores, cineastas e filósofos (Deleuze, 2007a; 2007 b; 2005; 2003; 1985) para pensar e fazer avançar o que estava pensando. Junto com Guattari, desenvolvem um estudo acerca dos personagens conceituais (Deleuze e Guattari, 1992). Damasceno (2015) define os personagens conceituais como “potências de conceitos e operam sobre um plano de imanência ou uma imagem do pensamento”, acreditando que os conceitos transbordam opiniões



correntes. Ainda de acordo com a autora, há uma interface entre a filosofia e arte, que permite uma aproximação dos conceitos que produzem importantes significados para as ciências humanas:

Arte e filosofia recortam o caos e o enfrentam, mas não do mesmo modo, nem é da mesma maneira que essas disciplinas povoam os respectivos planos. A arte produz uma constelação de universo ou de afectos e perceptos e a filosofia cria conceitos a partir de um plano de imanência. A arte pensa por afectos e perceptos e a filosofia pensa com conceitos. Mas isso não quer dizer que ambas as disciplinas estejam impedidas de efetuarem suas respectivas trocas ou linhas melódicas (Damasceno, 2015, p. 138).

No âmbito da filosofia, Deleuze e Guattari (1992) analisam os personagens conceituais da seguinte forma:

Pode acontecer que o personagem conceitual apareça por si mesmo muito raramente, ou por alusão. Todavia, ele está lá; e, mesmo não nomeado, subterrâneo, deve sempre ser reconstituído pelo leitor. Por vezes, quando aparece tem um nome próprio: Sócrates é o principal personagens conceitual do platonismo. Muitos filósofos escreveram diálogos, mas há perigo de confundir os personagens de diálogo e os personagens conceituais: eles só coincidem nominalmente e não tem o mesmo papel. O personagem de diálogo expõe conceitos: no caso mais simples, um entre eles, simpático, é o representante do autor, enquanto que outros, mais ou menos antipáticos, remetem a outras filosofias, das quais expõem os conceitos, de maneira a prepará-los para as críticas ou modificações que o autor lhes vai impor. O personagem conceitual, em contrapartida, opera os movimentos que descrevem o plano de imanência do autor, e intervém na própria criação de seus conceitos. Assim, mesmo quando são “antipáticos”, pertencem plenamente ao plano que o filósofo considerado traça e aos conceitos que cria: eles marcam então os perigos próprios a este plano, as más percepções, os maus sentimentos ou mesmo os movimentos negativos que dele derivam, e vão, eles mesmo, inspirar conceitos originais cujo carácter repulsivo permanece uma propriedade constituinte desta filosofia” (1992, p. 85-86).

Dessa maneira, os autores desassocia os personagens conceituais dos personagens de diálogo (encarnados em teatros, filmes, novelas e muitos mais). Relativizam o conceito de maneira mais elucidativa, quando dizem que estes - os personagens conceituais - estão vinculados ao movimento e ao plano de imanência do autor para criação ou elaboração de uma teoria, e não são apenas figuras encontradas nas narrativas, textos, filmes, entre outros. A fim de reforçar a ideia para a compreensão do conceito, concordamos com Damasceno (2015) quando aborda que:

O plano de imanência é aquilo de que a filosofia necessita para se constituir enquanto filosofia. Nesse sentido, esses pensadores afirmam que a filosofia precisa, antes de mais nada, de um meio, de um campo prévio para sua instauração, um solo propício para o exercício de criação conceitual que lhe é próprio (p. 140).

Ademais, Deleuze e Guattari afirmam que a criação é o principal processo dos personagens conceituais, ratificando importância dos pensadores/criadores, dizendo:

[...] o essencial são os intercessores. A criação são os intercessores. Sem eles não há obra. Podem ser pessoas – para um filósofo, artistas ou cientistas; para um cientista, filósofos ou artistas – mas também coisas, plantas, até animais, como em Castañeda. Fictícios ou



reais, animados ou inanimados, é preciso fabricar seus próprios intercessores. É uma série. Se não formamos uma série, mesmo que completamente imaginária, estamos perdidos. Eu preciso de meus intercessores para me exprimir, e eles jamais se exprimiriam sem mim: sempre se trabalha em vários, mesmo quando isso não se vê. E mais ainda quando é visível: Félix Guattari e eu somos intercessores um do outro. (Deleuze e Guattari, 1992, p. 156).

