



Capítulo 4:

Vidas juvenis narradas: análise do programa *Malhação*

*As afirmações ficcionais são verdadeiras dentro
da estrutura do mundo possível de determinada história.*

(Umberto Eco)



Como os “modos de ser” jovem se inscrevem no programa *Malhação*? Como as *falas e representações* modelam “personagens jovens”? Como seus episódios articulam ficção e condição real da(s) juventude(s) na sua relação com a escola? – Todas essas perguntas apontam para as “histórias” enredadas no programa, que constituem uma “escritura” com ambiências e textualidades próprias, situadas no enclave entre ficção e realidade. Embora um texto ficcional nos remeta, muitas vezes, ao imaginário “distante” do real, neste caso, constatamos uma interseção: a ficção proposta pelo programa inclui, problematiza e absorve elementos da condição juvenil contemporânea. Seus episódios tecnicamente “fictícios” se constroem em diálogo com os “modos de ser” dos jovens: há personagens, cenários e linguagens que fazem sentido para o público juvenil. É o que lhe confere verossimilhança e plausibilidade – enquanto sequência episódica – capaz de captar grande audiência.

A partir daí, analisamos a escritura de *Malhação* (temporada 2006) com um foco preciso: delinear como esta ficção constrói suas tramas e enredos, nos quais dialogam a escritura do mundo ficcional e as vivências diárias do mundo juvenil.¹ Para tanto, servimo-nos das reflexões de Certeau (1994) sobre a relação entre ficção e viver social. Certeau aponta para duas



1 Para compreendermos este processo de escritura de *Malhação*, realizamos um recorte específico dentre as várias narrativas delineadas no programa. Gravamos um total de 51 capítulos (entre os meses de janeiro a abril) da temporada 2006. Esse primeiro recorte indicou quatro tipos de socialização da vida juvenil presentes nesses capítulos: a relação juventude e família, a relação juventude e cultura e a relação juventude e escola.

modalidades de uso da língua na vida cotidiana: a oralidade e a escritura. A “oralidade” é identificada como a fala dos “sujeitos ordinários” que mantém a sociedade viva”. Já a “escritura” se caracteriza por sua dinâmica ordenadora e construtora da realidade moderna. Entre essas modalidades, não haveria oposição insuperável, nem hierarquização exata. O que se observa entre oralidade e escritura, no tecido da vida social, é o *contraste* entre as formas de ordenar e administrar o social pelas instituições, e as falas das pessoas comuns – que, aliás, segundo Certeau (1994), “não são meras repetições da escritura”, mas inauguram outros campos discursivos, escapando à ordem e re-configurando o tecido da vida social.

Procurando compreender melhor essa relação entre ficção e realidade, dividimos o presente capítulo em três momentos: primeiramente, distinguimos as características do programa; depois, examinamos as tramas da temporada de 2006; por fim, analisamos essas tramas a partir de três categorias colhidas da própria “escritura” dos episódios.

4.1 Como se caracteriza o programa *Malhação*?

Uma das primeiras características de *Malhação* é a abordagem de temáticas polêmicas, como gravidez na adolescência, corrupção, racismo, meio ambiente e trabalho infantil, sexualidade, diversidade, além dos temas ligados diretamente à socialização da vida juvenil: jovem e escola, jovem e família,

jovem e cultura. Observamos, contudo, que essa abordagem temática só ganha relevância a partir de 1999, quando a narrativa vai para o colégio Múltipla Escolha – ambiência privilegiada pela produção para tematizar a condição juvenil.

