

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA

FERNANDA SANSÃO RAMOS

JOVENS ALTERNATIVOS
HERANÇA ROMÂNTICA E CONSUMO NA CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE

Niterói
2007

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA

FERNANDA SANSÃO RAMOS

JOVENS ALTERNATIVOS
HERANÇA ROMÂNTICA E CONSUMO NA CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Mestre.

Orientadora: Prof^ª Dr^ª Laura Graziela Gomes

Área de Concentração: Antropologia do Consumo

Niterói

2007

FERNANDA SANSÃO RAMOS

JOVENS ALTERNATIVOS

HERANÇA ROMÂNTICA E CONSUMO NA CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Mestre.

Aprovada em agosto de 2007

Banca Examinadora

Prof^a Dr^a Laura Graziela Gomes (orientadora)
Universidade Federal Fluminense

Prof Dr José Sávio Leopoldi
Universidade Federal Fluminense

Prof^a Dr^a Claudia Barcellos Rezende
Universidade do Estado do Rio de Janeiro

AGRADECIMENTOS

Desejo, inicialmente, agradecer a professora Claudia Barcellos Rezende por ter sido uma das principais responsáveis pelo despertar da minha vocação. Foi sob sua orientação que dei os primeiros passos e seus ensinamentos foram fundamentais para que eu chegasse até aqui. Para mim é uma grande felicidade tê-la em minha banca.

A professora Laura Graziela Gomes, minha orientadora neste trabalho, também é digna de minha mais alta consideração, pois ela embarcou em todas as minhas loucuras, me propondo loucuras ainda maiores. Com ela aprendi que um trabalho não precisa ter apenas bom conteúdo, mas também uma alma própria que o sustente e de fôlego. Muito obrigado por ter acreditado em meu potencial e por ter me conduzido nesta verdadeira aventura antropológica, na qual tudo era possível, o tempo era apenas um pequeno obstáculo a ser contornado, e eu precisava me reconciliar com meu lado *crazy people*.

Agradeço ainda aos professores José Sávio Leopoldi, Sylvia Schiavo, Simoni Lahud Guedes, Lívia Barbosa e Marco Antonio da Silva Mello, que em seus cursos contribuíram de forma significativa com minha formação acadêmica. Agradeço a todos pelas sugestões e incentivos que ajudaram a dar forma a este trabalho, e pelas indagações inquietantes que me fizeram refletir a respeito do trabalho antropológico, redescobrimo os motivos que primeiramente me levaram às ciências sociais.

Meus amigos e colegas também não poderiam ser esquecidos. Gostaria de agradecer a Leonardo Ygnatiuk, Fernando Brancoli, Lucas Sorrentino e aos demais habitantes de Valfendas que há tantos anos atrás me ensinaram o significado do escapismo romântico. Pelos comentários e incentivos agradeço a Bianca Freire-Medeiros, Juliana Farias, Suene Almeida e todos os colegas de curso. Agradeço também à Ana Beatriz Vieira de Barros por todo seu apoio e pelos comentários sagazes que me fizeram rir nestes últimos meses quando o tempo parecia curto para qualquer divertimento.

Ao lembrar dos amigos, que tanto contribuíram para o desenvolvimento deste trabalho, um agradecimento especial se faz necessário. Dedico meus mais sinceros agradecimentos ao Fabio Lobão por ter sido simplesmente maravilhoso comigo durante todos estes anos. Mais uma vez ele foi um amigo leal e um verdadeiro irmão, que contribuiu para este trabalho tanto com seus comentários e sugestões sempre estimulantes quanto com a paciência e compreensão com que ouviu meus questionamentos intelectuais e os pequenos dramas pessoais que sempre acompanham a elaboração de um trabalho deste porte.

Agradeço ainda a minha família, que é o que possuo de mais precioso na vida, e sem a qual nada disso teria sido possível. Dedico meus mais sinceros agradecimentos a minha avó Guiomar, meu tio Flavio, minhas irmãs Flavia e Fabiane e, principalmente, aos meus pais Fernando e Carmem, que ao me mostrarem a importância do trabalho, da dedicação e do comprometimento fizeram de mim o que sou hoje. Espero que todos vocês se orgulhem de mim tanto quanto eu me orgulho de vocês.

Finalmente, agradeço ao meu namorado, amigo e companheiro, Bruno Mattos, por ter dado sentido a cada dia e por ter feito com que cada momento fosse único. Sem ele este trabalho não seria sequer a sombra do que é, pois ele foi meu maior incentivador, além de um interlocutor sempre presente e compreensivo para assuntos muitas vezes aborrecidos. Esta é uma conquista tão dele quanto minha e apenas mais uma das muitas que vamos comemorar juntos.

Em memória de meus avós, Valderedo e Dalila, que se foram no decorrer desta pesquisa deixando muita saudade e um amor infinito.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar a relação existente nos dias de hoje entre consumo e identidade, tendo como objeto um grupo de adolescentes alternativos, que se congrega em torno de interesses comuns e de um gosto musical e estético semelhante, possuindo assim um tipo de consumo muito particular. Ao longo da pesquisa foi percebida uma forte dimensão subjetiva presente nas experiências de consumo destes adolescentes, que se sobrepõe à dimensão puramente material, nos remetendo às teorias de CAMPBELL (2001) de que o consumismo moderno tem como principal motivador o hedonismo e a ênfase dada pela sociedade atual ao individualismo. Assim, o trabalho demonstra que para analisar a forma como estes adolescentes atribuem significado às suas identidades é preciso estar atento para a valorização dada a eles à própria subjetividade e à necessidade de expressarem-se como indivíduos únicos e autênticos. É esta presença marcante da subjetividade e do individualismo como forma de atribuir sentido ao mundo e a si mesmo que nos permite relacionar os ideais deste grupo de adolescentes àqueles do movimento romântico do século XVIII, que de acordo com CAMPBELL (2001), deu origem ao consumismo moderno.

Palavras-chave: consumo; identidade; romantismo; juventude alternativa.

ABSTRACT

The present work has as objective to analyze the existent relationship nowadays between consumption and identity, having as object a group of alternative adolescents, that if congregates around common interests and of a musical taste and aesthetic fellow creature, thus possessing a type of very particular consumption. Throughout the research one strong present subjective dimension in the experiences of consumption of these adolescents, that if overlaps to the purely material dimension, in sending to the CAMPBELL theories was perceived (2001) of that the modern consumerism has as main motivating the hedonism and the emphasis given for the current society to the individualism. Thus, the work demonstrates that to analyze the form as these adolescents attribute meant to its identities are necessary to be intent for the given valuation they to the proper subjectivity and the necessity to express as authentic only individuals. It is this striking presence of the subjectivity and the individualism as form to attribute sensible to the world and itself exactly that in she allows them to relate the ideals of this group of adolescents to those of the romantic movement of century XVIII, which in accordance with CAMPBELL (2001), gave origin to the modern consumerism.

Key words: consumption; identity; romantic; alternative adolescents.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
1 CONTEXTUALIZAÇÃO A ADOLESCÊNCIA: UM MAPA PARA AS SUBCULTURAS JOVENS.....	13
1.1 A JUVENTUDE BRASILEIRA E A MÚSICA ATRAVÉS DO TEMPO.....	15
1.2 OS ADOLESCENTES DO GRUPO PESQUISADO.....	23
1.2.1 Roqueiros Clássicos.....	29
1.2.2 <i>Punks</i>	30
1.2.3 Metaleiros.....	31
1.2.4 <i>Grunges</i>	32
1.2.5 <i>Emos</i>	33
2 CONSUMO E IDENTIDADE: UMA REFLEXÃO TEÓRICA.....	36
2.1 A PRODUÇÃO DO CONSUMO.....	36
2.2 OS MODOS DE CONSUMO.....	39
2.3 O CONSUMO DE SONHOS, IMAGENS E PRAZERES.....	43
2.4 A INFLUÊNCIA DAS ATUAIS TEORIAS DO CONSUMO SOBRE A QUESTÃO DA IDENTIDADE.....	48
3 A MÚSICA: UMA EXPERIÊNCIA SOCIAL E SUBJETIVA.....	54
3.1 MÚSICA E CAPITAL FAMILIAR.....	54
3.2 A BUSCA DO ESTILO IDEAL.....	58
3.2.1 A Mídia.....	58
3.2.2 Os Amigos.....	61
3.2.3 Os Iniciados.....	63
3.3 MÚSICA E SUBJETIVIDADE.....	64
4 A NARRATIVA: FICÇÃO E REALIDADE NAS FORMAS DE PRODUÇÃO ALTERNATIVAS.....	71
4.1 RPG.....	74
4.2 O <i>COSPLAY</i>	79
4.3 LITERATURA E PRODUÇÃO LITERÁRIA: OS <i>FANFICS</i>	82
4.4 ARTE E IMAGEM: OS <i>FANARTS</i>	85
4.5 A EXPRESSÃO ÍNTIMA NA INTERNET: OS <i>BLOGS</i> E <i>FOTOLOGS</i> ...	89

5 A “ATITUDE”: LEGITIMANDO A IDENTIDADE ALTERNATIVA.....	96
5.1 A ADOÇÃO DO VISUAL ALTERNATIVO.....	97
5.2 O MODO DE PROCEDER DESVIANTE.....	108
5.3 A DEFESA DE IDEAIS E VALORES.....	118
6 CONCLUSÃO.....	122
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	128
ANEXOS.....	133

INTRODUÇÃO

Nos primórdios da antropologia, o foco principal dos antropólogos era os povos ditos primitivos, que se caracterizavam por sociedades não-complexas com relativa unidade e homogeneidade. Contudo, quando a preocupação dos pesquisadores se deslocou para as sociedades complexas, tornou-se importante estabelecer as fronteiras entre estes dois tipos distintos de organização social, e como salienta VELHO (2004), a opinião dos autores diverge bastante no que diz respeito aos fatores que podem caracterizar de forma mais significativa uma sociedade complexa. Velho, por sua vez, se baseia na noção de “uma sociedade na qual a divisão social do trabalho e a distribuição de riquezas delineiam categorias sociais distinguíveis com continuidade histórica sejam classes sociais, estratos, castas” (VELHO, 2004:16).

Tomando como ponto de partida uma definição de sociedade complexa que se baseia na divisão social do trabalho e as categorias sociais oriundas desta divisão, as ciências sociais brasileiras tiveram como principal preocupação a questão das disputas de classes e seus desdobramentos. Contudo, como salienta o próprio VELHO (2004) os indivíduos de uma sociedade muito heterogênea articulam suas experiências e valores em torno de outras questões que são igualmente significativas para criar fronteiras simbólicas.

Partindo desta reflexão, aos poucos a antropologia ampliou seus horizontes de estudo, e outros questionamentos foram se inserindo nas preocupações antropológicas, como as relações intertécnicas, as relações de gênero e a questão das gerações etárias, ou fases da vida como definiu ARIÈS (2006). Dentro desta última perspectiva, uma série de trabalhos foi publicada tendo como tema a questão da infância, do idoso, bem como da juventude, tema sobre o qual se debruça este trabalho.

É preciso deixar claro, no entanto, que a juventude é um tema vastíssimo, uma vez que em nossa própria sociedade existe uma multiplicidade enorme de significados sobre o ser jovem. Como salienta REZENDE (1990), qualquer autor que decida se dedicar à temática da juventude deve estar atento para a diversidade sócio-cultural que compõe o meio urbano, gerando diversas formas distintas de ser jovem que coexistem e interagem entre si. Assim, torna-se fundamental deixar claro que os indivíduos que participaram desta pesquisa se incluem em uma sub-cultura jovem que se caracteriza como alternativa ou *underground*. Este grupo se congrega em torno de um padrão de consumo material e simbólico que se opõe de forma bastante significativa ao dos grupos vistos como *mainstream*, permitindo assim que os indivíduos se aproximem enquanto membros de um mesmo grupo e se distanciem dos demais.

Desta forma, o consumo é um dos pilares de sustentação deste trabalho à medida que ele é utilizado por estes adolescentes para atribuir significado ao mundo que os rodeia e à sua própria identidade. Vale ainda lembrar que neste trabalho o consumo não será tratado exclusivamente como a posse de bens materiais específicos, mas também como formas específicas de usufruir os bens materiais e de extrair conhecimento e significado destas experiências, sendo assim um importante fator de reprodução social e de constituição de própria subjetividade e identidade.

Ainda no que diz respeito ao consumo, vale ressaltar que a partir do momento que estabeleci o diálogo entre o material coletado e a produção acadêmica existente a respeito do tema, pude perceber que as práticas cotidianas, bem como os projetos estético e ideológico destes adolescentes se aproximavam de forma significativa dos ideais do movimento romântico dos séculos XVIII e XIX. A ênfase dada por estes indivíduos ao individualismo, o sentimentalismo e a subjetividade como bases para a construção da identidade é sem dúvidas a característica que os distingue e que justifica a abordagem teórica adotada ao longo deste trabalho.

Para melhor analisar este entrelaçamento existente entre romantismo, consumo e identidade, tanto em seu aspecto coletivo quanto individual e subjetivo, a metodologia do trabalho foi organizada com o objetivo de apresentar tanto as práticas cotidianas do grupo pesquisado quanto o discurso destes indivíduos a cerca destas mesmas práticas. Primeiramente foi utilizada a observação participante, através da qual estive em contato com o grupo pesquisado observando suas atividades individuais e coletivas para desta forma não só coletar dados, mas descrever os significados de ações e interações segundo o ponto de vista dos próprios sujeitos. Depois de um período longo de interação, através do qual pude estabelecer uma relação de confiança importante com meus informantes, dei início à realização de entrevistas em profundidade através das quais foi possível perceber como estes jovens falam sobre suas experiências, lhes atribuindo significados.

Vale ainda ressaltar que durante todo o tempo em que interagi com o grupo pesquisado, estive atenta para o que era produzido pela mídia e pelos próprios jovens a respeito do mundo ao qual eles pertencem. Esta prática foi muito positiva, pois através dela pude não só coletar dados etnográficos, como utilizar este material pedindo que os jovens o analisassem, dando suas opiniões sobre o tema em questão.

O trabalho de campo realizado para esta pesquisa se estendeu por um longo período de tempo, rendendo um material vastíssimo para análise. Contudo, devido ao fato dos indivíduos pertencentes ao grupo serem menores de idade, uma importante questão metodológica se

apresentou. Como expor estes dados da forma mais clara possível, dando ao leitor uma visão coerente do universo pesquisado, sem com isso ir contra o artigo dezessete do Estatuto da Criança e do Adolescente? De acordo com este artigo,

o direito ao respeito consiste na inviolabilidade da integridade física, psíquica e moral da criança e do adolescente, abrangendo a preservação da imagem, da identidade, da autonomia, dos valores, idéias e crenças, dos espaços e objetos pessoais (Estatuto da Criança e do Adolescente).

No que diz respeito ao discurso, o problema foi solucionado facilmente adotando nomes fictícios para cada um dos adolescentes entrevistados e dividindo uma voz em muitas quando se mostrou necessário. O problema real se apresentou na utilização das imagens que faziam parte do material coletado, e para não violar as normas estabelecidas pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, todas as imagens foram utilizadas com o cuidado de preservar o anonimato do indivíduo retratado. Quando a demonstração de corpo inteiro era crucial para a visualização de uma questão determinada, foram utilizadas ilustrações ou imagens de maiores de idade que os próprios adolescentes identificaram como representativas da questão que estava sendo abordada. Em sua grande maioria estas fotos foram extraídas de domínios públicos da Internet, contendo sempre a identificação da fonte.

O presente trabalho está estruturado em cinco capítulos. O primeiro deles tem como objetivo contextualizar a adolescência como um momento liminar entre a infância e a idade adulta, assumindo contornos específicos no tempo e no espaço. Nesta seção, desenvolvo um breve panorama histórico da adolescência e seus hábitos de consumo no Brasil ao longo das últimas décadas, tendo como ponto de partida a música e seus reflexos na sociedade. Posteriormente, estabeleço também um recorte do universo dos adolescentes que participaram desta pesquisa, identificando-os no que diz respeito a sua localização social e econômica, bem como seus hábitos de consumo, lazer e atividades cotidianas. Com isso, pretendo demonstrar as diferenças existentes a partir de sua inserção nos diversos grupos alternativos, bem como as semelhanças provenientes deste pertencimento comum ao universo *underground*.

No segundo capítulo, de natureza teórica, procuro situar os fenômenos do consumo estabelecendo em um segundo momento sua relação com os processos de construção de identidade. Analiso as diversas formas através das quais estas categorias foram vistas no meio acadêmico para então estabelecer as bases analíticas que sustentam a argumentação presente neste trabalho.

Os capítulos três, quatro e cinco são dedicados à análise propriamente dita do material coletado por mim ao longo da pesquisa e estão divididos de acordo com os elementos mais significativos da experiência identitária destes adolescentes. No capítulo três, me dedico à descoberta e identificação destes adolescentes com as diversas vertentes do *rock'n roll*, dando destaque tanto ao aspecto coletivo da experiência musical, quanto ao elemento subjetivo presente na escolha e consumo da música. No capítulo quatro, falo especificamente das produções narrativas deste grupo, salientando a importância que elas possuem como possibilidade expressiva e fonte de significados para pensar e repensar o mundo e a si mesmo, bem como as interações sociais nas quais estão inseridos. No capítulo cinco, por sua vez, abordo a questão da “atitude” em todos os seus aspectos, sendo eles a adoção de um visual reconhecidamente alternativo, uma prática corporal específica que se baseia em um tipo de performance subversiva das práticas cotidianas, e finalmente a defesa de ideais e valores que lhes são caros por mapearem e darem sentido às emoções e sentimentos destes indivíduos, servindo para congrega-los enquanto grupo.

Na conclusão, retomo em linhas gerais as principais questões examinadas em cada um dos capítulos de desenvolvimento, tentando estabelecer um diálogo entre estes três elementos constitutivos e legitimadores da identidade alternativa, salientando a presença fundamental de uma herança romântica que leva a um tipo de consumo muito particular, que é fundamental para a identificação individual e coletiva destes adolescentes alternativos.

1 CONTEXTUALIZANDO A ADOLESCÊNCIA: UM MAPA PARA AS SUBCULTURAS JOVENS

A noção de adolescência parece muito natural, uma fase biológica da vida que faz parte do crescer e tornar-se adulto. Contudo, como aponta PHILIPPE ÁRIES (1981), esta categoria é na verdade um construto histórico e cultural que se molda de acordo com o contexto em que está inserido. O autor salienta ainda, que durante muito tempo as “fases da vida” estiveram associadas às funções sociais, e não propriamente às etapas biológicas do desenvolvimento humano. Só no século XX a adolescência deixou de ser uma categoria pouco importante para ocupar um lugar privilegiado entre as diversas etapas da vida de um indivíduo.

Assim, podemos dizer que em todas as sociedades e em todos os tempos, os indivíduos passam pelo estágio biológico da puberdade, contudo, os sentidos e significados agregados a esta etapa da vida variam profundamente de uma realidade sócio-cultural para a outra, como mostraram os estudos de MARGARET MEAD (1969) em Samoa. Na tentativa de estabelecer o que seria inato (*nature*) e o que seria propriamente cultural (*nurture*) no comportamento dos adolescentes, Mead dirigiu-se a essas ilhas localizadas no Pacífico para verificar se a rebeldia e os dilemas experimentados pelos adolescentes norte-americanos seriam um traço universal da puberdade, e analisando a vida dos jovens em Samoa acabou verificando que estes traços eram particulares de sua própria sociedade, e por tanto não poderiam ser entendidos através da biologia. A autora afirma ainda, que a própria noção de adolescência não pode ser vista como universal, pois este período de ruptura que intermedia a passagem da infância para a idade adulta, bem como os próprios referenciais que definem o que cada fase da vida representa estão relacionados às formas específicas de organização de cada cultura.

Com base nos estudos de ARNOLD VAN GENNEP (1977) sobre os ritos de passagem, é possível dizer que este momento de ruptura existente entre a infância e a idade adulta percebido por Mead em nossa sociedade, pode ser visto como um estado de liminaridade, em que não se é jovem o suficiente para manter algumas das regalias reservadas às crianças, mas ainda se é muito jovem para usufruir determinados benefícios próprios da idade adulta. GENNEP salienta que dentro de uma multiplicidade de formas conscientes ou meramente implícitas, existe nos ritos de passagem um padrão típico recorrente, que consiste em um primeiro momento de separação do indivíduo e um último momento de incorporação que inevitavelmente são intercalados por uma fase de liminaridade, ou seja, um estado intermediário, fronteiro, marginal, paradoxal e ambíguo, onde o sujeito ritual se encontra

destituído dos atributos próprios de sua antiga condição, mais ainda não possui aquelas características particulares de sua condição futura.