Com o intuito de ampliar a discussão e relacioná-la com os cotidianos escolares, indicamos que os nossos ‘personagens conceituais’ são as imagens e sons dos filmes e as narrativas que aparecem nas *conversas* em sala de aula após *verouvirsentirpensar* os filmes.

Buscamos compreender, então, como essa ideia se desenvolve no campo das pesquisas com os cotidianos. Alves (2012), a partir das suas pesquisas, indica como esse processo complexo que está em movimento, em pesquisas estabelecidas com professores em escolas através das “conversas”. Diz esta autora:

[...] os personagens conceituais são, assim, aquelas figuras, argumentos ou artefatos que entram como o outro – aquele com que se ‘conversa’ e que permanece presente muito tempo para que possamos acumular as ideias necessárias ao desenvolvimento de conhecimentos e a compreensão de significações nas pesquisas que desenvolvemos. Esses personagens conceituais aí têm que estar, para que o pensamento se desenvolva, para que novos conhecimentos apareçam, para que lógicas se estabeleçam.

É nessa mesma direção que afirmamos que para as pesquisas nos/dos/com os cotidianos, as narrativas (e sons de diversos tipos) e as imagens dos praticantes docentes e de outros praticantes dos *espaçostempos* cotidianos não podem ser entendidas, exclusivamente, como ‘fontes’ ou como ‘recursos metodológicos’. Elas ganham o estatuto, e nisso está sua força, de personagens conceituais. Sem narrativas (sons de todo o tipo) e imagens não existe a possibilidade dessas pesquisas. Assim, ao contrário de vê-las como um resto rejeitável, dispensável do que buscamos, algo sempre igual e repetitivo, é preciso tê-las, respeitadamente, como necessárias aos processos que realizamos.

Nesta pesquisa, então, partimos de uma afirmativa: “conversa-se muito nas escolas e nos múltiplos contextos de formação dos docentes”. Para alguns (muitos?) isto é entendido como ‘perda de tempo’. Mas nas pesquisas nos/dos/com os cotidianos, entendemos que este é o verdadeiro ‘lócus’ de pesquisa, pois nelas surgem imagens e narrativas que vão se transformar em nossos personagens conceituais (Alves, 2012, p. 12-13).

Sendo assim, para Alves (2012) os ‘personagens conceituais’ são as imagens e sons e as narrativas produzidas pelas ‘conversas’ em sala de aula, ampliando sempre a possibilidade criação de novos personagens, como nos indicam Deleuze e Guattari (1992):

[...] a lista dos personagens conceituais não está jamais fechada, e por isso desempenha um papel importante na evolução ou nas mutações da filosofia; sua diversidade deve ser compreendida, sem ser reduzida à unidade já complexa do filósofo grego (p. 11).

Nesta forma, dialogamos com o filme ‘Sierra Burgess - é uma loser’ para fazermos a tessitura de diversos ‘personagens conceituais’ que nos permitam criar múltiplos *conhecimentossignificações* acerca das tecnologias, das redes sociais da internet e sua presença nos muitos e diversos cotidianos escolares.

Tecnologia e educação: realidades e possibilidades



Na atualidade, o estudo da representação vivenciada pelas redes sociais, a liberdade de expressão e circulação ampla de informações nos possibilita vivenciar uma nova ordem ontológica. Viver conectado às redes sociais é muito mais que postar, do que curtir e comentar novas experiências, num mundo em que todos estão conectados e nada passa despercebido. A convivência *online* aproxima as pessoas e abre novos horizontes de conhecimento, além do cotidiano. Porém, ao fazê-lo também apresenta um potencial de conflitos entre diversas formas de ser, pensar e agir. (Maciel, 2018, p. 99)

A escolha do filme - “Sierra Burgess – é uma loser” - como um artefato cultural, é uma possibilidade de conversarmos a respeito da tecnologia no cotidiano escolar, especialmente relevante quando tratamos do assunto : o uso da tecnologia com responsabilidade pelos estudantes. E mais: o uso de tecnologia no *espaçotempo* escolar. Especialmente, quando tratarmos das redes sociais da internet, que são presenças recentes na sociedade. Atrás de *likes*, compartilhamentos e curtidas estão seres humanos, que apesar terem nascidos com o mundo virtual (os jovens dos filmes), ainda estão aprendendo a lidar com suas causas, efeitos e consequências.

