

Cantoras Pop e Super-Heroínas: debatendo ciência e gênero por meio de videocliques¹

Emerson Ferreira Gomes²
Luís Paulo de Carvalho Piassi³
Stella Cêntola Pupo⁴
Livia Delgado Leandro da Cruz⁵
Thaís Saboya Teixeira⁶

Resumo: O crescente consumo de produtos midiáticos tem tornado a mídia um importante agente socializador e educativo, assim como a escola e a família. Filmes, livros, etc., altamente consumidos pelo público jovem, contribuem para a formação de um senso de classe, raça e sexualidade, bem como das relações de poder na sociedade. Entretanto, acreditamos que os produtos midiáticos também oferecem recursos para contestação do discurso dominante. Pensando nisso, este trabalho pretende analisar como atividades de difusão científica a partir de videocliques podem estimular debates acerca de questões de gênero.

Palavras-chave: Gênero. Estudos Culturais. Educação. Ficção Científica. Videocliques. Difusão Científica.

Abstract: The increasing consumption of media products has made the media an important socializing and educational agent, as well as school and family. Films, books, etc., highly consumed by young audiences, contribute to the formation of a sense of class, race and sexuality, as well as power relations in society. However, we believe that media products also provide resources for the contestation of the dominant discourse. Thinking about this, this paper intends to analyze how activities of scientific diffusion from video clips can stimulate debates about gender issues.

Keywords: Gender. Cultural Studies. Education. Science Fiction. Video Clips. Scientific Diffusion.

¹Agradecemos Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPQ), Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) e Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

²Docente no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP). Professor do Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática (IFSP). Doutor em Ensino de Ciências pela Universidade de São Paulo (USP). emersonfg@ifsp.edu.br

³Docente na Universidade de São Paulo (USP). Professor do programa de pós-graduação em Estudos Culturais da Universidade de São Paulo (USP). Doutor em Educação pela Universidade de São Paulo (USP). lppiassi@usp.br

⁴Mestranda do programa de Estudos Culturais da Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo (EACH-USP). stella.pupo@usp.br

⁵Graduanda do curso de Bacharelado em Gestão de Políticas Públicas da Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo (EACH-USP). livia.delgado.cruz@usp.br

⁶Graduanda do curso de Bacharelado em Lazer e Turismo da Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo (EACH-USP). thaís.saboya.teixeira@usp.br

Resumen: El creciente consumo de productos mediáticos ha convertido a las redes en un importante agente socializador y educativo, así como la escuela y la familia. Las películas, libros, etc., muy consumidos por el público joven, contribuyen a la formación de un sentido de clase, raza y sexualidad, así como de las relaciones de poder en la sociedad. Sin embargo, creemos que los productos mediáticos también ofrecen recursos para contestación del discurso dominante. Pensando en eso, este trabajo pretende analizar cómo actividades de difusión científica a partir de video-clips pueden estimular debates sobre cuestiones de género.

Palabras clave: Género. Estudios Culturales. Educación. Ficción Científica. Video-clips. Difusión Científica.

Introdução

Os Estudos Culturais, segundo o filósofo norte-americano Douglas Kellner (2001), assumem a existência de diferentes "culturas", rompendo distinções entre cultura superior/inferior, erudita/popular, de modo a incorporar em seus estudos o cinema e a televisão, por exemplo, até então não valorizados por outras abordagens teóricas. Nesse contexto, tais formas de produção cultural passam a ser consideradas dignas de serem examinadas e criticadas. Dado que o consumo de produtos culturais midiáticos têm ocorrido cada vez mais cedo na sociedade, a mídia passou a representar um papel importante enquanto agente socializador e educativo, assim como a escola e a família.

Consoante Setton (2015), "para o bem ou para o mal, as mídias transmitem mensagens contribuindo para a formação das identidades de todos. (...) como todas as outras instituições socializadoras, procuram valorizar ou condenar certos comportamentos e regras" (SETTON, 2015, p. 15). A cultura veiculada pela mídia, nesse sentido, cria símbolos e mitos que ajudam a construir uma cultura comum para a maioria dos indivíduos no mundo hoje. Com o desenvolvimento de novas tecnologias o acesso à informação e ao entretenimento é instantâneo e diariamente presente, o que segundo Kellner possibilitaria, de forma mais sutil, "poderosas formas de controle social" (KELLNER, 2001, p. 26).