Outra característica de *Malhação* é a construção cenográfica que visa ambientar as relações cotidianas dos personagens juvenis: república de estudantes, colégio Múltipla Escolha, núcleos domésticos e a lanchonete-café *New Gigabyte*.² Há, também, um investimento peculiar no que diz respeito à seleção musical. A trilha sonora comporta músicas do repertório de bandas de rock nacionais que gozam de prestígio e estima entre os jovens, como os grupos de rock brasileiros Charlie Brown Junior, o Rappa e os Detonautas. A música não compõe a cena de modo secundário, mas intencional: ela mesma é um “falar” pelo qual o programa inscreve a vida dos jovens. A maioria das letras traduz questões específicas da condição juvenil, como amizade e vida amorosa, indignação e tomada de atitudes, desejos e sonhos, dificuldades e conflitos geracionais. O repertório escolhido faz dialogar a dimensão subjetiva (personagens) e a dimensão objetiva (sociedade brasileira contemporânea). Exemplo disso foi o tema musical de abertura em 2006: a canção *Lutar pelo que é meu* – sucesso de Charlie Brown Junior.

2 Temos ainda o “Casarão” (clube dos skatistas) e o “Largadão” (loja de skate), cenários construídos exclusivamente para a temporada de 2006.

Também, o figurino é um elemento selecionado de acordo com as narrativas. Há casos específicos em que determinado estilo marca um personagem como signo de sua identidade.³ Na temporada de 2006 o estilo básico é o de skatista. Segundo o figurinista Marcelo Cavalcanti,⁴ três estilos representam o mundo do skate em *Malhação*: a) O hip-hop – estilo cujo desenho lembra um jogador de basquete americano, para quem tudo é muito grande; esta seria uma das tribos do skate. b) O *básico* – com desenho inspirado nos campeões de skate típicos dos EUA. c) O *grafite* – mais um traço associado ao skate.

Quanto às falas dos personagens jovens, temos a intensificação de gírias e estrangeirismos, como o uso do “bacana”, do “brother”, entre outros. Marcon Medeiros (2005) destaca que o uso de estrangeirismo em *Malhação* não constitui uma ameaça linguística, como pensariam alguns, mas expressa uma variante lexical no português *teen* do respectivo seriado.⁵

3 “O sentido mais comum do termo ‘estilo’ remete a um modo peculiar de expressão e atuação. A etimologia mostra que o termo vem da palavra latina *stilus*, que designava um instrumento de escrita (um objeto pontiagudo para escrever sobre cera) e que, por derivação, passou a denotar a maneira de escrever. Desse uso, a palavra tomou uma acepção mais genérica de um conjunto de traços que caracterizam uma forma de expressão. Atualmente, o termo tem uma gama bem variada de aplicação, mas todas de alguma maneira referindo-se a um modo distintivo, que pode ser reconhecido, de fazer algo. É importante salientar que o estilo não é simplesmente o conjunto de traços que se pode observar num artefato. Ele pressupõe a criação consciente (através de uma eleição intencional) de um conjunto de traços com um princípio de ordenação, na qual existe a intenção de diferenciação em relação a outros artefatos” (ABRAMO, 1994, p. 87-88).

4 Entrevista disponível em: www.globo.com/malhação. Acesso em: 20 out. 2006.

5 Não podemos deixar de destacar que o programa *Malhação* é um espaço de anúncio de grandes marcas como de grifes de roupas, da indústria da música, de empresas de telefonia celular e outros. A dupla “consumo e juventude” é uma categoria presente nas histórias: vender, incentivar o consumo de produtos é um dos objetivos do programa, que o torna muito rentável para a Rede Globo de Televisão.

4.2 Tramas da temporada

Como se caracterizam os episódios em 2006?⁶ Tudo começa com a abertura de mais um ano letivo no colégio Múltipla Escolha, com inserção de novos personagens, dinâmicas e tensões. A família moderna é um tema destacado nesta 11^a temporada: nas tramas, casais que se unem e trazem filhos de outras relações; pais que compartilham a guarda; parentes que se escolhem por laços mais fortes do que de sangue. No conjunto dessas questões, vai se desenhando a relação entre vida familiar e cotidiano juvenil. A família é tratada em dupla abordagem: de um lado, é possibilidade de acessar valores, afetos e benefícios econômicos; de outro, é espaço de conflito geracional entre pais e filhos, com destaque para os processos de formação da identidade juvenil.

