



Don't stop believin' - *Glee* e a manifestação dos *losers* ¹

Ryan BRANDÃO Barbosa Reinh de Assis ²

Francisco J. Paoliello PIMENTA ³

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

RESUMO

Neste trabalho buscamos analisar de que maneira se dá a construção da figura do jovem dentro do seriado *Glee*. Os *losers* (perdedores, em inglês) foram analisados tomando como base a análise de conceitos como os de juventude, estereótipo e identidade. Os resultados obtidos fazem parte de um estudo maior que visará compreender de que maneira se dá a representação das minorias dentro do universo das séries de televisão voltadas para o público juvenil.

PALAVRAS-CHAVE: *Glee*; Juventude; Minorias; Identidade.

1. Considerações Iniciais

Ao se observar, no espaço correspondente à última década, o desenvolvimento das produções ficcionais seriadas televisivas norte-americanas, nota-se uma mudança significativa nas temáticas abordadas e nos estilos de narrativa assumidos por elas. A teledramaturgia americana desde sempre foi uma potência – da sitcom *I Love Lucy*, que consagrou a imagem de uma família tradicional dos anos 50, a um seriado como *Bonanza*, que marcou gerações ao mostrar as histórias de bravura e honradez da família Cartwright. Entretanto, Hollywood sempre estava por cima quando se analisava a qualidade, a ousadia e a excelência das tramas produzidas. A televisão, por sua vez, era vista como terreno da superficialidade e da aposta em mais do mesmo.

¹ Trabalho apresentado no IJ-7 Comunicação, Espaço e Cidadania do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 12 a 14 de maio de 2011.

² Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da Facom-UFJF, email: ryan.brandao@hotmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do curso de Comunicação Social da UFJF, email: paoliello@acessa.com



Essa equação, no entanto, sofreu uma inversão espetacular no espaço de pouco mais de dez anos. Starling afirma que “estamos presenciando uma era de ouro da TV” (2006, p.7), e grande parte desse sucesso deve-se ao nível de qualidade em termos de roteiro e de produção que diversas séries têm alcançado. Na realidade, segundo Christofolletti,

“não é novidade nenhuma dizer que os seriados norte-americanos são hoje ilhas bem conservadas de originalidade e qualidade técnica em suas produções. Basta olhar a TV e as salas de cinema e perceber que as inovações de formato, de temáticas, de linguagens têm vindos quase todas das produções para a telinha” (CHRISTOFOLETTI, 2009).

A série do gênero comédia/musical *Glee* é, provavelmente, o mais radical exemplo do pioneirismo da TV sobre o cinema. Criada por Ryan Murphy, Brad Falchuk e Ian Brennan, era tida até o seu lançamento como um projeto potencialmente inviável. Entretanto, foi capaz de redefinir o uso narrativo de uma canção – algo visto como ineficiente em muitos musicais lançados no cinema em período anterior ao lançamento da série. A história é focada nos esforços do professor de espanhol Will Schuester (Matthew Morrison) em reerguer o coral da escola William McKinley em Lima, Ohio, chamado de "Glee Club" (Clube do Coral), que no passado fora motivo de grande orgulho para todos os alunos da instituição. No entanto, a escola não possui, atualmente, recursos para sustentar o coral, que a princípio só atrai os alunos pouco populares e estigmatizados. Desengonçados e sem brilho aparente, os *losers*, como são conhecidos esses alunos, estavam fadados, normalmente, a humilhações diárias. Acharam, porém, em meio a um ambiente torneado por uma hierarquia previamente estabelecida, uma forma de conquistar seu próprio espaço e de realçar suas próprias particularidades.

O presente artigo procurar analisar como se dá a construção da figura do jovem dentro da série *Glee*. Ao dissecarmos termos como juventude, estereótipos e identidades bem como ao analisarmos a visão que se tem de herói no mundo atual do entretenimento podemos inferir apontamentos sobre os jovens apresentados em *Glee*. Afinal, eles são realmente perdedores?