No entanto, apesar de reconhecer a força e influência midiática, o autor se opõe à ideia de um público totalmente passivo, afirmando que esse público tem a capacidade de criar significados próprios a partir daquilo que é veiculado, assim como novas formas de cultura. Ao invés da rejeição pura e simples aos produtos da mídia, afirma que é importante aprender a interpretá-los no contexto dos discursos e das forças sociais que os compõem, buscando melhor compreensão da sociedade em que estamos inseridos.

Embora os indivíduos não sejam passivos diante dos símbolos e mitos disseminados pela mídia, eles contribuem para a construção das identidades (HALL, 2003). Setton afirma que as instâncias socializadoras podem nos oferecer inúmeras referências, mas quem dá sentido a elas e as unifica somos nós. "(...) É o indivíduo que tem a capacidade de articular as múltiplas referências propostas ao longo de sua trajetória" (SETTON, 2015, p. 69).

Edgar Morin destaca como alguns críticos consideram a chamada cultura de massas, ou indústria cultural, como o "ópio do povo", e que "o capitalismo desvia as massas de seus verdadeiros problemas" (MORIN, 1997, p.17), oferecendo mundos imaginários e fantasiosos, alienando os sujeitos. No entanto, acreditamos ser possível uma abordagem que utilize produtos veiculados pela mídia justamente para tratar de problemas e dilemas atuais, como

questões de gênero. Além disso, a imaginação e a fantasia podem auxiliar na abstração do cotidiano, nos propiciando enxergá-lo de diferentes formas e pontos de vista. É disso que se trata este artigo.

Relações de Gênero e Ciência

No Brasil, a cada 90 minutos uma mulher é assassinada por um homem, pelo simples fato de ser mulher (DOSSIÊ FEMINICÍDIO). A esse tipo de crime dá-se o nome de feminicídio, que "é o ato máximo da violência estrutural e sistemática contra as mulheres. É importante deixar claro que ele é gerado por um processo anterior e que pode muito bem ser evitado" (COSTA, 2016, s/p.). Esse "processo anterior" passa por muitas questões, inclusive a diferença de tratamento e oportunidades entre homens e mulheres, baseada em seus sexos biológicos. Como aponta Saffioti,

a identidade social da mulher, assim como a do homem, é construída através da atribuição de distintos papéis, que a sociedade espera ver cumpridos pelas diferentes categorias de sexo. A sociedade delimita, com bastante precisão, os campos em que pode operar a mulher, da mesma forma como escolhe os terrenos em que pode atuar o homem (SAFFIOTI, 1987, p. 08).

Dentro desse contexto se encontra o campo científico e a ciência, para além da academia, como uma cultura que em geral não é associada e ofertada às mulheres da mesma maneira que é aos homens, o que muitas vezes acaba sendo concebido pelo senso comum como uma incapacidade natural das mulheres em fazer ou gostar de ciência⁷. Para Oliveira (1999, p. 12), a ciência é o "mais precioso instrumento da cultura masculina". Isso não só porque os homens sempre tiveram mais acesso à ela, mas também porque é caracterizada por adjetivos como razão e objetividade, características geralmente atribuídas ao gênero masculino na cultura ocidental. Além disso, a cultura científica, segundo Lima, é moldada por "práticas e códigos instituídos a partir do referencial masculino" (LIMA, 2015, p. 14).

Muitos obstáculos foram colocados às mulheres em relação à ciência ao longo do tempo. Foram denominadas "bruxas", perseguidas, reduzidas ao âmbito doméstico, excluídas das universidades e consideradas inferiores aos homens mesmo durante a Revolução Científica e o Iluminismo, que pregava que todos os homens são iguais por natureza e, nesse caso, literalmente somente os homens (FEDERICI, 2004; SCHIENBINGER, 2011). Enquanto estes desbravavam caminhos científicos, políticos e econômicos e tomavam como seu o espaço público, cada vez mais as mulheres foram silenciadas e colocadas à margem do conhecimento, ficando confinadas no espaço privado e da família.

Mesmo com tantos impedimentos, muitas mulheres foram e são figuras importantíssimas quando se trata de ciência. No entanto, seus nomes, suas histórias e suas realizações são constantemente deixadas à sombra. Isso impacta diretamente no modo como enxergamos a ciência. Como podemos aspirar a alguma coisa se não nos vemos nela?