Outra forma de inscrever a condição juvenil no programa é o tema da cultura skatista – mencionada acima. A partir da fundação de um clube de skatistas, o esporte é apresentado como evento marcante no cotidiano dos jovens ligados a esse tipo de expressão cultural. Mais que mero passatempo, o skate configura um modo de vida específico e uma prática cotidiana dos jovens personagens. O Casarão – uma pista de skate – passa a ser um lugar onde os jovens compartilham certos significados e valores, certos modos de ser: ali os jovens realizam campeonatos, festas, encontros entre

6 Selecionamos a temporada de 2006, por conta das questões abordadas no programa, com debates sobre cultura juvenil, mídias, família, inclusão racial e espaço escolar.

grupos diferentes. Além do Casarão, o skate vai caracterizar uma estética visual, provocar reações e interferir no espaço escolar. Assim, a prática do skate expressa um conjunto de símbolos específicos que dizem da pertença a um determinado grupo, uma determinada linguagem com seus usos particulares, articulando rituais e eventos por meio dos quais os personagens jovens vão sendo construídos.

Nesta mesma temporada de *Malhação*, a relação entre jovens e escola é outro tema em evidência. Buscando superar uma abordagem simplista, o programa faz da escola um cenário privilegiado para compor seus olhares sobre a condição juvenil. A escola é o ambiente onde os personagens jovens estão sempre presentes, aparecendo como espaço de encontro, de aprendizagens e de preparação para o mercado de trabalho, bem como lugar de discussões polêmicas.

Há ainda certas temáticas pontuais: a compulsão por consumo; o combate à dengue; a formação do grêmio estudantil; a questão da estética e beleza; a re-socialização de um jovem ex-detento; o racismo. Também, nesses casos, as tramas são vividas, em grande parte, no colégio Múltipla Escolha, afirmando a importância que o programa confere à relação entre jovem e escola.

4.3 Categorias de análise

A partir desse primeiro mapeamento e caracterização da estrutura narrativa do programa, nos concentramos na relação “jovem e escola”. Escolhemos esta temática por estar no centro de *Malhação*: o seriado privilegia o discurso escolar como voz de relevo no diálogo do programa com o público jovem.⁷

Da composição da temática escolhida, identificamos três categorias de análise da relação “jovens e escola”: 1ª categoria – **A escola como espaço de encontro e sociabilidade**: registro da escola como espaço primordial da relação dos jovens com seus pares, com seu grupo, com seus amigos. Destacam-se imagens dos jovens se encontrando, falando das questões mais “rotineiras” de suas vidas: namoro, amizade, festas, esportes, sexualidade e afetividade. Nessa categoria, colocamos em discussão como o programa diz desse encontro, qual o contexto escolar que *Malhação* faz representar nesta dimensão do encontro. 2ª categoria – **Ensinar e aprender**: o conhecimento em sala de aula diz de uma relação que se produz entre professores e alunos, da produção do conhecimento e da forma como este se estabelece. Observando as aulas construídas no colégio Múltipla Escolha, visualizamos algumas questões importantes. O que representa o cenário da sala de aula no colégio Múltipla Escolha? Como o programa



7 A partir da escolha temática “jovens e escola”, fizemos um novo mapeamento dos 51 capítulos gravados de *Malhação*, chegando a um total de 34 capítulos que trabalhavam de forma mais específica a temática jovens e escola.

interpreta a questão do conhecimento em uma sala de aula? Qual o papel e a imagem do personagem jovem e do professor na sala de aula? Na 3ª categoria – **Escola, intervenção e o caso dengue**: o caso dengue aparece como uma temática de saúde pública que atravessa o currículo oficial do colégio Múltipla Escolha. O que se evidencia com o caso dengue é a articulação dos jovens personagens na organização da campanha de cunho social. As cenas mostravam os jovens trazendo informações sobre a doença, efetivando pequenas ações, como a construção de uma rádio escolar para informações gerais sobre o caso e o mutirão de combate ao mosquito.