Esta noção proposta por GENNEP (1977), da liminaridade existente nos ritos de passagem foi largamente discutida entre os antropólogos e levou outros autores a criarem novas teorias, sendo a noção de *communitas* desenvolvida por VICTOR TURNER (1974) e a distinção entre pureza e perigo apresentada por MARY DOUGLAS (1966) duas das mais significativas. Para TURNER, a noção de *communitas* define o tipo de interação que se estabelece entre os indivíduos que se encontram no estado liminar e é caracterizada por um modo de vida que se opõe à vida ordinária, ou seja, um tipo de interação não-estruturada, onde indivíduos igualmente ambíguos se submetem em conjunto à autoridade dos “anciãos rituais”. DOUGLAS (1966) por sua vez percebia a liminaridade como um momento especial de ambigüidade classificatória que em seu limite tornava-se perigoso e negativo por desafiar um sistema de classificação previamente concebido como fixo, inquestionável e construído por categorias isoladas que não permitiam o meio termo.

Tanto o afastamento do indivíduo que constitui o momento de liminaridade descrito por GENNEP quanto o modo de vida singular percebido por TURNER (1974) e a ambigüidade salientada por DOUGLAS (1966) podem ser exemplificados pelos estudos de NORBERT ELIAS (1993; 1993a) acerca do processo civilizador. De acordo com este autor, quando as sociedades tornam-se mais complexas e centralizadas e os sujeitos tornam-se mais individualizados, como aconteceu na sociedade ocidental moderna, a especialização profissional aumenta e as possibilidades de carreira se diversificam fazendo com que a preparação necessária para o desempenho das tarefas adultas também se torne mais prolongada e complexa. Durante este período de liminaridade, os jovens são afastados do ambiente infantil onde é permitido o comportamento espontâneo incivilizado sem, contudo, serem aceitos nos círculos adultos. Os adolescentes são isolados em institutos especialmente organizados para a preparação dos moços, como as escolas, internatos e universidades, e passam a levar “uma vida social distinta, tendo uma “cultura jovem” – um mundo próprio, que diverge marcadamente do dos adultos” (ELIAS, 1994:104).

Neste momento liminar, em que o adolescente é afastado do universo adulto – mesmo que este afastamento em nossa cultura seja muito mais subjetivo do que espacial – e delegado a estas instituições preparatórias onde o contato com seus pares se torna mais intenso, ele tem a difícil tarefa de “chegar ao equilíbrio exato entre ser como os demais, em alguns aspectos, e ser singular e diferente deles em outros” (ELIAS, 1944:120), e de acordo com o autor esta tarefa nunca é simples, pois:

Desde a infância, o indivíduo é treinado para desenvolver um grau bastante elevado de autocontrole e independência pessoal. É acostumado a competir com os outros, aprende desde cedo, quando algo lhe granjeia aprovação e lhe causa orgulho, que é desejável distinguir-se dos outros por qualidades, esforços e realizações pessoais; e aprende a encontrar satisfação nesse tipo de sucesso. Mas ao mesmo tempo, em todas as sociedades, há rígidos limites estabelecidos quanto a maneira como o sujeito pode distinguir-se e o campo em que pode fazê-lo. Fora destes limites espera-se exatamente o inverso (ELIAS, 1994:120).

As análises de Elias sobre este tipo de delegação da educação dos jovens às escolas, que é uma das características da sociedade ocidental dos dias de hoje, é um exemplo importante do tipo de contextualização histórica e cultural que qualquer estudo que tenha como objeto a juventude precisa levar em conta. Tratemos então de demonstrar brevemente as transformações contextuais da juventude brasileira nas últimas décadas, tomando como fio condutor o universo musical, pois como salienta VIANNA (1998), o nascimento e desenvolvimento de todas as formas musicais têm conexões profundas e evidentes com a dinâmica da vida social e cultural de seus lugares de origem.

Muitas vezes as suas letras abordam explicitamente assuntos do cotidiano urbano que as gerou, sendo parte integrante da invenção sempre renovada de suas identidades culturais, se transformando frequentemente em símbolos de grande importância para muitos de seus habitantes (VIANNA, 1998, p. 301).

1.1 A JUVENTUDE BRASILEIRA E A MÚSICA ATRAVÉS DO TEMPO

Como salienta CRANE (2006), embalados pela crescente expectativa do sucesso da economia e da política americana no período pós-guerra, as subculturas jovens proliferaram a partir dos anos 50. Neste período, encerrava-se a escassez imposta pela guerra na Europa, e a moda tornava-se mais uma vez luxuosa com peles, *cachemire* e uma profusão de jóias. A televisão aos poucos se tornava mania na maioria dos lares americanos, e os adolescentes dispunham de mais tempo e opções de lazer, chamando a atenção da indústria cultural que não podia ignorar este novo setor cheio de potencialidade para o consumo. Foi neste período que a moda começou a se concentrar nos adolescentes oferecendo-lhes uma tendência de vestuário própria, como as calças cigarrete até os tornozelos, sapatos semelhantes a sapatilhas de balé e jeans. Surgem também os primeiros mitos jovens, como James Dean, Marlon Brando e Elvis Presley (EMBACHER, 1999), e um novo som passa a dominar as rádios, falando sobre temas próprios dos adolescentes e suas inquietações: o *rock'n roll*.

Neste período, o Brasil também passava por um momento de grande otimismo. O governo de Juscelino Kubitschek prometia fazer com que o Brasil crescesse cinquenta anos

em cinco, e para isso criou o Plano de Metas, um programa de governo minucioso que priorizava cinco setores fundamentais: energia, transporte, alimentação, indústria de base e educação. Foi em seu governo também que foi fundada Brasília, uma cidade moderna e arrojada, destinada a se tornar a capital do Brasil, nascida da criatividade sem limites do arquiteto Oscar Niemeyer e do urbanista Lúcio Costa. Com todo este desenvolvimento econômico e urbanístico e a grande expectativa quanto à modernização, pairava no ar um clima de “promessa de felicidade”, um sentimento coletivo de que o Brasil era o país do futuro e dava provas de que podia dar certo.

A auto-estima nacional vivia seus tempos áureos. Em 1954 a baiana Marta Rocha perdia por apenas duas polegadas a mais na medida dos quadris o concurso de Miss Universo, e, mesmo perdendo, passou a ser reverenciada em todo o mundo como uma das mulheres mais bonitas do planeta, tornando assim a mulher brasileira símbolo de beleza internacional. Quatro anos depois a tenista Esther Bueno vencia o torneio de Wimbledon e Ancelmo Duarte recebia a Palma de Ouro em Canes pelo filme *O pagador de promessas*. Da mesma forma, a seleção brasileira de futebol superava o complexo de inferioridade depois dos fracassos de 1950 e 1954 e vencia na Suécia sua primeira Copa do Mundo, fazendo com que o povo gritasse nas ruas que “Com brasileiro não há quem possa”.

Foi exatamente neste período cheio de esperanças renovadas que surgia nos apartamentos da Zona Sul carioca uma batida nova, dotada de um ritmo e de uma harmonia inusitadas para a época, rompendo assim com a estrutura da música popular brasileira consolidada na década de 50 que se caracterizava pelo exagero em todas as suas manifestações. Como bem define SANTUZA NAVES (2001), os cantores da época obedeciam ao estilo operístico, soltando a voz ao máximo e exibindo-a com floreios os mais variados. No que diz respeito a postura de palco dos cantores, pode-se observar uma apresentação quase teatral, fazendo uso de figurinos reluzentes e penteados elaborados.

A juventude da época começava a acreditar que esta postura exagerada dos cantores interpretando canções melodramáticas, influenciadas pelo tango, pelo bolero e por uma série de baladas norte-americanas e européias eram inadequadas aos novos tempos. Na música *Corcovado* de Tom Jobim, podemos perceber uma declaração de amor a este novo movimento musical que foi chamado de Bossa nova:

*“Um cantinho um violão
 Este amor uma canção
 Pra fazer feliz a quem se ama
 Muita calma pra pensar
 E ter tempo pra sonhar*

Da janela vê-se o Corcovado
O Redentor que lindo
Quero a vida sempre assim
Com você perto de mim
Até o apagar da velha chama
E eu que era triste descrente desse mundo
Ao encontrar você eu conheci
O que é felicidade meu amor”

Essa felicidade que se resume a um cantinho e um violão é o retrato perfeito do que se propunha a Bossa Nova, e o quadro se completa com a vista do Corcovado, cartão postal da cidade berço do movimento e da juventude *clean* e minimalista que como o eu-lírico da música se despedia dos lamentos dos tangos tristes e boleros e encontrava em fim a felicidade.

O movimento Bossa novista priorizava o estilo mais intimista onde a voz era pequena e dialogava com a platéia; os ambientes onde estes artistas se apresentavam se tornaram menores, aproximando cantor e público; as grandes orquestras foram substituídas por um conjunto menor, constituído por violão, piano, percussão e baixo; por fim, a movimentação do corpo era contida e na maioria das vezes resumia-se ao famoso “banquinho e violão” que foi imortalizado pela interpretação de João Gilberto.

Parafraseando Tom Jobim, pode-se dizer “que isso é Bossa Nova, que isso é muito natural”, e era justamente esta naturalidade e simplicidade que era valorizada pelos músicos do movimento. Para uma geração que fez vanguarda cantando baixo e expressando-se de forma simples, um visual *clean* e minimalista parecia completamente adequado, pois a verdadeira beleza chamava atenção por sua naturalidade, que se adequava aos ideais Bossa novista, que valorizavam mais do que tudo a harmonia entre todos os elementos.

As camadas mais jovens identificaram-se imediatamente com a Bossa-Nova, organizando audições em universidades e pequenos teatros, praticando amadoristicamente o novo estilo e elegendo o violão como instrumento predileto da juventude. Desta forma o movimento Bossa novista tornou-se estável no cenário Brasileiro. No entanto, é preciso deixar claro que nem todos os adolescentes deste período se identificavam com a Bossa Nova. Como desabafou o cantor Erasmo Carlos “a crítica só divulga a bossa nova, mas é a turma jovem que vende discos” (PUGIALLI, 2006:161).

Foi também no final da década de cinqüenta, que o novo estilo de vida da juventude americana, embalado pelo *rock’n roll* e suas guitarras coloridas, chegou ao Brasil. Em meados de 1956 os filmes *Rock Around the Clock*, musical estrelado por Bill Halley and His Comets e *Love me Tender* de Elvis Preasley foram exibidos no país. Sobe esta influência, os jovens começaram a se dedicar ao *rock*. Nos programas de TV do Rio de Janeiro surgiram muitos

grupos de dubladores que dublavam sucessos americanos junto com apresentações de dança. Carlos Imperial, dançarino de *be-bop*, dublê de pianista e agitador cultural formou o Clube do *Rock*, um grupo de dançarinos e cantores formado por adolescentes que chegou a se apresentar ao lado de Bill Halley em seu antológico show no Maracanãzinho. Como salienta PUGIALLI (2006), o *rock* já marcava presença no Rio e em São Paulo, e a imprensa começava a acordar para o novo gosto dos brotos.

Em 1959 surge o primeiro programa de *rock* do Brasil, o *Crush in Hi-Fi* da TV Record de São Paulo, que tinha como apresentadores os irmãos Tony e Celly Campello. No mesmo ano, o *disc-jockey* Miguel Vaccaro Neto uniu-se à Editora Musical Fermata, e criou a gravadora *Young*, especializada em músicos jovens e versões de sucesso. Ao longo da década de sessenta, o sucesso deste movimento do *rock* nacional só aumentou, culminando com o programa Jovem Guarda que foi ao ar pela primeira vez no dia 22 de agosto de 1965, na TV Record, e que tinha como apresentadores os cantores Roberto Carlos, Wanderléa e Erasmo Carlos.

Vai ao ar o primeiro programa Jovem Guarda. Roberto Carlos arrumava seu microfone, e seus dedos exibiam anéis de ouro e jade. Após uma dose de San Raphael, diz algumas gírias, curva o tronco até a altura dos joelhos. O medalhão de ouro salta da camisa. Ele estica o braço e anuncia “O meu amigo Erasmo Carlos!”. Tinha início “O Maior Show da Música Juvenil”. Assim foi classificada a estréia do Jovem Guarda, sob o comando de Roberto Carlos. Das 16:30 até as 17:30, o público que superlotou o teatro ficou aplaudindo, assobiando, cantando e berrando. Mas quem arrancou maior vibração da platéia foram Os Incríveis, que “mandaram brasa”. Participaram do programa de estréia Tony Campello, Wanderléa, Rosemary, Ronnie Cord, The Jet Blacks, Erasmo Carlos e Prini Lorez. O público que assistia não passava dos 20 anos (PUGIALLI, 2006:154).

O sucesso do programa foi avassalador e pouco tempo depois de sua estréia foram lançadas as grifes “Calhambeque”, “Tremendão” e “Ternurinha”, responsáveis por consolidar definitivamente o visual “papo firme” dos brotos, composto por calças jeans (Lee) com bocas de sino e cintura *saint tropez*, cintos com fivelões, minissaias, vestidos tubinho e botinhas coloridas. O sucesso da Jovem Guarda em sua maior parte foi garantido por sua proximidade com o público, pelo fato do movimento possuir músicas feitas por jovens para outros jovens, expressando seus sentimentos, emoções e vivências em músicas simples e boas para dançar.

No entanto o clima de euforia não durou por muito tempo, e em 1964, com a Bossa Nova e a Jovem Guarda já consolidadas como as novas caras da música e da juventude brasileira, o cenário nacional mudou drasticamente. Em março daquele ano, explodia a rebelião das Forças Armadas contra o governo de João Goulart, que sem condições de reagir ao golpe exilou-se no Uruguai. Assim começava a Ditadura Militar, e o clima de perseguição

e vigilância se tornou protesto na boca da juventude. A liberdade de ir e vir era limitada e a de expressão vigiada pelo governo autoritário.

Neste momento, como indica ELIO GASPARI, “centenas de milhões de jovens nascidos após a guerra começaram a deixar crescer simultaneamente cabelos e idéias.” (GASPARI, 2002:213) A década de 60 foi tomada em todo o mundo por um espírito de contestação político-cultural, e este espírito ardia com muito mais intensidade no peito da juventude da época, que àquela altura manifestava todo o seu descontentamento com relação a família, o governo, as injustiças sociais e aos sistemas estabelecidos, tentando desta forma criar um estilo de vida alternativo.

Este foi o período em que os grupos de artistas, estudantes, *hippies*, negros, homossexuais, feministas e esquerdistas, levaram às ruas os seus gritos de protesto, e a própria Bossa Nova dava os primeiros passos no que JÚLIO MEDAGLIA (2003) chamou de a fase “participante”. Em dezembro de 1964 estreava em Copacabana o show *Opinião*, que reunia o sambão popular com jazz, baladas nordestinas, comentários políticos, e, é claro, a Bossa Nova, muito bem representada por sua musa Nara Leão cantando Carcará, que de acordo com ELIO GASPARI é “um pássaro malvado que ‘pega, mata e come’, ruim como o regime.” (GASPARI, 2002:229)

Foi neste momento de grande contestação e numa perspectiva de arte politicamente engajada, que surgiu no Brasil o movimento Tropicalista liderado por Caetano Veloso e Gilberto Gil, que unia o protesto e a valorização da cultura nacional ao som das guitarras utilizadas pela Jovem Guarda. A característica mais importante deste novo movimento foi a ruptura com o conceito da forma fechada, pois os Baianos, como salienta SANTUZA NAVES (2001), inventaram uma nova relação com a diferença, assumindo uma postura afirmativa e comprometendo-se de modo indiferenciado com todos os aspectos captáveis do universo brasileiro, como o brega e o *cool*, o nacional e o estrangeiro, o erudito e o popular, o rural e o urbano e assim por diante. Com a Tropicália, temos um retorno à exuberância rejeitada pela Bossa Nova, mas desta vez de forma totalmente nova. As interpretações tropicalistas tinham sempre um apelo circense que buscava integrar todas as tendências adotadas pelo movimento ao ideal de liberdade em todos os sentidos – liberdade de expressão, liberdade criativa, etc.

De acordo com Regina Boni, principal figurinista dos artistas da Tropicália, em entrevista para o site da revista. Veja em 17 de outubro de 2002:

Tropicalismo é antes de mais nada um bicho-de-sete-cabeças, arquetípico, faminto e esplendoroso que habita as águas profundas deste pequeno universo de todos nós. Um bicho lindo, alegórico, feito de isopor e purpurina, cujo dramático destino é

desfilar eternamente. (...) Estas roupas que eu fazia e minha mãe costurava não eram roupas, mas uma espécie de organização do delírio, ou melhor, uma declaração de amor e felicidade em estado bruto, com alto teor de pureza. (...) Esta circunstância ocasional de dar forma concreta às idéias, emoções sensíveis, à música era altamente excitante. Quando eu desenhava, (...) o que eu fazia era apenas retirar formas e imagens do repertório do inconsciente coletivo: vieses de Jane Harlow, cetim dos filmes da década de 30, fitas de quarenta, tecido de forrar caixinha de música, rosas matizados em fios de seda, boás de plumas, guarda-chuvas de cabo de galalite à prova de bala, malhas de metal. Peles - não de vison, mas de coelho e tintas de anilina rosas, amarelas, roxas. Jerseys drapeados, decotes, violetas, passarinhos empalhados na cabeça, plástico fazendo papel de couro, meias com papoulas no joelho, feltro no lugar de casimira inglesa, olho de bicho de pelúcia como botões, tecidos de fibra de banana bordados com fio de prata que era fabricado nas Filipinas. Pura luxúria, brincadeira.

A postura estética dos artistas tropicalistas estava bem de acordo com as pretensões do movimento, esta moda delirante anunciado por Regina Boni era apenas mais um dos elementos que compunham a grande colcha de retalhos que era a Tropicália. Era preciso chamar a atenção das pessoas para este novo passo da música popular brasileira que era a Tropicália e isso era feito através do choque como pode ser visto no trecho da reportagem “Baianos na TV: Divino, Maravilhoso”, publicada no jornal A Folha de São Paulo a respeito da estréia do programa¹ estrelado pelos músicos da Tropicália na TV Tupi:

Do primeiro Divino, Maravilhoso participaram Caetano Veloso, Gilberto Gil, Jorge Ben, Os Mutantes, Gal Costa e o conjunto Os Bichos. Quem ficou em casa para ver mais um programa de televisão, enganou-se e, diante do engano, aplaudiu com entusiasmo ou vaiou com ódio. Indiferente ao que acontecia no palco, todo decorado com quadros pop de um pintor japonês, é que não se ficou.

No começo aparece Caetano, de blusa militar aberta sobre o torso nu e o cabelo penteado. Senta-se num banquinho, em estilo ioga, e começa a cantar Saudosismo, sua nova música, toda nos moldes da bossa nova original, bem Tom Jobim, bem João Gilberto. Mas a música é para proclamar um Chega de Saudade e Caetano assanhar o cabelo e Os Mutantes entrarem em cena e começarem todos freneticamente, amalucadamente, a fazer o "som livre". No auge da improvisação, com guitarras, gritos e movimentos de quadris, Caetano diz que vieram mostrar o que estão fazendo e como estão fazendo. E o programa daí para o fim é o mau comportamento total, caótico nos sons e gestos, alucinação (FOLHA DE S. PAULO, 30 de outubro de 1966).

A Tropicália pode ser entendida como uma releitura nacional de um fenômeno que se intensificava mundo afora: a invasão inglesa. Como salienta FRIEDLANDER (2004), enquanto os últimos acordes do *rock* clássico eram ouvidos nos Estados Unidos e o *rock* juvenil e inocente da década de 50 começaram a dar lugar à artistas como Bob Dylan e Joan

¹O programa *Lindo, Maravilhoso* estreou em 28 de outubro de 1968 com a participação de todos os artistas envolvidos com o movimento e de convidados como Jorge Ben, Paulinho da Viola e Jards Macalé, indo ao ar toda segunda-feira, às 21h30. No entanto o programa foi interrompido em dezembro daquele mesmo ano, em consequência do Ato Institucional nº 5. No dia 27 de dezembro de 1968 Caetano e Gil foram presos pelo regime Militar e mandados para o exílio.

Baez , que estavam mais preocupados em passar mensagens importantes através de uma junção do *rock* e da música *folk*, um som completamente novo atravessava o Atlântico para dominar o mundo, e este ataque era liderado pelos Beatles, seguidos de perto por bandas como Rolling Stones e The Who.

No Brasil, o grande responsável pela chegada desta nova onda de *rock* foi o DJ Big Boy, que como locutor, introduziu uma linguagem jovem, mais próxima do público que o ouvia, e como programador, demonstrou extrema sensibilidade ao captar o gosto do público, observando as tendências musicais ao redor do mundo e inovando a partir de idéias que modificariam todo um sistema de programação estabelecido. Seu "*hello crazy people!*", a maneira irreverente como saudava os ouvintes, tornou-se marca registrada de um estilo próprio, descontraído, diferente da voz pomposa dos locutores da época, e de segunda a sexta-feira às seis horas da tarde toda a juventude do Rio de Janeiro parava para escutar os sucessos mundiais mais recentes no programa da Radio Mundial, *Big Boy Show*.

