

# Geração Y: ermo

Luiz Carlos Carvalho Junior<sup>1</sup>

*Significado de Ermo: Solitário; que se encontra ou está sem companhia, sozinho. Inóspito; diz-se do local inabitado ou afastado da civilização: Desabitado; diz-se do que está vazio, sem ninguém.*

*A geração Y ou geração Milênio é a classificação usada para as pessoas nascidas segundo alguns autores, entre o período de 1978 a 1998. Como característica desse período está o avanço tecnológico, estabilidade financeira, a moradia em centros urbanos, a chegada do sistema de mediação social e midiático e a instauração domínio da virtualidade. Posterior a geração X a geração Y traz consigo as questões como um novo nível de exposição de informações, nova valorização de conceitos até então concreto pela geração anterior, revalorização de algumas atividades e criação de outras novas.*

A geração Y sofre com o descontrolado de informações sendo recebidas a todo momento em todo lugar, de um lado tem que estar ligada ao mundo virtual, conectada a todo momento, por outro lado é cada vez mais comum ter jovens que sofrem com doenças ligadas a essa superconexão, essa superexposição da imagem e das emoções. A pesquisadora e escritora Melissa de Miranda traz um conjunto de entrevista com jovens da geração Y no seu livro: *Inércia – A geração no limite do tédio* – o livro tem como objetivo mostrar o efeito causado pelo acesso ilimitado à tecnologia, do excesso de informações no contexto sociopolítico. Algumas questões são levantadas como a necessidade do imediatismo, o sentimento contínuo de tédio, os problemas emocionais, a dependência da mídia, além de falar sobre a virtualização do cotidiano. Tendo como ponto de partida a visão emocional ligada a relação entre mundo virtual e mundo real, o projeto tem a intenção de dialogar sobre os resultados possíveis desse desdobramento onde o mundo virtual demonstra-se mais interessante que o mundo real. Tendo como referência conceitual e técnica o artista e fotógrafo Gregory Crewdson, o projeto traz um conjunto de 5 (cinco) imagens mostrando a vida de um jovem desconectado do mundo virtual em sua realidade cotidiana. As imagens mostram a solidão de um jovem que mora com sua família, mas se sente emocionalmente solitário.

Nas imagens é possível ver mais de uma pessoa, se tratando na verdade de um rastro visual que o personagem deixa no ambiente, como se a câmera conseguisse capturar onde o personagem esteve naquele ambiente em momentos diferentes. O uso da máscara antiga é como um acessório de tratamento para o jovem que sofre com a solidão, utilizando-a ele se protege da necessidade de se conectar, se protege das interferências virtuais, fazendo uma crítica a situação contemporânea onde as pessoas não sentem, apenas absorvem o que é exposto sem parar para pensar, para sentir ou perceber. A lanterna nas cenas faz alusão ao uso prático para ajudar a enxergar na escuridão, trazendo também o significado poético do objeto como a busca pela luz, a busca pelo caminho fora das sombras. A geração Y vem buscando em meio às novas tecnologias uma forma de não se perder ao passo que o mundo caminha para um futuro cada vez mais individualista e virtual. Questões como família, sexo, amor, realidade, estão sendo ressignificadas, certezas começam a ser repensadas, revistas, revalorizadas. Uma parcela cada vez maior dos jovens sofre com a imposição do mundo moderno que os impõe para se manterem conectados e atualizados, por outro lado, demonstra as consequências cada vez mais comuns dessa busca pela conectividade. O mundo virtual conecta cada vez mais as pessoas aproximando quem está longe, quebrando barreiras físicas, acabando com limites entre os países, por outro lado, afastando quem está perto, quem está do nosso lado.

<sup>1</sup> Universidade Vila Velha (Graduando em Fotografia); Universidade Federal do Espírito Santo (Graduando em Artes Visuais)..