Neste cenário, os *conhecimentossignificações* que o filme traz simbolizam uma temática potente para conversar com os estudantes em sala, especialmente para esclarecer algumas dúvidas e contar nossas vivências. As trocas no ambiente escolar são importantes para o crescimento e amadurecimento dos envolvidos.

A utilização das mais variadas formas de tecnologias no dia a dia dos estudantes (especialmente os *smartphones*) torna necessária a discussão desses elementos tão ativos na sociedade. O filme apresenta como ‘personagem conceitual’ principal a tecnologia, presente nos *smartphones*, computadores, *tablets*... comumente usados nas cenas do longa metragem. A relação entre os personagens, muitas vezes, é permitida pela troca de mensagens de texto e áudio, ligações por áudio e ligações pela *webcam*. Neste sentido, pensamos ser uma questão desafiadora a problematização desses usos tão intensos pelos jovens, ainda mais quando perpassam a vida escolar. ‘Sierra Burgess’ permite tocar nesses pontos, inclusive nas nossas responsabilidades enquanto usuários, de forma muito potente.

As redes sociais da internet, que são meramente difundidas no filme e na sociedade contemporânea, são imprescindíveis nessa conversa, pois os ‘usos’ feitos ao longo do filme afetam demais a vida dos personagens. As privacidades não são respeitadas e precisamos dialogar sobre as consequências e os efeitos disto.

A adolescência historicamente é entendida como um momento delicado do desenvolvimento humano, um momento de muitas mudanças que compreendem questões de caráter biopsicossocial. Ao tratarmos da geração y⁷ especificamente, cresceram em um mundo digital. Os aparelhos eletrônicos e a internet permitem a essa geração o que nenhuma antes tinha acesso, a troca de mensagens, fotos e vídeos de modo quase instantâneo, como a informação é disponibilizada em uma velocidade nunca antes vista, o conhecimento, muitas vezes, é encarado com superficialidade.

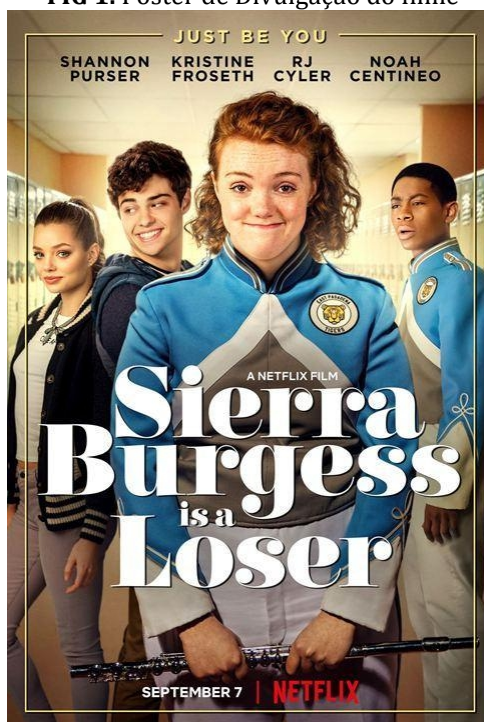
Barbero (2000) trabalha com a ideia de que crianças e jovens possuem “facilidade de entrar e manipular a complexidade das redes informáticas”(p.86). Ele ainda vai além, para o autor, os adultos muitas vezes “desvalorizam e tornam obsoletos muitos de seus saberes e habilidades”(p.86). No entanto, no contexto que vivemos, se torna necessário aprendermos a lidar com as tecnologias e os seus complexos desdobramentos. É preciso aceitarmos sua vitalidade para as relações e buscar compreender quais são os mecanismos inerentes, para que possamos encontrar a melhor maneira de nos

relacionarmos e ajudar aos jovens a se relacionarem com as tecnologias e as redes sociais da internet, presentes cotidianamente em nossas vidas.