Além de manter dois programas diários na Rádio Mundial, *Big Boy Show* e *Ritmos de Boite*, um na Rádio Excelsior de São Paulo e um semanal especializado em Beatles, o *Cavern Club*, também na Mundial, Big Boy atuava como programador, colunista em diversos jornais e revistas, produtor de discos e DJ dos “Bailes da Pesada”. Os primeiros bailes foram realizados na Zona Sul, na casa de show Canecão, aos domingos no começo dos anos 70. A festa era organizada por Big Boy e pelo discotecário Ademir Lemos, que até então só trabalhava em boates. Os “Bailes da Pesada”, como eram chamadas essas festas domingueiras no Canecão, atraíam cerca de cinco mil dançarinos de todos os bairros cariocas, tanto da Zona Sul quanto da Zona Norte. A programação musical também tendia ao ecletismo: tocando *rock*, *pop*, e o *soul* de artistas como James Brown, Wilson Pickett e Kool and the Gang. Com o fim das festas sediadas no Canecão, o Baile da Pesada foi transferido para os bairros do subúrbio, sendo realizado cada fim de semana em um bairro diferente e contando com a presença de uma legião fiel de dançarinos que ia a todos os lugares, do Ginásio do América ao Cascadura Tênis Clube.

Alguns dos seguidores dos Bailes da Pesada tomaram a iniciativa de montar suas próprias equipes de som para animar pequenas festas e estes bailes foram o primeiro passo para que na segunda metade da década de setenta, chegasse ao Brasil uma nova onda, a disco, também conhecida como “juventude dourada”. Imortalizada pelo filme “Os embalos de sábado á noite” e pela novela *Dancin’days*, esta geração rumava para as discotecas paramentados com as *leggings* de *lycra* bem justas, os colans que substituíam os tops com saíões, pantalonas ou shorts, e as sandálias de plataforma ou melissinhas de plástico com

meias de Lurex. O visual *funk/black* também estava em moda, composto por: “calças justas com enormes bocas de sino, “pisantes incrementados” (em várias cores, solado grosso, plataforma, saltos altos), paletós, camisas e camisetas bem ajustados, minissaias, meia arrastão, lamê, cores fortes” (BAHIANA, 2006:252).

Neste mesmo período, o movimento *punk* chegou ao Brasil com sua coloração política marcante, emergindo justamente onde se registrava a primeira greve do país em uma década: o ABC paulista. O movimento chegou ao país justamente quando a discoteca se tornava mania nacional através da novela *Dancin'days*, e por isso, os confrontos que no exterior se davam entre roqueiros “clássicos” e *punks*, no Brasil ocorreram entre *punks* e discotequeiros. Na trilha do *punk*, o *rock* nacional foi revigorado neste período, com o sucesso de cantores como Raul Seixas e Rita Lee. Os Novos Baianos de Moraes Moreira, Pepeu Gomes e Baby Consuelo levaram adiante as idéias de fusão da Tropicália, assim como o pernambucano Alceu Valença, pai do forrock. Já os Secos & Molhados adaptaram o *glitter rock* de David Bowie à música folclórica de diversas procedências, criando um sucesso nunca antes visto. Esta nova onda *rock* se estendeu também para outras áreas da cultura, influenciando a criação de grupos de teatro como Asdrúbal Trouxe o Trombone, que em um momento de arte engajada em que um grupo de teatro sério deveria ter um nome como “oficina”, “arena” ou “opinião”, exibia uma “postura *rock'n'roll*, aberta, circense, flertando com a anarquia” (BAHIANA, 2006:339).

Durante a década de oitenta, ocorreu no Brasil uma grande pluralização dos estilos, que fez com que não existissem mais, grandes blocos de subculturas, mas tribos menos aglomeradas em torno de gostos comuns que, muitas vezes, se interpretavam. Assim, conviviam na cena musical e estética os *new wavers*, *metaleiros*, *punks*, *rastas*, *skas*, *pops*, entre outros. No entanto, a cena musical desta época foi indiscutivelmente dominada pelo *rock* nacional, um movimento que reuniu bandas de todas as partes do Brasil, como Blitz, composta por integrantes do grupo Asdrúbal Trouxe o Trombone, Paralamas do Sucesso, Titãs, Barão Vermelho, Kid Abelha e os Abóboras Selvagens, Legião Urbana, Nenhum de Nós, Ira!, RPM, entre outros. Foi em meados desta década que ocorreu também o primeiro *Rock in Rio*, show que reuniu mais de um milhão de pessoas ao longo dos dez dias de apresentação. O *Rock in Rio* foi sediado na Cidade do *Rock*, construída especialmente para o evento, e recebeu quatorze atrações internacionais e quinze atrações nacionais, formada em grande parte por estes novos sucessos do *rock* brasileiro (ALZER e CLAUDINO, 2004).

A década de oitenta também teve como novidade o nascimento dos videoclipes, que permitiram a criação da MTV brasileira em outubro de 1990. A MTV é o maior canal de

música do país, exibindo sua programação via TV aberta e paga (cabo e satélite). No início de suas operações, o canal exibia, na maior parte do tempo, videocliques e programas dedicados à música. Com o passar dos anos estas características foram se alterando e atualmente a emissora exibe uma programação prioritariamente dedicada à cultura e ao comportamento jovem. O surgimento da MTV permitiu também uma penetração maior e mais direta da música internacional no país. Foi através dela que, na década de noventa, o movimento *grunge* chegou ao Brasil, tendo como principais nomes as bandas Alice in Chains, Nirvana, Soundgarden e Pearl Jam. O movimento *grunge* surgiu nas cidades do noroeste dos Estados Unidos, como Seattle, Olympia, e Portland, e tem raízes na música independente, tornando-se comercialmente bem-sucedido como uma ramificação de outras vertentes do *rock* como o *punk* e o *hard rock*. Calça rasgada, jeito largado, camisas de flanela quadriculadas, *all stars*, eram elementos típicos do visual dos jovens no início da década de 90, sendo esta a imagem que até hoje é associada ao movimento.

No final da década de noventa, com a “morte” do *grunge*, que se seguiu ao suicídio do cantor Kurt Cobain, vocalista da banda Nirvana, uma profusão de novos estilos e vertentes do *rock* dominaram a cena musical, cada um deles acompanhado por sua respectiva tribo urbana ou subcultura jovem. Até os dias de hoje, é esta pluralidade que constitui a cultura jovem, e tentar descrever cada um destes grupos seria um esforço inconcebível para um trabalho como este. No entanto, como salienta CLAUDIA REZENDE (1990), muito mais do que a necessidade de relativizar o conceito de adolescência no tempo e no espaço, temos que estar atentos para a diversidade de contextos sócio-culturais que compõe a própria sociedade em que vivemos, em especial o meio urbano, e que faz com que nos deparemos não com uma, mas diversas formas distintas de ser jovem, que coexistem e interagem entre si. Assim, torna-se fundamental uma descrição mais detalhada dos adolescentes que fizeram parte da pesquisa e de seu pertencimento.

1.2 OS ADOLESCENTES DO GRUPO PESQUISADO:

Esta multiplicidade de identidades e padrões de comportamento presente simultaneamente na sociedade em que vivemos torna-se clara no trabalho de JOANA MACINTOSH (2004) sobre formas de classificação adolescentes, onde a autora parte de categorias nativas para demonstrar as subdivisões encontradas dentro de um mesmo universo sócio-cultural e como estas diferentes classificações influenciam a interação dos indivíduos. De acordo com esta autora, o universo adolescente, ou *teen*, pode ser percebido em uma

relação “estabelecidos”/*outsiders*, na qual aqueles que optam por um estilo de vida fora dos padrões “pagam um preço” demasiado caro à medida que sua escolha implica desvantagens profundas no que diz respeito às relações de amizade, relacionamentos afetivos e popularidade. Contudo, ao ler o trabalho de Macintosh, diversas inquietações me ocorreram: Será que o universo adolescente pode realmente ser entendido em uma relação dicotômica tão radical? Será que estas desvantagens realmente existem? E, se elas existem, o que levaria um adolescente a se identificar com estes grupos *outsiders*?

Partindo destes questionamentos, me dediquei a estudar adolescentes pertencentes a grupos *underground*, ou seja, aqueles que estão congregados na base de seu gosto musical – neste caso o *rock’n roll* – no padrão de consumo semelhante, em sua predileção por pessoas que tenham gostos e crenças similares aos seus, e, principalmente, na adoção de um visual que escape aos padrões vistos pelo censo comum como normais. Por classificarem a si mesmos como oposição ao socialmente estabelecido, estes jovens também são chamados de alternativos, e suas práticas se baseiam na construção de posicionamentos e visões de mundo específicas que definem conceitos próprios de diferenciação e autenticidade, ao mesmo tempo em que criam sua própria hierarquia sobre o que é válido e legítimo na cultura popular. Como salienta THORNTON,

Mais do que “na moda” ou “moderno”, sons e estilos *underground* são “autênticos”, e são situados em oposição a produção e ao consumo em massa. *Undergrounds* denotam mundos exclusivos cujo ponto principal não é o elitismo, mas aqueles parâmetros geralmente relacionados a grupos particulares [...] *Undergrounds* são construções nebulosas: seus públicos afastam-se de uma categorização social definitiva [...] *Undergrounds* se definem mais claramente pelo que eles não são – isto é, *mainstream* (THORNTON, 1994; 177 apud FEITOSA, 2003:08).

No entanto, é fundamental deixar claro que, mesmo que estes adolescentes se situem em oposição a práticas culturais que associam ao *mainstream* e acreditem participar de uma cultura que se opõem radicalmente à cultura massiva, esta relação fixa de oposição determinista não existe de fato, afinal, estes adolescentes estão em diálogo constante com bens culturais que são (re)interpretados e (re)apropriados a todo momento, assumindo usos, valores e significados que oscilam entre o *underground* e o *mainstream* de acordo com contextos específicos. O universo *underground* ao qual estes indivíduos pertencem é mais um espaço de negociação, no interior do qual o consenso quase nunca existe.

Ao longo do trabalho de campo que se estendeu entre os meses de março e outubro de 2006, estabeleci uma rede social de entrevistados tendo como referência dois pontos fundamentais que me permitiram obter uma amostra coerente para os objetivos desta

pesquisa: todos são pertencentes a uma classe média urbana, possuindo históricos sócio-culturais e atividades cotidianas semelhantes; e todos possuem uma forma de vestir alternativa, mesmo que o termo moda não seja bem aceito pela maioria dos entrevistados por ser entendido estritamente como modismo, aceitação social, comércio e/ou mera aparência. Costuma-se empregar o termo estilo, com o significado de “roupa como afirmação pessoal”, ou mais comumente ainda o termo visual ou *look*.

A totalidade de meus entrevistados é composta por vinte adolescentes – nove moças e onze rapazes – que possuem entre quatorze e dezessete anos e estão cursando o ensino médio em grandes colégios particulares da cidade de Niterói. Destes entrevistados, treze estudam em colégios particulares católicos e imensamente tradicionais, como Instituto Abel e Colégio Nossa Senhora da Assunção e sete são alunos de colégios particulares e cursos preparatórios como Rede MV1, Sala 2 e Argumento. No que diz respeito a opção religiosa, é importante salientar que, mesmo entre aqueles que freqüentam colégios católicos, religião e espiritualidade são vistas como coisas distintas e a grande maioria destes adolescentes disseram ser pessoas espiritualizadas, sem contudo se identificarem com qualquer sistema religioso específico. Um dos entrevistados afirmou ser católico e o outro espírita de centro de mesa, e ambos freqüentam assiduamente os encontros e eventos de suas respectivas religiões. Treze deles alegaram acreditar em uma força superior que não está relacionada a uma religião específica; três disseram que em teoria pertencem a mesma religião dos pais, mas que na prática não se interessam pelo assunto nem freqüentam ou seguem os preceitos destas religiões. Outros dois entrevistados acreditam que a religião é uma forma de alienação e dominação do povo, e por isso são contra qualquer afiliação religiosa.

A configuração familiar destes adolescentes é bem variada, oito deles tem pais divorciados, sendo que apenas uma das entrevistadas não mora com a mãe, outros nove vivem com ambos os pais, um vive com os avós, e um com a mãe viúva. Um dos principais pontos de encontro entre meus entrevistados é o fato de pertencerem a famílias de classe média letrada e financeiramente bem sucedidas, nas quais todos os pais possuem o terceiro grau completo e atuam em sua área de formação – engenharia, direito, medicina, odontologia, entre outras – da mesma forma que as mães, com a exceção de três delas que se dedicam exclusivamente à casa e aos filhos, uma delas por não possuir formação profissional e as outras duas por opção pessoal. A estabilidade financeira das famílias permite que nenhum destes adolescentes tenha a necessidade de exercer qualquer tipo de atividade remunerada, e seus rendimentos provêm do recebimento de mesada e ao pedirem aos pais quando

necessário, seja para as despesas diárias como passagem de ônibus e alimentação no colégio, ou para comprar roupas, CDs, ingressos para festas, shows, cinemas e boates, entre outros.

A totalidade de meus entrevistados frequenta o colégio no período da manhã, e aqueles que estão cursando o segundo e o terceiro ano do ensino médio frequentemente assistem aulas extras e específicas no período da tarde. Paralelo a isso, todos desenvolvem atividades extracurriculares como cursos de língua estrangeira, informática, a prática de atividades esportivas como natação, futebol e diversos estilos de artes marciais, e principalmente, noventa por cento deles está aprendendo a tocar algum instrumento musical, em geral, a guitarra. O lazer destes adolescentes compreende basicamente as idas frequentes ao cinema, com os pais ou com o grupo de amigos, os grandes shows de bandas internacionais de *rock* que acontecem com pouca frequência nas grandes casas de show do Rio de Janeiro, mas que quando acontecem são os eventos sociais mais comentados entre estes adolescentes, os shows de bandas alternativas que acontecem de sexta a domingo em pontos específicos da cidade - Convés e Colorbar, que ficam no Gragoatá e Arab's Café, que fica em Piratininga - e as seções semanais de RPG.

A sigla RPG pode ser traduzida literalmente como Jogo de Interpretação de Papéis e consiste em um jogo de estratégia e imaginação em que os jogadores interpretam personagens criados por eles mesmos de acordo com a ambientação que será utilizada no jogo. As ambientações do RPG são variadas, podendo incluir universos ficcionais oriundos da literatura e do cinema como Harry Potter, Senhor dos Anéis, Star Wars e o mundo dos Super Heróis das editoras DC e Marvel. Contudo, os dois sistemas mais utilizados pelos jogadores se baseiam em universos criados pela editora Devir com esta finalidade específica, sendo eles a Fantasia Medieval e o Mundo das Trevas.

Em minha rede de entrevistados, existiam dois grupos distintos de RPG, sendo que um deles se encontrava todas as quartas-feiras após o colégio para jogar uma campanha do sistema “Vampiro: a Máscara”, e o outro se encontrava às sextas-feiras na casa do mestre da campanha e passavam a madrugada inteira jogando *D&D* - Dungeons & Dragons – um sistema de fantasia medieval. Os cinco adolescentes deste segundo grupo chamavam seu encontro semanal de “virada”, pois ficavam jogando de um dia para o outro ao mesmo tempo que falavam de temas diversos, como a escola, os relacionamentos e diversos outros assuntos relativos ao cotidiano e seus interesses, sem contudo estarem diretamente ligados ao RPG. Justamente por isso as seções eram socialmente importantes, já que faltar a uma delas significava ficar desinformado e “por fora” dos acontecimentos daquela semana.

Outro fator importante relacionado ao RPG, é a sua influência sobre os hábitos de leitura destes adolescentes, que acabam indo além dos livros específicos para a prática deste tipo de jogo. Pela influência dos universos utilizados ao longo das campanhas, os jogadores acabam se interessando por um tipo de literatura específica, primeiramente com o intuito de inspirar-se para a composição dos personagens, e posteriormente por se ligarem emocionalmente ao universo em questão. Os jogadores de “Vampiro, a Máscara” demonstram uma predileção especial pelos livros da autora americana Anne Rice, que publicou as séries *Crônicas Vampirescas*, na qual está inserido o bestseller *Entrevista com o vampiro*, e *Novas Crônicas Vampirescas*, bem como os clássicos de horror *Frankenstein* de Mary Shelley e *Drácula* de Bram Stoker. Já os jogadores de RPG medieval têm como principal leitura os livros de JR Tolkien, *O Hobbit*, *O senhor dos Anéis* e *O Silmarillion*, juntamente com os livros da série *Harry Potter* da autora J. K. Rowling, *Eragon* de Christopher Paolini, e diversos outros títulos ambientados na Idade Média como *As Brumas de Avalon* de Marion Z Bradley e as trilogias *As Crônicas de Artur* e *A Busca do Graal* de Bernard Cornwell.

Juntamente com este tipo de leitura, e aquela recomendada pela escola, os adolescentes por mim entrevistados consomem revistas com uma certa frequência. Os títulos mais consumidos são a revista de RPG *Dragão Brasil*, as revistas de música *Guitar Player* e *Roadie Crew*, e a revista feminina direcionada ao público adolescente “Capricho”, que de acordo com minhas entrevistadas, difere dos demais títulos deste segmento por possuir uma abordagem e um *layout* menos conservadores e mais direcionados ao público alternativo. Outro material de leitura importante são as revistas em quadrinho, tanto aquelas que possuem o formato americano (HQ ou *comic*) quanto as de origem japonesa (mangás). O consumo destas publicações leva a uma outra prática muito popular entre os adolescentes, o *Cosplay*, que consiste na confecção de fantasias a partir dos personagens existentes em revistas, livros e desenhos animados. A utilização destas fantasias acontece em eventos específicos onde os *cosplayers* se reúnem para interpretar estes personagens.

Além das revistas, o computador é largamente utilizado para que estes jovens se mantenham atualizados, tanto com as novidades mundiais referentes ao universo *underground* a que pertencem, quanto com o que está acontecendo em seu círculo próximo de amigos. Usuários de um aparato tecnológico cada vez mais extenso, estes jovens dispensam grande parte de seu tempo livre utilizando a Internet para fazer o *download* de músicas e vídeos que

são salvos em seus iPods² ou gravadas em CDs e DVDs; jogando jogos de RPG em rede como *Ragnarök Online*³ e utilizando programas de bate-papo como o *MSN Messenger*⁴ e sites de relacionamento como o *Orkut*⁵. Grande parte de meus entrevistados possui também diários (*blogs*) e álbuns fotográficos virtuais (*fotologs*), onde relatam sua vida cotidiana, as novidades sobre suas bandas, e têm estes relatos comentados pelos amigos. Toda esta interação existente através do MSN, do Orkut e dos diários virtuais, é caracterizado por ALMEIDA e TRACY (2003) como uma “social virtual”, que contribui para a manutenção do grupo real destes indivíduos, permitindo que estejam em contato constante uns com os outros.

Outro ponto fundamental na descrição dos adolescentes que fizeram parte desta pesquisa é o papel central que a música ocupa na vida de cada um deles. Quinze dos vinte entrevistados possuem pelo menos uma banda de garagem, sendo que apenas um deles não toca nenhum instrumento e por isso ocupa o vocal de sua banda. O instrumento mais tocado é a guitarra, seguido por baixo, bateria e teclado. O violão apesar de ser tocado pela grande maioria deles não está presente na formação das bandas, e é utilizado apenas em reuniões de amigos para “dar o clima”, como opção aos instrumentos elétricos que requerem todo um aparato de fios e amplificadores que são carregados com dificuldade. Vale ressaltar ainda, que mesmo os adolescentes que não tocam e não participam de alguma banda, estão em constante convivência com este universo por freqüentarem assiduamente os ensaios e shows das bandas de amigos e namorados.

Todos estes adolescentes tem como estilo musical favorito o *rock’n roll*, contudo, as vertentes de *rock* ouvidas por eles variam bastante: cinco de meus entrevistados são *punks*, quatro são *grunges*, cinco são *emos*, quatro são metaleiros e dois deles se definiram como roqueiros clássicos. No entanto, estas diferenças os afastam menos do que possa parecer, já que no circuito alternativo de Niterói direcionado para esta faixa etária, os shows de bandas *punks*, *emos*, *grunges* e de metal acontecem nos mesmos lugares e nos mesmos eventos. A

² O iPod é o principal modelo de tocador de áudio digital (MP3 player) utilizado pelos adolescentes entrevistados, mesmo não sendo o único. Trata-se de um aparelho eletrônico capaz de armazenar e reproduzir arquivos de áudio do tipo mp3.

³ Ragnarök Online é um jogo de interpretação online e massivo para múltiplos jogadores (MMORPG), ou seja, um jogo de computador e/ou vídeo game que permite a milhares de jogadores criarem personagens e interagirem em um mundo virtual dinâmico na Internet.

⁴ MSN Messenger, ou apenas MSN, é um programa de mensagens instantâneas criado pela Microsoft Corporation. O programa permite que um usuário da Internet se comunique com outro que tenha o mesmo programa em tempo real, podendo ter uma lista de amigos “virtuais” e acompanhar quando eles entram e saem da rede.

⁵ O Orkut é uma rede social filiada ao Google, criada em 19 de janeiro de 2004 com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos. Seu nome é originado no projetista chefe, Orkut Büyükkökten, engenheiro turco do Google. Cada um dos usuários do Orkut possui um perfil composto por aspectos sociais, pessoais e profissionais de suas vidas; um grupo de amigos que pode chegar a, no máximo, 1.000; e uma lista de Comunidades, que funcionam como fóruns de interesses comuns.