4.3.1 A escola como espaço de encontro e sociabilidade

O estar (o encontro) com o outro no espaço da escola vem sendo pensado como uma das dimensões educativas da instituição escolar. Segundo Dayrell (1996), o encontro se faz educativo ao trazer, nele mesmo, um conjunto complexo de relações que confere sentido à interação dos sujeitos naquele ambiente. São relações mediadas pela prática cotidiana dos atores que ali se encontram: cada qual traz, para este espaço, a sua própria história, cultura, sonhos e expectativas.⁸ No momento em que os sujeitos (educandos e educadores) se encontram no espaço escolar, as subjetividades se manifestam, as diferenças se estabelecem, as identidades

⁸ O encontro como uma dimensão educativa da escola foi apropriada das discussões de Dayrell (1996).

interagem, as aprendizagens se constroem. Como propõe Dayrell (1996), considerar o *encontro* uma dimensão educativa da escola é compreender a diversidade do seu contexto educativo. Isso significa apreender a escola como espaço sociocultural, o que implica um olhar cotidiano para suas relações. Assim, a escola se constrói como ambiente de múltiplos sentidos – fato que lhe confere uma “identidade polissêmica”. Esta, segundo Dayrell (1996), implica especialmente dois aspectos. Primeiro: o fato de que o espaço, os tempos e as relações na escola podem ser significados de forma diferenciada pelos sujeitos que a compõe, dependendo da cultura e dos projetos dos diversos grupos sociais nela existentes. Segundo: a forma como se faz articular o projeto político-pedagógico da escola e os projetos dos alunos.

Verificamos, em *Malhação*, esta caracterização da escola como espaço de encontro. A organização didático-pedagógica do colégio *Múltipla Escolha* é perceptível pela divisão do espaço (entrada, pátio, salas de aula, sala do diretor, área esportiva, cantina), pelo horário (atividades, recreios, reuniões, início e fim das atividades) e pelos recursos disponíveis (iluminação, carteiras enfileiradas, quadro, cores agradáveis e o desempenho dos docentes). Mas o espaço não se reduz ao cenário material: ele é repleto de movimentos, de olhares e de falas que expressam afeto ou desafeto, conquistas ou frustrações, adesões ou recusas. Os sujeitos e respectivos grupos (personagens) constroem, deste modo, suas histórias, num complexo de discursos relacionados. Não apenas os aspectos

organizativos e didáticos são perceptíveis (indicadores de processos pedagógicos), mas, sobretudo, as múltiplas histórias e o modo do jovem personagem ocupar e mover-se no espaço escolar (indicadores de processos identitários) que constituem a trama dos episódios.

Localizamos, como primeiras dimensões do encontro, a chegada dos personagens no cenário do colégio Múltipla Escolha. É visível a marca da descontração, entrada que não se faz pelo toque do sinal, mas pelo bate-papo dos alunos no portão e no pátio do colégio. Temos imagens do porteiro conversando com os jovens personagens, não exigindo deles qualquer identificação como aluno. Neste momento, não se acentuam os ambientes tradicionais de escola (salas de aula) ou seus parâmetros formais de comportamento (normas, avisos da direção e disciplina). O acento recai no movimento de entrada dos jovens estudantes: o “atravessamento pelo portão” marca o início da ocupação da escola pelos personagens, que – com suas histórias – vão dando forma aos cenários escolares. Eles se aglomeram em vários ângulos da área verde, que forma o pátio do colégio. Há jovens sentados nos bancos e outros de pé, formando duplas, trios, grupos. Descontração, sorrisos, bate-papo, apertos de mão; alguns casais se formam. As conversas revelam questões mais rotineiras da história de cada um deles. Na sala de aula, as conversas informais do pátio continuam. Os personagens vão ocupando diversos lugares; sentam-se em carteiras enfileiradas uma atrás das outras. As risadas continuam,

prosseguem as trocas de olhares entre rapazes e moças; alguns deixam recados de amor, de boas vindas no quadro, alguns jovens estão sentados na mesa do professor.

