

**HIPERREAL: AS CULTURAS JUVENIS SEGUNDO KIKO GOIFMAN**

**Lucy Mary Rego Nobre Franco<sup>1</sup>**

**Resumo:**

Essa pesquisa estuda as práticas juvenis e as relações de sociabilidade nos espaços urbanos da cidade, a partir da série televisiva *HiperReal* composta por 52 programas, dirigida por Kiko Goifman e produzida pelo Sesc TV entre 2009 e 2010. Para melhor analisar seu conteúdo, distribuímos os episódios em sete eixos temáticos, quais sejam: Arte e Cultura, Diversidade Cultural, Estética e Comportamento, Esporte e Corporalidade, Cultura Digital, Religião e Fé, Profissão e Trabalho. Nessa perspectiva, trataremos o conceito de Juventude como construção histórica e plural em contextos sócio culturais diversos. Para pensar sobre o jovem, sua identidade e relação com o espaço urbano, utilizamos autores como Feixa (1998) e José Cantor Magnani (2007), Dayrell (1999), Borelli e Rocha (2009).

**Palavras-chave:** Audiovisual. Televisão. Série Televisiva. Culturas Juvenis. Juventude.

**Apresentação**

Essa reflexão teve início com vistas a subverter ideias pré-concebidas sobre juventudes e lançar novos olhares para os jovens, seus deslocamentos e práticas culturais na cidade, para isso, escolhemos a série televisiva *HiperReal* (2009), dirigida por Kiko Goifman e produzida pelo Sesc TV, para ser a matéria prima desse estudo e nos desafiar a partir de sua complexidade.

*HiperReal* é composta por 52 vídeos documentários sobre culturas juvenis que não obedecem uma lógica sequencial nem temática, podem ser assistidos isoladamente e a primeira vista, não se interconectam, a não ser pelo fato de que tratam da diversidade dos modos de ser jovem na sociedade urbana contemporânea, formando uma grande teia de pequenos fragmentos narrativos.

---

<sup>1</sup> Mestre pelo programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi. E-mail: lucy.mary@uol.com.br.

De maneira geral, as juventudes que vemos na série, estabelecem relação de participação e intervenção na cidade e procuram fazer valer suas ideias, utilizam as redes virtuais e a cidade como espaço de sociabilidades e associam o prazer de fazer aquilo que gostam com sua necessidade de subsistência econômica.

Os programas propõem uma representação juvenil que posiciona o jovem como sujeito num contexto de escuta, que lhe permite atribuir sentidos aos seus relatos, indicando assim, o reconhecimento do jovem como alguém que tem o que dizer, legitimando sua posição de ator social criativo e participante da vida na cidade.

## **Metodologia**

Para melhor estudar os programas, distribuímos os 52 episódios em 7 eixos temáticos<sup>2</sup> com vistas a colaborar para uma visão mais abrangente da série.

Essa metodologia permitiu sistematizar o conjunto dos programas, no sentido de favorecer um olhar amplo e panorâmico que auxiliasse a compreensão do conteúdo como um todo.

Nesse contexto, estudamos o conceito de juventudes associado ao cenário urbano representado na série e a relação do jovem com a cidade, seus trânsitos e deslocamentos, a fim de compreender as diversas possibilidades de inserção social a partir da narrativa dos entrevistados.

## **O conceito de juventude**

Aqui, onde a economia e a política ‘formais’, tem fracassado na incorporação dos jovens, se fortalecem os sentidos de pertencimento e se configura um ator ‘político’, através de um conjunto de práticas culturais, cujo sentido não se esgota numa lógica de mercado. (ROSSANA CRUZ REGUILLO, 2000, p. 28; trad. minha)

---

<sup>2</sup> Ver tabela dos eixos temáticos e os respectivos programas no Apêndice 1.

O conceito de juventude que adotamos tem como característica sua pluralidade e positividade, será referido como afirmação de um momento da vida que se dá de modo continuado, como uma fase fundamental da construção do sujeito social que se produz cotidianamente na relação com o outro.