única exceção existente é o convívio dos *emos* com os outros grupos, que se torna complicado por seus integrantes serem vistos pelos demais como indivíduos excessivamente sentimentais, depressivos, sexualmente ambíguos e mais preocupados com a aparência e com o estilo do que com a música em si.

A seguir, estabeleço em tópicos uma descrição simplificada, mas bastante útil para os fins deste trabalho, contendo o histórico de cada um dos estilos aqui utilizados, bem como as principais características dos indivíduos que se identificam com cada um destes grupos.

1.2.1 Roqueiros Clássicos

Acho que a minha geração deu o grande azar de atravessa a adolescência em uma época culturalmente pobre, que não tem nada que preste pra ouvir. Claro que tem uma coisa ou outra legal, mas nada se compara com o *rock* de verdade... coisa do tipo *Pink Floyd* e *Led Zeppelin*. Eu amo *rock* clássico, e não troco ele por nada! (CATARINA – 16 anos).

No início dos anos 60 os holofotes do cenário *rock* se voltaram de forma significativa para a Inglaterra, onde a juventude se apropriava da batida criada nos Estados Unidos, associando ao *rock* clássico de cantores como Chuck Berry, Little Richard, Bill Haley, Elvis Presley, Jerry Lee Lewis e Buddy Holly elementos do *pop* e do *rockabilly*. Em pouco tempo este novo som atravessou o Atlântico chegando às principais paradas de sucesso em um movimento que ficou conhecido como A invasão britânica, que tinha como principais nomes os Beatles, os Rolling Stones e o The Who. A influência destas bandas na cultura ocidental foi enorme, transformando não só a aparência e o comportamento dos jovens como as discussões sobre cultura, política e moralidade da época. Além disso, as experiências musicais realizadas por estes três grupos ajudaram a redefinir a natureza da música, das letras e da cultura *rock*. A principal inovação ocorrida nesta época foi o destaque dado ao guitarrista, à medida que as improvisações e os solos se tornaram um sinônimo de qualidade. Em consequência destas transformações alguns guitarristas de excepcional talento como Eric Clapton e Jimi Hendrix destacaram-se no cenário *rock*, abrindo caminho para uma nova vertente musical conhecida como *hard rock*, que tinha como principais nomes o Led Zeppelin e o AC/DC (FRIEDLANDER, 2004).

A totalidade dos adolescentes que se identificou como roqueiro clássico, começou a ouvir *rock* desde criança por influência dos pais, que viveram ouvindo os grupos citados anteriormente juntamente com outros ícones deste período como Pink Floyd e Judas Priest, ou seja, bandas que hoje são conhecidas com “os dinossauros do *rock*”. Boa parte destes grupos

já não existe mais, no entanto, continuam exercendo grande influência sobre as novas gerações. Visualmente, este grupo se apresenta de forma mais simples do que os demais, dando preferência às calças jeans, as camisas simples com estampas de banda e cores variadas, e com acessórios e elementos de inspiração retrô, que remetem às décadas de 60 e 70. Na forma de se relacionar com os integrantes das demais vertentes de *rock*, apresentam sempre um certo saudosismo acerca de um tempo que não vivenciaram mas que acreditam ter sido melhor do que os de hoje. Seu discurso é sempre marcado pela excelência musical dos músicos das décadas de 60 e 70 em contraste com o som “sem sentido” e as letras “comerciais” apresentados pelos músicos de nosso tempo.

1.2.2 *Punks*

Ser *punk* não é como algumas pessoas pensam, sair quebrando tudo, e se vestir segundo a modinha. Ser *Punk* é você querer se expressar... mas como as pessoas normais são apenas números para aqueles pilantras, agente tem que se expressar de uma forma mais *punk*! Mais agressiva... (MARIANA – 16 ANOS).

No início da década de 70 os primeiros ouvintes do *rock* deram lugar a uma nova geração faminta por novidade, que buscava novos sons na música de cantores-compositores como Elton John, Paul Simon, Neil Young, e grupos como Eagles e Chicago. Neste período, predominantemente marcado pela música pop, a tecnologia de gravação tornou-se altamente sofisticada e um músico que não pertencesse a uma grande gravadora conseqüentemente não seria colocado em uma programação de rádio que se tornava cada vez mais restrita e competitiva. Como forma de protesto a esta “música comercial”, em meados da década de setenta, surgiu na Inglaterra o movimento *punk*, tendo como pioneiros os Sex Pistols. A música *punk* desde sua origem até os dias de hoje passou por diversas mudanças e subdivisões, englobando características que vão do *pop-rock* irônico e politicamente indiferente ao ruidoso discurso político panfletário. Apesar disso, nos diversos estilos de música *punk* o caráter socialmente crítico é bastante recorrente e a ausência destas características é vista por alguns como justificativa para o não-reconhecimento de uma banda como sendo do estilo *punk*.

Outro aspecto fundamental deste grupo é a forma peculiar de vestir-se, que pode ser reconhecida pela combinação de alguns elementos considerados típicos como alfinetes, *patches*, lenços no pescoço ou à mostra no bolso traseiro da calça, calças jeans rasgadas, calças pretas justas, jaquetas de couro com rebites e mensagens inscritas nas costas, coturnos,

tênis *all star converse*, correntes, corte de cabelo moicano, e em alguns casos lápis ou sombra nos olhos. No entanto, vale ressaltar que nem todos os *punks* dos dias de hoje adotam o visual em sua completude, um número considerável deles, principalmente os adeptos do sub-gêneros *hardcore*, apresentam uma aparência menos chamativa, atentando apenas para a importância de ter um visual que seja "artesanamente" desleixado e que carregue alguma sugestão ou similaridade com o *punk* sem necessariamente utilizar os itens tradicionais do estilo.

1.2.3 Metaleiros

Pra ser metaleiro você tem que ter atitude e, é claro, o sangue do metal nas veias. Eu adoro meu cabelo comprido e as minhas roupas, mas acho que o coturno, o cabelo e as correntes são só o complemento, coisas que eu uso porque me sinto bem. O que realmente importa é o som... (JOÃO – 16 anos).

O *heavy metal* ou simplesmente metal é um estilo musical derivado do *Hard Rock* e se caracteriza pela predominância sonora de guitarras amplificadas, por vezes sob o efeito de pedais de distorção, com ritmos rápidos e amplificados. As primeiras sementes do *heavy metal* foram plantadas pela banda The Who ainda na década de sessenta e ao longo dos anos setenta começou a florescer com o som do Led Zeppelin e do Black Sabbath. No que diz respeito ao seu lugar de origem, podemos dizer que o *Heavy metal* desenvolveu-se simultaneamente nos Estados Unidos e na Inglaterra. A banda inglesa Black Sabbath foi a primeira a utilizar as imagens de morte, demônios e ocultismo e, até os dias de hoje, reza a lenda que o vocalista Ozzy Osbourne teria se submetido a uma série de injeções anti-rábica depois de arrancar com os dentes a cabeça de um morcego durante um show. O Judas Priest ficou famoso pelo visual de motoqueiro composto pelas pesadas roupas de couro e por ter acelerado o ritmo do metal ao acrescentar mais uma guitarra a sua formação original. Já o Iron Maiden, batizado com o mesmo nome de um instrumento de tortura medieval, tinha letras apocalípticas, que se dedicavam a depressão, o juízo final e a chegada do anticristo. Paralelamente, nos Estados Unidos o *heavy metal* foi representado pela banda Van Halen, que destacava-se principalmente pelo virtuosismo de sua técnica profundamente influenciada pela música clássica (FRIEDLANDER, 2004).

No princípio, o público que ouvia metal era constituído basicamente por jovens brancos, alienados, oriundos da classe operária, e que se identificavam com este estilo de *rock* por perceberem nele imagens de poder, intensidade, exibição e perigo. Contudo, nos anos oitenta o *heavy metal* já tinha se tornado uma vertente do *rock* plenamente estabelecida, e seu

público já incluía muitos adolescentes e mesmo aqueles fãs do The Who que estavam saudosos da explosividade e das apresentações vibrantes que foram marcas registradas desta banda. A partir deste momento, foi criada uma série de subgêneros como *Black metal*, *Death metal*, *Doom metal*, *Folk metal*, *Gothic metal*, *White metal*, Metal industrial, Metal progressivo, *Metalcore*, *Power metal*, Metal melódico, *Speed Metal*, *Symphonic metal*, *Thrash metal*, etc. Entre meus entrevistados, pude perceber que os subgêneros de metal são freqüentemente consumidos simultaneamente, em combinações que levam em conta principalmente o tema a que se dedicam as músicas. No caso dos metaleiros que participaram desta pesquisa a combinação mais consumida é a de *Power Metal*, que se caracteriza por temas históricos, tratando de guerras, grandes impérios, mitologia e fantasia medieval, com o *Folk metal*, que consiste na junção do *heavy metal* tradicional com elementos de músicas populares de raiz como a celta, eslava, escandinava, védica, etc. A predileção por este tipo de tema demonstra mais uma vez a forma como o RPG influencia a vida destes garotos.

No que diz respeito a forma de vestir, os metaleiros usam cabelo comprido, calças jeans ou calças pretas, tênis ou coturnos, camisas pretas, preferencialmente de banda, acessórios de metal geralmente em formato de caveiras e muitas correntes – cordões, pulseiras ou uma corrente comprida com uma das pontas presa ao gancho do cinto e a outra na carteira guardada no bolso de trás da calça. Vale ainda ressaltar que os adolescentes pertencentes a este grupo são mais tímidos e introspectivos do que os demais, se relacionando quase que exclusivamente entre eles.

1.2.4 Grunges

Pô, *grunge* não tem explicação e ser *grunge* muito menos... acho que vai de cada um. Eu vejo o *grunge* como um lado mais sensível de se perceber a vida, fugindo das futilidades que eu vejo em muitos outros estilos. Eu vivo *grunge* em momentos de solidão, de raiva, de tristeza, de depressão, de carinho, de alegria... Ser *grunge* talvez seja ter algo a mais pra sentir além da vida (LAUCAS – 17 anos).

O *grunge* surgiu no final da década de oitenta e é uma combinação de *punk* e *heavy metal*, com guitarras claramente influenciadas pelas bandas de metal dos anos 70. A abordagem das letras e a atitude foram adotadas do *punk*, com a diferença de que as letras *grunges* davam mais ênfase às angustias adolescentes, sendo extremamente sensíveis, confessionais, carregadas de memórias de infância e questionamentos existenciais. Este foi o principal fator que levou a imediata identificação de muitos jovens com o movimento *grunge*. A energia do *punk* também voltou aos palcos e ao longo dos shows os músicos atiravam-se

sobre a platéia, praticavam alpinismo nas estruturas do palco, e não deixavam nenhum resto dos instrumentos que haviam tocado, destruindo pedacinho por pedacinho.

Como todo grande movimento musical, o *grunge* também influenciou outras esferas de consumo jovem na época. Num contra-ataque à moda *yuppie*, bem arrumada e elegante, dos jovens dos anos 80 e a abundância de couro e itens caros usados pelas bandas de *glam rock*, o *grunge* provocou uma verdadeira rebelião. Priorizando a simplicidade e a não ostentação, os artistas usavam calças rasgadas, camisas de flanela, sapatos gastos, suéteres velhos, botas, e principalmente, o tênis *all star converse*. O cabelo geralmente comprido e com aparência de sujo compunha a nova imagem a ser adotada: a do *anti-star*.

Para alguns dos fãs do *rock* de Seattle, fundamentalmente aqueles que vivenciaram seus primórdios, o *grunge* morreu definitivamente com a dissolução do Soundgarden e o suicídio de Kurt Cobain, vocalista do Nirvana. Macintosh chegou a afirmar que “o termo “*grunge*” entre os *teens* hoje, é associado mais a um estilo de vestir que se opõe ao estilo predominante [...] mas que não necessariamente corresponde a uma adoção de algum estilo musical específico relacionado a isso” (MACINTOSH, 2004:78). No entanto, muitas outras bandas permaneceram até os dias de hoje, como Pearl Jam e Silverchair, e muitas outras foram criadas desde então, como Foo Fighters, Staind, Linkin Park, Godsmack, Creed e Crazy Town. Estas bandas fazem parte do repertório dos indivíduos entrevistados por mim que se identificavam como *grunges*, e através de seu discurso pude perceber que a música continua sendo um dos elementos fundamentais da identidade do grupo, mesmo que na forma de vestir, o visual característico dos anos 90 tenha sido suavizado e, da mesma forma que os *punks* dos dias de hoje, a ênfase seja dada a sugestão ou similaridade com o *grunge* da década passada sem necessariamente utilizar os itens tradicionais do estilo.

1.2.5 *Emos*

O *emo* é uma verdadeira forma de viver e de ver a vida. Ser *emo* é ser romântico e se importar com os outros, por isso temos muitos amigos e somos felizes, porque nos importamos em demonstrar nossos sentimentos. As minhas roupas são alegres e com muitas cores e acessórios fofos pra mostrar como eu sou por dentro, e da mesma forma a música fala das coisas que eu sinto todos os dias. Acho que é isso, ser *emo* é ser você mesmo sem se preocupar com esse bando de idiota que está sempre pronto pra te criticar (PAULA – 14 anos).

Em meados da década de oitenta o termo *emo*, foi utilizado para caracterizar as bandas do cenário *punk* de Washington, que estavam começando a compor canções mais emotivas do que o normal. Estas bandas criaram o *emotional hardcore* que posteriormente foi abreviado

para *emocore*. Ao longo da década de noventa o estilo teve seu som intensificado por vocais passionais e sonoridade acelerada até chegar ao Brasil em 2003, mais especificamente na cidade de São Paulo, para depois se espalhar pelas outras capitais do país.

Até os dias de hoje, as raízes *punks* do *emocore* são profundamente marcadas, mas o que mais chama a atenção não é exatamente a música e sim a forma de vestir e de se comportar dos apreciadores deste estilo musical. No que diz respeito a forma de vestir, os *emos* apresentam um grande cuidado com a própria aparência, e além de consumirem largamente as grandes marcas esportivas como Adidas e Pulma, seu visual é composto por munhequeiras, cintos de rebite, saias e blusas em padrão geométrico, pulseiras e acessórios com contas plásticas em formato de bolas, estrelas ou dados, maquiagem pesada nos olhos – que servem tanto para as moças quanto para os rapazes – e o cabelo muito liso e com franjão cobrindo um dos olhos.

O comportamento *emo* está sempre associado a uma tristeza profunda e um certo desencantamento diante da vida que se torna claro nos diários mantidos pela maioria dos rapazes e moças pertencentes a este estilo. A supervalorização dos sentimentos também é uma característica marcante destes jovens que acreditam no romantismo e na demonstração pública de afeto entre amigos, que inclui trocas de beijos e abraços entre pessoas do mesmo sexo, o que fez com que uma série de grupos anti-emo fossem criados principalmente na Internet, como demonstrado na descrição de diversas comunidades existentes no *Orkut*:

Eles choram, são afeminados, são muito gays, usam franjas enormes e ridículas, todos parecem mulheres e o pior disso tudo TODOS ELES JURAM Q NÃO SÃO EMOS.

Comunidade: *Emo*? Odeio todos !!!

Comunidade feita pra todos os que não suportam essa "MODINHA" que vem aumentando cada dia mais dos "EMO"! Se vc também se contorce quando vê aquele povo q parece que passou tang de uva no cabelo, é sentimental demais e que curte cortar pros 2 lados, junte-se a nós!

Comunidade: Esquadrão Anti-emo,

Por ser um grupo urbano relativamente recente, principalmente no Brasil, o “ser *emo*,” ainda é muito discutido e disputado tanto dentro quanto fora do grupo. Mesmo tendo derivado do *punk rock*, muitos *punks* não aceitam o *emocore* como um de seus rebentos, e a rotulação das bandas é igualmente problemática.

* * *

As diferenças existentes entre os adolescentes pertencentes às diversas tribos anteriormente descritas são significativas. No entanto, de acordo com o rumo que tomou esta pesquisa, pude perceber que as semelhanças entre eles são ainda mais marcantes. Todos eles

se identificam como pertencentes ao universo alternativo ou *underground*, reconhecendo a si mesmos como uma oposição aos grupos jovens vistos como *mainstream*. Da mesma forma, todos eles assumem o rótulo de roqueiros e vêm no *rock'n roll* as bases fundamentais de suas formas de agir, pensar, vestir e de se relacionar com as pessoas. Assim sendo, ao longo deste trabalho, estes indivíduos serão tratados enquanto grupo alternativo e o principal enfoque analítico utilizado será a relação existente entre o consumo em seus diversos aspectos e a construção da identidade.

2 CONSUMO E IDENTIDADE: UMA REFLEXÃO TEÓRICA

Consumir é uma das atividades humanas mais fundamentais, visto que todo indivíduo possui necessidades básicas como as de comida, água e oxigênio, que precisam ser satisfeitas para que ele se mantenha vivo. Contudo, o consumo não se destina simplesmente a manutenção física dos sujeitos, mas também a sua reprodução social. Como ressaltam Barbosa e Campbell:

Do ponto de vista empírico, toda e qualquer sociedade faz uso do universo material a sua volta para se reproduzir física e socialmente. Os mesmos objetos, bens e serviços que matam nossa fome, nos abrigam do tempo, saciam nossa sede, entre outras “necessidades” físicas e biológicas, são consumidos no sentido de “esgotamento”, e utilizados também para mediar nossas relações sociais, nos conferir status, “construir” identidades e estabelecer fronteiras entre grupos e pessoas. Para além desses aspectos, esses mesmos bens e serviços que utilizamos para nos reproduzir física e socialmente nos auxiliam na “descoberta” ou na “constituição” de nossa subjetividade e identidade. Mediante a oportunidade que nos oferecem de expressarmos os nossos desejos e experimentarmos as suas mais diversas materialidades, nossas reações a elas são organizadas, classificadas e memorizadas e nosso autoconhecimento é ampliado (BARBOSA; CAMPBELL, 2006:22).

As possibilidades oferecidas pelo universo material são muitas, tanto para as experiências coletivas quanto para as individuais, e por isso, cada vez mais as Ciências Sociais vêm atribuindo grande relevância teórica a este tema. Contudo, o consumo é um campo de investigação complexo, no qual questões conceituais e metodológicas são abordadas de formas diversas, gerando teorias com significados ora positivos, ora negativos sobre os mais variados enfoques.

Em seu livro *Cultura de consumo e pós-modernismo*, MIKE FEATHERSTONE (1995) separa as teorias sobre a cultura do consumidor em três grandes grupos: o daquelas que se baseia na produção do consumo, o das que leva em conta os modos de consumo, e finalmente o das teorias preocupadas com o consumo de sonhos, imagens e prazeres. Para o desenvolvimento desta revisão bibliográfica, levarei em conta as classificações estabelecidas por este autor.

2.1 A PRODUÇÃO DO CONSUMO

Neste primeiro enfoque estabelecido por FEATHERSTONE (1995) a cultura do consumo é vista como uma consequência da expansão capitalista e da necessidade de criar novos mercados e de preparar os indivíduos para desempenharem seu papel de consumidores.

Resulta deste impulso a criação de uma série de mecanismos de sedução e manipulação ideológicos que tem como ferramenta principal o marketing e a propaganda. Vale ainda ressaltar, que de uma forma geral este ponto de vista privilegia uma interpretação do consumo e da cultura do consumidor como um fator de desagregação social, sendo o grande responsável pelo afastamento das pessoas de valores e de tipos de relações sociais considerados mais verdadeiros, autênticos e recompensadores.

Neste contexto, o trabalho de ADORNO e HORKHEIMER (1985) é extremamente relevante, principalmente por analisar a adesão acrítica dos homens à lógica do mercado e por incorporar novos conceitos à discussão, tal como o de indústria cultural. De acordo com estes autores a indústria cultural é a responsável por uma verdadeira manipulação das consciências, e nos auxilia a esclarecer o processo de adesão dos indivíduos aos ideais do consumo a partir do mecanismo de reprodução ampliada. Como definem os autores, o método de produção da indústria cultural é a repetição, a simplificação e o empobrecimento, reduzindo toda forma de arte a esquemas, e sua força dominadora reside na propaganda de noções vulgares e da venda de imagens. A propaganda, parte orgânica desse processo, visa orientar o consumidor na sua pseudo-liberdade de escolha e mais do que determinadas mercadorias, ela vende estilos de vida, vicia as consciências, e ilude os homens através do excesso de imagens. Para eles, a indústria cultural construiria seu domínio sobre os indivíduos através das falsas promessas de dessublimação contidas nos estilos de vida advogados pela publicidade.