2 - Juventude e sua expressão conceitual:

Pensar a juventude - termo este categorizado apenas no início do século XX - como uma simples manifestação de atitudes e comportamentos resultante do desenvolvimento da natureza humana, é aprisioná-la em moldes vazios de valores, emoções e expressões características de sua inserção nos paradigmas sociais e culturais. Estudos como os de Becker (1989) e Calligaris (2000) privilegiam as questões culturais, enfatizando que os jovens fazem empréstimos da sociedade e da cultura e tornam-se os personagens principais de uma transformação nas formas distintas de pensar, de sentir e de se expressar. Segundo Becker, a juventude deveria ser analisada como “(...) a passagem de uma atitude de simples espectador para outra ativa, questionadora (...)” (1989, p.10).

Acreditando na figura do jovem como um indivíduo capaz de enriquecer a sociedade, com novos valores e novas perspectivas, e de enfrentar as dificuldades que lhes são apresentadas, Calligaris vislumbra a juventude como um processo positivo e não como uma fase problemática, de acordo com o pensamento hegemônico. Segundo o autor, o problema se origina no adulto que não é capaz de acolher o jovem como um candidato para ingressar na vida adulta e acaba por limitá-lo a determinadas vontades próprias. De acordo com seus estudos, conclui que o jovem surge como uma figura que não se define por si própria, mas se idealiza na realização dos desejos dos adultos. Conforme afirma Calligaris,

“(...) o adolescente é levado inevitavelmente a descobrir a nostalgia adulta de transgressão, ou melhor, de resistência às exigências antilibertárias do mundo. Ele ouve, atrás dos pedidos dos adultos um ‘Faça o que eu desejo e não o que eu peço’. E atua em consequência” (2000, p. 28).

Podemos certamente afirmar que a análise de Calligaris vai ao encontro de dois personagens do seriado – Kurt (Chris Colfer) e Quinn (Dianna Agron). No quarto episódio da primeira temporada, intitulado “Preggers”, Kurt, único personagem homossexual do seriado, se junta ao time de futebol da escola somente para impressionar o pai, em clara tentativa de realizar seu desejo de ver o filho em uma



atividade que ele considera ideal para os garotos daquela idade. Em outro episódio, na tentativa de ficar com Finn (Cory Monteith), Kurt decide juntar a mãe de Finn com o seu progenitor. Na medida em que o personagem de Chris Colfer percebe uma aproximação cada vez mais crescente entre Finn e seu pai devido aos gostos semelhantes, ele tenta modificar o seu estilo. Acreditando que estava prestes a perder a atenção de seu pai que, ao início, não sabia como lidar com a homossexualidade do filho, foi capaz de colocar suas vontades em segundo plano, evidenciando apenas as de seu pai.

Já a personagem Quinn Fabray, líder de torcida com o maior prestígio dentro da escola e presidente do clube de celibato, não encontra espaço para discussão em sua família sobre sua eventual gravidez. Seus pais, que pregam a todo momento votos cristãos, anseiam que ela tenha um casamento convencional assim como foi o da sua irmã mais velha. Ao se depararem com algo não idealizado ou programado para o futuro da filha, simplesmente seguem o caminho mais fácil, expulsando-a de casa.

Morin avança no discurso sobre a juventude quando relata que,

“É uma ‘classe de idade’, no sentido de que está presente em todas as classes sociais, mas que é transitória, ou seja, se renova perpetuamente, já que os indivíduos só serão jovens durante algum tempo. Além disso, a cultura juvenil, ao mesmo tempo em que reforça o caráter individualizante de seus símbolos e valores, também promove a solidariedade e alimenta um sentimento de grupo”. (MORIN, 2006)

Mesmo com um humor bem peculiar e divertido, não faltam lições dentro da série sobre amizade, tolerância e trabalho em equipe. É importante frisar que, apesar de cada personagem possuir suas particularidades e, ainda que muitas vezes conflitos ocorram entre eles em virtude destas, o fato da juventude ter uma tendência maior à promoção da solidariedade e do sentimento em grupo constitui um fator primordial para o sucesso do Glee Club em suas apresentações.