De acordo com Eva Flicker (2003), manifestações artísticas que vão de pinturas a progra-

⁷Neste artigo estamos nos referindo principalmente às ciências naturais, mas também às características relacionadas ao fazer científico, que, de acordo com Bynum (2014) são, a curiosidade, imaginação e inteligência. Acrescentamos também a observação e a capacidade de resolver problemas.

mas televisivos e literatura, também podem atuar como mediadoras da ciência, muitas vezes reproduzindo, criando e compartilhando mitos e imagens sobre esta. Flicker (2003) analisa a sexualização e banalização dos papéis femininos nos filmes de ficção científica. A autora define seis estereótipos da mulher cientista no cinema: "a solteirona", "a mulher masculina", "a especialista ingênua", "a conspiradora má", "a filha ou assistente" e "a heroína solitária" (p. 310).

Elena (1997), por sua vez, aponta que o cinema nunca conseguiu libertar-se do principal estereótipo da mulher cientista - o da assistente de pesquisa subordinada ao cientista masculino - mesmo em suas caracterizações das maiores estrelas femininas do mundo da ciência e da tecnologia. Tal cenário demonstra como a representação feminina nos produtos midiáticos pode ser distorcida e machista, contribuindo de forma negativa para a criação de *role models* para as meninas (STEINKE, 1999).

Os *role models* podem ser definidos como pessoas cujo comportamento em um papel específico é imitado por outros. Nesse sentido, o termo pode ser traduzido como um "modelo de conduta" a ser seguido. No entanto, quando há uma sub-representação feminina em filmes de ficção científica e outros produtos midiáticos que abordam a ciência, ou uma representação estereotipada, tal "modelo de conduta" a ser seguido passa a não existir, ou a influenciar negativamente seu público. Nesse contexto, mostra-se essencial a apropriação crítica do que é veiculado pela mídia, o que pode contribuir para a promoção de igualdade de gênero.

Experiências Práticas

Partindo das ideias discutidas, abordaremos um conjunto de atividades realizadas de forma contínua por três equipes de um projeto de divulgação e comunicação científica desenvolvido por três instituições públicas de ensino superior do estado de São Paulo. O projeto realiza ações de extensão nas quais se desenvolvem atividades de pesquisa em diferentes níveis⁸, atuando em espaços escolares e não escolares, e é constituído por diferentes equipes⁹ que tratam de temas como gênero, direito dos animais, literatura, música, etc. e sua relação com a ciência e tecnologia, com o objetivo não de ensinar conceitos, mas de trazer a aproximação do público a esses temas de forma lúdica e divertida, partindo de aspectos e temas do cotidiano e priorizando a utilização de materiais de baixo custo.

As atividades foram pensadas com o objetivo de evidenciar a figura da mulher na ciência, partindo dos temas/produtos culturais utilizados pelas equipes participantes, a que chamaremos de equipes "A", "B" e "C"¹⁰. A equipe "A" realiza atividades de divulgação científica a partir da literatura, a equipe "B" a partir da música e a equipe "C" aborda questões de gênero na ciência a partir de produtos culturais diversos, como filmes, desenhos animados e histórias em quadrinhos. Sendo assim, para o desdobramento das atividades nos âmbitos de cada equipe, as três partiram de um produto midiático em comum, o videoclipe da canção *Bad Blood*, da cantora pop Taylor Swift.

O videoclipe pode ser caracterizado como um produto cultural de forma híbrida: reúne ele-

⁸Graduação, mestrado e doutorado. No caso deste artigo, mais especificamente, são relatadas algumas atividades realizadas no âmbito da pesquisa de mestrado de uma das autoras.

⁹As equipes são formadas por graduandos e pós-graduandos das três instituições.

¹⁰Nomes provisórios em função do anonimato. Serão substituídos pelos nomes reais na versão final.

mentos do cinema, propaganda, fotografia, entre muitos outros, tendo como eixo principal a presença da música (TREVISAN, 2011); mistura meios visuais e auditivos, provocando diversas ideias, sentimentos e emoções (KELLNER, 2001). Além disso, segundo Margarete Arroyo (2013), a música é parceira da juventude, sem esquecer de suas particularidades de acordo com cada lugar, época, e contextos. Mas é fato que a era digital, com novos modos de produção e veiculação de músicas, veio para estreitar ainda mais esses laços, obtendo papel central na vida dos jovens. Consideramos então que a música seja um bom ponto de partida para atrair o interesse e atenção dos pré-adolescentes ao tratarmos de temas relacionados à ciência e sociedade.

Bell et al. (2009) afirma que a difusão científica se dá de forma mais proveitosa quando envolve linguagens, práticas e experiências do cotidiano. Dessa forma, o videoclipe *Bad Blood*, mais especificamente, foi selecionado de acordo com alguns critérios: protagonizado por diversas mulheres, faz referência a diversos filmes de ficção científica¹¹, apresenta as mulheres desempenhando papéis que em geral são destinados a homens nos produtos midiáticos e, por fim, a popularidade da cantora Taylor Swift¹².