Com isso, pretendemos fundamentalmente reforçar a noção de diversidade e múltiplas dimensões existenciais e sociais que acompanham o conceito e que definem os modos e as possibilidades de inserção e participação juvenil no mundo contemporâneo.

Em *HiperReal* vemos que os jovens são apresentados a partir das suas narrativas, sem definições etárias rígidas, mas em função de seus comportamentos, gostos, opiniões, culturas, identificações e adesões às diferentes práticas culturais que produzem.

Na contramão dos estereótipos, consideramos importante discutir o tema juventudes como um período importante da vida que precisa ser valorizado e vivido intensamente no presente, tendo em vista a ideia de ‘moratória social’, que se refere ao período em que adolescentes e jovens utilizariam seu tempo livre para viver e concluir este ‘rito de passagem’ (Margulis e Urresti, 1996).

De acordo com esses autores, para melhor compreender as juventudes, devemos ir além das questões etárias ou de classe, entendendo que o contexto histórico, social e cultural em que se dá a sociabilidade juvenil, é determinante para produzir identificações e afirmar sua presença no mundo.

Nesse sentido, *HiperReal* indica alguns pontos que contribuem para a percepção sobre como as práticas juvenis e a adesão dos jovens aos diferentes estilos, ajuda a construir identidades e formas de ocupação do espaço urbano, numa sociedade veloz, atravessada pelas novas tecnologias, onde é imprescindível marcar presença e com isso, produzir visibilidade.

Através das festas, das rotas de ócio, mas também através do grafite e de outras manifestações, diversas gerações de jovens têm recuperado espaços públicos que tinham se tornado invisíveis, questionando assim os discursos dominantes sobre a cidade. (...) Por um lado, as culturas juvenis se adaptam ao seu contexto ecológico (estabelecendo-se uma simbiose às vezes insólita entre estilo e meio).

Por outro lado, as culturas juvenis criam um território próprio, apropriando-se de determinados espaços urbanos que distinguem com suas marcas: a esquina, a rua, a parede, o local de baile, a discoteca, o centro urbano, as zonas de lazer etc. (FEIXA, 2006, p. 117; trad. minha).

Nesse sentido, vemos que os jovens se articulam por meio dos encontros e a partir dos diferentes códigos relacionais, revelam seus interesses, sua permanência, regularidade e movimento, para assim contrapor as visões estereotipadas, biologicistas e psicológicas que permeiam sua existência.

Essa visão nos permite abandonar a ideia homogeneizante do jovem como um ser em transição, situado no meio do caminho, em estado de transitoriedade, na busca por tornar-se adulto e que, portanto, não pode ser considerado como alguém que existe no tempo presente.

Ao invés disso, vimos na série, jovens dinâmicos, constantemente em trânsito, entre o local e o global, que se deslocam na cidade e produzem significados para sua experiência, propõem novas formas de apropriação dos espaços urbanos, colocam seu corpo como intervenção na paisagem.

Os espaços urbanos se constituem, portanto, como palco de uma ampla teia de relações que se estabelece no campo de uma cidade/suporte, determinada por essas interações e circuitos juvenis, que são responsáveis por transformar e resignificar esse cotidiano.

Os jovens entrevistados em *HiperReal* nos permitem reconhecer as diversas juventudes em sua positividade, como pessoas que ocupam um lugar social, atuam e interferem no mundo e se apropriam dos espaços urbanos, estabelecendo relações de sociabilidade dentro da diversidade de modos de ser jovem na cidade, na contramão dos estereótipos veiculados pelas mídias.

## **As culturas juvenis**

Até os anos 50 não se falava em culturas ou práticas juvenis por isso, é fundamental tentar compreender como elas foram inventadas nas sociedades

contemporâneas e principalmente na vida urbana das cidades, para isso precisamos conhecer os elementos que conformam essa cultura.