Desta forma, ADORNO e HORKHEIMER (1985) denunciaram a impossibilidade de haver qualquer vestígio de democratização da cultura ao sublinhar o caráter compulsório da indústria cultural. Sua finalidade não seria a de servir às massas, mas à racionalidade tecnológica e administrativa do grande capital, produzindo assim uma falsa conciliação entre indivíduo e sociedade. A individuação forjada desta maneira seria, portanto, pseudo-individuação, na medida em que não visaria à diferenciação entre indivíduo e sociedade, mas sim a homogeneização das consciências. Desta forma, a indústria cultural permeia todos os aspectos da vida social, engendrando inclusive a própria subjetividade. Como definem os autores:

Na indústria, o indivíduo é ilusório não apenas por causa da padronização do modo de produção. Ele só é tolerado na medida em que sua identidade incondicional com o universal está fora da questão. Da improvisação padronizada no jazz até os tipos originais do cinema, que tem de deixar a franja cair sobre os olhos para serem reconhecidos como tais, o que domina a pseudo-individualidade. O indivíduo reduz-se à capacidade do universal de marcar tão integralmente o contingente que ele possa ser conservado como o mesmo. Assim, por exemplo, o ar de obstinada reserva ou a postura elegante do indivíduo exibido numa cena determinada é algo que se

produz em série exatamente como as fechaduras Yale, que só por frações de milímetros se distinguem umas das outras (ADORNO e HORKHEIMER, 1985:145).

Outro autor frankfurtiano que discutiu a questão do consumo e da alienação do homem na sociedade industrial foi HERBERT MARCUSE (1968), responsável pela elaboração do conceito de “homem unidimensional”, a partir do qual discutiu os efeitos do comportamento consumista sobre os indivíduos. De acordo com este autor, o “homem unidimensional” é aquele que resulta do desenvolvimento das falsas necessidades introduzidas na vida cotidiana dos homens através da tecnologia. Segundo ele, para adequar o homem à lógica industrial, as necessidades humanas são manipuladas pelo sistema para que as necessidades sociais se transformem em falsas necessidades individuais e com suas necessidades pré-determinadas, o “homem unidimensional” se torna apenas mais uma peça pertencente à engrenagem social, destinado a consumir de forma compulsiva. Para ele, a alienação manifesta seu caráter opressor através da cultura de massa, cuja espinha dorsal é a naturalização do consumo.

Segundo este autor, o consumismo encobre o conflito existente entre as necessidades dadas e as necessidades possíveis criando uma falsa noção de igualitarismo através do consumo, e este falso igualitarismo, que se exprime na homogeneização dos sujeitos, usurpa do indivíduo sua dimensão da autonomia, da personalidade e do humanismo, impedindo assim a formação de uma visão crítica sobre o mundo que aos poucos faz com que ele perca sua inclinação para a mudança social. Para MARCUSE (1968), a grande necessidade de consumo cria uma euforia que é absolutamente passageira, deixando em seu lugar apenas uma sensação de vazio e infelicidade que o impele a consumir ainda mais em um ciclo vicioso que de acordo com o autor é o grande gerador das crises existenciais do homem moderno.

JEAN BAUDRILLARD também pode ser incluído no hall de autores que, assim como os frankfurtianos anteriormente citados, se debruçaram sobre a questão do consumo enquanto forma de controle dos indivíduos. No entanto, como salienta BARBOSA (2004), este autor se diferencia dos demais pelo uso que faz da semiologia. Para BAUDRILLARD (1995), a alienação social se dá pela naturalização do consumo, que no mundo pós-moderno não se refere simplesmente aos bens materiais, mas também aos signos que obedecem a uma lógica própria, fazendo com que o significado passe a ter uma certa autonomia com relação ao significante. Assim, a mercadoria passa a se apresentar envolta por características simbólicas que podem inclusive neutralizar seu significado funcional.

A autonomia do significado, garantida principalmente pela manipulação exercida pela mídia, passa a dominar o homem, retirando-lhe as questões existenciais, para transformá-las

em relações associativas e opressivas entre signos e mercadorias, fazendo com que o “ter” se torne mais importante do que o “ser”. Baseado na semiologia, este autor afirma que a lógica social do consumo é estruturada como uma linguagem, e o consumo, assim definido, pode ser compreendido como um processo de comunicação onde a circulação, a apropriação de bens e de signos diferenciadores constituem a linguagem e o código. Da mesma forma, o consumo pode ser visto também como um eficiente processo de classificação e diferenciação social, pois como afirma o próprio autor:

É o seguinte o princípio da análise: nunca se consome o objeto em si (no seu valor de uso) - os objetos (no sentido lato) manipulam-se sempre como signos que distinguem o indivíduo, quer filiando-o no próprio grupo tomado como referência ideal, quer demarcando-o do respectivo grupo por referência a um grupo de estatuto superior (BAUDRILLARD, 1995:60).

No entanto, vale ressaltar que, de acordo com BAUDRILLARD, estes processos são ignorados pelos consumidores, que vivenciam as suas condutas consumistas como distintivas, como sinais de liberdade, de possibilidades de escolhas, e não como um condicionamento de diferenciação e de obediência a um código determinado. Assim, os bens materiais não são mais consumidos como mercadoria, mas como signos que expressam diferenciações. Assim, quando vemos os diversos modelos de carros, de eletrodomésticos, de móveis etc. a nossa reação psicológica é organizá-los numa cadeia de signos que se torna cada vez mais complexa, sugerindo a existência de um super objeto: um objeto melhor, mais novo, mais apropriado à nossa condição social. Desta forma, é possível dizer que para este autor o sistema de consumo não se baseia, nem na necessidade, nem no prazer, mas em um código de signos e de diferenciações.

2.2 OS MODOS DE CONSUMO.

Este segundo grupo de teorias delineado por FEATHERSTONE (1995) inclui autores que ao abordarem a questão do consumo salientaram o fato de que as mercadorias desempenham na sociedade uma importante função de demarcar relações sociais. De acordo com este ponto de vista, a partir das características simbólicas atribuídas arbitrariamente a um determinado bem, os sujeitos manipulam as mercadorias com a intenção de comunicar e delimitar posições no sistema hierárquico da sociedade.

Um dos primeiros autores a salientar o fato de que o consumo humano está muito mais ligado a motivações subjetivas do que à simples satisfação de necessidades fisiológicas, foi o

americano THORSTEIN VEBLEN. Em seu livro *A Teoria da Classe Ociosa*, VEBLEN (1980), analisou a sociedade pecuniária, buscando compreender a origem e o significado de seus símbolos de *status*, e a partir desta análise defendeu que a atividade do consumo está relacionada com um caráter exibicionista do ser humano e que a posse de bens seria uma maneira de posicionar o indivíduo na hierarquia social. De acordo com este autor, o caráter espetacular do consumo estaria na exibição de bens como forma de sucesso pecuniário, símbolo maior do prestígio social em uma sociedade no interior da qual o consumo conspícuo seria o responsável por ditar as preferências dos indivíduos: dos mais ricos na medida em que tentam se diferenciar dos demais; e dos mais pobres ao tentar imitar o padrão das classes mais altas.

Partindo desta reflexão, VEBLEN passa a questionar a incapacidade da ciência econômica de enxergar o que acontecia no mundo real, não identificando o significado social do consumo. Em termos gerais, VEBLEN considerava que a visão neoclássica do ser humano estaria fundamentada em princípios antropológicos e psicológicos ultrapassados, a partir dos quais era criado um *homo economicus* perspicaz e dotado de uma grande capacidade preditiva na antecipação dos prazeres, que agiria como um maximizador que faz cálculos hedonistas ininterruptos. Ainda de acordo com esta visão clássica contestada por VEBLEN, este homem apenas se conformaria as forças exercidas sobre ele, tendo como único motivador a satisfação de desejos dados (MONASTEIRO, 2005). Quanto a isso o próprio autor afirma:

A concepção hedonista do homem afirma que este é um calculador instantâneo de prazeres e sofrimentos, que oscila como um glóbulo homogêneo de desejo de felicidade sob o impulso de estímulos que o movem, mas deixam-no intacto. Ele é um isolado e definitivo *datum* humano, em equilíbrio estável exceto pelas bofetadas das forças impactantes que o movem em uma direção ou outra (VEBLEN apud MONASTEIRO, 2005:3).

Considerando que a economia trata da conduta humana e que enfoca agentes capazes de refletir, VEBLEN conclui que qualquer teoria adequada sobre o comportamento humano deveria atentar para o fato de que ele está sujeito a uma seqüência de causas e efeitos dados através de elementos como a habituação e as exigências convencionais. Desta forma, o autor defende que os homens não são escravos de seus hábitos e instintos, uma vez que podem refletir acerca deles, e por isso mesmo a economia, e por conseqüência o consumo, não podem ser analisados sem levar em conta o todo cultural, visto que um e outro são indissociáveis.

Da mesma forma que VEBLEN, ao refletir acerca do consumo, MARY DOUGLAS e BARON ISHERWOOD (2004), também questionaram a pressuposição utilitarista dos economistas através da qual o homem é visto como um ser extremamente racional, que faz suas escolhas de forma consciente para suprir necessidades e empenha seus recursos sempre que possível para maximizar seu bem estar e seus momentos de prazer. Para contestar esta forma de analisar o consumidor, DOUGLAS e ISHERWOOD fizeram uso de descrições etnográficas, fundamentando suas reflexões em dados empíricos para melhor compreender os usos e significados que os indivíduos de diferentes culturas atribuem aos bens. As implicações deste tipo de abordagem cognitiva e classificatória do consumo deram origem ao livro *O mundo dos bens: para uma antropologia do consumo*.

Neste livro, DOUGLAS e ISHERWOOD afirmam que o uso que os indivíduos fazem dos bens não está ligado exclusivamente a sua dimensão prática, mas também ao papel que estas mercadorias desempenham enquanto marcadores sociais. Segundo os autores esta frágil teoria sobre a racionalidade, que em nenhum momento se pergunta porquê as pessoas “querem bens”, não é capaz de nos informar de forma satisfatória sobre o comportamento do consumidor, e daí surge a necessidade da elaboração de uma teoria que leve em conta a relação existente entre o mundo dos bens, o consumidor e a vida social. Os dois autores apontam ainda, que o consumo, elemento existente em qualquer sociedade, pode ser visto como um espaço de disputa onde os indivíduos ao decidirem o que consumir, como consumir, quando consumir e de que forma consumir, acabam dando forma a cultura, pois deixam transparecer uma série de valores a respeito da vida social e dos significados e implicações inerentes ao seu pertencimento àquele grupo. Desta forma, é possível dizer que os bens materiais são os principais responsáveis pela dimensão visível da cultura, pois é através deles e da relação que estabelecem entre si que os significados públicos são socialmente afixados.

Ainda no que diz respeito ao consumo enquanto uma atividade social mediadora, podemos citar os trabalhos de PIERRE BOURDIEU (1993:2003), que ao voltar sua atenção para o consumo, tinha como objetivo buscar novas formas de estudar as relações sociais e as relações de poder encontradas no interior da sociedade. Para isso, o autor baseou-se em uma série de dados empíricos sobre o gosto dos franceses, defendendo a existência de uma hierarquia moral na qual os indivíduos tentariam legitimar seu estilo de vida como sendo mais sofisticado, ou de “melhor gosto” do que o dos outros. Para BOURDIEU, ao lado do poder econômico exercido pelos grupos e classes dominantes sobre os grupos e classes dominados, existe em toda sociedade um tipo de “poder invisível o qual só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o

exercem” (BOURDIEU, 2004:7), e que está baseado na essência dos próprios sistemas simbólicos.

De acordo com este autor, os sistemas simbólicos, como a arte, a religião, a língua, entre outros, possuem um caráter estruturante, pois “tornam possível o *consensus* acerca do sentido do mundo social que contribui fundamentalmente para a reprodução da ordem social” (BOURDIEU, 2004:10). No entanto, é preciso considerar, que estes mesmos sistemas simbólicos são simultaneamente estruturados, ou seja, eles podem ser analisados em sua estrutura para que o indivíduo apreenda a lógica específica de cada uma destas formas simbólicas, e é justamente por serem estruturados, que os sistemas simbólicos podem exercer seu poder estruturante.

Esta característica ambígua dos sistemas simbólicos é fundamental para nossa reflexão, pois é enquanto instrumentos estruturados e estruturantes de comunicação e de conhecimento que estes sistemas cumprem seu papel político de imposição e legitimação da dominação. BOURDIEU (2004) afirma que:

as diferentes classes sociais estão em uma luta simbólica constante para impor a definição do mundo social que esteja mais de acordo com os seus próprios interesses, e uma vez que os sistemas simbólicos que estruturam o mundo social foram estruturados pela classe dominante, eles contribuem para assegurar a dominação de uma classe sobre outra, garantindo aos dominadores o monopólio da violência simbólica legítima.

O gosto, de acordo com BOURDIEU, é um destes sistemas simbólicos que favorecem a dominação, visto que ele é o responsável pela classificação dos indivíduos e de seu estilo de vida através de uma hierarquia moral baseada nas definições da classe dominante sobre aquilo que é ou não de bom gosto.

A partir desta reflexão, BOURDIEU (2003) afirma que nas sociedades ocidentais contemporâneas, existe uma tendência para a renovação constante das mercadorias oferecidas, dando aos indivíduos uma falsa sensação de que o acesso aos bens posicionais é o mesmo para todos. Contudo, a verdadeira questão neste caso, não é a posse pura e simples de um determinado bem, mas a forma específica através da qual ele será usufruído, ou seja, o *habitus*. De acordo com o autor, devido às necessidades de subsistência as classes baixas estabelecem com os bens uma relação pragmática e utilitária, enquanto as classes altas se relacionam com os mesmos de forma mais sofisticada e reflexiva devido ao capital cultural ou

simbólico que constitui seu *habitus*, ou seja, que norteia as formas como os indivíduos lidam com situações, bens materiais e simbólicos da vida cotidiana⁶.

O capital cultural serve, assim, como um marcador de classe, que contribui para a reprodução e perpetuação da ordem social estabelecida, uma vez que produz formas simbólicas de poder através de mecanismos raramente perceptíveis e comumente naturalizados. Isso quer dizer que com o fluxo intenso de mercadorias e as relações de forças existentes na sociedade se exprimindo na disputa pela apropriação dos meios de distinção simbólica através das práticas de consumo, torna-se cada vez mais difícil a atribuição de *status* através do uso ou posse de um determinado bem material. É neste contexto que o gosto e o capital cultural relativo as formas apropriadas de fruição de um determinado bem atuam como demarcadores de hierarquias e diferenciações sociais.

2.3 O CONSUMO DE SONHOS, IMAGENS E PRAZERES

O último enfoque abordado por FEATHERSTONE (1995) é aquele que considera que na prática do consumo existe uma dimensão emocional na qual os indivíduos buscam prazer não apenas no consumo material dos bens, mas nos sonhos, imagens e prazeres a eles associados. Os dois autores mais relevantes dentro desta abordagem são ZYGMUNT BAUMAN e COLIN CAMPBELL.

De acordo com BAUMAN (1999), tanto na sociedade atual quanto naquela que a antecedeu, os indivíduos engajam-se em atividades produtivas e de consumo. Contudo, o consumidor dos dias de hoje difere dos de qualquer outra época pela ênfase e prioridade que atribuem ao consumo. De acordo com BAUMAN, o que caracteriza nossa sociedade de forma mais significativa é o fato de que, diferente da “sociedade de produtores” de antigamente, o mundo contemporâneo molda seus membros “primeiro e acima de tudo pelo dever de desempenhar o papel de consumidor” (BAUMAN, 1999:88), e o consumo passou a estar completamente desvinculado de qualquer tipo de função pragmática ou instrumental.

O autor salienta que em uma conformação histórica e social anterior a esta em que vivemos, existiam necessidades biológicas e sociais que eram circunscritas e justificadas por padrões sociais de decência e dignidade, que se manifestavam principalmente nos valores de uma sociedade. A sociedade em que vivemos, contudo, não é racional em relação a valores e,

⁶ Isso não quer dizer, contudo, que nas classes elevadas os bens percam seu caráter utilitário e sensorial vinculado principalmente à experiência.

portanto não existe mais uma estrutura rígida que define objetivos dignos ou não de serem perseguidos. Assim sendo,

...o mundo se torna uma coleção infinita de possibilidades: um contêiner cheio até a boca com uma quantidade incontável de oportunidades a serem exploradas ou já perdidas. Há mais – muitíssimo mais – possibilidades do que qualquer vida individual, por mais longa, aventureira e industriosa que seja, pode tentar explorar, e muito menos adotar (BAUMAN, 2001:73).

Este mundo cheio de possibilidades é para BAUMAN o *locus* privilegiado para o consumismo, pois onde não existem escolhas certas ou erradas, o único problema que se enfrenta é a necessidade de estabelecer prioridades, sendo obrigado a dispensar determinadas oportunidades pela impossibilidade humana de testar a todas. Assim, a infelicidade do consumidor deriva justamente do excesso de escolhas e não de sua falta, e na tentativa de saber se está fazendo o movimento certo - uma busca inglória visto que não há certo ou errado - o consumo e descarte torna-se um círculo vicioso, pois “tudo numa sociedade de consumo é uma questão de escolha, exceto a compulsão da escolha – a compulsão que evolui até se tornar um vício e assim não é mais vista como compulsão” (BAUMAN, 2001:87).

BAUMAN (2001) salienta ainda, que no consumismo moderno o código no qual se baseia a política de vida dos indivíduos deriva da paradigmática do comprar, por isso esta lógica se estende para todas as esferas da vida cotidiana e o sujeito passa a comprar não só mercadorias, mas também experiências, idéias, exemplos de vida e toda sorte de coisas materiais ou imateriais. Desta forma, é o desejo que impele a sociedade de consumo, uma vez que ele se torna “seu próprio propósito, e o único propósito não contestável e inquestionável” (BAUMAN, 2001:86).

O consumismo não diz mais respeito à satisfação de necessidades, mas à satisfação dos desejos, esta entidade volátil e efêmera que apesar de suas sucessivas e pouco duráveis retificações, tem a si mesmo como objeto e por isso mesmo está fadado a permanecer insaciável. Na verdade, a questão se complexifica ainda mais no capitalismo leve dos dias de hoje, pois à medida que o desejo cumpriu seu papel de trazer o vício do consumo ao seu estado atual, ele mesmo é substituído por um estimulante ainda mais poderoso e versátil: o querer. A partir disso, a sociedade de consumo transformou o princípio do prazer no princípio da realidade, e o que anteriormente era uma ameaça à estabilidade da vida social, transformou-se em seu principal alicerce.

No que diz respeito à teoria de BAUMAN e BARBOSA (2004) advertem que é preciso ter cuidado para não assumir sem questionamentos o tom moralista e acusatório

através do qual o autor descreve a busca do prazer individualista e a abordagem saudosista com relação a um tempo melhor do que este que não possui fundamentação histórica ou sociológica. Esta crítica moral ao consumo é na verdade uma tendência recorrente nas Ciências Sociais, e o trabalho de COLIN CAMPBELL é um dos poucos que não se atém a este paradigma. CAMPBELL também apóia sua teoria sobre os sonhos, devaneios e imagens prazerosas que servem de impulso para o consumo, contudo, enquanto BAUMAN percebe o consumo como fonte de desagregação social, este autor o entende justamente como a atividade através da qual os indivíduos solucionam suas crises existenciais.

A primeira tese sobre a qual se sustenta o livro *A ética romântica e o espírito do capitalismo moderno* de CAMPBELL (2001) é a de que os ideais românticos teriam servido para facilitar o surgimento de uma conduta do consumidor moderno. O Romantismo foi um movimento artístico e filosófico que surgiu na Europa nas últimas décadas do século XVIII e se estendeu por boa parte do século XIX, tendo como principal característica uma visão de mundo contrária ao racionalismo que marcou o período neoclássico. Inicialmente, foi encarado como apenas uma atitude ou estado de espírito, contudo em pouco tempo tomou as formas de um movimento, fazendo com que o espírito romântico passasse a designar toda uma visão de mundo centrada no indivíduo. Se o século XVIII foi marcado pela objetividade, pelo Iluminismo e pela ênfase dada ao racionalismo, o período romântico foi marcado pelo lirismo, pela subjetividade, pela emoção e pelo foco centrado no “eu”.

De acordo com CAMPBELL (2001), o movimento romântico participou de maneira decisiva do nascimento do consumismo moderno, e de certa forma continuou a operar nos dois séculos que se seguiram, suplantando o tradicionalismo e proporcionando um impulso renovado à dinâmica do consumismo e legitimando uma “ética de consumidor”. Para ele, os ingredientes românticos como o individualismo e o sentimentalismo foram decisivos para o desenvolvimento do consumidor moderno.

A segunda tese defendida neste livro é a de que o consumo moderno é em grande parte oriundo de uma transformação na estrutura da subjetividade dos indivíduos, da passagem do hedonismo tradicional baseado no estímulo sensorial, para um novo tipo de hedonismo autônomo e imaginativo. De acordo com este autor, a substituição da busca de prazer sensorial pela busca de prazer através do devaneio ocasiona a ânsia contínua dos indivíduos pela novidade, e é justamente esta insaciabilidade dos consumidores que caracteriza o consumo moderno. A este respeito o próprio CAMPBELL afirma:

Como o seu tradicional antecessor, o hedonismo moderno é ainda, basicamente, uma questão de conduta arrastada para frente pelo desejo da antecipada qualidade de prazer que uma experiência promete dar. O contraste, porém, é considerável. Em primeiro lugar, o prazer é procurado por meio de estimulação emocional e não meramente sensorial, enquanto, em segundo, as imagens que preenchem essa função são ora criadas imaginativamente, ora modificadas pelo indivíduo para o autoconsumo, havendo pouca confiança na presença dos estímulos “reais”. Esses dois fatos indicam que o hedonismo moderno tende a ser encoberto e auto-ilusivo, isto é, os indivíduos empregam seus poderes imaginativos e criativos para construir imagens mentais que eles consomem pelo intrínseco prazer que elas proporcionam, uma prática que se descreve melhor como de devanear ou fantasiar (CAMPBELL, 2001:114).