Sendo assim, devido ao atual sucesso e presença de cantoras *pop* na mídia, estas também podem atuar como *role models* para as meninas. Das dez pessoas no mundo com mais seguidores na rede social Instagram, quatro são cantoras *pop*: Ariana Grande, Beyoncé, Selena Gomez e Taylor Swift, todas com mais de 100 milhões de seguidores.

De acordo com Costa (2010) um ídolo pode se tornar até mesmo objeto de adoração do público.

Toda mercadoria que tenha sua imagem associada ao ídolo o fã deve possuir. É a necessidade de trazer para perto de si a imagem do ídolo adorado: vestir o que o ídolo vende e, ocasionalmente, também veste, calçar o sapato que o ídolo usa no comercial, ter suas imagens em produtos diversos próximos de si, como se o próprio ídolo estivesse ao lado. É introjetar o ídolo e projetar-se sobre ele (COSTA, 2010, p. 13).

É justamente o caso das cantoras *pop*, que podem exercer influência sobre padrões estéticos e comportamentos. Matérias sobre o que determinada cantora está vestindo ou sobre com quem está se relacionando são muito comuns, ou seja, essas mulheres deixam de atuar apenas na esfera musical e passam a ser observadas em outros âmbitos da vida.

É por conta disso que consideramos importante nos apropriarmos de referências atuais, ao invés de negá-las, uma vez que, como já dito, fazem parte de nosso cotidiano, como é o caso das representações femininas veiculadas pela mídia, que podem ser melhor observadas e discutidas, ao invés de aceitas de forma passiva.

Isto posto, uma das características do videoclipe *Bad Blood* que nos chamou a atenção é o fato de que apresenta contradições que poderiam ser propícias à discussões nas atividades em que realizamos: o videoclipe apresenta elementos que de certa maneira fogem de alguns papéis estereotipados destinados às mulheres na mídia. As garotas que aparecem no videoclipe desempenham papéis ativos, lutam, utilizam armas, treinam em locais com condições adversas como a neve e comandam carros e motos tecnológicas, e isso pode aparecer como

¹¹Divergente, Jogos Vorazes, Matrix, Minority Report, O Quinto Elemento, Sin City, Tron, Watchman, entre outros.

¹²Lançado em 2015, o videoclipe *Bad Blood* conta com mais de 1 bilhão de visualizações no Youtube até o momento da escrita deste artigo.

algo positivo para as meninas. No entanto, as personagens ainda se encontram dentro do padrão de beleza hegemônico: magras, a maioria branca, com cabelos lisos e claros; além disso, estão perfeitamente maquiadas, de salto alto e com roupas coladas ao corpo e não ergonomicamente adequadas para as situações mostradas no clipe. Além disso, há traição e rivalidade entre duas personagens. Sendo assim, partindo desses aspectos foram desenvolvidas as atividades descritas a seguir.

Atividades Realizadas

As atividades aqui descritas foram formuladas no âmbito das equipes "A", "B" e "C", que discutiram e analisaram previamente os produtos culturais utilizados.

Destaca-se a busca pela integração entre os temas abordados e o caráter lúdico, pois, no que diz respeito ao contato com os jovens, é importante que as abordagens possam ser feitas de maneira a proporcionar uma experiência agradável aos mesmos, e que os assuntos tratados sejam interessantes, a fim de que se disponham a participar dos debates.

Leal e d'Ávila (2013, p. 41) entendem o lúdico "como manifestação da realidade objetiva materializada em atividade ou ação cultural". Com isso, é possível experimentar novas situações ou tratar da realidade e questões cotidianas não só por meio de conversas sérias e expositivas, mas também usando a imaginação e criatividade, dando vida a situações diversas. Sendo assim, crianças e adolescentes também podem "levantar hipóteses, resolver problemas e pensar/sentir sobre seu mundo e o mundo mais amplo ao qual não teriam acesso no seu cotidiano" (WAJSKOP, 1995, p. 67).