3 - As minorias em Glee – identificação, estereótipos, contemporaneidade:

O conceito de “minoria” é definido por Muniz Sodré (2005), a partir de quatro características básicas: vulnerabilidade jurídico-social; identidade *in statu nascendi*; luta contra-hegemônica; estratégias discursivas. Em relação à vulnerabilidade jurídico-social, Sodré afirma que “o grupo dito minoritário não é institucionalizado pelas regras do ordenamento jurídico-social vigente [...] luta por uma voz, isto é, pelo reconhecimento societário de seu discurso”. Do ponto de vista de sua identificação social, o autor declara que a minoria apresenta-se sempre *in statu nascendi*, isto é, “na condição de uma entidade em formação [...] a minoria vive desse eterno recomeço”. Quanto à luta contra-hegemônica, ele escreve que “uma minoria luta pela redução do poder hegemônico, mas em princípio sem objetivo de tomada de poder [...], a mídia é um dos principais territórios dessa luta”. Por fim, no tocante às estratégias discursivas, relata que “estratégias de discurso e de ações demonstrativas (passeatas [...], revistas, jornais, programas de televisão, campanhas pela internet) são os principais recursos de luta atualmente”.

É perceptível que todas as quatro características trazidas por Muniz Sodré podem ser extraídas do seriado, ainda que umas possam ser identificadas mais facilmente do que outras. A importância de *Glee* se dá especialmente no contexto de desprezo às minorias existente dentro de uma sociedade como a norte-americana, que sempre esteve mais preocupado em exaltar a identidade do país do que compreender a essência dos seus habitantes. A luta das minorias reforçadas pelo seriado clama, a todo instante, pelo reconhecimento de seu discurso dentro do sistema no qual estão inseridos – uma escola de ensino médio. A busca pela redução do poder hegemônico é visível na medida em que os personagens desejam mostrar que também podem “beber da fonte” do sucesso e do reconhecimento, assim como outros grupos pertencentes à fictícia McKinley High School, transpondo os limites destinados originalmente a eles.

O principal estratagema para que tal grupo se mostre perante outros, parte de uma aptidão própria – o dom de cantar e dançar. A exibição da imagem dos ditos perdedores de maneira submissa e fisicamente explorada é tamanha que o único modo deles se mostrarem como “especiais” seria por meio da utilização de um dom único dentro da comunidade em questão. Somente com isso eles se sentiriam devidamente avaliados e percebidos pelos outros. De acordo com Charles Horton Cooley,



“The "looking-glass self" describes the process of imagining how we appear to others and how this appearance is evaluated by others. These imaginations develop during social interaction and produce feelings, such as delight or dejection, that are directed toward the self. Interpersonal interaction and concomitant self-feelings occur within and between groups, and these various groups constitute the relevant social structure and cultural landscape that provides fertile ground for the growth of individuals' identity”.* (COOLEY, 1902)

Hall, em seu livro “A identidade cultural na pós-modernidade”, ainda acrescenta que:

“Assim, em vez de falar da identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de identificação e vê-la como um processo em andamento. A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é “preenchida” a partir do nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos pelos outros. Psicanaliticamente, nós continuamos buscando a ‘identidade’ e construindo biografias que tecem as diferentes partes de nossos eus divididos numa unidade porque procuramos recapturar esse prazer fantasiado da plenitude”. (HALL, 2002)

Pensa-se muito, ao falarmos de *Glee*, na questão da interferência dos estereótipos na caracterização dos personagens do seriado e até que ponto isso poderia

*Tradução sugerida pelo autor: O “si mesmo refletido no olhar do outro” descreve o processo de imaginar como nos aparecemos para outros e como essa aparição é avaliada pelos outros. Essas imaginações se desenvolvem durante uma interação social e produzem sentimentos, como o prazer ou o desânimo, que são direcionadas para o interior. Interações interpessoais e sensações auto-concomitantes ocorrem dentro e entre grupos, e esses grupos constituem a estrutura social relevante e a paisagem cultural que disponibilizam um terreno fértil para o crescimento da identidade dos indivíduos.