O filme Sierra Burgess e a relação com a tecnologia

O filme estadunidense, “Sierra Burgess - Is a Loser” (2018) (traduzido por Sierra Burgess - é uma loser), dirigido por Ian Samuels e com roteiro de Lindsey Beer, conta a história de uma adolescente que devido a um caso de identidade equivocada acaba iniciando um romance virtual inesperado, o que resulta em uma inusitada amizade entre garota mais popular e a garota ‘maior perdedora’ da escola com o intuito de conquistar suas respectivas paixões.

FIG 1. Poster de Divulgação do filme



Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-253084/fotos/detalhe/?Cmediafile=21527830>

O título do filme nos diz que Sierra Burgess (Shannon Purser), nome da protagonista, é uma *loser*, o que se pode traduzir como perdedora, fracassada. É um estrangeirismo muito utilizado no Brasil. Muitos adolescentes não só conhecem o termo, como o utilizam em seu cotidiano, principalmente na escola, *espaçotempo* onde se desenvolve a maior parte das cenas do filme.

A ambiência escolar, principalmente a estadunidense, frequentemente é representada como um espaço de consolidação de estigmas, com uma configuração sociológica bem peculiar. Sempre há uma divisão entre os populares, que integram equipes de esportes e ou possuem corpos perfeitos e os esquisitos, fora de padrões, não aceitos: os chamados comumente de '*losers*'. Lembrando que essa perspectiva de definir ganhadores e perdedores são problemáticas e podem gerar *bullying*. Há muito medo de ser ou andar na companhia desses marginalizados, pois como diz Veronica (Kristine Froseth), personagem do filme “quem anda com perdedores, se torna um”.

O filme se constitui de um emaranhado de clichês e estereótipos, muito comum e presentes, nessas obras que retratam os cotidianos escolares dos Estados Unidos. Nas palavras de Guerón (2011), isso significa:

O clichê é um esquema redutor e padronizador dos afetos e das experiências de realidade em geral, instalando-se a partir de um processo de equivalências e compensações - sempre afetivas, sensório-motoras, físicas - e por isso funcionando exatamente como uma imagem-lei, uma imagem-moral: uma imagem padronizadora e determinadora de valores. (p. 245)

A personagem Sierra Burgess foge dos padrões impostos, está acima do peso imposto pela sociedade como ideal e tem um jeito próprio de ser e de se mostrar para o mundo. Nas primeiras cenas não demonstra baixa autoestima, inclusive, retrata a mesma saindo do banho, se olhando no espelho e se chamando de “animal magnífico”. Filha de um poeta e de uma psicanalista, mostra que tem agilidade no pensamento e senso de humor, inclusive para responder às provocações de Veronica, a popular da escola e sua companheira de classe.

FIG 2. Sierra se olhando no espelho



Fonte: <http://www.literalmenteuai.com.br/sierra-burgess-e-uma-looser-5-liceos>

Em uma brincadeira, a jovem popular repassa o telefone de Sierra para Jamey (Noah Centíneo), um garoto não tão popular porque anda com amigos fracassados. O jovem entra em contato com ela achando que é outra, percebendo a situação a embaraçosa Sierra se aproveita das trocas de identidade e continua a troca de mensagens como se fosse Verônica. Configurando o *catfish*⁸.

A identidade das pessoas na internet é uma temática necessária a ser estudada no ambiente escolar. Por ser um espaço muito diferente do que experimentamos na vida concreta, muitos acabam exercendo *online* uma dinamização da personalidade, ou seja, tem-se a impressão de estarem protegidos pela tela e baseando-se nisso, há uma inclinação para atitudes de risco e descontrole ao compararmos com o que se vivencia no cotidiano fora da rede, muitas vezes não levando em consideração a responsabilidade que os atos cometidos na internet podem gerar consequências na vida cotidiana. É importante o diálogo com os alunos, não no sentido de punição ou monitoramento, mas sim o exercício do senso crítico para que os mesmos possam realizar escolhas e experiências sadias na rede.