Outro ponto norteador das atividades são as ideias de Paulo Freire, que destaca a importância de uma educação dialógica, em que os participantes são ativos, em detrimento da denominada "educação bancária" (FREIRE, 1987). Para Freire, "o conhecimento exige uma presença curiosa do sujeito em face do mundo". Outra abordagem baseada em suas ideias é a de tentarmos dialogar sobre uma realidade que não é imutável. Por meio das atividades, principalmente com o uso da ficção científica, procuramos abordar como o mundo poderia e pode ser diferente do que é, e que nós, como indivíduos ativos, podemos transformá-lo (FREIRE, 1997). Por fim, acreditamos que nossa tentativa se encaixa no que Freire fala sobre educadores e educadoras, que "[...] não podem pensar que, a partir do curso que coordenam ou do seminário que lideram, podem transformar o país. Mas podem demonstrar que é possível mudar. E isto reforça nele ou nela a importância de sua tarefa" (FREIRE, 1997, p. 110).

As atividades aqui descritas aconteceram em um centro para crianças e adolescentes localizado na Zona Leste da cidade de São Paulo, com pré-adolescentes entre 11 e 14 anos. Este centro tem por objetivo atender crianças e adolescentes entre 6 e 14 anos em situação de vulnerabilidade social. Para tanto, são desenvolvidas atividades tendo por foco a constituição de espaço de convivência a partir dos interesses, demandas e potencialidades dessa faixa etária. As intervenções devem ser pautadas em experiências lúdicas, culturais e esportivas como formas de expressão, interação, aprendizagem, sociabilidade e proteção social.

Como um projeto contínuo, foram programadas 3 atividades em sequência, partindo do videoclipe selecionado, previamente exibido aos pré-adolescentes. Durante esses três encontros os participantes buscaram criar a história por trás do clipe a respeito de seu ambiente, sociedade e personalidade das personagens.

Atividade 1: Ambiente/Planeta

A equipe "A" deu início à sequência de intervenções com uma atividade em que foi sugerido aos participantes que pensassem como seria o planeta em que se passa o videoclipe e para isso foram divididos em dois grupos. Foi explicado que deveriam criar a história desse planeta e para inspirá-los, como a equipe "A" trabalha a divulgação científica a partir de leituras, foi selecionada uma história do livro *Robôs do Amanhecer*, de Isaac Asimov (1983), o que possibilitou a articulação entre os grupos. A narrativa escolhida se passa no futuro, onde diversos planetas são habitados, retratando especialmente três: Aurora, Solaria e a Terra.

Basicamente, Aurora é um planeta onde não existem muitas das doenças que conhecemos na Terra, não existem pragas, a tecnologia é muito utilizada e existem robôs bastante avançados, além de que as pessoas não costumam crescer com seus pais biológicos. Solaria é um planeta onde as pessoas não gostam de ter contato pessoalmente umas com as outras, portanto possuem muitos robôs que costumam fazer a maior parte das coisas por elas. Já a Terra está muito diferente da que conhecemos hoje, as pessoas possuem alguns robôs e têm muito medo da exposição ao ambiente, ficando quase todo o tempo em locais fechados (todo o planeta já foi estruturado para que precisem sair o mínimo possível a céu aberto). Os terráqueos não são bem vistos por outros planetas e prejudicaram muito a Terra.

A partir disso, foram feitas fichas ilustrativas com características de cada planeta. Cada monitora ficou responsável por um grupo e contou a história para os jovens, utilizando as fichas como uma maneira de ilustrá-las. Em seguida, foi dada uma ficha em branco onde deveriam caracterizar o planeta do clipe. Para essa etapa foram disponibilizados diversos materiais como *glitter*, cola, giz de cera, entre outros. Eles deveriam indicar quais os aspectos sociais e ambientais daquele planeta, além de dar um nome a ele.

O grupo 1, composto por cinco meninas, criou o planeta "Glitares". Segundo elas, seria um lugar cheio de *glitter*, onde existiriam árvores, robôs, e seriam aceitas apenas mulheres, sem exceção. Essas mulheres trabalhariam em uma guerra contra homens que viveriam em outro planeta.

O grupo 2, constituído apenas por meninos, decidiu que seu planeta seria frio, poluído e com gravidade zero (as pessoas usariam sapato de chumbo). Os habitantes teriam destruído o meio ambiente deste planeta, levando-os a criar uma bomba biológica que destruiria tudo. Apenas as mulheres do clipe se salvariam indo para a lua, até que aquele lugar pudesse voltar a ser habitado.

Ambos os grupos conseguiram discutir as características dos planetas. No caso do primeiro grupo, por exemplo, criaram uma distopia, facilmente encontrada em histórias de ficção científica. Enquanto discutiam como seria o planeta elas mesmas se questionavam, o que estimulou bastante o debate. O segundo grupo relacionou muitas coisas com as diferentes armas mostradas no clipe, utilizando elementos da ficção científica e, bem como no primeiro caso, priorizando as mulheres.