Evidentemente cada década propõe uma representação diferente para o jovem, em consonância com o contexto histórico de sua época. Não há denominador comum para a juventude, existe sim, uma enorme diversidade cultural que representa todo um campo de sociabilidades e possibilidades criativas, propostas por diferentes grupos juvenis com interesses variados.

O conceito de culturas juvenis que utilizamos aqui é inspirado em Feixa (2006), que se refere a elas no plural, para definir a forma pela qual os jovens expressam suas experiências, quase sempre de forma coletiva, produzindo novos estilos e práticas que perpassam o lazer, a subsistência econômica, as relações familiares e institucionais conformando grupos de referência, que definem suas inserções sociais.

Aqui, as práticas juvenis são apresentadas de maneira ampla e flexível, levando em consideração a produção criativa de conteúdos, informações e comportamentos que acontecem no campo das redes, são compartilhados amplamente e ocupam lugar na cultura globalizada, criando novas relações e identidades.

O termo Tribos Urbanas é o mais popular e difundido, ainda que esteja fortemente marcado por sua origem na mídia e por seus conteúdos estigmatizantes. O termo Culturas Juvenis é o mais utilizado na literatura acadêmica internacional (vinculada normalmente aos estudos culturais). Essa mudança terminológica implica também uma mudança na forma de encarar o problema que transfere a ênfase da marginalidade para a identidade, das aparências para as estratégias, do espetacular para a vida cotidiana, da delinquência para o ócio, das imagens para os atores (FEIXA, 2004, p.06).

## A série

Em *HiperReal* os jovens foram ouvidos sobre aquilo que gostariam de dizer sobre si mesmos, sem atravessamentos e interpretações desnecessárias de especialistas, o que garantiu o diálogo e a relação de confiança entre diretor e personagens.

Segundo Canevacci (2008, p.118): “O escutar dispõe o corpo atento em uma multi sensorialidade: um escutar que dilata a possibilidade da relação com o outro, especialmente com um jovem.”

O superlativo presente no título da série – *HiperReal*, sugere o exagero e o excesso de realidade, parece remeter a ideia de uma juventude que se insere num mundo mediado pelas novas tecnologias, onde o campo midiático faz do presente uma dimensão estendida da existência, na qual é possível criar um mundo paralelo virtual, em que as identidades são constantemente criadas e recriadas.

Os títulos dos episódios por si só, não indicam o que será tratado no filme e quase sempre são inspirados ou emprestados da fala dos personagens, como em *Gatinho Provocante* – que provém de um funk composto por um dos garotos da Cidade Tiradentes ou ainda em *Paixão por Bernadete* que se refere ao nome atribuído ao violino de estimação de um dos jovens músicos.

Para os jovens de hoje, a televisão como veículo de comunicação, tornou-se obsoleta, perdeu espaço para as telas do computador onde eles passam a maior parte do tempo, interagindo, produzindo blogs, sites, namorando, compondo música, publicando textos e ampliando a rede de relações e trocas de informação que se multiplicam em progressão geométrica, reafirmando o campo digital como lugar de novas sociabilidades.

No entanto, mesmo tendo sido responsável por criar as bases para a cultura tecnológica, para grande parte da população, a televisão ainda é a mídia mais acessada do país, trata-se da janela por onde vemos o mundo, mas que pouco tem dialogado com o universo juvenil, são mínimas as iniciativas que criam novas representações e oferecem possibilidade de reflexão sobre esse imenso contingente populacional.

Vemos que a abordagem recorrente nos meios de comunicação, quando o tema é juventude, está no apelo ao consumo desenfreado de marcas e produtos, incentivado pela publicidade e merchandising presentes na televisão, internet, periódicos entre outros veículos, que desenvolvem estratégias de sedução eficazes, voltadas para essa imensa parcela da população, que invariavelmente rende-se a elas.