Nas cenas seguintes, Sierra procura Verônica e descobre que sua paquera a dispensou por não ser inteligente o suficiente e lhe faz uma proposta: a ensinar a parecer mais

inteligente, enquanto a auxilia a manter a farsa da correspondência com Jamey. As duas iniciam uma amizade improvável e verdadeira, pois além do pacto, há uma empatia quando Sierra percebe que Veronica vive em um lar desajustado e nada convencional, influenciando sua aparência e postura na escola e quando Veronica percebe o humor fino e a maneira que Sierra vê o mundo. É um filme que possui características de diversas películas estadunidense, repletos de clichês, mas se distingue pela maneira que as ações são desenroladas no final e principalmente pela maneira que a tecnologia está presente e muda a vida dos envolvidos. Esse aspecto que gostaríamos de destacar. Guerón (2011) explica a aproximação do clichê com a moral, dizendo que estão interligados no período clássico do cinema, no qual o “politicamente correto” está associado quase como uma resolução dos fatos. Considera, por isso, “o clichê (...) uma imagem-moral, ou mesmo uma imagem-lei”, isto é, “uma imagem que funciona como uma espécie de índice padronizador e determinador de valor” (p. 138) O clichê para Deleuze é um esquema sensório-motor, capaz de ampliar as cenas e dar ênfase os momentos mais oportunos, destacando os personagens, nesse caso da dicotomia de um amiga “feia e inteligente” e a outra “bonita, mas burra”. Ao longo do filme, vimos que se os paradigmas do clichê são superados, transformando Sierra em algoz e Veronica em vítima.

FIG 3. *Selfie* entre as amigas Sierra e Verônica



Fonte: <http://www.literalmenteuai.com.br/sierra-burgess-e-uma-loser-5-licoes>

No decorrer das cenas do filme percebemos a intensificação da utilização do *smartphone* pela personagem-título. Quando inicia as trocas de mensagens, Sierra se torna dependente do uso da tecnologia. Notamos na cena em que está a mesa com os pais, não consegue se concentrar no jantar e no modo apressado, quase desesperado, que pega o celular ao ouvir um sinal que indica uma nova mensagem recebida. Antes uma adolescente segura e com atitudes determinadas, agora a jovem se mostra insegura ao conversar em mensagens com Jamey, demonstrando uma grande mudança de comportamento. Sierra desabafa com a mãe sobre sua autoaceitação, já que não se encontra no padrão imposto pela sociedade, reclama pela primeira vez do corpo e da pressão dos outros em se enquadrar nos padrões vigentes.

Percebemos que a partir do momento que Sierra começa a se comunicar com Jamey, há uma queda em seu rendimento escolar. Ela deixa de cumprir prazos propostos pela escola para entrega de trabalhos e se distrai facilmente nas aulas, principalmente na de literatura, onde a professora sempre a incentiva e a elogia pelos seus textos e esperava ansiosa pelos seus trabalhos. Essas cenas, nos possibilitam abordar em sala de aula a responsabilidade referente ao controle do tempo em que utilizamos a internet.



Despertar como é importante saber estar presente nos momentos em que há trocas no ambiente escolar, já que um dos objetivos da escola é justamente a interação com pessoas de personalidades e opiniões divergentes e que muitas vezes isso é perdido, ao priorizarmos, quem está atrás das telas e longe do real, além de que manter diferentes focos faz com que se comprometa a atenção nas aulas, além de gerar ansiedade e estresse.

O interessante é que para Sierra - e muitos outros estudantes! - não há diferença entre um relacionamento virtual e um “real”, em se tratando de ciúmes. Ao perceber e confundir o seu acordo com a Veronica e a relação da mesma com o Jamey, a jovem por impulso, se vinga da amiga, descobrindo sua senha de uma rede social e postando uma foto dela em situação íntima com o ex-namorado e escrito: “Dispensada por mensagem!”. Em uma ação precipitada e inesperada, acaba expondo Veronica para toda a escola, nos fazendo refletir sobre a questão da exposição que as redes sociais nos submetem e também as suas fragilidades, que um *post* pode perdurar muito já que existem compartilhamentos e *prints* e que se devemos estar atentos a isso. Sierra faz mau uso da tecnologia, primeiro que “invadindo” a privacidade de um outro e segundo por disseminar fotos privadas.