Atividade 2: Personagens

A segunda atividade, realizada pela equipe "B", teve como proposta a discussão sobre as personagens do clipe. Divididos em grupos, os pré-adolescentes conversaram com as monitoras sobre o videoclipe e depois foi sugerido que preenchessem uma ficha com algumas características e situações das personagens.

A conversa inicial foi realizada de maneira informal, com perguntas sobre o que tinham achado do clipe e das personagens, qual cena haviam gostado mais, se outras meninas gos-

tariam de ser como elas e se as mesmas se pareciam com pessoas que conheciam pessoalmente, o porquê de estarem usando aqueles figurinos e se seria possível realizar aquelas ações com eles, se na vida real as mulheres faziam as mesmas atividades que as apresentadas no clipe e se havia ou poderia haver alguma mulher negra, gorda, índia ou com deficiência física atuando no vídeo.

Já a ficha entregue para a caracterização das personagens continha as seguintes questões: As mulheres que aparecem no videoclipe são amigas ou inimigas?; O que estão fazendo nesse lugar?; Qual sua idade?; Onde se conheceram?; Qual seria sua profissão na "vida real"?; Têm super poderes?; Onde aprenderam a lutar?; Aprenderam sozinhas ou com alguém?; Quais as qualidades delas?; Vocês fariam alguma mudança nas roupas utilizadas?;. Por fim, foi pedido que criassem um novo final para o clipe¹³ e para que dissessem se achavam que na vida real as mulheres precisam lutar.

Em suma, na conversa inicial, o grupo 1 relatou que gostaria de participar do clipe, destacaram a coragem, beleza e talento das personagens pois conseguem lutar de salto. Disseram que uma das integrantes se parecia com a personagem "morena"¹⁴ do clipe, que estavam usando aquele figurino pois estavam no "espaço" e também por causa da moda, e que poderia haver personagens mais diversas no clipe, como uma mulher na cadeira de rodas.

Já a caracterização das personagens se deu da seguinte maneira: são inimigas; estão em um baile funk competindo para saber quem dança melhor; a idade varia entre 18 e 22 anos; se conheceram no circo e se tornaram inimigas por terem se esbarrado; na vida real são boxeadoras; seus poderes são levitação, transformação, poder de gelo e de voltar ao passado; aprenderam a lutar nas aulas de boxe com o "tio" que é professor de capoeira do espaço; suas qualidades são coragem, força, "fogo" e "armas"; não alterariam o figurino, principalmente o da neve. No novo final as personagens se tornam amigas e passam a frequentar a aula de boxe juntas. Por fim, acreditam que as mulheres precisam lutar "contra os meninos" na vida real.

No caso do grupo 2 os meninos disseram que não gostariam de participar do clipe, pois as mulheres poderiam bater nos homens. Compararam as personagens ao ator Jackie Chan, conhecido por filmes de luta, destacaram que as meninas que conheciam não se pareciam com as do videoclipe, mas que gostariam de ser como elas por serem bonitas e destemidas, e disseram que em uma das cenas poderia aparecer uma mulher gorda.

Sobre a caracterização das personagens ficou decidido que: são inimigas; estão roubando uma mala com uma bomba, que veio do Japão; a idade varia entre 19 e 57 anos; se conheceram no baile funk; na vida real são lutadoras profissionais; não têm poderes; aprenderam a lutar com Jackie Chan e Bruce Lee; suas qualidades são boa mira, não erram o alvo, boas lutadoras, têm bom reflexo e são muito fortes; quanto ao figurino, trocariam o salto por uma "botina" e adicionaram um colete à prova de balas. No novo final as personagens se tornam amigas e passam "roubar juntas", além de pedirem por paz. Por fim, não acham que as mulheres precisam lutar na vida real.

¹³Na cena final há agressão física entre as duas personagens rivais.

¹⁴Se referindo à cor da pele.

Atividade 3: Super-heroínas

A atividade proposta pela equipe "C" buscou estimular a reflexão sobre gênero por meio de uma dinâmica em que foram apresentadas, por meio de uma ficha de informações, super-heroínas de histórias em quadrinhos, filmes e outros produtos culturais midiáticos. A proposta era que os pré-adolescentes pensassem em algum problema enfrentado em seu bairro, escola ou família, e criassem um cartaz com uma ilustração que contasse uma narrativa de como a super-heroína poderia solucionar tal problema. As super-heroínas apresentadas foram *Faith Zephyr*, *Moon Girl*, *Riri Williams*, *Misty Knight*, *America Chavez* e *Natasha Irons*, personagens femininas que fogem dos padrões de beleza hegemônicos, são fortes, inteligentes e de diversas idades e etnias. Essas personagens foram escolhidas como uma forma de contraste às personagens do videoclipe. Para a dinâmica da atividade, os participantes se dividiram novamente em grupos e cada um escolheu uma super-heroína.