Temos, ainda, a relação “jovem e mídia” “invadindo” o espaço da escola: os personagens falam ao telefone celular; mandam *e-mails*; trocam recados e informações pela rádio do colégio. A dimensão do encontro revelada pelo face a face na chegada começa a se ampliar a partir da relação dos personagens jovens com as novas tecnologias, com as mídias. Nesse momento, a relação mídia/jovem introduz novas conversas diante das que já estão ali formalizadas no espaço escolar. Os personagens com seus celulares, as máquinas fotográficas, a conversa sobre televisão e a produção da rádio do colégio é parte considerável da sociabilidade, das interações comunicativas do jovem (personagem) naquele cenário escolar.

Os cenários foram, também, reveladores da escola como espaço de encontro. O estilo arquitetônico do prédio escolar não parece, em si, uma arquitetura convencional de escola. Seu desenho é de uma casa. A ideia da casa pareceu-nos interessante: dá um ar mais familiar, mais solto, mais aberto. Há arbustos configurando, também, o cenário (pátio), lugar de reunião com o diretor, lugar de relações espontâneas, de conversas variadas. Ainda temos, nesse cenário, bancos que se espalham entre as árvores e há um telefone público instalado entre os bancos. Quando as câmaras focalizam esse ambiente externo à sala de aula (o pátio e seu conjunto), a

lembança é a de um ambiente semelhante às pracinhas de bairros dos centros urbanos: personagens e figurantes ficam por ali conversando, namorando, fazendo pequenos trabalhos das disciplinas, discutindo projetos e ouvindo música da rádio. O desenho desses cenários dá a sensação de mais mobilidade para os jovens, o fruir das relações no espaço escolar apresenta um sentido mais aberto para as interações no espaço daquele colégio.

O figurino constitui formas diferentes de apresentar parte das identidades dos jovens personagens. Tais figurinos vêm marcados por um determinado estilo, por um conjunto de adereços que conferem significado à identidade juvenil. Destacam-se representantes do hip-hop e figurinos ligados aos grupos de rock: os personagens vestem camisas, carregam mochilas e outros adereços ligados às bandas de músicas de suas preferências. O figurino utilizado explora a ideia de que os jovens constroem identidades de grupo: culturas próprias a partir dos vínculos coletivos ou com formas de expressão que são reveladas no modo de se apresentar e dialogar com a sociedade, identidades que invadem e reconfiguram o espaço escolar.

Portanto, na dimensão do encontro, percebemos que as relações dos personagens jovens com a escola são postas de forma menos rígida, acentuando a dimensão afetiva do encontro. As cenas mais destacadas são as brincadeiras entre os amigos, os beijos entre os casais de namorados, as

conversas livres entre os grupos juvenis, histórias de vida que se revelam. O que fica é a imagem do estar na presença do outro: são raros os personagens focados individualmente, eles estão conversando em grupo, namorando, revelando suas histórias. O encontro se torna educativo ao fazer com que as histórias dos personagens jovens se desenvolvam, modificando e ampliando o espaço escolar.

4.3.2 Ensinar e aprender

Na categoria *escola como espaço de encontro e sociabilidade*, notamos que a entrada dos alunos no colégio não foi marcada por nenhum sinal. As relações entre os personagens jovens estavam dimensionadas pelo bate-papo, pela conversa entre amigos, pelos namoricos entre rapazes e moças. Mas, após esses encontros, o sinal toca: percebe-se um novo movimentar dos jovens alunos na sala de aula. Eles, então, se organizam nas carteiras; os alunos que estavam no corredor entram para a sala. Um novo personagem se mistura aos alunos: o professor.

A presença do professor indica que novas relações vão se configurar naquele espaço, com destaque para a relação professor-aluno. A sala de aula se torna espaço onde se definem os papéis de professor e de aluno. O sinal indica que o professor está chegando e a aula vai começar. Cada um toma uma nova posição naquele espaço: o professor assume uma posição em frente à

sala, deposita seus materiais à mesa – que agora passa a ser a mesa do professor. Os alunos vão ocupando seus lugares nas cadeiras enfileiradas. O professor assume a tarefa de ministrar uma atividade específica: a aula. O início dessa atividade se faz quando o professor anuncia o conteúdo a ser trabalhado. Esse anúncio é feito de modo direto e simplificado: “Hoje, nós vamos trabalhar com as leis da termodinâmica”.