A era hipermoderna caracteriza-se por uma nova revolução consumista em que o equipamento concerne essencialmente aos indivíduos: o computador pessoal, o telefone móvel, o iPod, o GPS de bolso, os videogames, o smartphone. Nessas condições cada um gere seu tempo como bem entende, por estar menos sujeito

às coerções coletivas e por estar muito mais preocupado em obter tudo que se relaciona ao seu conforto próprio, à sua maneira de viver, ao seu modo de se comportar, escolhendo um mundo seu. Assim, essa personalização anda junto com a dessincronização dos usos coletivos: o espaço-tempo do consumo tornou-se o do próprio indivíduo, constituindo um componente importante e um acelerador da cultura neoindividualista (Lipovetsky e Serroy, 2011, p. 56).

Nesse caso, a diversidade das culturas juvenis é um aspecto rapidamente apropriado pela lógica do mercado, pois, quanto maior for a segmentação de público, maiores serão as chances de produzir toda sorte de produtos que atendam as demandas dessa população, muitas vezes inventadas pelas campanhas de marketing.

É possível notar nos episódios da série que, a comunicação e participação em redes virtuais colaboram para uma melhor difusão dos interesses juvenis, bem como ampliam a gama de contatos que viabilizam as trocas de ideias e projetos, além de promover uma visibilidade bastante almejada por eles que fortalece seus próprios interesses.

*HiperReal* traz à tona a diversidade desse público e suas inúmeras possibilidades de inserção na cidade, essa percepção torna-se condição essencial para ver os jovens em sua condição ativa, como participantes e produtores de cultura.

(...) são os jovens, pela primeira vez em muito tempo, os verdadeiros protagonistas de uma transformação comunicacional múltipla nas formas de conhecer, ser e estar e, conseqüentemente, nos usos da informação e na incorporação e criação de códigos, formatos e linguagens diversos que superam, pelos diferentes sentidos corporais, os cânones tradicionais de nomear, narrar, argumentar, desfrutar. (Gómez, 2008).

Mais do que isso, é questão fundamental perceber como a cidade é narrada pelos jovens, seja na perspectiva do consumo, das mídias, do trânsito comum ou da resignificação dos espaços urbanos como um campo que possibilita transformar a paisagem urbana e viver experiências únicas, o que podemos ver claramente em episódios como: *Le Parkour*, *A Invenção da Roda*, *O Bonde do Pedal*, *O Sangue Verde* e *o Plástico Assassino*, *Coletivos* e *Blogosfera*.

Nesses episódios, os jovens se colocam de forma engajada, são envolvidos em causas sociais importantes, constroem uma possibilidade de se inserir na cidade e acreditam na responsabilidade de cada um em relação às mudanças sociais.

Suas identidades aparecem de forma multifacetada e portanto não mais apenas associadas a um grupo específico, são identificações múltiplas, mutantes, que evidenciam a efetiva participação desses jovens nas questões coletivas e cotidianas.

O que *HiperReal* reafirma é a imagem do jovem existente aqui e agora, que se movimenta no presente e nos impulsiona a reconhecer sua existência e sua potência atual.

Além disso, podemos perceber na narrativa dos jovens o processo de construção de sua autoimagem e identidade juvenil, produzidas a partir das identificações e relações sociais que estabelecem no decorrer de suas experiências com o outro.

A construção da identidade é antes de tudo um processo relacional ou seja, um indivíduo só toma consciência de si na relação com o outro. Ninguém pode construir sua identidade independentemente da identificação que os outros possuem a seu respeito, num processo intersubjetivo onde ‘eu sou para você, o que você é para mim’. É uma interação social, o que aponta para a importância do pertencimento grupal e das relações solidárias para o reforço e garantia da identidade individual (Dayrell e Gomes, 2003, p.11).

*HiperReal* é a construção de uma grande rede de conexões infinitas, tecida pela fala dos jovens sobre suas experiências e práticas, provoca uma reflexão sobre a diversidade e pluralidade de culturas e identidades juvenis quando propõe como pano de fundo temas que sustentam múltiplas possibilidades de representação e entendimento sobre a inserção social do jovem no espaço urbano, nos mais diferentes campos da cultura.