prejudicar uma demonstração real da figura juvenil e do que de fato cada minoria evidenciada representaria. Freire Filho (2005) analisa em seu estudo as duas noções de estereótipo definidas por Walter Lippmann ([1922] 1965). De acordo com uma das acepções, o conceito de estereótipo refere-se a uma forma necessária de se organizar as informações recebidas e criar uma sensação de ordem. Entretanto, tal significado pressupõe que o estereótipo é equivalente a outros padrões mais amplos de tipificação e representação – necessários para que estructuremos e interpretemos experiências, eventos e objetos – e minimiza os efeitos de uma palavra que pode indicar diferentes formas de preconceito e idéias demasiadamente rasas.

Já a segunda definição admite a parcialidade e o direcionamento de tal construção simbólica e revela que, apesar de conferir um senso de organização de idéias, o estereótipo atua no sentido de tornar impraticável qualquer flexibilidade de pensamento “na apreensão, avaliação ou comunicação de uma realidade ou alteridade, em prol da manutenção e da reprodução das relações de poder, desigualdade e exploração; da justificação e da racionalização de comportamentos hostis e, in extremis, letais” (Freire Filho, 2005, p. 22).

Ao facilitarem o entendimento do discurso presente no seriado, os estereótipos reduziriam o espectro de possibilidades quanto a determinados aspectos das histórias – tornando ações dos personagens e acontecimentos da trama, até certo ponto, previsíveis. A simplificação das características de um heterogêneo grupo social, como jovens e adolescentes, torna-se ainda mais evidente no meio audiovisual, uma vez que não somente os objetivos, a visão de mundo, os princípios morais, as prioridades de vida e a personalidade dos indivíduos transparecem como também a linguagem corporal, a indumentária e os objetos que se inserem no contexto dos estilos de vida dos personagens.

Os estereótipos provocam a identificação pela familiaridade – não apenas por tipos de personagens pré-determinados e conhecidos, mas também pela semelhante estrutura narrativa que os conduz em muitas produções. A falta de flexibilidade imposta pela apresentação de estereótipos dificulta a existência de uma maior variedade de representações relacionadas aos jovens.

A ampla circulação de imagens, idéias e representações estereotipadas é uma forte característica de grande parte das séries juvenis norte-americanas lançadas após a virada do milênio. Ainda que a plena utilização de estereótipos seja a prática corrente em muitas destas produções, o questionamento deste tipo de representação através de



estratégias como a sátira, a ironia, o exagero e a inversão de paradigmas também é praticado. O uso destes elementos é a arma principal da série. *Glee* é o clichê falando do próprio clichê. Ou melhor, rindo.

É perceptível que personagens como Mercedes, a negra gorda interpretada por Amber Riley, Tina, a asiática com tendências ocidentais vivida por Jenna Ushkowitz, e Brittany, líder de torcida loira e burra encarnada por Heather Morris, são personagens que tenderiam facilmente ao estereótipo. Entretanto, isso não ocorre, pois há uma elasticidade evidente quanto à representação da figura juvenil. O exemplo mais clássico dessa flexibilização se dá em relação à personagem principal Rachel Berry (Lea Michelle). A mocinha inteligente e romântica vista em séries juvenis voltadas para o público jovem, como *One Tree Hill* e *Gossip Girl*, é, ao mesmo tempo, extremamente egoísta e agressiva com os outros, buscando o reconhecimento próprio a todo instante em detrimento do sucesso dos demais membros do Glee Club.

