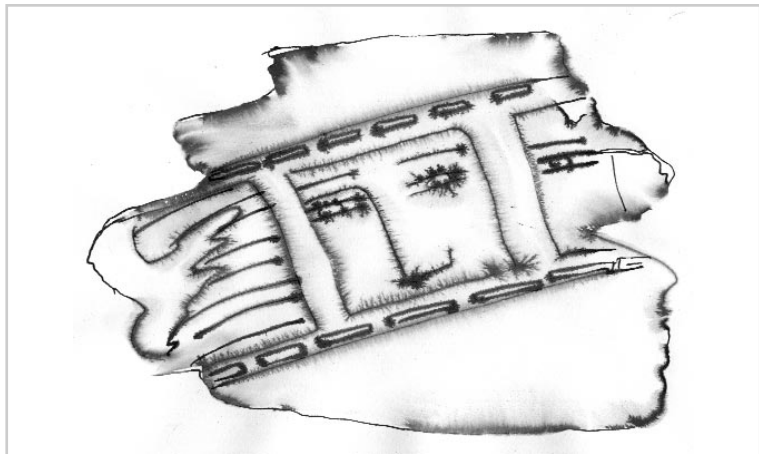


# METÁFORA E CINEMA NA CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE DAS TRIBOS URBANAS



**Allan Kozlakowski**

Mestre em Comunicação e Semiótica -PUC-SP; Pesquisador na área de estudos da  
hipermídia no Núcleo de Estudos da Interface - COS/PUC e Diretor do  
Departamento de Ciências Sociais da UNINOVE



Pensar o termo 'tribo' na convivência urbana obriga-nos, necessariamente, a uma abordagem sobre a metáfora que envolve o conceito e ao entendimento da motivação que leva à organização dos jovens em pequenos grupos, bem delimitados, com regras e costumes particulares. Essa estruturação leva ao distanciamento de uma organização social caracterizada pela fragmentação e a velocidade cotidiana, fenômeno dos grandes centros contemporâneos.

A análise dessas organizações sociais, que se orientam pela preservação do bem-estar do grupo de referência, precisa distanciar-se do conceito antropológico original. Neste artigo, optamos por abordar a maneira pela qual o cinema colabora para formar os rituais dos pequenos grupos de jovens, impondo-lhes alguns padrões 'tribais'.

As tribos urbanas representam a tentativa de quebrar a homogeneidade e a massificação, principalmente as que se relacionam ao estilo de vida nos grandes centros, em contraste contextual com as sociedades indígenas. Nestas, o termo caracteriza-se pela busca da harmonia entre o indivíduo e a tribo, explicitando alianças mais amplas e um ambiente de comunhão na realização das tarefas de sobrevivência; nas cidades, principalmente nas grandes concentrações populacionais, o termo corresponde a grupos de jovens reunidos em torno de um referencial simbólico utilizado para expressar suas idéias sobre o mundo em que vivem, adotando determinados comportamentos legitimados pela tribo. Nesse sentido, o deslocamento metafórico do termo objetiva levantar pequenos recortes para a compreensão do significado dos símbolos e das marcas de uso restrito aos grupos urbanos. E o cinema, atividade de alta

potência comunicativa e capacidade de produção de identificações, nos auxiliará nesse propósito.

Para esses grupos, cabe a associação metafórica na adoção de imagens que trazem o poder evocativo da tribo, permitindo-lhes designar realidades e comunicar suas intenções, distintas do todo homogêneo. Essa distinção, que intenta simbolizar um comportamento, corresponde, para o jovem, a um desafio, a um determinado deslocamento do grupo familiar e também à definição de si mesmo – alguns elementos existentes na esfera do adolescente acabam sendo escolhidos para marcar suas atitudes no grupo tribal. Nesse momento da vida, os jovens geralmente se encontram diante de escolhas que exigem maior capacidade de resposta ao todo social, complexo e impositivo, maior capacidade reflexiva a respeito da comunicação eleita para os vários círculos sociais. Há casos típicos de jovens que trabalham em funções burocráticas, executam atividades morosas e limitam-se a determinados ambientes, dos quais se libertam ao adotar, no vestuário e no repertório lingüístico, o modo típico de uma tribo. Essa é uma prática concreta desse jovem que, no exercício de vários papéis sociais, muitas vezes não consegue – ou não quer – responder, na íntegra, às regras de convivência que lhe são impostas.