Os múltiplos eus ou o transformismo identitário do sujeito atual são aspectos de uma modulação existencial em que os corpos tornam-se vulneráveis à irradiação viral dos signos, e as identidades podem ser produzidas como um bem de mercado, ou então como qualquer figuração delirante na realidade sintética do ciberespaço (SODRÉ, 1996, p.139).

**Os jovens, suas práticas e as representações da cidade.**



As grandes cidades como São Paulo, oferecem planos diversos de análise, se considerarmos a multiplicidade de relações sociais que nela se descortinam. O exame de uma das formas de apropriação do espaço urbano, aquelas que traduzem a sociabilidade juvenil, pode contribuir para avaliar a magnitude dos desafios que afetam as condições e a qualidade de vida nas metrópoles (SPÓSITO, 1994, p. 175).

Pensando na representação de juventudes e culturas juvenis proposta pela série, procuramos entender como o jovem define sua relação de pertencimento com a cidade e as representações que faz desse espaço a partir de sua própria experiência e práticas culturais.

Pretendemos com isso, destacar na narrativa dos jovens aspectos que permitam perceber sua relação com a cidade e os usos que fazem dos espaços urbanos, muitas vezes esvaziados de sentido, mas que pelas práticas juvenis se reconfiguram e resignificam.

O processo de representação social é concebido aqui, como um sistema de atribuição de significados fluidos e mutantes, que vai sendo produzido de acordo com as diferentes formas de apropriação dos espaços por parte dos jovens. “A representação é, como qualquer sistema de significação, uma forma de atribuição de sentido” (SILVA, 2000, p. 91).

Sendo assim, com base nas narrativas dos entrevistados, podemos supor que um dos elementos essenciais ao processo de construção de identidades juvenis está em função de como a cidade é apropriada como suporte para suas práticas e sobretudo, como espaço de participação, intervenção e construção de sociabilidades.

Ao ouvir mais detidamente os entrevistados nos programas, verificamos que alguns aspectos são recorrentes e podem ser identificados com respeito às diferentes formas de representar o espaço urbano, são eles:

- A cidade como suporte para práticas culturais;
- A cidade como espaço de sociabilidades;
- A cidade que precisa ser melhorada como espaço público.

Assim, identificamos o sentido que os jovens atribuem às experiências na cidade, que prevalece em sua narrativa quando falam da relação com o espaço urbano

está na possibilidade de intervenção na paisagem urbana, o que podemos perceber claramente é que ao apropriar-se dos espaços públicos, esses jovens deixam suas marcas e signos como afirmação de sua presença, marcada pelo deslocamento que opera na cidade (Feixa, 2006).

Vimos que o espaço físico e simbólico da cidade além de se constituir como personagem relevante que atravessa todos os programas, é ao mesmo tempo, narrado pelos jovens como suporte para as experiências juvenis o que confirma a ideia de que historicamente as juventudes têm se apropriado dos espaços urbanos para expressar suas ideias.

Quando o jovem conta sua história, narra também a relação com o espaço, identifica brechas no território, que os leva a ocupar a cidade como lugar de sociabilidades e criação de sentidos, ultrapassar o simples acúmulo fugaz de vivências e assumir o que foi vivido como experiência singular, produzindo desse modo, uma memória urbana.

Em episódios como *Coletivos* e *Stickers* (eixo Arte e Cultura) para citar apenas dois deles, os jovens transitam na cidade, como produtores de cultura, o que leva a crer que o contexto em que essas produções acontecem, é resignificado pelos jovens, de modo a possibilitar a criação de novos sentidos para a existência de cada sujeito, na sua relação com o outro e com o espaço urbano.