Sue Sylvester (Jane Lynch) é outra personagem que vai muito além do que era esperado pelo telespectador comum, acostumado a seriados do tipo. A treinadora das líderes de torcida pensa apenas nos seus interesses e não valoriza, em momento algum, o trabalho em grupo. Força suas atletas a viverem sob hábitos alimentares incorretos e ritmos de ensaios torturantes na busca por aquilo que acredita ser o melhor para demonstrar a alma de uma “cheerleader”. Tal personagem reforça claramente tanto a individualidade quanto a busca pela vitória, fatores estes tão valorizados por uma sociedade como a norte-americana.

Outro aspecto trabalhado em *Glee* reflete a questão da procura pela identidade no mundo contemporâneo, que está intrinsecamente relacionado ao caráter de mudança provocado pela globalização. Em essência, o argumento é que a mudança na modernidade tardia tem um caráter muito específico. Como Marx disse sobre a modernidade:

“é o permanente revolucionar da produção, o abalar ininterrupto de todas as condições sociais, a incerteza e o movimento eternos. Todas as relações fixas e congeladas, com seu cortejo de vetustas representações e concepções, são dissolvidas, todas as relações recém-formadas envelhecem antes de poderem ossificar-se. Tudo que é sólido se desmancha no ar”. (Marx e Engels, 1973, p. 70)

As sociedades modernas são, por definição, sociedades de mudança constante, rápida e permanente. Anthony Giddens (1990) argumenta que "na medida em que áreas



diferentes do globo são postas em interconexão umas com as outras, ondas de transformação social atingem virtualmente toda a superfície da terra".

As sociedades contemporâneas são caracterizadas pela diferença; elas são atravessadas por diferentes divisões e antagonismos sociais que produzem uma variedade de diferentes posições de sujeito - isto é, identidades - para os indivíduos. Se tais sociedades não se desintegram totalmente não é porque elas são unificadas, mas porque seus diferentes elementos e identidades podem, sob certas circunstâncias, ser conjuntamente articulados. Mas essa articulação é sempre parcial: a estrutura da identidade permanece aberta.

Essa discussão é amplamente levada a sério quando tomamos *Glee* como exemplo. Seus personagens são ambíguos, complexos e multifacetados. Deixam claro que se enquadrar em parâmetros não é o que os motiva. As múltiplas identidades coexistem na série na busca pelo sucesso do coral. É esse sucesso que evita muitas vezes o choque entre os pensamentos conflitantes e as brigas entre os membros do grupo. A articulação é portanto parcial na medida em que a estrutura identitária de cada elemento permanece aberta.

4 - O herói no mundo do entretenimento:

Atualmente, a visão que se tem de herói é muito mais complexa em virtude não somente da transparência que os meios de comunicação exigem, mas também de uma cidadania educada e multicultural que raramente partilha de um padrão unificado de heróis. Isso significa que falhas pessoais de determinados personagens podem por vezes contribuir para aproximá-los do grande público, uma vez que características inerentes a qualquer ser humano estão de fato presentes. Por isso o conceito de heroísmo atual reflete as areias movediças da história, na medida em que há uma inversão dos valores morais observados outrora na sociedade, ainda que se valorizem as vitórias e os atos altruístas.

De fato, desde o surgimento dos meios de comunicação modernos e da transformação da indústria cultural numa entidade global e quase onipresente, através da televisão ou mais recentemente da internet, os heróis com os quais lidamos tem se modificado drasticamente. Não é de hoje que os heróis têm perdido um pouco daquela aura sagrada que os cercavam. Desde a Antiguidade, quando o conceito de herói foi estabelecido pelos gregos, muita coisa mudou. Autores como Bruno Bettelheim em “A



psicanálise dos contos de fada” (2000) e Jung em “Os arquétipos e o inconsciente coletivo” (2008) apontam em seus escritos que o herói é visto como sendo uma necessidade psicológica do ser humano, sendo uma construção simbólica que cumpre funções importantes no nosso desenvolvimento.