Os clichês e rótulos atribuídos aos jovens que se agrupam por motivos variados e causas distintas não são novos. Podemos considerar até a existência de certa tradição em determinados tipos de relação que alguns grupos de adolescentes estabelecem entre si e com a sociedade – são roqueiros, patricinhas, góticos, surfistas – e suas diversas

subdivisões como os *punks*, os metaleiros e os *cyberpunks* da Web. O fato é que esses grupos, autodenominados tribos urbanas, acompanham alguns ciclos, adequando e modificando seu modo de vestir e falar para interagir e comunicar (ABRAMO, 1997). Essa tradição se origina no desenvolvimento do ser em sociedade, principalmente na passagem do estágio infantil para o adolescente, quando a obediência da criança – que a princípio tudo pode e se considera o centro das atenções – acaba se transformando em revolta, em razão dos conflitos que envolvem sua autonomia no círculo familiar. Isso leva à compreensão da adolescência como sinônimo de conflito e medo, rebeldia e bagunça, enfim, refere-se a pessoas que estão procurando adaptar-se às mudanças hormonais e atitudinais no encontro com o grupo. Compreender, a partir daí, que o encontro com outros jovens é um retorno ao poder perdido nos laços de família [porque consegue no grupo mais atenção] é tarefa fácil, simples observação da crise de insegurança vivida pelo adolescente. Essa motivação para pertencer ao grupo e ser importante aumenta quando o sentido de dependência, principalmente a econômica, reforça o sentido da tribo, como forma de fugir das decisões e condições que lhe são impostas, ou até mesmo como refúgio e proteção ideológica / física.

As formas de comunicação das tribos são o mais variadas possível e decorrem da tentativa de romper com o corpo homogêneo [sociedade]. Elas são escolhidas pela força de representação e ação significativas para os ideais da tribo. As escolhas são favorecidas pelas opções encontradas nos meios de comunicação e convivência. O cinema apresenta-se como

uma opção de destaque, pois nele se expõe um número muito grande de símbolos e marcas, servindo de cardápio a uma geração faminta por identidade. Dessa forma, tendências atuais são ditadas pelos espetáculos cinematográficos, criando um modismo cíclico, rápido e, geralmente, superficial, no qual as tribos acabam por criar e admitir suas afinidades, adotando e reproduzindo o 'estilo' do grupo – roupa, música, modo de aproximação aos demais grupos sociais, enfim, fatores relacionados ao sentir-se participante na adoção do estilo grupal [modo de comunicar] sem, necessariamente, um envolvimento mais amplo com as origens dos movimentos.

Exemplo disso são os agrupamentos *grunges*,<sup>1</sup> cujas características se manifestam por meio da identidade no vestuário, na música e na aparência física, sem qualquer menção à sua origem. Esse movimento norte-

1 O movimento nasceu em Seattle, nos Estados Unidos, com os jovens, filhos legítimos da recessão mundial. Como característica, usavam bermudão abaixo dos joelhos, calçados sujos, camisetas furadas ou sem mangas e barbichas, a fim de provocar e chocar outros jovens e os mais velhos.

americano, iniciado a partir da forte recessão financeira originada pela quebra das bolsas, em 1929, pode ser compreendido nos contornos da contestação contra os impactos dessa crise econômica, principalmente os sociais.

A contestação continua sendo um traço característico desses jovens, revelando os valores identificados em filmes, principalmente os de ação e ficção, como dominantes e apostando na diferenciação em seus modos de vestir e consumir. Dessa maneira, nota-se que a juventude continua gerando movimentos de oposição, desvelando seu desejo de transformação da realidade, num processo em que as subjetividades do grupo apontam as 'incorrecções' do mundo. Exemplos claros desse tipo de manifestação adolescente, nos

quais as crenças do grupo se sobrepõem às esferas de organização das sociedades, também podem ser encontrados nos movimentos *punk* e gótico, cujos protestos têm alicerce na desconstrução e na morbidez, identificadas pelo 'não-modelo' e contrárias ao estético social (ABRAMO, 1994). A essa identidade, composta da oposição às condições 'civilizatórias', corresponde todo ritual envolvido – repertório, roupas e atitudes –, como um modelo de comunicação que determinada tribo urbana utiliza para alcançar seus objetivos. Segundo Lurçat (1995), existe um elo de aprendizagem que os jovens desenvolvem pela imitação; a propagação dos modelos para imitação ocorre a distância, pela influência que o cinema e a televisão exibem – padrão de imitação que tende a aumentar e a repercutir com maior intensidade quando a pessoa atinge a adolescência –, manifestando-se, a partir daí, em seus relacionamentos pessoais, principalmente nos escolares.