O grupo 1 escolheu Faith Zephyr, uma super-heroína plus size, jornalista durante o dia e salvadora à noite, tem o poder de voar, poderes psíquicos e é fã de ficção científica. Após a escolha, justificada pelo fato da personagem ser bonita e trabalhar como jornalista, as participantes citaram enquanto problemas a falta de um hospital próximo ao bairro, ruas sem calçamento e os rios poluídos. Por isso desenharam um hospital, ruas asfaltadas, um lago com peixes cercado por um jardim e a personagem Faith Zephyr ao lado.

Ao serem questionadas quanto a diferença dessas heroínas para as retratadas no clipe *Bad Blood*, as participantes citaram as diferenças em relação ao peso, idade e cor da pele, destacando que as super-heroínas apresentavam características mais diversas. No entanto, algumas participantes, ao serem questionadas sobre quais super-heroínas elas preferiam, as presentes no clipe *Bad Blood* foram as escolhidas, dada a justificativa de que pareciam mais fortes, ameaçadoras e mais bonitas.

O grupo 2 escolheu a personagem Moon Girl, uma pré-adolescente negra, super inteligente, com poderes misteriosos, DNA alienígena e que tem um dinossauro de estimação. Os participantes citaram como problema principal do bairro a poluição de um rio, de modo que criaram um desenho representando a super-heroína Moon Girl enquanto a responsável por limpá-lo. Determinaram que ela usaria uma "pá gigante" e uma roupa especial para que não contraísse nenhuma doença durante o processo. Ao serem questionados sobre as diferenças das personagens retratadas no clipe *Bad Blood*, da cantora Taylor Swift, os participantes citaram diferenças de idade, peso, etnia, e mostraram se identificar mais com as super-heroínas apresentadas na atividade, principalmente por suas habilidades e chamarem mais atenção.



Figura 1: Cartaz criado pelo Grupo 1



Figura 2: Cartaz criado pelo Grupo 2

Considerações Finais

Em 2015 a Organização das Nações Unidas e seus Estados-membros se reuniram e adotaram a chamada Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, que conta com 17 objetivos e 169 metas que buscam a erradicação da pobreza e melhor qualidade de vida e dignidade a todas as pessoas. Um desses objetivos é "alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas". Dentro disso, destacamos também dois objetivos específicos: "garantir a participação plena e efetiva das mulheres e a igualdade de oportunidades para a liderança em todos os níveis de tomada de decisão na vida política, econômica e pública" e "aumentar o uso de tecnologias de base, em particular as tecnologias de informação e comunicação, para promover o empoderamento das mulheres" (ONU BRASIL).

Sendo assim, acreditamos que as atividades aqui abordadas possam nos ajudar a dar um passo, ainda que pequeno, em direção a esses objetivos. É importante que as mulheres se vejam representadas em todos os âmbitos da sociedade, partindo de aspectos mais simples, como filmes, histórias em quadrinhos e vídeos, até o meio público, político e econômico. Também é fundamental que obtenham um arsenal crítico para lidarem com aquilo que é veiculado pelos produtos culturais midiáticos e tenham domínio sobre as tecnologias de comunicação, para que suas vozes sejam ouvidas. No caso dos meninos, é interessante que estejam presentes nessas discussões para entenderem melhor a atual situação da mulher na sociedade e refletirem e dialogarem sobre o assunto.

De forma geral, as atividades propostas abriram espaço para diálogos e discussões sobre diversos assuntos. O videoclipe, além de ser algo próximo ao mundo adolescente, nos trouxe possibilidades para tratarmos de ciência, tecnologia e sociedade, assim como para debatermos sobre papéis e representações das mulheres na mídia, como descrito nas atividades 1 e 2. Já no caso da atividade 3, pudemos unir esses assuntos, uma vez que os pré-adolescentes tiveram contato com diferentes representações de mulheres e também precisaram pensar em problemas ligados à realidade em que vivem.

A dinâmica de dividi-los em grupos funcionou muito bem, pois os monitores e monitoras conseguiram desenvolver uma relação de proximidade com os participantes. Ainda que em alguns momentos se dispersem do foco da atividade, percebemos que conversas entre eles são normais e podem até mesmo acabar estimulando a criatividade. Além disso, a forma como o monitor ou monitora apresentam a atividade e a desenvolvem é importantíssima para despertar o interesse dos jovens, de maneira que se sintam parte das ações e de que aquilo faça sentido para eles, o que contribui para seu engajamento.