Precisamos conversar no *espaçotempo* escolar acerca *ciberbullying*⁹ e de todas as consequências que pode causar. Mesmo que não ocorra diretamente nas escolas, já que o *ciberbullying* se caracteriza por acontecer *online*, é papel da equipe pedagógica abordar e prevenir este tipo de ataques que se tornam frequentes a partir que a tecnologia está presente cada vez mais no cotidiano das pessoas. Já que a escola é um *espaçotempo* de aprendizagem para a vida individual e coletiva, cabe a ela prevenir e apontar soluções para os problemas apresentados pelos que nela estão inseridos, o que engloba também os responsáveis que devem estar preparados para visualizar se algo errado está acontecendo, como uma agressão virtual.

Depois do episódio com a explanação da sua foto íntima com o ex-namorado Veronica diz a Sierra: “Deveria olhar o espelho. Sua aparência é coisa menos feia em você.” (Sierra Burgess, 2018). A amiga da personagem principal também nos remete a outra reflexão, totalmente conectada às redes sociais da internet e a popularidade que a mesma traz para alguns, faz que essa personagem represente os jovens que prezam, muitas vezes, mais a vida virtual, em detrimento da ‘real’. Em um momento diz que possui 20.000 seguidores, mas segue 0 pessoas e tem orgulho disso. Essa é a sua percepção de rede social da internet, não um espaço de troca, mas sim de exposição onde a mesma é seguida, curtida e amada. Segundo Bauman (2004):

é mais importante ter milhões de amigos na *internet* do que a qualidade dessas relações: “Quando a qualidade o decepciona, você procura a salvação na quantidade. Quando a duração não está disponível, é a rapidez da mudança que pode redimi-lo” (p. 77).

Se Sierra só intensifica o uso do celular após a relação, o mesmo não acontece com o seu amigo Dan (RJ Cyler), que desde o início do filme aparece com o aparelho nas mãos, o utilizando para registrar e postar cenas constrangedoras dos alunos e também com o sonho – expectativa de se tornar reconhecido através da participação de alguma gravação incomum, como por exemplo, um escândalo ou ‘furo’. É o típico personagem clichê que se refere à adolescentes que acompanhando a ascensão de desconhecidos através das redes sociais da internet, sonha que o mesmo aconteça com eles, ou mais, tem isso como um objetivo de vida.



O filme termina com um final feliz. Sierra e Jamey fazem as pazes, através de trocas de mensagens, e vão ao baile de fim de ano juntos. Enquanto estão presentes todos os envolvidos no longa naquelas cenas.

Há outras peculiaridades dentro deste final do filme, apesar de ser um clichê - como vimos ao longo do texto - a protagonista principal, a *loser* da escola, termina com seu pretendente. No entanto, o que os difere de outros filmes, destas características juvenis, é trazer para o centro uma protagonista fora dos padrões, que continua com suas características (sem grandes transformações, como nos contos de fada - Cinderela!) e conquista o seu ‘amor verdadeiro’. A representatividade é um traço singular da obra. Extremamente importante e necessária no contexto atual, especialmente quando retrata um grupo de invisibilizados socialmente.

Algumas considerações finais

A tecnologia está presente no *dentrofora* do *espaçotempo* escolar. É um movimento praticamente irreversível. Permeia as aulas, os recreios, as rotinas... todos os momentos das pessoas e especialmente dos estudantes, que lidam com elas de modo intenso e frequente. Nasceram cercados por esses artefatos tecnológicos. E a nós, atuantes *praticantespensantes* da Educação, não podemos negligenciar essas mudanças.

No entanto, apesar do filme transcorrer algumas problemáticas acerca da tecnologia nos cotidianos escolares, temos que reconhecer as inúmeras possibilidades que nos são dadas a partir desse avanço informacional. O uso desse artefato cultural e tecnológico, que é o cinema, só nos é permitido em sala de aula devido a esse avanço das técnicas. E a necessidade de usarmos a tecnologia em nossas práticas pedagógicas e inseri-las em nossos currículos escolares atuais.

Principalmente ao considerarmos a conjuntura deste ano de 2020, que após uma pandemia mundial da COVID-19, atravessa um isolamento social que afastou muitos estudantes das redes educativas. Segundo a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), em março de 2020, metade dos estudantes do mundo estavam fora das escolas, o que trouxe para o Brasil, uma nova realidade, as aulas on-line. Perante este quadro, diversas instituições, da rede pública e privada, iniciaram um plano emergencial que consiste em realizar atividades com ajuda da tecnologia, o que acarretou em diversos desafios, alguns de ordem pedagógica, como a dificuldade de alguns professores em se adaptar a novos formatos de aulas e outros referentes às questões sociais, como a ausência ou dificuldade de acesso a internet por parte de muitos estudantes.