No cinema, que possui alta capacidade de envolver o imaginário, o adolescente busca uma alternativa às pressões e tensões sociais (MCLUHAN, 2002). A maioria dos filmes permite situações incomuns, compostas artificialmente e, muitas vezes, inverossímeis [principalmente no gênero ficção], exibindo situações de rompimento com as imposições e trazendo, com isso, alguns heróis 'contraventores'. Esses, por sua vez, marcam determinada época com sua maneira de vestir e falar apresentando e representando, literalmente, no cotidiano dos jovens, alguns símbolos que acabam por modelar atitudes. Segundo Abramo (1997), o personagem-símbolo aponta para a auto-organização e mobilização – embora minoritária, pois ocorre entre aqueles que consomem o espetáculo cinematográfico – em torno das atividades

culturais e de lazer que motivam o grupo. Além disso, os grupos adolescentes reúnem-se em diversas situações e locais para trocar idéias sobre os modelos de conduta apreendidos num filme, principalmente no ambiente escolar, em que o início da semana [a tão pesada 2ª feira...] transforma-se no momento da troca, da atualização e do envolvimento, para criar novos momentos tribais. Às vezes, o próprio momento da aula – em seus minutos iniciais ou além – transforma-se em reunião, admitindo ali mesmo uma medida característica de contra-irritação aos colegas e hierarquias, num ambiente recheado de regras.

### **O cinema e a identidade das tribos urbanas**

O cinema, enquanto grande expoente dos meios de comunicação ligados ao entretenimento, marcou o início de estruturação de uma cultura de massa, por dois motivos. O primeiro deles credita ao cinema a tarefa de iniciar o processo de 'totemização'<sup>2</sup> da vida simbólica de nossa civilização (MACHADO, 2001), inserindo personagens, frases e atitudes no dia-a-dia, criando, no imaginário, situações comuns reproduzidas por um grande número de pessoas. O segundo motivo aponta o cinema como o local em que o público percebeu a possibilidade de ver e reconhecer algumas cenas de seu cotidiano e conhecer o de outros povos, aproximando realidades até então distantes. Somados os motivos, ir ao cinema, ainda hoje, não representa apenas o sonhar sob as orientações do filme, pelo olhar da câmera, mas também receber, antecipadamente, munição para a própria

2 No livro *Totem e tabu* (1974, p.21) e em outros trabalhos, Sigmund Freud destaca a visão sociológica de Émile Durkheim sobre o significado do totem. O totem, argumenta ele, é o representante visível da religião social dos povos, corporificando a comunidade, que é o verdadeiro objeto da sua adoração.

imaginação, uma vez que a mediação estabelece pontos convergentes sobre diversas leituras do mundo e proporciona organizações espontâneas. Então, os adolescentes organizam parte de seu cotidiano em torno dos símbolos encenados e configurados nas tramas fílmicas, agrupando-se nas realidades consumidas pela tribo. Além disso, as sensações produzidas pelo ato de ir ao cinema destacam o novo, o ‘em cartaz’ que mobiliza toda a programação de encontros e vivências, fluxo essencial para motivar a atualização do repertório utilizado – roupas e acessórios, por exemplo – e que tem vida útil determinada pela diversão provocada, em maior ou menor tempo, às vezes acompanhando gerações em seus reflexos.