A classificação de uma personagem como "herói" ou "vilão" pelos critérios consensuais dependerá do grupo em que ela esteja inserida e não somente dos ideais dela. Se suas habilidades forem usadas de acordo com os critérios considerados heróicos pelo grupo, essa personagem será um herói. Isto equivale a dizer que ele pode ter os dons necessários, mas precisará da oportunidade e da disposição de seguir esses critérios para ser considerado um herói. Assim sendo, o conceito de herói muda de acordo com o tempo e o lugar e, muitas das vezes não se pode perceber muito bem o porquê de um tipo se tornar mais ou menos popular em um dado momento.

Em nossa análise, *Glee* não apresenta heróis nem vilões. A complexidade dos seres humanos é tamanha que tal tipo de classificação seria inverossímil. Mesmo a chefe das líderes de torcida Sue Sylvester, que, a todo instante, tenta atrapalhar o sucesso do Glee Club, é capaz de sentimentos altruístas. O fato de que haja uma linha tênue que impeça uma distinção entre heróis e vilões já mostra que em *Glee* existem apenas seres humanos de carne e osso, propensos a erros e acertos.

5 - Considerações finais:

Partindo do fato de que estamos inseridos em um mundo que já se encontra em um processo de globalização e troca de conhecimentos e experiências cada vez mais intenso, com uma importância cada vez maior acrescida aos veículos de comunicação, é interessante notar como a produção de conteúdo pelos criadores de *Glee* foge das temáticas existentes em outros programas de conteúdo semelhante, seja em virtude do público alvo ou da narrativa. Ao representar uma juventude que, ao mesmo tempo em que é capaz de alterar suas próprias vontades e desejos simplesmente para satisfazer outra pessoa, luta, a cada dia, sem perder o fôlego, para se destacar em meio à multidão usando um talento próprio, o seriado reforça a força presente nos personagens apresentados. Além disso, evidenciando uma realidade em que raramente os protagonistas dão uma guinada na vida, o seriado escapa de visões estereotipadas comumente associadas a estes programas e reforça a identidade do jovem que pertence a um dos grupos minoritários existentes em uma high school. Podemos inferir,



portanto que aqui não cabe a figura do *loser* – figura esta tão temida em uma sociedade individualista e que clama tanto pela vitória como a norte-americana. Nenhum desses jovens são perdedores – ainda que, em alguns momentos, eles acreditem nisso – uma vez que não desistem com facilidade e muito menos aceitam o lugar destinado originalmente a eles. Inserem-se no “reino animal”, representado pela escola secundária, e tomam como arma fundamental o trabalho em grupo para ir contra o sistema previamente estabelecido. E isso é de suma importância para uma sociedade cada vez mais global, plural e menos hierarquizada verticalmente.

Referências:

BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise dos Contos de Fada**. 14. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000

BECKER, Daniel. **O que é a adolescência**. São Paulo: Brasiliense, 1989.

CALLIGARIS, C. **A adolescência**. São Paulo: Publifolha, 2000

CHRISTOFOLETTI, Rogério. **Lost, House e a Salvação do Jornalismo**. 2009. Disponível em: <<http://monitorando.wordpress.com/2009/05/25/lost-house-e-a-salvacao-do-jornalismo/>>.

COOLEY, Charles Horton. 1902. **Human Nature and the Social Order**. New York: Charles Scribner's Sons.

FREIRE FILHO, João. **Força de expressão: construção, consumo e contestação das representações midiáticas das minorias**. *FAMECOS*, nº 28, p.18- 29, 2005.

GIDDENS, Anthony (1990) **The Consequences of Modernity**. Cambridge: Polity

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. Collected works. In HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas do século XX: o espírito do tempo II: necrose**. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2006.



SODRÉ, Muniz. Por um conceito de minoria. In: PAIVA, Raquel e BARBALHO, Alexandre (orgs). **Comunicação e cultura das minorias**. São Paulo: Paulus, 2005, p. 11-14.

STARLING, Cássio Carlos. **Em tempo real: Lost, 24 Horas, Sex and The City e o impacto das novas séries de TV**. São Paulo: Alameda, 2006.

¹ Trabalho apresentado no IJ 7 – Comunicação, Espaço e Cidadania do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 12 a 14 de maio de 2011