Nesse sentido, é que o jovem revela-se como ser criativo, que inicia processos, movimenta ideias e supera a posição de mero expectador social, trata-se de participar, compartilhar ideias e propósitos, sem, no entanto, firmar compromisso com situações permanentes ou definitivas, significa transitar pelas ruas, construir e desconstruir formas fluidas de habitar e sobretudo interferir na paisagem e no cotidiano da cidade .

## **Considerações finais**

Consideramos que *HiperReal* sugere uma reflexão sobre a relação entre juventudes e espaço urbano, visto como pano de fundo para as práticas juvenis e também como o lugar de novas *socialidades* (Mafesoli, 1998).<sup>3</sup>

Ao que parece, a perspectiva de estabelecer novos significados para os temas juvenis está na relação entre imagem, narrativa, realidade e espectadores, que permite aprofundar questões que revelam por meio da fala do jovem, suas expectativas, medos e visão de mundo.

O conceito de identidades indica que sua construção é constante e inacabada, se faz por meio das identificações que atravessam a existência juvenil, a partir das experiências e relações que estabelecem, não como algo inerente ao jovem, que definiria um modo único e definitivo de estar no mundo, mas ao contrário, como algo em processo.

São jovens inseridos num contexto social em que as identidades são fluidas e podem ser apropriadas e descartadas com enorme rapidez e repetidamente por esse mesmo jovem, que busca ocupar lugares que exigem versatilidade, criatividade e disponibilidade para o contato com o diverso.

A representação dos jovens e suas identidades estão associadas na série à participação em grupos que compõem suas redes, é no contato com os pares que o jovem se fortalece como ator social, no momento mesmo em que narra sua experiência, a compartilha com o outro e simultaneamente, constrói um personagem que lhe permite certa visibilidade, para si e suas práticas na cidade.

Podemos dizer que os episódios mostram jovens cujas experiências comunicacionais acontecem por meio de relações virtuais, que possibilitam a veiculação de produtos culturais, tais como os blogs, sites de relacionamento, música e jogos que compõem uma perspectiva globalizada de relações em rede, totalmente intermediadas pelas tecnologias comunicacionais.

---

<sup>3</sup> De acordo com Michel Maffesoli (1998), enquanto a sociabilidade se caracteriza por relações institucionalizadas, a socialidade faz referência a um conjunto de práticas que escapam ao controle social rígido, a um estar-junto que independe de um objetivo a ser atingido e que 'integra características de conteúdo imaginário, hedonista, dos sonhos' (...) a socialidade ou esse meio social que se vê como tribo é um partilhar de emoções sexuais, esportivas, religiosas, etc.

Enquanto as comunicações continuam nas redes sociais, elas formam ciclos múltiplos de retroalimentação que finalmente produzem um produto compartilhado de crenças, explicações e valores – um contexto comum de sentido, também conhecido como cultura, que é continuamente apoiada em comunicações seguintes. Por meio dessa cultura, os indivíduos adquirem identidade como membros da rede social e, nesse sentido, a rede gera seu próprio limite. Não é um limite físico, mas um limite de expectativas, de confiança e lealdade, o qual é permanentemente mantido e renegociado pela rede de comunicações (Capra, 2008, p. 23).

*HiperReal* é apenas um pequeno recorte dentro das inúmeras possibilidades de representação dos universos juvenis, mostra alguns modos de ser jovem na sociedade urbana, nos apresenta pessoas que de alguma forma conseguem viver sua juventude de maneira ampla, são atravessadas pelas novas tecnologias e a partir desse lugar, narram suas experimentações, dificuldades, expectativas e modos de ver a vida, ressaltam aspectos importantes para sua formação e lutam cotidianamente para intervir e ocupar um lugar na cidade, marcar sua presença de forma significativa, de acordo com seus interesses individuais e coletivos.

## Referências

CANEVACCI, Massimo. **Polifonia dos Silêncios**. In: Revista Matrizes. N. 2, abril, 2008. Pg. 107-119. Universidade de São Paulo. Brasil.