Esta situação apresenta o desafio de não só incluir a tecnologia em algumas atividades pedagógicas, mas sim de necessitar dela para qualquer atividade planejada. O que obrigou a todos os participantes a buscarem se adaptar bruscamente em busca de uma continuidade no ensino, possibilitando a abordagem de diversas temáticas.

Conversar acerca de múltiplos temas através da tecnologia é vital para discutirmos responsabilidades e potências desses artefatos. A tecnologia no *espaçotempo* escolar, independentemente da pandemia, favorece uma prática de *aprendizagemensino* mais dinâmica, tecendo currículos que estão inseridos nos cotidianos escolares. Importante ressaltar também, que o cinema é umas das diversas possibilidades, que corroboram para uma educação mais livre e democrática, compreende aspectos múltiplos e possibilita a visitação de diferentes visões da sociedade.

Segundo Alves (2012) e as redes educativas, os/as estudantes terão um entendimento do filme de acordo com as redes que estão inseridos, a interpretação é multifacetada.



Todos acharão sentidos e signos diferenciados, representados pelas vivências, olhares e modo de compreender a vida.

Referências

- ALVES, N. *Redes educativas, fluxos culturais e trabalho docente: o caso do cinema suas imagens e sons*. Financiamentos CNPq, FAPERJ e UERJ, 2012-2017. (Projeto de Pesquisa).
- BAUMAN, Z. (2001). *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- BESSI, V. G. y GRISCI, C. L. Disponível em:
<http://www.ihu.unisinos.br/185-noticias/noticias-2016/559679-vivemos-em-dois-mundos-paralelos-e-diferentes-o-on-line-e-o-off-line-entrevista-com-o-sociologo-zygmunt-bauman>. Acessado em: 05/11/2018
- CERTEAU, M. (2012). *A invenção do cotidiano – 1. Artes de fazer*. Petrópolis/RJ: Vozes.
- DAMASCENO, V. (2015). Personagens conceituais e personagens estéticos em Gilles Deleuze. *Revista Trágica: estudos de filosofia da imanência*. Rio de Janeiro/RJ: Universidade Federal do Rio de Janeiro/Grupo de Pesquisa Spinoza & Nietzsche: estudos de filosofia da imanência e Programa de Pós-graduação em Filosofia, 3º quadrimestre, Vol. 8 (3): 138-151.
- DELEUZE, G. (2007a). *Imagem-tempo* (Cinema 2). S. Paulo: Brasiliense.
- DELEUZE, G. (2007 b). *Francis Bacon – lógica da sensação*. Rio de Janeiro: Zahar.
- DELEUZE, G. (2005). *Foucault*. Lisboa: Edições 70.
- DELEUZE, G. (2003). *Proust e os signos*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- DELEUZE, G. (1985). *Cinema- a imagem-movimento* (Cinema 1). S. Paulo: Brasiliense.
- DELEUZE, G; GATTARI, F. (2014). *Kafka – por uma literatura menos. Belo Horizonte: Autêntica*.
- DELEUZE, G; GATTARI, F. (1992). Personagens conceituais. In DELEUZE, Gilles e GATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Ed 34, pp. 81-109.
- FABRIS, E. H. (2008). Cinema e educação: um caminho metodológico. *Educação e Realidade*. Porto Alegre/RS: UFRGS/Faculdade de Educação, vol., n., p. 117-134.
- GOMES, P. C. Cenários para a geografia: sobre a espacialidade das imagens e suas significações. In: ROSENDAHL, Zeny.
- CORRÊA; R. L. (Orgs). (2008). *Espaço e Cultura: pluralidade temática*. Rio de Janeiro: EdUERJ.
- GUERÓN, R. (2011). *Da imagem ao clichê, do clichê a imagem: Deleuze, cinema e pensamentos* Rio de Janeiro/RJ: NAU Editoria.
- LARROSA, J. (2003). *Notas sobre a experiência e o saber da experiência*. *Revista Brasileira de Educação*. Rio de Janeiro/RJ: ANPED (Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação), jan-abr, (19). Disponível em:
<<http://www.anped.org.br/rbe/edicoes/numeros-antecedentes>>. Acesso em: 10 mar. 2017.
- MACIEL, B. (2018). Folkcomunicação no panorama da ciência decolonial: cultural populares e cibercultura. p. 97-106. IN: PORTO, Cristiane. *Produção e difusão de ciência e cibercultura: narrativas em múltiplos olhares / Cristiane Porto, Kaio Eduardo Oliveira, Flávia Rosa (Organizadores)*. – Ilhéus, BA: Editus.
- MATURANA, H. (2001). *Cognição, ciência e vida cotidiana / Humberto Maturana, organização e tradução Cristina Magro, Victor Paredes – Belo Horizonte: Ed. UFMG*.