Parece-nos indiscutível que o aumento no consumo de audiovisuais ocorreu a partir da televisão. O conhecimento comum e a sociabilidade televisiva são fatores destacados na formação da identidade cultural brasileira (BAUER, 2002), reforçando e ampliando a característica lúdica e o significado social desse meio de comunicação de massa. Outro fato a destacar na inserção televisiva revela a importância dada às exposições de filmes que estiveram em cartaz no cinema. Atualmente, as ‘grades de programação’ das emissoras apresentam filmes que foram sucesso de bilheteria nos cinemas em seus horários de maior audiência (horário nobre); hoje, quanto menor o intervalo de tempo entre a exibição cinematográfica e a televisiva, maior o valor do filme e, conseqüentemente, das inserções comerciais, sustento das emissoras, dada a abrangência da cobertura da TV. O que nos parece interessante, nessa passagem do cinema para a televisão, não é a reprise televisiva, e sim a visibilidade inovadora que o filme representa. Como dissemos, ir ao



cinema provoca antecipações e expectativas que, em outras palavras, marcam um início de ciclo, de modismo e consumo, posteriormente replicado por um certo tempo. O filme, enquanto produto de sucesso (e todos os subprodutos a ele relacionados), vai depreciando seu valor de emissora em emissora, passando do horário nobre ao de reprise, até ser substituído por outro, reiniciando o ciclo. Em alguns casos de sucesso, as versões seguintes [II, III, o retorno] de alguns filmes são valorizadas em razão da identidade que proporcionam; o sucesso de todos os gêneros, principalmente os de aventura, ação e ficção, ocorre pelo perfil do personagem principal [ou do grupo por ele comandado] e pelo estilo de resolução da trama que ele realiza.

A equação cinema e cultura jovem foi enfatizada a partir da década de 50, com a investida no estilo rebelde. Solto pela velocidade da motocicleta, vestindo-se com roupas de couro e liderando uma gangue de motociclistas, James Dean protagonizou, com seu estilo agressivo e rebelde [visto que o próprio ator percorreu uma carreira curta, estimulada por sua personalidade 'produtificada'], uma invasão cultural nas telas de cinema, motivando o imaginário dos jovens norte-americanos: numa pequena cidade do interior, o rebelde arrebatava o coração da mocinha bem comportada, apavora os mais velhos e causa delírios ao enfrentar o xerife da cidade.<sup>3</sup> Essa imagem do jovem rebelde sem causa ganhou identidade, fez escola e gerou movimentos pelo país e pelo mundo; mais tarde, outras estéticas específicas, a anunciar o tribalismo

3 Referimo-nos aqui ao filme *Juventude transviada (Rebel without a cause)*, consagrado filme dos anos 50, estrelado por James Byron Dean e Natalie Wood, que evidencia o conflito entre adolescentes e seus pais numa trama sobre a atuação de gangues numa pacata cidade do interior dos EUA.

urbano que hoje ganha força, foram incorporadas ao universo imaginário juvenil, apontando aquilo que seria considerado, nos anos 60, uma juventude transviada. Fora dos padrões normais de convivência para a época, o termo tornou-se bastante significativo, influenciando e modificando comportamentos também no Brasil, notáveis nos filmes e músicas da Jovem Guarda.

Com base nessa estética de rebeldia contra os padrões sociais, teve início um novo momento, o da construção de repertórios e formas de se vestir ditados pelo cinema, algo que Umberto Eco (1984) indicou como uma nova problematização do código e do repertório inseridos na linguagem, nas falas e nas frases musicadas das trilhas. Isso implicou, de certa forma, modificações na fala do jovem brasileiro, com a utilização de termos como “é uma brasa, mora!”, o “tremendão”, entre outros. O cenário da época compreendeu também uma série de lançamentos musicais e artísticos articulados pelas estratégias das gravadoras e agenciadoras do entretenimento, fato que potencializou alguns nomes como Elvis Presley e Roberto Carlos, pessoas que simbolizaram os rompimentos estruturais com aquilo que era considerado antigo e iniciaram as tribos ‘roqueiras’ das décadas de 60 e 70.