A sala de aula passa a ser o lugar principal do “ensinar e aprender”. O que se percebe nas aulas é a preocupação em desenvolver a competência e habilidade dos alunos em relação a áreas específicas do conhecimento: física, português, história, biologia, literatura. Os professores assumem o papel de ensinador, e o aluno, o de aprendiz. O conteúdo é o que significa, de forma mais geral, a relação entre eles. O professor transmite saberes e os alunos os apreendem. A participação dos alunos nas aulas é limitada. Quase sempre o professor fala e o aluno escuta. Alguns professores iniciam e terminam as aulas sem promover nenhum diálogo com os jovens personagens.

Aprofundando um pouco mais na análise das imagens reveladas no cenário da sala de aula, notamos pequenos ruídos nessa dimensão mais tradicional nessa ambiência, e das relações que ali se configuram. As aulas do colégio Múltipla Escolha tinham dois momentos fortes: a fala do professor e as conversas paralelas entre os alunos. Quando esses dois momentos se encontram, dá-se o registro de pequenos ruídos

entre o caráter institucional da escola e o conjunto de desejos, questões e problemas que a história de cada jovem personagem trazia para o cotidiano da sala de aula. As imagens são do professor trabalhando o conteúdo e dos alunos conversando sobre assuntos variados: relações amorosas, preocupações com os amigos, problemas familiares, questões de trabalho e de sexualidade. O recurso de áudio deixa, ao fundo, as palavras do professor e destaca os assuntos conversados pelos alunos. Às vezes, se escutam as duas falas (do professor e do aluno) ao mesmo tempo. Outras vezes, a voz do professor se cala ou permanece apenas como um ruído, prevalecendo as conversas entre alunos.

Esse movimento de câmera focaliza distanciamentos entre o que é ensinado pelo professor e o que aparece paralelamente ao conteúdo instituído. São mundos paralelos, e o “mundo da vida” parece ser bem mais atraente. Na aula de literatura, enquanto a professora fala de figuras de linguagem, os jovens estão comentando sobre a organização de uma festa. Este cruzamento de cotidianos parece não ser notado pelos sujeitos professores e alunos: simplesmente se justapõem sem conflito. São poucos os momentos em que os professores interferem nas conversas paralelas dos alunos: geralmente, a aula começa e termina sem um ou outro interferir nos papéis dados de “ensinador e de aprendiz”. Neste sentido, as imagens parecem revelar que cotidianos e desejos diferentes habitam a sala de aula e poucas vezes se tocam. Mas, mesmo que os cotidianos (do colégio e dos personagens jovens) não se

toquem de forma intensa, as imagens revelam ruídos: a sala de aula não se resume apenas ao conteúdo que o professor transmite, outras falas compõem aquele cenário.

A sala de aula é, também, um lugar marcado pela definição de um conjunto de imagens que vão revelando e caracterizando o “ser professor e o ser aluno”. Essas imagens, geralmente, como já demarcado por Dayrell (1996), estão marcadas por um conjunto de estereótipos de aluno e de jovem: o bom e o mau aluno, o jovem responsável e o irresponsável, o CDF e o malandro. Geralmente, os bons alunos, os CDFs e os responsáveis são aqueles que cumprem corretamente as tarefas demarcadas pelos professores ou mesmo pela escola: alunos que entregam todos os trabalhos no dia marcado, que não faltam às aulas, que estudam para as provas, que não dormem na aula e sentam na frente da sala. Já os maus alunos, não fazem ou não entregam as atividades escolares, matam as aulas.