SERPA, A. (2018). Conversas: possibilidades de pesquisas com os cotidiano. In Org. RIBEIRO, Tiago; SOUZA, Rafael de; SAMPAIO, Carmen Sanches. *Conversa como metodologia de pesquisa por que não?* - Rio de Janeiro : Ayvu. p. 93-118

Filmes:

Sierra Bruggess is a loser (Traduzido: Sierra Burgess – é uma loser) 2018. Direção: Ian Samuels. Produção e distribuição: Netflix.

Notas

¹ Doutorando em Educação (Proped-UERJ), mestre em Processos Formativos e Desigualdade Social (FFP/UERJ). Graduado em Geografia (UFRJ). Professor e coordenador Pedagógico das redes pública e privado no Rio de Janeiro. Bolsista Faperj. E-mail: mar_chado@hotmail.com

² Doutoranda do proped Uerj, Professora do Coluni uff, Bolsista Proex!
E-mail mcecilias.castro@gmail.com

³ Mestranda em Educação (FFP-UERJ). Graduada em Literatura/ Língua Portuguesa. Instrutora na Associação Beneficente São Martinho. E-mail: thamy.lobo@hotmail.com

⁴ Mestranda em educação (PPGEDU/UERJ). Especialista em Ensino de Histórias e Culturas Africanas e Afro-brasileiras. Graduada em Pedagogia (FFP/UERJ). E-mail: renatarochaoliveira87@gmail.com

⁵ Este modo de escrever estes termos juntos e itálico – tais como os termos *aprenderensinar*, *práctateoriaprática*, *praticantespensantes*, *espaçostempos*, entre outros – é utilizado em pesquisas nos/dos/com os cotidianos e serve para nos indicar que, embora o modo dicotomizado de criar conhecimento na sociedade Moderna teve sua significação e importância, esse modo tem significado limites ao desenvolvimento de pesquisas nessa corrente de pensamento.

⁶ O filme de título original “Sierra Burgess – is a loser” é uma obra fílmica disponível na plataforma de *streaming* NETFLIX, que apresenta de modo *online* um catálogo de filmes, séries e shows. Facilmente disponível em diversas tecnologias e mediante o pagamento de uma assinatura mensal.

⁷ A geração y, também conhecida como geração do milênio, da internet, ou Millennials é um conceito em Sociologia que se refere, segundo alguns autores, como Don Tapscott, à corte dos nascidos após 2000 e, segundo outros, do início da década de 1980 até meados da década de 1990, sendo sucedida pela geração Z.

⁸ Catfish é uma palavra de origem americana que apareceu pela primeira vez no documentário de mesmo nome, lançado em 2010 e dirigido por Henry Joost e Ariel Shulman, onde documentam a amizade online do irmão de Ariel, Nev, com uma jovem, em um ambiente de intrigas online. Em 2014, o dicionário inglês Oxford validou o termo e incluiu na versão online do dicionário, com a seguinte definição: Seduzir (alguém) para um relacionamento usando um personagem fictício online [originalmente fazendo referência ao documentário de 2010 "Catfish", que aborda tal relação.

⁹ O termo inglês Cyberbullying foi importado para a língua portuguesa e manteve sua grafia original. A palavra é formada por duas outras: cyber, que é uma palavra usada para se referir à internet; bully, que é uma palavra que significa “alguém que é cruel com outros”. Assim, o significado de cyberbullying está relacionado às práticas de agressão moral organizadas por grupos, contra uma determinada pessoa e alimentadas via internet.