Segundo o autor, a principal característica do moderno hedonismo autônomo, ilusório ou imaginativo é o devaneio, ou seja, a forma através da qual o indivíduo orientado pela busca de prazer “tira imagens da memória ou das circunstâncias existentes e as redistribui ou as aperfeiçoa de outra maneira em sua mente, de tal modo que elas se tornam distintamente agradáveis” (CAMPBELL, 2001:115). Em outras palavras, podemos dizer que na modernidade os indivíduos utilizam sua capacidade imaginativa e criativa para construir mentalmente imagens prazerosas que são consumidas por eles para aliviar suas frustrações diante da realidade pouco desfrutável.

Contudo, é importante ressaltar que no hedonismo moderno o devaneio não se baseia necessariamente na experiência passada, por isso os indivíduos elaboram seus sonhos em torno de objetos e experiências cujo potencial de prazer é ainda desconhecido “já que podemos acreditar na realidade dos nossos sonhos antes de realmente ‘descobrir’ qualquer coisa da realidade que lhes corresponda” (CAMPBELL, 2001:115). Assim, o indivíduo além de desejar, passa a ansiar por coisas que não sabe ao certo o que é, gerando uma insaciabilidade constante.

É preciso salientar ainda que o devaneio difere da fantasia por envolver a antecipação imaginativa do futuro dentro dos limites das possibilidades da vida comum, associando assim, o prazer extraído do sonho ao prazer encontrado na possibilidade de realizá-lo. Contudo, esta geração do anseio contribui também para a transformação do desejo em um fim em si mesmo, pois à medida que o devaneio em si oferece prazer, a consumação do sonhado objeto torna-se desestimuladora, significando a eliminação do prazer proporcionado pelo próprio devaneio antecipativo. Para o autor, quanto melhor for a capacidade imaginativa de um indivíduo, mais dificilmente a experiência real será tão satisfatória quanto o sonho, e isso faz com que sua realização se torne uma experiência de desencanto. Desta forma, o indivíduo moderno tende a adiar infinitamente a realização do sonho, o que lhe permite extrair prazer tanto do drama que antecede seu cumprimento quanto do sofrimento da vida presente, cheia de privações que

induzem ao devaneio. De acordo com a teoria de CAMPBELL esta nova configuração do hedonismo na modernidade influencia diretamente os hábitos de consumo, pois neste contexto:

os indivíduos não procuram tanta satisfação dos produtos quanto prazer das experiências auto-ilusivas que constroem com suas significações associadas. A atividade fundamental do consumo, portanto, não é a verdadeira seleção, a compra ou uso dos produtos, mas a procura do prazer imaginativo a que a imagem do produto se empresta, sendo o consumo verdadeiro, em grande parte, um resultante desse hedonismo “mentalístico” (CAMPBELL, 2001:130).

Assim é possível dizer que a parte mais importante do consumo acontece na cabeça do consumidor e não na prática visível, pois “sua motivação básica é o desejo de experimentar na realidade os dramas agradáveis de que já desfrutaram na imaginação, e cada “novo” produto é visto como se oferecessem uma possibilidade de concretizar essa ambição” (CAMPBELL, 2001:131).

Posteriormente, em seu texto intitulado *Eu compro, logo sei que existo: as bases metafísicas do consumo moderno*, CAMPBELL (2006) afirma que junto com este lugar central ocupado pela emoção, pelo desejo, e pela capacidade imaginativa, existe ainda um segundo elemento que caracteriza de forma profunda o consumismo moderno. Este segundo elemento, que segundo o autor está estreitamente ligado ao anterior, é a ênfase dada na modernidade ao individualismo e à ideologia a ele associada, uma vez que os indivíduos são autônomos ao decidirem que produtos e serviços consumir. Nos dias de hoje, cada vez mais os produtos e serviços são adquiridos pelos indivíduos para consumo próprio e não para atender os interesses do grupo social, da família ou comunidades locais como acontecia anteriormente. Junto com esta tendência, surge todo um aparato ideológico e legal, que transforma o sujeito no ponto central das instituições e das situações, fazendo com que a sociedade opere de acordo com vontades e não mais de necessidades, ou seja, aquilo que importa é o que o indivíduo quer ou deseja, e não aquilo de que ele necessita. Como salienta CAMPBELL:

...enquanto as necessidades podem ser, em geral costumam ser, objetivamente estabelecidas, as vontades só podem ser identificadas subjetivamente. Isso significa que outros podem lhe dizer sempre de que você precisa. Na verdade, talvez você não esteja apto a acessar essas necessidades por si mesmo, como no caso das necessidades “médicas”. Mas ninguém, a não ser você mesmo, está em posição de decidir o que você realmente deseja. Quando se trata do querer somente “aquele que quer” pode se considerar um “especialista”. Conseqüentemente, segue-se que esse tipo de consumo é inerentemente individualista, legitimado por decisões que existem firmemente enraizadas no *self*. Para resumir, o consumismo moderno tem mais a ver

com sentimentos e emoções (na forma de desejos) do que com razão e calculismo, na medida em que é claramente individualista, em vez de público, em sua natureza (CAMPBELL, 2006:49).

Assim, a teoria de CAMPBELL a respeito do consumismo moderno se baseia no entrelaçamento destas duas características, que de acordo com o autor é justamente o que permite uma conexão explícita entre consumo e cultura, tanto no sentido material quanto metafísico, nos permitindo analisar questões centrais como a da identidade. As discussões mais recentes sobre o consumo freqüentemente relacionam o consumismo moderno com a afirmação, confirmação, construção e reconstrução da identidade. Para muitos autores, as atividades de consumo devem ser entendidas como geradoras e até mesmo intensificadoras de uma “crise da identidade”, enquanto para alguns elas devem ser encaradas justamente como uma forma de solucioná-las.

2.4 A INFLUÊNCIA DAS ATUAIS TEORIAS DO CONSUMO SOBRE A QUESTÃO DA IDENTIDADE

No final do século XX, a maioria dos cientistas sociais percebeu uma mudança considerável nas sociedades ocidentais, mesmo que não estejam de acordo na descrição e interpretação desta mudança. Alguns autores convencionaram chamar este período de pós-modernidade por perceberem uma ruptura com o estado de coisas anterior, enquanto outros autores, que entendem que nos últimos anos as características da modernidade haviam apenas se intensificado, criaram uma série de novos termos, como alta-modernidade, modernidade tardia, modernidade líquida entre outros. No entanto, mesmo divergindo na origem das transformações, o pensamento social contemporâneo está de acordo com o fato de que o ritmo acelerado do crescimento científico, o desenvolvimento vertiginoso da informática, o deslocamento do eixo de poder para um único pólo e a reorientação econômica do sistema político mundial ocasionaram uma transformação significativa, tanto na relação entre os Estados, quanto na mente dos indivíduos. Como salienta FERNANDO MAGALHÃES, a sociedade em que vivemos,

...tende a substituir o pensamento universal pelo microcosmo das narrativas locais, particularizando não só o conhecimento, mas a própria condição humana. Perdido na multidão, o indivíduo volta-se para si próprio e, deslocado da realidade, adere à “realidade” do signo, apreendendo o objeto apenas de forma indireta, pela referência exclusiva ao sujeito. Tudo o que é sólido se evanesce, restando somente o simulacro do “mundo real” (MAGALHÃES, 2000:83).

Neste contexto, a questão da identidade vem sendo extensamente discutida na teoria social com base no argumento de que com o declínio das velhas identidades que costumavam estabilizar o mundo social, novas identidades - múltiplas, fragmentadas, construídas, e reconstruídas dinamicamente e elaboradas de acordo com contextos específicos - entraram em ação, fragmentando o indivíduo até aqui visto como unificado. A assim chamada “crise da identidade” é vista como parte deste processo mais amplo de mudança, que está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social.

Segundo STUART HALL (2004), as mudanças estruturais e institucionais ocorridas na pós-modernidade fizeram com que “as identidades que compunham as paisagens sociais “lá fora” e que asseguravam nossa conformidade subjetiva com as “necessidades” objetivas da cultura” (HALL, 2004:12) entrassem em colapso. Em decorrência disso, o próprio processo de identificação do indivíduo com as múltiplas identidades culturais se tornou provisório, variável e problemático. Para Hall, com a multiplicação dos sistemas de significação e representação cultural, os indivíduos se depararam com uma gama imensa e desconcertante de identidades possíveis com as quais podem se identificar, mesmo que seja de forma temporária. Assim,

a identidade torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. É definida historicamente, e não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um “eu” coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas (HALL, 2004:12-13).

Da mesma forma, ZYGMUNT BAUMAN (2005) afirma que a fluidez característica das estruturas e instituições sociais da modernidade líquida fez com que a natureza de qualquer identidade se tornasse provisória e os indivíduos tivessem diante de si uma infinidade de modelos culturais à disposição para serem escolhidos. Este autor, da mesma forma que HALL, parte do princípio de que nos tempos atuais, nada na condição humana é dado de uma vez por todas ou imposto sem direito de apelo ou reforma, e os indivíduos assumem um papel de *bricoleur* construindo e reconstruindo suas identidades com o material que tem a mão, ou seja, com os múltiplos referenciais culturais e mercadorias oferecidos pelo mundo externo. Para o autor, esta fluidez das identidades acontece quando “a identidade perde as âncoras sociais que a faziam parecer “natural”, predeterminada e inegociável” (BAUMAN,

2005:30) e isto faz com que a identificação se torne cada vez mais importante para estes indivíduos, que ao perderem o acesso à um “nós” com que possam se identificar, perdem também uma parte do sentido de si mesmos.

Esta perda de referenciais sólidos também está presente nas teorias de ANTHONY GIDDENS (1991), que em seu livro *Modernidade e identidade*, defende que, em uma sociedade tradicional, a identidade social dos indivíduos é limitada pela própria tradição, pelo parentesco, pela localidade. A modernidade, caracterizada como uma ordem pós-tradicional, ao romper com as práticas e preceitos preestabelecidos, enfatiza o cultivo das potencialidades individuais, oferecendo ao indivíduo um novo tipo de identidade que se apresenta de forma móvel e mutável. É, nesse sentido, que, na modernidade, o “eu” torna-se, cada vez mais, um projeto reflexivo, pois uma vez que não existe mais a referência da tradição, descortina-se, para o indivíduo, um mundo de diversidade, de possibilidades abertas, de escolhas. O indivíduo passa a ser responsável por si mesmo e o planejamento estratégico da vida assume especial importância.

Na ausência de uma autoridade definitiva, cabe unicamente ao indivíduo escolher e decidir em que acreditar. Várias são as correntes, vários são os discursos, várias são as teorias, a partir das quais cada um realiza a sua síntese pessoal e desenvolve o seu projeto reflexivo individual. Este projeto reflexivo diz respeito, portanto, a um mundo cada vez mais constituído de informação, e não de modos preestabelecidos de conduta, em que o indivíduo sente-se obrigado a viver realizando escolhas contínuas que passam a compor a sua narrativa de identidade, sempre aberta a revisões. A reflexividade da modernidade, considerada pelo autor uma das maiores influências sobre o dinamismo das instituições modernas, permite vislumbrar de que forma a modernidade, fenômeno global de longo alcance, altera a natureza da vida social cotidiana.

No entanto, de acordo com este autor, é importante salientar que ao mesmo tempo em que o rompimento, ainda que parcial, com uma ordem tradicional, promove a autonomia pessoal, ele retira também a segurança existente no mundo da tradição, podendo se transformar em grande fonte de ansiedade para o indivíduo. O mundo como um todo se torna um local de sistemas abstratos, vazios e amorais, nos quais os indivíduos depositam sua confiança. Este tipo de sistema, que se tornou indispensável à existência social no período moderno e que se intensifica na modernidade tardia, tem como principal característica o estabelecimento de certezas ontológicas, ou seja, um nível de confiança básico em circunstâncias, ambientes, pessoas e conhecimentos, com o objetivo de aumentar as áreas de segurança em que os sujeitos operam. No entanto, esses sistemas abstratos também são

responsáveis por uma verdadeira transformação na natureza da vida pessoal. Através deles, as relações são removidas das imediações do contexto, cria-se uma fé em princípios impessoais, e com a confiança dirigida para estes sistemas que não oferecem intimidade e por isso são menos gratificantes do que a confiança em pessoas, os indivíduos se tornam psicologicamente vulneráveis.

Ainda segundo GIDDENS (1991), pode-se dizer que com o desenvolvimento dos sistemas abstratos e a criação dos mecanismos de confiança, os núcleos de certeza como a família e a religião são enfraquecidos, o afeto do outro se torna incerto e o indivíduo passa a duvidar até de si mesmo. Com isso, o “eu” torna-se um projeto reflexivo constante fazendo com que a interação com o outro passe a ser um processo mútuo de auto-revelação em que os indivíduos se abrem uns para os outros em busca de seu próprio “eu real”. Soma-se a esta reestruturação das relações uma profunda mudança na auto-identificação do sujeito, pois uma vez que o “eu” se torna um projeto reflexivo, e os indivíduos criam laços ao se mostrarem como verdadeiramente são, o sujeito deve refletir a respeito de que “eu” é esse que deve ser mostrado ao outro, se nem o próprio indivíduo tem certeza de quem é, estando em constante processo de auto-descoberta.

Esta indagação exposta por GIDDENS é importante, pois é a partir dela que as teorias sobre a manipulação da identidade através do consumo tomam vulto. Um dos autores que parte desta premissa é TOFFLER (1970). Este autor defende que a nova dinâmica da vida social, caracterizada por uma intensa afluência de pessoas que faz com que os indivíduos não se relacionem de forma total uns com os outros, é a responsável pelo fato das impressões superficiais baseadas na aparência e na performance serem cada vez mais utilizadas para avaliar o outro, já que valores como o caráter e a eficiência requerem um tempo maior de interação. De acordo com ele:

Contanto que não nos envolvamos com os problemas domésticos do vendedor de sapatos, nem com seus sonhos, esperanças e frustrações mais gerais, ele é, para nós, perfeitamente idêntico a qualquer outro vendedor de igual competência. (...) Uma vez que o que queremos é apenas comprar um par de sapatos, e não a amizade, o amor, ou o ódio do vendedor, não é necessário para nós nos ligarmos ou nos engajarmos com todos os outros módulos que formam a sua personalidade (TOFFLER, 1970:88).

Desta forma, o consumo passa a ocupar um papel importante na construção da identidade, pois como afirma FEATHERSTONE (1995), a sociedade contemporânea é fortemente marcada por uma economia de prestígio onde os indivíduos fazem grandes investimentos de dinheiro, tempo e capital cultural, para manipular os bens posicionais de

forma que eles possam indicar o status do usuário, influenciando a imagem que o outro tem dele. Contudo, o consumismo moderno não pode ser entendido exclusivamente a partir da interação humana e da manipulação da aparência, pois uma parte importante dele acontece, antes de mais nada, na cabeça do próprio consumidor. Como afirma o próprio FEATHERSTONE (1995) um segundo aspecto da sociedade contemporânea é a existência de uma economia simbólica através da qual os indivíduos fazem uso das imagens e mercadorias simbólicas para satisfazerem-se emocionalmente e dar vida aos sonhos de cada um.

Dentro desta segunda proposição o autor COLIN CAMPBELL é o que mais se destaca por recusar vigorosamente a idéia difundida de que o “eu” contemporâneo seja aberto e flexível e de que a atividade de consumo esteja irremediavelmente ligada a um processo de recriar a si mesmo adotando e trocando de estilos de vida com a mesma facilidade com que se troca de roupa. Mesmo concordando com o fato de que o senso de identidade de um indivíduo não é mais claramente determinado como antigamente, CAMPBELL (2006) acredita em um núcleo essencial do sujeito que se manifesta principalmente através do gosto pessoal. Em sua teoria sobre o consumidor artesão⁷, Campbell defende a tese de que

indivíduos consomem principalmente por um desejo de tomar parte em atos criativos de expressão de suas individualidade. Assim, embora esse modelo contenha a suposição de que os consumidores respondem ativamente a mercadorias e serviços empregando-os conscientemente como um meio de alcançar seus próprios fins, não há a hipótese de que eles estejam tentando criar ou mesmo manter necessariamente um senso de identidade. Pelo contrário, sustent[a] que esses consumidores já possuem um senso de identidade claro e estável, e, ainda, que é isso que ocasiona seu modo de consumir distinto (CAMPBELL, 2004:46).

Para ele, a identidade de um indivíduo também possui um elo forte com o ideal romântico, pois ela se constrói, ou melhor, se afirma através das formas que os indivíduos utilizam bens e serviços como auxiliares na descoberta ou na constituição de sua subjetividade e identidade. De acordo com CAMPBELL, a seleção e o consumo de bens materiais ou simbólicos oferecem a oportunidade do sujeito expressar seus desejos mais íntimos, que como mencionado anteriormente, só podem ser definidos pelo próprio indivíduo, e através das experiências mais ou menos prazerosas que são extraídas destas experiências, o indivíduo as organiza e classifica, estabelecendo quais delas falam diretamente com sua subjetividade, ampliando o conhecimento que ele possui de si mesmo.

Outro autor que dá destaque a esta questão da emoção e das experiências subjetivas do consumo como definidores da identidade do sujeito é MICHEL MAFFESOLI (2006), que

⁷ O consumidor artesão é aquele que possui um senso de identidade estável e um projeto estético estabelecido a respeito de áreas específicas da vida como vestuário, decoração, etc, e utiliza o consumo para manifestar criativamente sua subjetividade (Campbell, 2004).

defende que na pós-modernidade, os homens estariam adotando um ponto de vista mais emotivo em relação ao mundo. De acordo com ele, os sujeitos estariam dando nova importância ao prazer e à emoção, resgatando uma sensibilidade diferente entre as novas gerações.

De acordo com MAFFESOLI (2006), a sociedade contemporânea é constituída de diversos tribalismos, isto é, religiosos, esportivos, hedonistas, musicais, tecnológicos, etc., que constituem “comunidades emocionais” ou “nebulosas afetivas”, que se opõem ao modelo de organização racional típico da sociedade moderna. Nas tribos, o *ethos* comunitário é designado pelo conjunto de expressões que remete a uma subjetividade comum, a uma paixão partilhada, e a adesão a estes grupamentos é sempre fugaz, não há um objetivo concreto para estes encontros que possa assegurar a sua continuidade. Trata-se apenas de redes de amizade pontuais que se reúnem ritualisticamente com a função exclusiva de reafirmar o sentimento que um dado grupo tem de si mesmo.

Esta dimensão tribal baseada no compartilhamento de experiências emocionais, desejos e predileções é fundamental para este trabalho, pois o grupo por mim analisado está congregado justamente na base de seu padrão de consumo semelhante, padrão este que orbita em torno de um gosto musical específico – neste caso o *rock’n roll* - que possui temas e sensações que se estendem para todas as áreas de experiência destes indivíduos. Outro ponto importante das proposições de MAFFESOLI é o destaque dado a vivência coletiva dada à identidade, ponto que acredito ser fundamental para o desenvolvimento deste trabalho.

Assim, torna-se essencial deixar claro que este trabalho é escrito a partir de uma posição intermediária entre o essencialismo do “eu” e o construtivismo da identidade defendido pelos autores pós-modernos, pois acredito que mesmo que a necessidade de escolher entre a multiplicidade de referenciais presentes nas sociedades contemporâneas faça com que o indivíduo possa reinventar-se e reinterpretar-se com relativa facilidade e muitas vezes manipule conscientemente sua forma de agir e de se apresentar ao outro, ele ainda mantém um sentido de si mesmo, que serve de base para estas criações e recriações. Assim, a identidade será abordada neste trabalho como um processo que acontece tanto de fora para dentro quanto de dentro para fora do indivíduo, pois como define DUBAR:

Existe, assim, dois eixos de identificação de uma pessoa considerada ator social. Um eixo “sincrônico”, ligado a um contexto de ação e uma definição de situação, em um espaço dado, culturalmente marcado, e um eixo “diacrônico”, ligado a uma trajetória subjetiva e a uma interpretação da história pessoal, socialmente construída (DUBAR, 2005:XX).

3 A MÚSICA: UMA EXPERIÊNCIA SOCIAL E SUBJETIVA

A música desempenha um papel fundamental para os indivíduos pertencentes ao grupo por mim analisado, e isso se deve ao fato de ela ocupar o papel tanto de singularizador quanto de elo de ligação entre indivíduos de um mesmo grupo. Como salienta MAFFISOLI (2006), o mundo atual atribui grande valor ao individualismo, e por isso os indivíduos buscam outros iguais a si mesmo, com quem compartilhem os mesmos gostos, ideais e desejos, para com eles formar um grupo ou tribo. Assim, para assegurar sua própria singularidade, os indivíduos criam uma espécie de grupo singular, onde a identidade coletiva é composta ao mesmo tempo que a individual.