Na sala de aula, temos, também construídas, três imagens (ou estereótipos) de professor: o professor significativo, o professor conteudista e o professor autoritário. O *professor significativo* é aquele que melhor dinamiza as aulas, gosta da disciplina que leciona, é afetivo no relacionar-se com os alunos e transmite valores que incidem na história dos jovens personagens. É válido evidenciar que as marcas do professor significativo, descontraído, divertido, criativo, acabam criando o estereótipo: do professor “gente boa”. Aquelas

características significativas do professor que conduz a valores, que domina o conteúdo, que participa ativamente do cotidiano do aluno vão se desfazendo. Cria-se quase um modelo do professor “humorista”: criatividade é a capacidade desse tipo de professor descontrair os alunos, quase que vulgarizando ou perdendo o sentido do lúdico no contexto da sala de aula, como também seu caráter pedagógico. A ideia de significativo acaba se transformando em humor, ao carregar demasiadamente a figura de “gente boa”, o professor pode deixar de ser pedagogicamente significativo.

Já o *professor conteudista* é aquele que cumpre a função de transmitir o conteúdo da sua matéria específica: sua função começa e termina com o cumprimento dessa atividade. Sua presença se limita ao ambiente da sala de aula, sem grandes repercussões fora dela. Esse tipo de professor não promove nenhum diálogo com os alunos: o seu valor limita-se ao domínio manifesto do conteúdo ministrado. É um docente funcional, mas não significativo para os jovens alunos.

Outro tipo – o *professor autoritário* – é aquele que mantém uma relação de distância com os alunos e demonstra dificuldade em dialogar com eles. Quase sempre de mau humor, inicia as aulas sem saudar os alunos. Suas falas insistem na disciplina (tipo militar), no bom comportamento, sem, contudo, interagir eficazmente com os alunos.

4.3.3 Escola, intervenção e o caso dengue

O modo como *Malhação* trata o problema da dengue e seus ecos na escola merecem uma análise. O programa não aborda o fato a partir de debate prévio entre docentes e discentes. Nem mesmo os professores, hipoteticamente habituados a discursos preventivos, têm participação fundamental. Por ocasião da imediata comunicação do problema, o protagonismo vai do diretor (emissão de proposta básica) aos jovens alunos (incremento criativo da proposta). O tratamento do caso dengue dá lugar à *fala* e à *ação* dos jovens alunos, e eles são mostrados como atores principais da discussão e viabilização dos procedimentos contra a dengue. A abordagem do problema vai estruturando e sugerindo uma visão sobre a participação juvenil em questões de cunho social: eles acolhem a comunicação do diretor, discutem alternativas, refletem sobre a questão, propõem a rádio escolar e partem para o mutirão nas ruas. O programa apresenta, nesta situação, os jovens como sensíveis a problemas sociais – no caso, o surto de dengue – capazes de reflexão e mobilização.

Contudo, as diferenças de época são perceptíveis: não se trata da juventude à maneira dos anos sessenta ou setenta, cujo marco referencial era a militância de médio e longo prazo, centrada em processos político-sociais estruturais mais amplos. Em *Malhação*, esse marco deu lugar à mobilização local, com engajamento de curto prazo, centrado

em processos tópicos e de rápida eficácia. Os episódios apontam que os jovens mudam seus marcos referenciais, mas nem por isso podem ser caracterizados como apáticos e descomprometidos no seu todo. O caso dengue revelou um olhar específico sobre os jovens, apresentados como capazes de reflexão, adesão e mobilização, aqui são significativos os avanços na forma de representar os jovens (sujeitos sensíveis, solidários).

Mas é preciso notar que as histórias de *Malhação* estão inscritas no "politicamente correto". Não há, portanto, marcas de conflito, divergências de posicionamentos que o debate temático (no caso específico, a dengue) pede. Inclusive, outros debates mais polêmicos, como opção sexual, drogas e racismo, abrem apenas dois pólos de visões: os favores/os contras, os sensibilizados/não sensibilizados, os atuantes/não atuantes. Na verdade, sensibilizar e educar os jovens para problemas, questões sociais e valores universais parece ser o tom das várias histórias e a principal ênfase do programa. Amplia-se, neste caso, a caracterização do jovem como sujeito proativo e não apenas receptivo: capaz de certo grau de envolvimento na busca de soluções. Neste processo, a escola aparece como uma instituição importante de diálogo com os jovens, espaço promovedor e educador da cidadania juvenil.