O desenvolvimento de novas tecnologias aplicadas à produção cinematográfica, principalmente a partir de 1980, vem permitindo a realização de filmes que aumentam cada vez mais o teor de ‘espetáculo do irrealizável’. A computação gráfica, tecnologia utilizada na produção de realidades virtuais, ocupou-se em fazer matrizes de personagens insólitas, em situações e ambientações tão imaginativas quanto a própria

descrição de alucinações,<sup>4</sup> nas quais elementos ambíguos e paradigmas são trabalhados com a utilização de fenômenos visuais estéticos,

4 Variações marcantes em nosso mecanismo perceptivo, resultado de uma percepção convincente de alguma coisa que, na realidade, não se encontra no local. No cinema, como alusão ao termo, trata-se de percepções que não representam a realidade objetiva.

característicos das tribos urbanas, produzidos por computador. O exemplo mais apropriado são os rituais realizados pelos góticos, nos quais os cultos à morte e ao sombrio, aos espaços gélidos e a seres pálidos saem dos efeitos especiais realizados no cinema e se transformam em roupas, acessórios e atitudes noturnas. Assim, tais espetáculos cinematográficos se oferecem como introdução às discussões sobre a imagem enquanto articulação dos diferentes tipos de simbolismo:

O filme é a imagem gravada de um movimento passado. Oferece então ao espectador uma espécie de alucinação irreprimível [e é o que lhe confere toda magia], e não a visão de uma ação sendo realizada, aberta ainda todas as suas virtualidades. (LÉVY, 1998, p. 228).

Portanto, os valores apreendidos pelo jovem nos filmes resguardam-no das eventuais irresponsabilidades sociais, provocando o consumo de idéias e objetos característicos apresentados na trama, fazendo com que a magia simbólica se manifeste no momento ritual do grupo.

É nesse ponto que destacamos a condição especular do cinema e, mais apropriadamente, do gênero ficção científica, pois, se a tecnologia consegue produzir aquilo que ultrapassa as dimensões compreensíveis da realidade, podemos relacionar uma substituição desta pelo imaginário elaborado na mente humana, principalmente na criativa mente adolescente. Essa substituição abrange *cyborgs*, robôs e

mutantes artificiais (SODRÉ, 2002) como peças fundamentais dos filmes de ficção científica, colaborando para registrar realidades que podem vir-a-ser no imaginário pela promoção de um investimento libidinal e narcísico, algo que, na atuação do grupo, evoca a precedência da parte [a tribo] sobre o todo [a sociedade]. Enquanto fonte do desejo de reconhecimento, os jovens encontram personagens andrógenos, como os *Borgs*, da série *Star Trek*, no episódio “O Primeiro Contato”. O sucesso desse filme fundamentou-se no desempenho do jogo de paixão e morte, desejo e repulsa que apresentou: os *Borgs*, liderados por uma rainha que desenvolve uma política intrigante de controle e sedução sobre outros seres, vão assimilando os seres humanos na tentativa de impor uma existência lógica; metade mulher, metade aparato sintético, ela joga e corrompe o traçado humano, atingindo as sensações humanas [consideradas pontos fracos para realizações mais objetivas e racionais] e criando uma onda de desconfiança nas pessoas. Fato é que, diante dessa abordagem cibernética, encontramos seres sintéticos querendo as sensações típicas das emoções humanas e pessoas desejando a supremacia característica das máquinas. Essa polaridade humano / máquina pode ser considerada o grande motivo do sucesso desse filme que, ao gerar identificação [atingindo o imaginário], intensificou os pólos narcisistas demandados pelos desejos das tribos, desencadeando, por exemplo, o modismo dos *piercings* e implantes de estruturas artificiais para alteração da estética corporal.

Nesse sentido, podemos compreender como se fundamenta a identidade *punk*, pois o grupo que rejeita a sociedade, comunicando essa rejeição por meio de roupas

velhas, metais aplicados ao corpo e tatuagens, alega um estilo contestador – um grotesco urbano – a fim de chocar o sistema social [que origina o contraponto a partir da estranheza] concebido numa estética regrada. Essa identidade tribal propõe, mesmo que ‘à noitinha’, nos destroços e na umidade, a construção de um espaço longe do real, com suas músicas e identidades visuais. Nesse contexto, os góticos igualmente surgem pelo viés da fascinação com o obscuro e com o domínio mórbido – este também um fundamento utilizado pela rainha Borg. Essas tentativas de instituir um contramodelo, mesmo que apenas musical e estético, utilizando como base o mau gosto e o não-prazer socialmente aceitos, são as características que sintetizam o contraponto à vida na proposta *punk*, evocando a dimensão da morte como válvula de escape ao sistema social. Ressalte-se que, para os *punks* e góticos residentes nas grandes cidades brasileiras, existem mercados específicos que comercializam, da maquiagem aos calçados, as peças essenciais para a composição do vestuário e dos rituais – são roupas, acessórios [como crânios e coturnos] e um grande número de grupos musicais segmentados que se produz para suprir as demandas geradas pelo ritual da desconstrução e da morte.