Vale ainda ressaltar que, no mundo em que vivemos, a razão não é suficiente para dar sentido às experiências dos indivíduos, e por isso a emoção e a subjetividade assumem papel de destaque, mesmo quando o que consideramos é a experiência coletiva. Neste sentido, a música é fundamental para os adolescentes pesquisados, pois permite um tipo de vivência subjetiva que é simultaneamente particular e coletiva.

3.1 MÚSICA E CAPITAL FAMILIAR

O *rock'n roll* explodiu no cenário musical americano ao longo da década de cinquenta, e em seus primeiros anos foi fortemente marcado por músicos negros como Chuck Berry, Little Richard e Bill Haley. Através de uma síntese de estilos negros - *blues*, *gospel*, *jazz* e *rhythm and blues* – e elementos da música branca – *folk*, *bluegrass* e *country* – estes músicos, que são vistos hoje como a primeira geração do *rock*, atingiram em cheio o gosto da juventude da época, por celebrarem elementos próprios de sua experiência de vida, como o amor, a dança, o sexo, a escola e o próprio *rock'n roll*. Falando de uma forma nova e desinibida sobre temas do cotidiano da juventude, o *rock'n roll* se transformou em um verdadeiro catalisador para que os adolescentes criassem uma identidade de grupo forte entre aqueles que compartilhavam o mesmo gosto musical.

Os adultos, no entanto, que foram educados na rigidez do período de guerra, tendo como referência a estrutura rígida e hierarquizada do exército, do trabalho e da família, julgaram a reação espontânea e sensual gerada pelo *rock* como pecaminosa e imoral. Reação que somada ao racismo inerente da época fez com que a maioria dos pais, professores e pastores recriminassem o novo estilo e iniciassem uma verdadeira cassada ao “*animalesco bop negro*” que estava subvertendo a juventude (FRIEDLANDER, 2004:46). Em uma audição

no Congresso, em 1958, o cantor americano, FRANK SINATRA, chegou a afirmar que “o *rock and roll* [era] a marcha marcial de todos os delinquentes juvenis sobre a face da terra” (CACCIACARRO, 2005:112), e em 1961, o apresentador brasileiro, CHACRINHA, chamou de fanáticos todos os incentivadores e defensores do *rock*, ganhando o título de “inimigo número um da juventude” na coluna *O mundo é dos brotos* da *Revista do Rádio*. (PUGIALLI, 2006:85). Como afirma FRIEDLANDER,

os jovens estavam com um problema. Pais, professores e pastores, todos diziam que o *rock and roll* era ruim para eles. Mas, deitados na cama encolhidos com seus rádios ou depois da escola na casa dos amigos, os jovens sabiam que ouvir *rock and roll* os fazia sentir-se bem. (...) A vida para os adolescentes estava começando a perder sua segura previsibilidade. A infalibilidade da família e a honra da sociedade estavam em jogo, e talvez o papai não soubesse tanto assim de tudo (FRIEDLANDER, 2004:47).

Esta geração de adolescentes, que começava a colocar em questão os principais alicérgicos da sociedade da época, viu no *rock* uma voz privilegiada para suas inquietações, voz esta que, na década seguinte, se transformou em verdadeiros gritos de protesto, consolidando definitivamente a rebeldia como símbolo máximo do *rock’n roll*, ou seja, um elemento capaz de evocar a semelhança entre seus membros e a diferença em relação aos estranhos. Assim, podemos dizer que ao obedecer ao comando imoral e obsceno de Jerry Lee Lewis, *Shake it, baby, shake it*, uma geração de adolescentes do mundo inteiro sentiu-se parte de uma mesma comunidade, uma vez que compartilhavam gostos, afetos, preocupações e sentimentos que eram particularmente estranhos àqueles das figuras de autoridade a que se opunham, ou seja, os adultos de uma forma geral.

Contudo, ao tratarmos do caráter simbólico que a rebeldia assumiu entre os fãs do *rock’n roll*, é preciso ter em mente que um dos fatores que legitimam a representatividade dos símbolos é a sua capacidade de serem constantemente reinterpretados e até mesmo recriados, evitando assim o perigo de tornarem-se estereotipados e até mesmo de perderem seu significado e seu caráter agregador com o passar do tempo. Os símbolos têm sua origem no passado, mas seu poder reside justamente no fluxo contínuo existente entre eles e os indivíduos, que devem reinventá-los e atribuir-lhes novos significados conforme as transformações se desenvolvem no universo social em que estão inseridos (GUIBERNAU, 1997:94).

Assim, podemos dizer que, como ressalta FRIEDLANDER (2004), ao analisarmos se o comportamento, música, letra ou vestimenta de um determinado grupo, cantor e conseqüentemente de seus fãs apresentam elementos de rebeldia, é fundamental avaliarmos

como este comportamento se relaciona com o contexto específico do período, pois como exemplifica o autor, “o clássico dos Rolling Stones *Let's Spend the Night Together* foi polêmico em 1967, mas teria sido uma blasfêmia em 1957 e, ainda, passado despercebido em 1977” (FRIEDLANDER, 2004:20).

Desta forma, não podemos deixar de considerar o fato de que esta geração de adolescentes dos anos cinquenta, que conviveu com a reprovação direta dos pais ao estilo de música que lhe agradava, cresceu e teve seus próprios filhos, que acabaram ouvindo um tipo de *rock* igualmente subversivo e escandaloso para os padrões da época, uma vez que o conteúdo das letras e a atitude rebelde de músicos e ouvintes se transformaram juntamente com a sociedade e seus valores, fazendo com que o que tinha sido visto como rebeldia na década anterior se tornasse natural e novos questionamentos e enfrentamentos fossem criados, em um processo que se repetiu com os filhos de seus filhos e assim por diante.

No entanto, por mais que seja recriado, reinterpretado e assuma novos sentidos, um símbolo se mantém à medida que seu significado continua sendo interpretado por aqueles iniciados que fazem ou fizeram parte do grupo, mesmo que ele adquira uma significação especial para cada indivíduo, evocando lembranças e sentimentos que lhes são particulares. Desta forma, por mais que os elementos que compõem a rebeldia se alterem de geração para geração, a vivência dela se mantém para sempre, fazendo parte da experiência de vida de um indivíduo, e este ponto de contato em comum entre as gerações é responsável pela transformação ocorrida na reação dos pais diante da preferência musical dos filhos. Devido ao fato da maior parte dos adolescentes alternativos dos dias de hoje serem filhos dos adolescentes alternativos dos dias de ontem, a relação entre pais e filhos é muito mais tranquila, à medida que compartilham uma mesma experiência, embora em um contexto distinto e com significados diferentes.

Ao longo das entrevistas e durante o período em que convivi com estes adolescentes, pude constatar que o gosto pelo *rock'n roll* freqüentemente nasce no interior do ambiente familiar por intermédio dos pais. Dentre os vinte indivíduos que participaram desta pesquisa, onze deles afirmaram que o *rock* fez parte de suas vidas desde a infância, uma vez que os próprios pais são ouvintes deste tipo de música. Para eles, ouvir *rock'n roll* não foi uma questão de enfrentamento ou mesmo uma tentativa de rebelar-se como acontecia anteriormente, mas uma atitude vista como natural, mesmo que o estranhamento dos pais ainda exista diante das transformações percebidas tanto na temática das letras, quanto na velocidade e peso das músicas. Outros cinco adolescentes disseram ter sido introduzidos ao universo do *rock* por um irmão ou um primo mais velho, o que reforça a tese de que o

primeiro contato com o *rock'n roll* se dá freqüentemente no interior do ambiente familiar. Três entrevistados afirmaram ter conhecido o estilo através do grupo de amigos e apenas um disse ter sido influenciado diretamente pela mídia, através do rádio e do canal de TV dedicado a música, MTV.

Estes dados demonstram que, na atualidade, apesar de ainda possuir a aura de rebeldia que lhe é particular desde a década de cinquenta, o *rock* transformou-se paulatinamente em parte do capital cultural que é passado para as novas gerações como sinônimo de qualidade, e não mais como a música suja e depravada dos delinqüentes juvenis de outras épocas. A convivência com os pais e as músicas de sua época é inclusive vista como um momento importante da vida musical destes adolescentes, pois é quando eles são familiarizados com os “clássicos”. Lançando mão da teoria de BOURDIEU (1993; 2003; 2004), é possível dizer que o *rock* nos dias de hoje se tornou parte do capital familiar destes indivíduos, participando de forma significativa na conformação do *habitus* que norteará sua forma de agir e de se relacionar com o mundo. Esta naturalização do gosto pelo *rock* fica muito evidente na fala de Paula, uma de minhas entrevistadas:

Nem me lembro quando foi que eu comecei a ouvir *rock*, acho que foi na barriga da minha mãe. Ela é absurdamente viciada em Pearl Jeam, e eu me lembro que desde que eu era bem pequeninha ela colocava uns discos e ficava ouvindo e cantando, e eu ouvia com ela. Eu sempre gostei...acho que nem tinha como não gostar, sabe, acho que já tá na veia. Sei lá, acho que eu meio que herdei o *rock* (PAULA – 14 anos).

Contudo, é importante salientar que mesmo que este capital cultural adquirido no âmbito familiar seja de grande importância na vida destes adolescentes, ele não se mantém inalterado ao longo do tempo. A partir deste primeiro contato com o *rock* através dos pais, de outros membros da família, ou mesmo da mídia, inicia-se uma fase nova de descoberta. Este é o momento de conhecer as bandas, de ir aos primeiros shows, pegar CDs emprestados, pesquisar na Internet o que existe para ser ouvido e saber mais sobre as diferentes bandas e sonoridades, ou seja, é o momento de, pouco a pouco, coletar dados e conhecimento para escolher a vertente que mais lhe agrada através da experimentação. Como vimos na fala de Pedro, a descoberta de uma vertente do *rock* com que o indivíduo mais se identifica é um processo contínuo.

Eu comecei a ouvir *rock* pelo Igor, meu irmão mais velho. Ele tava começando a aprender violão, e tal, e aí ele começou com isso. Aí ele começou a tocar baixo e aí o pessoal da banda dele começou a influenciar ele, e aí ele começou a chegar com essas paradas lá em casa, Nirvana, e tal, e aí nisso foi o começo. Ele ficou meio

grunge e eu e meu irmão do meio acabamos gostando e ouvindo a mesma coisa, mas não durou muito não, porque cada um começou a, sei lá, se interessar assim em procurar umas coisas diferentes e hoje o que acontece é que eu só escuto mais *death metal*, uma parada mais pesada, meu outro irmão escuta aquele *heavy* farofão, sabe qual é, e aí o Igor também acabou trocando o baixo pela guitarra e aí ele tem uma banda de metal melódico... tipo Blind e Rhapsody (PEDRO – 15 anos).

Assim, é possível dizer que nada garante que um adolescente se manterá fiel à vertente de *rock* com que teve seu primeiro contato, como demonstra o caso anteriormente citado de Paula, que passou toda a infância ouvindo *grunge* com a mãe e no início da adolescência passou a se identificar com o *emocore*, que é substancialmente distinto do estilo anterior. De fato, a grande maioria de meus entrevistados afirmou ter começado a ouvir um determinado estilo por influência de alguém, para posteriormente, através de sua própria pesquisa, descobrir o estilo com que realmente se identificava.

3.2 A BUSCA DO ESTILO IDEAL

Como pude perceber através da trajetória de meus entrevistados, depois do primeiro contato com o *rock* tem início um período de familiarização, em que o indivíduo começa a buscar algo além daquilo que tem ouvido com os pais, amigos ou mesmo na mídia. Neste momento, o jovem passa a escutar coisas diversas, provenientes de diferentes vertentes do *rock*, até finalmente encontrar uma que lhe seja particularmente agradável, mesmo que esta identificação não seja necessariamente definitiva. Dentro deste processo de busca por informações, pude perceber três fontes de dados que se mostraram fundamentais para meus entrevistados: a mídia, o grupo próximo de amigos, e os membros já iniciados do grupo ao qual este adolescente está pleiteando sua entrada.

3.2.1 A mídia

Nos dias de hoje, os referenciais globais do que significa fazer parte de um determinado grupo estão ao alcance de qualquer indivíduo através dos processos midiáticos, que permitem que pessoas do mundo inteiro compartilhem uma espécie de capital cultural específico em espaços desterritorializados. Na Internet, nas rádios e na televisão as informações sobre o universo referencial pelo qual um determinado sujeito demonstra interesse estão à distancia de um botão, e por isso não é difícil para um adolescente obter de forma rápida o conhecimento sobre os elementos mais globais do que significa fazer parte de

um grupo específico. De acordo com JANOTTI (2003) estas são as bases das *Comunidades de Sentido*, ou seja, de

determinadas agregações de indivíduos que partilham interesses comuns, vivenciam determinados valores, gostos e afetos, privilegiam determinadas práticas de consumo, enfim, manifestam-se obedecendo a determinadas produções de sentido em espaços desterritorializados, através de processos midiáticos que se utilizam de referências globais da cultura atual (JANNOTI, 2003:04).

É a vivência destes ideais coletivos que permite que o indivíduo seja capaz de reconhecer em si mesmo os elementos mais globais da identidade do grupo no qual está se inserindo, da mesma forma que o capacita a identificar seus pares, estabelecendo assim relações que na maioria das vezes prescindem do contato em um espaço físico específico. O mercado editorial oferece uma enorme gama de títulos dedicados a música e a estilos específicos do *rock'n roll*, como *GuitarPlayer* e *Roadie Crew*. Nestas publicações, está presente uma série de notícias e matérias sobre o *rock*, que auxiliam o leitor a introduzir-se e compreender melhor este universo ao qual pretende fazer parte. Somam-se a estes títulos as revistas femininas destinadas ao público juvenil, como *Atrevida* e *Capricho*, que possuem seções inteiras dedicadas a música e muito freqüentemente a bandas e cantores identificados como *undergrounds*, divulgando shows, lançamentos mundiais de CDs e DVDs, bem como entrevistas exclusivas e “novidades quentes”. A televisão também é grande responsável por este tipo de divulgação, principalmente o canal dedicado a música, MTV, nele, os apresentadores intercalam os vídeos mais recentes com informações preciosas a respeito dos músicos como projetos para o futuro, relatos dos últimos eventos e pormenores de sua vida pessoal.

Apesar da relevância da TV e das revistas, a Internet ainda se destaca como o veículo mais utilizado por estes adolescentes na busca por imagens e informações referentes ao grupo a que pertencem, estando repleta de comunidades virtuais que se dedicam à discussão destes temas. No *site Orkut*, ao realizar uma busca por comunidades utilizando a palavra “*rock*”, temos como resultado o registro de mais de mil comunidades, sendo a maior delas a “*Hardcore/Punk Rock Brasil*”, que possui 88.957 membros. Nestas comunidades, no MSN, nos fóruns, *blogs*, *fotologs*, etc, estes jovens adquirem uma segunda vida, com atividades planejadas, encontros agendados, e uma rede de amigos virtuais com interesses, valores, gostos e afetos compartilhados, permitindo que, mesmo que o grupo próximo de amigos se vista de outra forma e escute outras músicas, estes adolescentes possam ser como quiserem, encontrando seus pares no mundo virtual. Estes dados fazem com que o território das

“comunidades de sentido”, no caso desta pesquisa, seja simbólico em um primeiro momento, pois mesmo que o território físico não seja compartilhado, os indivíduos continuam a compartilhar imagens, vestuário, posicionamentos culturais, padrões de consumo e valorações presentes nos bens culturais.

Vale ressaltar ainda, que como salienta GONÇALVES, “as identidades virtuais potencializam ou exacerbam características que são também as das identidades reais” (GONÇALVES, 2006:97), fazendo com que a identidade de grupo destes jovens se manifestem de forma ainda mais intensa na Internet, à medida que os gostos e interesses podem ser divididos em espaços específicos para serem discutidos separadamente. No *site* de relacionamentos *Orkut* cada comunidade possui um fórum próprio para a discussão de tópicos relacionados ao tema proposto pela comunidade. Da mesma forma, no programa de bate-papo MSN, a lista de amigos pode ser dividida em categorias criadas pelo próprio usuário, como “família”, “amigos do colégio”, “galera da rua”, “banda”, “fã clube da Avril”, etc, e estes contatos podem ser bloqueados e desbloqueados para que somente aqueles com quem a pessoa quer conversar naquele momento saibam que ela está *on line*. A fala de Patrícia exemplifica esta modularização dos interesses de forma mais clara:

Quando eu ligo o meu MSN tá todo mundo bloqueado. Eu já deixo assim que é pra não ter que ficar dando desculpa praquela mala com quem você não tá a fim de falar naquela hora. Aí tem dias que aconteceu alguma parada maneira na escola e eu quero fofocar com a galera, aí eu só desbloqueio meus amigos da escola, ou então eu vou e tô a fim de falar sobre o CD novo da Avril, aí eu desbloqueio a galera do fã clube e umas amigas minhas que também gostam... Assim eu só falo com quem eu tô a fim de falar sabe, é por isso que eu separo todo mundo em categorias (PATRÍCIA – 14 anos).

Com isso, é possível dizer que este “ser alternativo” na Internet é um passo importante para tornar-se ou, ainda, assumir-se alternativo no mundo real, uma vez que na realidade virtual, um indivíduo pode isolar com maior facilidade aspectos de sua identidade que ainda se apresentam de forma contraditória. Em outras palavras, é possível dizer que o universo virtual possibilita um tipo de interação que é vantajosa por possuir a alegria do pertencimento sem o desconforto do compromisso, uma vez que o indivíduo pode simplesmente ser um *punk* enquanto no mundo real precisará ser um amigo *punk*, um filho *punk*, um namorado *punk* e assim por diante.

3.2.2 Os amigos

Ao longo de minha pesquisa, pude perceber a importância deste tornar-se *underground* na Internet como primeiro passo para adotar a identidade alternativa de forma mais geral, contudo, este período de identificação meramente virtual não parece estender-se por muito tempo. Um dos fatores que mais contribuem para que o indivíduo passe a se posicionar como *underground* também no mundo real é a influência do grupo próximo de amigos, formado por indivíduos da mesma idade e que na maioria dos casos pertencem ao mesmo ambiente escolar. No interior destes grupos, indivíduos que compartilharam a predileção pelo *rock'n roll*, mesmo que não seja pela mesma vertente, dão início a uma troca intensa das informações coletadas por cada um deles através da mídia, e mesmo daquelas que trazem consigo desde seu primeiro contato com o *rock*.

Neste momento, toda descoberta é submetida à avaliação dos demais membros do grupo de amigos, e vale ressaltar que opiniões e gostos pessoais não precisam ser necessariamente os mesmos, sendo comum encontrar grupos de amigos, que chegam até a formar bandas sem, contudo, compartilharem o gosto por uma mesma vertente do *rock*. O caso da banda *Todas em pânico* é emblemático, pois congrega duas *punks*, uma metaleira e uma *emo*, fazendo música com diversas influências e com temáticas do cotidiano como a escola, os pais e os relacionamentos. Elaine, a guitarrista da banda, afirma que:

Nenhuma das minhas amigas é *emo*, nem se veste como eu. Elas ouvem mais *punk rock*, e usam mais calça jeans e camisa preta de bandas. Eu tenho um colega ou outro que é *emo*, mas minhas amigas mesmo nenhuma delas é. Mas a gente é amiga assim mesmo, e toca junto porque gosta de tocar e porque adora *rock'n roll*. Se uma delas fosse pagodeira ia ficar difícil ter uma banda, mas sendo todo mundo do *rock* não tem problema. Às vezes a gente quebra o pau pra escolher o que vai ensaiar, mas no final acaba tudo bem (ELAINE – 13 anos).

A formação das bandas de garagem tem como base um dos elementos mais significativo desta primeira fase de identificação do adolescente com o *rock*: a vontade de aprender a tocar um instrumento musical. Todos os meus entrevistados afirmaram ter pelo menos tentado fazê-lo, e apenas dois deles desistiram por perceberem que não possuíam a habilidade necessária. A possibilidade apresentada pelo *rock'n roll* de um adolescente comum poder se transformar em um astro do *rock* de uma hora para a outra é sem dúvidas um atrativo para o aprendizado de um instrumento e a formação de uma banda, mas através das entrevistas que realizei pude perceber que esta possibilidade não é levada tão a sério, e é vista muito mais como um divertimento com os amigos do que como um plano para o futuro. Meus

informantes demonstraram estar conscientes de que a possibilidade de seguir carreira com a música é difícil e a maior parte deles pretende prestar o concurso vestibular para cursar carreiras como arquitetura, direito, história e engenharia. Apenas um de meus entrevistados afirmou ter intenção de cursar uma universidade de música e investir de verdade em uma carreira musical.