Pretendemos dar continuidade a essas práticas levando formas ainda mais variadas de representações femininas na mídia, assim como desenvolver de forma mais aprofundada o debate sobre igualdade de gênero e maior aproximação das meninas ao universo da ciência, pois,

Empoderar mulheres e promover a equidade de gênero em todas as atividades sociais e da economia são garantias para o efetivo fortalecimento das economias, o impulsionamento dos negócios, a melhoria da qualidade de vida de mulheres, homens e crianças, e para o desenvolvimento sustentável (ONU MULHERES).

Referências

ARROYO, Margarete. (org.); NASCIMENTO, Thais Vieira.; JANZEN, Thenille Braun. (colabs.). Jovens e músicas - um guia bibliográfico. São Paulo: UNESP, 2013.

BELL, Philip. et al. Learning Science in Informal Environments: People, Places, and Pursuits. Washington: The National Academies, 2009.

BYNUM, William. Uma breve história da ciência. Rio de Janeiro: L&PM, 2014.

COSTA, Renata Tavares. Como evitar 'mortes anunciadas'? In: DOSSIÊ Femicídio. Agência Patrícia Galvão, 2016.

COSTA, Thiago Ramires. A construção do popstar: a figura estratégica do ídolo das massas na Indústria Cultural. Anagrama. v. 3, n. 2, 2010.

DOSSIÊ Femicídio. Agência Patrícia Galvão, 2016. Disponível em: <<http://www.agenciapatriagalvao.org.br/dossies/femicidio/>>. Acesso em: agosto de 2017.

ELENA, Alberto. Skirts in the lab: Madame Curie and the image of the woman scientist in the feature film. Public Understanding of Science. v. 6, n. 3, jul., 1997.

FLICKER, Eva. Between brains and breasts - women scientists in fiction film: on the marginalization and sexualization of scientific competence. Public Understanding of Science. 12 (2003), 307-318.

FEDERICI, Silvia. Calibán y la bruja: Mujeres, cuerpo y acumulación originaria. Madrid: Traficantes de Sueños, 2010.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

HALL, Stuart. Da diáspora: Identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: Editora UFMG; Brasília: Representação da UNESCO no Brasil, 2003.

KELLNER, Douglas. A Cultura da mídia – estudos culturais: Identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. São Paulo: EDUSC, 2001.

LEAL, Luiz Antonio Batista. d'ÁVILA, Cristina Maria. A ludicidade como princípio formativo. Interfaces Científicas - Educação, Aracaju, v. 1, n. 2, p. 41-52, 2013.

LIMA, Betina Stefanello. BRAGA, Maria Lúcia de Santana. TAVARES, Isabel. Participação das mulheres nas ciências e tecnologias: entre espaços ocupados e lacunas. Gênero, Niterói, v. 16, n. 1, p. 11-31, 2015.

MORIN, Edgar. Cultura de Massas no século XX - O Espírito do Tempo I: Neurose. 9ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

OLIVEIRA, Rosiska Darcy. Elogio da Diferença: o feminino emergente. São Paulo: Brasiliense, 1999.

ONU Brasil. Organização das Nações Unidas. Igualdade de gênero. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/pos2015/ods5/>>. Acesso em: outubro de 2017.

ONU Mulheres. Organização das Nações Unidas. Princípios de empoderamento das mulheres. Disponível em: <www.onumulheres.org.br/referencias/principios-de-empoderamento-das-mulheres/>. Acesso em: outubro de 2017.

SAFFIOTI, Heleieth. O poder do macho. São Paulo: Moderna, 1987.

SCHIENBINGER, Londa. O feminismo mudou a ciência?. Bauru: EDUSC, 2001.

SETTON, Maria da Graça J. Mídia e Educação. São Paulo: Contexto, 2015.

STEINKE, Jocelyn. Women Scientist Role Models on Screen: a Case Study of Contact. Science Communication. Vol. 21, nº 2, Dezembro, 1999, p. 111-136.

TREVISAN, Michele. Kapp. A era MTV: análise da estética de videoclipe (1984-2009). Tese (Doutorado) - Departamento de Comunicação, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2011.

WAJSKOP, Gisela. O brincar na educação infantil. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, n. 92, p. 62-69, 1995.

Recebido: 16/10/2017

Aceito: 28/11/2017