CAPRA, Fritjof. **O Tempo das Redes**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

DAYRELL, Juarez. **O Jovem como Sujeito Social**. II Seminário Juventude e Políticas Públicas – Formas de Fazer Cultura. Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Educação. Set/Out/Nov/Dez – 2003. Número 24.

FEIXA, Carles. **De jóvenes, bandas e tribus: Antropologia de La juventud**. Barcelona: Ariel, 2006.

\_\_\_\_\_, PORZIO, Laura. Introducción & Los estudios sobre culturas juveniles em España (1960-2003). **Revista de estudios sobre juventud** nº64. Madrid, Instituto de La juventud, mar.2004.

GÓMEZ, Guillermo Orozco. In BORELLI, Silvia H. S. & FREIRE FILHO, João. **Culturas juvenis no século XXI**. São Paulo: Educ, 2008.

LIPOVETSKY, Gilles e SERROY, Jean. **A Cultura-Mundo: resposta a uma sociedade desorientada**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

MAFFESOLI, Michel (1998). **O Tempo das Tribos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária.

MAGNANI, José G Cantor; Souza, Bruna Mantese de. **Jovens na Metrópole – Etnografias de circuitos de lazer, encontro e sociabilidade**. São Paulo: Terceiro Nome, 2007.

MARGULIS, Mario, URRESTI, Marcelo. **La juventud es más que una palabra**. In: Margulis, M. (org). *La juventud es más que una palabra*, 1<sup>o</sup>. Ed, Buenos Aires: Biblos, 1996.

REGUILLO CRUZ, Rossana. **Emergencia de Culturas Juveniles: Estratégias del desencanto**. Buenos Aires: Norma, 2000.

SILVA, Tomaz Tadeu da. A produção social da identidade e da diferença. In.: SILVA, Tomaz Tadeu da; HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. **Identidade e diferença: A perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis: Vozes, 2000.

SODRÉ, Muniz. **Reinventando a cultura: a comunicação e seus produtos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.

SPÓSITO, Marília Pontes. **A Sociabilidade Juvenil e a Rua: Novos conflitos e ação coletiva na cidade**. *Tempo Social; Revista de sociologia*. USP, São Paulo, pag:161 – 178, 1993 (editado em Nov. 1994)

## Apêndice

Tabela de Eixos Temáticos para a Análise da Série *HiperReal*

Estética e Comportamento	Identidades e Diversidade Cultural	Arte e Cultura	Esporte e Corporalidade	Cultura Digital	Religião e Fé	Trabalho e Profissão
A noite da Princesa	Corposinalizante	A pirueta, a monga e o picadeiro	A trupe do trovão	Ruídos da rede	Rebanho do Metal	O desenho das coisas
Faroeste SP	Palestinos	Stikers	A invenção da roda	Blogosferas	O remédio do tempo	O feiticeiro e a varinha de condão
Sonhos de Maio	Angolanos	Cosplay	A rua e a peneira	Namoro na Internet	Xangô e Oxumaré	Pancadaria e Glamour
Da Laje ao Palco	Bolivianos	Coletivos	Lê Parkour	Mário e Zelda	A fé e o arco íris	A máquina de Ícaro

# 10<sup>o</sup> interprogramas de **mestrado** FACULDADE CÁSPER LÍBERO

Adoradores	Coreanos	Steampunk	O suor do super-homem			O cachimbo e a Lupa
Vegan e Straight Edge	Kasher, Klezmer e Pop	Memórias de Camarim	Aqui tem um bando de loko			O desafio da Moeda
Corpos Modificados	<i>HiperReal</i> – A série	O tempo da Vela	O peso e o gesto			Engenhos e Traquitanas
Revolta e Correria		A paixão por Bernadete				A casa dos doutores
O Sangue verde contra o plástico assassino		O Puro sangue de Groselha				40 Km por dia
O Bonde do pedal		Gatinho Provocante				A Forma e o Pano