Um outro ponto que nos parece interessante, também relacionado às facilidades de produção proporcionadas pelas tecnologias digitais, é o dos filmes clandestinos veiculados pela Web. Seus produtores são os jovens das atuais gerações que se posicionaram como *cyberpunks* [segmento digital da tribo urbana *punk*], disseminando uma cultura que pode ser compreendida como um aglomerado que mistura esoterismo, ficção científica e informática. Rompendo ainda mais com as

estruturas, assinalada pelo pseudo-anonimato das redes de comunicação na Internet, essa tribo transportou para as páginas da Web a irreverência das ruas, a morbidez dos sepulcros e a dureza da realidade cotidiana. Intitulam-se artistas da 'pós-modernidade', instauram uma contracultura em oposição às tecnologias, mas utilizando-as, criando seus filmes, quadrinhos e rituais para difundir o *no future*, a não-identidade e a não-organização, apesar de serem exímios planejadores de cada um dos contrapontos desses termos. A expressão dos rituais dos *cyberpunks*, na grande rede mundial de computadores, busca ferir a realidade cotidiana [concentrações populacionais, trânsito, produtos artificiais, disputas capitalistas, regras sociais] em produções que apelam para a violência, a vulgarização científica e a estética pornográfica reunidas pelas possibilidades multimidiáticas. A vulgarização e o ataque aos líderes de movimentos considerados supérfluos, como os colecionadores e grupos da cultura popular, por exemplo, são alvos preferidos de alguns grupos de *cyberpunks*. Esse ato virtual anônimo [todos utilizam pseudônimos] define-se pela convergência de temas como a violência, o conhecimento inútil e a pornografia, discutidos na rede por integrantes dessa tribo virtual, diferenciando-se, portanto, dos encontros das outras tribos.

Nesse sentido, para escrever o texto da tribo, os jovens compõem sua expressão visual e a reproduzem a partir dos modos de agir apreendidos nas imagens fílmicas. Gerações inteiras de jovens foram movidas pela paixão aos seus ídolos do cinema, do mais audacioso estilo rebelde de James Dean ao revolucionário Neo, do tecnológico *The Matrix*. Hoje podemos caracterizar uma tribo urbana, com suas peculiaridades, como

uma espécie de espaço modular de existência, em que os integrantes praticam seus rituais de consumo e suas preferências musicais e expõem o fanatismo por seus ídolos, aceitando como ciclo regulador o modismo concentrado no espaço da mídia. A sétima arte, como argumentamos, acaba sendo um importante meio para que os grupos de jovens extraíam e sinalizem aos outros suas identidades, metaforizando algumas expressões da preferência momentânea por uma moda ou um artista; quando saem para a balada, muitos se vestem de acordo com a ocasião e o momento tribal, para representar o seu papel, escrevendo e encenando sua autonomia, posto que esta é significativa para o grupo de referência.

### Referências

ABRAMO, H. *Cenas juvenis. Punks e darks no espetáculo urbano*. São Paulo: Escrita, 1994.

\_\_\_\_\_. Considerações sobre a tematização social da juventude no Brasil. *Revista Brasileira de Educação*. São Paulo, ANPED, n. 5-6, 1997.

BAUER, C. Sobre a televisão – reflexões históricas. In: *Cenários da Comunicação*. UNINOVE. São Paulo, v. 1, n. 1, p. 27-41, set. 2002.

ECO, U. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

FREUD, S. *Totem e tabu e outros trabalhos*. v. XIII. Rio de Janeiro: Imago, 1974.

LÉVY, P. *A ideografia dinâmica. Rumo a uma imaginação artificial?* São Paulo: Loyola, 1998.

LURÇAT, L. *Tempos cativos: as crianças TV*. Lisboa: Edições 70, 1995.

MACHADO, A. *Máquina e imaginário*. São Paulo: Edusp, 2001.

MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2002.

SODRÉ, M. *O império do grotesco*. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