De acordo com estes adolescentes, o que realmente motiva esta vontade de aprender a tocar um instrumento é a visão artesanal e amadora do *rock*, que transmite a idéia de que um adolescente comum pode usar a música para falar sobre suas inquietações e se expressar de maneira criativa. Justamente por isso, as letras próprias destas bandas freqüentemente falam sobre temas do cotidiano como a escola, e os relacionamentos. Ao perguntar a Elaine o porquê do nome da banda que tem com suas amigas ser *Todas em Pânico*, ela afirmou:

Escolhemos esse nome porque a banda é formada só por garotas e tudo nos deixa em pânico (risos). Nós ficamos em pânico por causa das provas, das encrencas com os garotos, sei lá, o nosso futuro nos assusta e com a nossa música a gente consegue espantar um pouco desse pânico (ELAINE – 13 anos).

Algumas destas bandas se quer chegam a se apresentar, fazendo dos ensaios um fim em si mesmo, um evento social onde os amigos se reúnem na casa de um dos integrantes, que muitas vezes possui um espaço próprio para estes encontros, e além de tocar conversam sobre o cotidiano, agendam eventos, mostram uns aos outros as últimas novidades da Internet, e assim por diante. As apresentações que se realizam são freqüentemente nas escolas, em eventos como *Shows de talentos*, ou outras atividades extracurriculares. Ao longo da pesquisa, pude perceber ainda que muitas destas bandas se dissolvem em pouco tempo e são reformuladas logo em seguida com alterações na composição dos integrantes, na escolha do repertório e mudança de nome. Aliás, os nomes que se mantêm inalterados por muito tempo são verdadeiros artigos de luxo. Para aquelas bandas que se mantêm na ativa por um tempo maior, e que justamente por isso são formadas por indivíduos um pouco mais velhos, acima dos dezesseis anos, há ainda a possibilidade de apresentar-se em bares e espaços alternativos da cidade da seguinte forma: várias destas bandas amadoras se reúnem para organizar um evento, pagam pelo aluguel do espaço, os próprios integrantes cuidam da divulgação e da venda dos ingressos e posteriormente dividem entre si o lucro da bilheteria.

Vale ainda ressaltar que, é ocupando este espaço urbano próprio da cena musical do *rock* alternativo, seja como músico ou como público, que o indivíduo se familiariza com as formas pelas quais os participantes dos diversos grupos organizam os discursos sobre sua

própria produção cultural e estabelecem relações de amizade entre si, alianças entre indivíduos de diferentes vertentes que acabam tornando visíveis, e até mesmo viável, a cena alternativa da cidade, pois ao congregar bandas com estilos diversos em um mesmo evento, aumentam a divulgação, a venda de ingressos e conseqüentemente as proporções dos eventos. Na maior parte das vezes, o indivíduo se torna freqüentador destes espaços junto com seu grupo próximo de amigos, visto que a divisão dos amigos em vertentes de *rock* distintas não se torna um empecilho para que eles compartilhem os mesmos circuitos noturnos. É esta pluralidade de sons dividindo um mesmo palco que permite a diversidade também na platéia.

3.2.3 Os iniciados

É à medida que estes adolescentes começam a se familiarizar com o circuito do *rock* na cidade que começam a estabelecer relação com membros mais antigos do grupo ao qual está se integrando, que muitas vezes são encontrados também na própria escola, sendo alunos de séries mais avançadas. É através destes indivíduos que o conhecimento que os iniciantes possuem de bandas e repertórios deixa de ser de nível básico, ou seja, aquele que compreende apenas as bandas de maior sucesso comercial e que por isso são facilmente conhecidas através da mídia, para se estender àquelas bandas que são vistas como essencialmente mais puras, que não se “vendem” à indústria fonográfica e por isso produzem um som de melhor qualidade. Entre estas bandas encontram-se muitos nomes da cena alternativa nacional, que não tocam nas rádios, mas fazem grande sucesso no circuito de bares e eventos *undergrounds*, e alguns nomes da cena internacional de cidades como Londres e Seattle, valorizadas pela inovação e vanguarda de seus músicos.

Vale ressaltar ainda, que sem a aquisição deste tipo específico de capital cultural, o indivíduo dificilmente é aceito como parte do grupo, permanecendo um diletante que, dependendo da situação, deve ser tutelado pelos mais experientes, ou excluído definitivamente do grupo de iniciados. Estes indivíduos “mais calejados” possuem a legitimidade sobre uma série de mecanismos de reconhecimento do que é de bom ou mau gosto, autêntico ou falso, de boa qualidade ou comercial, e por isso detêm o monopólio da transmissão dos mecanismos de apropriação e apreciação da boa música. Usando mais uma vez as reflexões de BOURDIEU (1993), podemos dizer que o gosto acaba fundando uma hierarquia moral, que tem a sua dimensão prática no uso e consumo de objetos – sejam eles materiais ou simbólicos – e sua dimensão valorativa no plano das idéias e dos sentimentos.

São estes iniciados que dizem se o que um indivíduo escuta é bom ou não, e se ele escuta pelos motivos certos e da maneira apropriada. Como afirma FREDERICO,

Tem sempre aquele pessoalzinho mais calejado, sabe qual é, uns caras mais velhos que já escutam a parada há mais tempo e daí acabam te mostrando umas paradas diferentes. Mas eles têm que ir com a tua cara, sabe qual é, eles têm que ver que você gosta mesmo de rock. Se eles acharem que você tá dando uma de metaleiro só pra se vestir de preto e fazer cara de mau, você tá fodido. Vai sempre pagar de *poser* (FREDERICO – 14 anos).

A fala de Frederico é reveladora, à medida que introduz uma problemática importante para estes jovens durante sua fase de integração ao grupo: a possibilidade de ser identificado como *poser*⁸. A identificação com a música, a adoção do visual e da atitude são etapas importantes do tornar-se alternativo, mas sem sombra de dúvidas a primeira delas será sempre determinante na legitimação das duas etapas seguintes. Se um indivíduo possui o visual e a atitude apropriados, mas seus conhecimentos sobre a música são questionáveis, como no caso daqueles que só escutam as bandas mais comerciais, ele será imediatamente rotulado como *poser*, ou seja, uma fraude, uma imitação precária do que deveria ser um alternativo. O exagero ou a utilização equivocada de elementos simbólicos do grupo na composição do visual também contribui para a classificação de um indivíduo como *poser*, como veremos a seguir no capítulo que se dedica à temática da aparência.

3.3 MÚSICA E SUBJETIVIDADE

No entanto, por mais que a busca por um estilo musical esteja permeada de muitas formas pela inserção do indivíduo em um contexto histórico, social, material e cultural específico, não podemos deixar de considerar a dimensão individual e subjetiva desta escolha, pois a adesão a uma determinada vertente do *rock* faz parte de uma escolha individual que se baseia na identificação do sujeito com a mensagem e as emoções transmitidas por aquele tipo de música. Em outras palavras, é possível dizer que diante da multiplicidade de vertentes existentes para serem escolhidas, é à vontade e identificação pessoal que determinam em

⁸ A palavra *poser* pode ser usada em dois contextos distintos. Em seu contexto original, a palavra era utilizada para designar o movimento *Hard Rock Poser* dos anos 70 e 80, também conhecido como *Glam Rock*, que era caracterizado na primeira década pelos trajes com muitos cílios postiços, purpurinas, saltos altos, maquiagens carregadas e apresentações cheias de efeitos especiais de bandas como Kiss e nos anos 80 pelo visual com calças de couro muito justas, cabelos compridos e desfiados e a atitude de símbolo sexual de cantores como Sebastian Bach e Bon Jovi. No segundo caso, que é o que está sendo utilizado neste trabalho, a palavra se refere à indivíduos que adotam a aparência e em certo grau a atitude de um determinado grupo, mas não compartilha o gosto musical. Neste sentido *poser* se refere às pessoas que tentam se passar por aquilo que não são, que possuem apenas os elementos externos da identidade alternativa.

última instância a escolha desta ou daquela vertente, pois como afirma CAMPBELL (2006), uma das principais características do consumo moderno é o seu aspecto individualista e o fato de ser “legitimado por decisões que existem firmemente enraizadas no *self*” (CAMPBELL, 2006:49). Por isso, mesmo que se reconheça a influência do mundo externo na construção da identidade de um indivíduo, não podemos deixar de lado o aspecto subjetivo existente neste processo.

Os diversos relatos obtidos por mim ao longo da pesquisa deixam clara a importância atribuída por meus entrevistados a esta experiência única e profundamente particular de identificar-se com um determinado estilo musical, e o fator decisivo para esse encontro parece ser sempre o reconhecimento do indivíduo de que aquela sonoridade ou letra lhe afeta de forma especial. O reconhecer-se na música é determinante para a adesão a um determinado estilo, como salienta a fala de MATHEUS:

Eu ouvia várias paradas com a galera. Cada um ia me mostrando uma coisa ou outra, até que um dia um CD do Nirvana caiu na minha mão, e conforme eu ia escutando as músicas parecia que o cara tava falando direto comigo, sabe qual é, só pra mim. Ele tava falando de coisas que eu sentia e que não dizia pra ninguém, umas paradas que eram só minhas, sabe qual é. Depois desse dia acabou, nunca mais escutei outra coisa (MATHEUS – 16 anos).

O caso de Matheus representa a identificação subjetiva de um indivíduo com uma determinada vertente do *rock*, no caso o *grunge*, de forma emblemática, salientando o fato de que para estes adolescentes a música precisa ser, além de uma experiência coletiva, uma experiência particular e individual. É esta vivência da música que permite que o pertencimento ao grupo seja visto como a vivência coletiva da própria singularidade, pois mesmo que todos os membros do grupo sejam motivados pelo mesmo estilo musical, meus entrevistados foram muito enfáticos ao dizer que isso acontece de forma diferente para cada um.

A música para estes adolescentes é uma forma de entrar em contato com seus sentimentos mais profundos, demonstrando um tipo de consumo que como vimos anteriormente tem como finalidade a busca de um tipo de prazer emocional que leva a um nível maior de auto-conhecimento. Este aspecto torna-se ainda mais evidente quando nos damos conta do paralelo por eles estabelecido entre o gosto musical e a construção de uma espécie de trilha sonora própria que os embala e acompanha nas mais diversas experiências e situações, ajudando-os a dar sentido ao fluxo intenso de sentimentos como o de perda, rebeldia, amor, felicidade, decepção, abandono, etc, que é tão característico desta etapa da

vida, quando o indivíduo passa a refletir de forma mais detida sobre si mesmo, suas relações e o mundo que o cerca.

Ao longo da pesquisa, este caráter da música se revelou principalmente quando conversávamos sobre suas predileções musicais, pois toda música indicada como especial ou favorita possuía uma história determinada atrelada a ela, como no caso de Elaine, que vê a música *Because of You* da cantora Kely Klakson como a verbalização da relação conflituosa que possui com a mãe. Como afirma a própria ELAINE

Eu gosto dessa música porque ela me deixa mais forte, ela me faz pensar sobre a minha vida e quando eu me aborreço com alguma coisa, ou choro pela falta de carinho da minha mãe eu acabo colocando ela no máximo e fico ouvindo até a música entrar mesmo. A minha mãe dá todo amor e atenção pro meu irmãozinho, e pra mim ela tenta descontar o ódio pelo meu pai em cima de mim. Ela finge perto das pessoas que é uma mãezona, mas por trás me ignora, pisa em mim. Eu não tenho culpa de nada, chegou um dia que eu cansei. Eu moro com meu pai, e eu sempre fico do lado dele por que eu sei que ela que aprontou. Casou pelo dinheiro e depois traiu ele. Não aceito que ele fale mal dela pra mim e nem ela dele, mas meu irmão não tem malícia e ela o subordina e ele não vê isso. Antes era assim comigo também até que eu enxerguei sozinha, ninguém nunca fez minha cabeça. Se você tiver a oportunidade de ler a tradução da música, lá está escrito exatamente tudo sobre eu e minha mãe, sem faltar nem acrescentar uma palavra (ELAINE – 13 anos)⁹.

Quando não está associada a um evento ou pessoa específica, a música motiva estes indivíduos pelo fato de servirem como fonte para compreender a realidade e contexto sócio-cultural no qual estão inseridos. Todos os indivíduos que participaram desta pesquisa vêm o mundo atual como um local corrompido e imoral onde a vontade dos ricos e poderosos sempre se afirma sobre as necessidades dos mais pobres, a sociedade como um todo se tornou fria e carente de laços afetivos sólidos entre seus membros, e o descaso de indivíduos e governos em relação às questões ambientais está condenando o mundo a um futuro obscuro e incerto. A partir desta inquietação diante da realidade, a temática das músicas apreciadas por estes adolescentes é profundamente pessoal e interiorizada, deixando transparecer tanto suas paixões como suas aflições diante de um mundo que o oprime e não o compreende.

Da mesma forma que os compositores românticos, estes adolescentes lançam mão da música como forma de escapar de um mundo que os oprime, e este escapismo é feito de duas formas fundamentais: através da depressão e da melancolia em relação ao mundo incompreendido; ou através do resgate de um passado histórico idealizado, principalmente a época medieval, onde estes indivíduos acreditam ter existido valores mais nobres do que os encontrados no mundo de hoje.

⁹ Ver letra da música no anexo 1.

Na primeira temática analisada, são cantados os amores impossíveis, o desejo pela morte, a incompreensão do mundo e o escapismo através do horror, do mórbido, do macabro, do sobrenatural e da loucura, tendência ancorada no romantismo, que pode ser observada, por exemplo, na *Sinfonia Fantástica* de Berlioz, na qual o compositor evocava uma série de alucinações induzidas pelo ópio. As músicas que se enquadram nesta temática estão, o tempo todo, tratando das angústias oriundas de uma sociedade onde as pessoas estão sempre sós em meio a uma multidão tornando a depressão a doença do momento. Este desencanto em relação ao mundo associado às angústias próprias da adolescência é um campo fértil para o surgimento de bandas que tem como principal característica a melancolia, um tema realmente apreciado entre estes adolescentes.

A vertente que melhor demonstra esta tendência é o *New Metal*, representado principalmente pelas bandas Korn, Slipknot e Evanescence, que são bastante apreciadas pelos membros do grupo pesquisado. O *New Metal* se caracteriza principalmente pela experimentação musical, incluindo o uso de instrumentos diferentes e a influência de diversas estéticas musicais como influência da música eletrônica, do metal industrial, da música latina e até mesmo da música popular armenia e do MPB. Soma-se a isso, a constante variação entre o vocal melódico, o choroso ou suspirado e aquele gritado e raivoso, que de acordo com os fãs é o que torna o *New Metal* tão propenso às letras melancólicas, depressivas e revoltadas.

A banda Korn é vista como propulsora deste estilo musical, e se caracteriza por temáticas raivosas, violentas, amarguradas e vingativas, através das quais o vocalista despeja suas revoltas e frustrações a respeito da vida. A banda Slipknot também se destaca, tanto por sua capacidade musical e sua temática depressiva e agressiva, mas também pela aparência dos integrantes que costumam se apresentar usando máscaras horripilantes e macacões industriais.

O grupo Evanescence é ainda mais bem sucedido comercialmente, e a cantora Amy Lee tornou-se o protótipo da beleza mórbida para os fãs de *rock*, mais especificamente de *nu metal* ou *metal gótico*. Nas músicas do grupo a temática central é a solidão, a depressão e o desespero, como podemos ver na música *Bring me to life*, na qual o eu lírico encontra-se atormentado pela depressão e diante da possibilidade do suicídio busca auxílio em um amor idealizado que pode servir de redenção. Neste clipe, a vocalista se levanta de sua cama em meio a um pesadelo, sai pela janela do quarto escalando os andares de um prédio e enquanto caminha pelas marquises pedindo por socorro, passa por janelas de apartamentos cheios de pessoas festejando que se quer se dão conta de sua presença do lado de fora. No final do clipe ela finalmente encontra alguém que pode salvá-la, o amor idealizado e redentor, que assim

como no romantismo da geração *byronista* se mostra impossível e inatingível. Por mais que tente puxá-la o esforço deste personagem não é suficiente e a moça despenca prédio abaixo.

Como você consegue ver dentro dos meus olhos como portas abertas?

Levando-o até o meu âmago

Onde fiquei tão dormente sem alma

Meu espírito está dormindo em algum lugar frio

Até que você o encontre e o leve de volta para casa

(Acorde-me) Acorde-me por dentro

(Não consigo acordar) Acorde-me por dentro

(Salve-me) Chame meu nome e salve-me das trevas

(Acorde-me) Faça meu sangue correr

(Não consigo acordar) Antes que eu me desfaça¹⁰

Um outro exemplo bastante representativo no que diz respeito a esta temática pessimista e melancólica é o grupo musical My Chemical Romance, uma das mais significativas para meus entrevistados, e cuja temática melancólica é o carro chefe desde seu CD de estréia, que tem como título *Three Cheers for sweet revenge*¹¹ e no qual as músicas estão encadeadas por um mesmo enredo, que é descrito no encarte do CD como: “*The story of a man. A woman and the corpses of a thousand evil men...*”¹². A primeira música do álbum, que é ainda hoje a de maior sucesso entre os fãs, chama-se Helena e introduz o enredo falando sobre a morte da mulher idealizada pelo eu lírico da música.

Queimando, assim como o fósforo que você risca para incinerar

As vidas de todos que você conhece

E qual é a pior coisa que você leva

De cada coração que você parte

E como uma lâmina você mancha

Bem, eu estive esperando esta noite

Qual é a pior coisa que eu posso dizer?

Tudo fica melhor se eu ficar

Até mais e boa noite¹³

¹⁰ How can you see into my eyes like open doors.

Leading you down into my core

Where I've become so numb without a soul

My spirit's sleeping somewhere cold

Until you find it there and lead it back home

(Wake me up) Wake me up inside

(I can't wake up) Wake me up inside

(Save me) Call my name and save me from the dark

(Wake me up) Bid my blood to run

(I can't wake up) Before I come undone

¹¹ Três vivas para a doce vingança.

¹² A história de um homem. Uma mulher. E os cadáveres de mil homens maus...

¹³ Burning on, just like a match you strike to incinerate

The lives of everyone you know

And what's the worst you take

From every heart you break

And like a blade you stain

Well, I've been holding on tonight

Da mesma forma, na estética do videoclipe desta música, que ocupou o primeiro lugar no programa mais assistido da MTV durante meses, o mórbido prevalece como temática central. O clipe se passa no interior de uma igreja no momento de um funeral, e enquanto o grupo aparece cantando em meio aos presentes, Helena, a mulher morta, levanta-se do caixão como se fosse uma noiva macabra, usando um longo vestido negro, um véu da mesma cor, sapatilhas de balé e segurando um buquê de rosas vermelhas. A morta sai dançando pela nave central e pelas escadarias da igreja, se dirigindo ocasionalmente aos presentes, até o momento em que cai deitada mais uma vez em seu caixão e é levada pelos cantores até o carro da funerária.

O grupo Iced Hearth também foi enquadrado por meus entrevistados no grupo de bandas que possuem temática depressiva, e isso se deve principalmente ao fato de boa parte de suas letras terem como inspiração as revistas em quadrinho de motivação *punk-gótica* como *Spawn* e os clássicos da literatura de horror como *Frankenstein* de Mary Shelley e *Drácula* de Bram Stoker. Esta banda no entanto, não restringe sua influência a este tipo de material proveniente do mundo macabro dos contos de horror, mas também faz uso de temas medievais e épicos, que fazem parte da segunda temática privilegiada por estes adolescentes.

Este segundo tema também está de acordo com os ideais românticos, principalmente da ópera, que incorporava temas fantásticos mitológicos e medievais como os clássicos de Wagner, *O Anel dos Nibelungos*, *Tristão e Isolda*, e *Parsifal*. Uma das maiores influências desta corrente é a banda italiana Rhapsody que a cada álbum busca criar um som épico para dar sentido a história que é contada ao longo das músicas, o que lhe garantiu o interessante título de "metal trilha sonora". As músicas desta banda incorporam elementos da música clássica e barroca tendo como base o *heavy metal* e as letras referem-se geralmente a elementos místicos medievais, enfatizando a luta entre o bem e o mal.

Outro nome importante desta vertente, e que se relaciona com o estilo operístico principalmente pelo vocal lírico da cantora Tarja Turunen, é a banda finlandesa Nightwish, considerada uma das maiores promovedoras das influências sinfônicas no *Heavy Metal*. Este grupo possui a influência medieval profunda e a própria vocalista da banda faz questão de subir ao palco com pesadas de acordo com o estilo da época. A influência fantástica e mitológica também aparece de forma intensa como pode ser visto na letra da música mais famosa da banda, *Elvenpath*.

What's the worst that I can say?
 Things are better if I stay
 So long and goodnight

O caminho para as terras
Onde como um herói eu permaneço
O caminho onde a bela encontrou a fera
Caminho dos elfos
É a honestidade destes mundos
Dominados pela magia e espadas poderosas
Que fazem minha alma viajar ao passado
*Caminho dos elfos*¹⁴

No entanto, dentre todas as que têm como temática o universo mítico, a que segundo meus informantes é que mais se destaca é a banda alemã Blind Guardian. Geralmente a inspiração para as composições deste grupo vem da cultura e da história medieval, das mitologias nórdica e grega e, principalmente, das obras de Tolkien, autor inglês cultuado por uma legião de fãs, no qual os integrantes da banda se incluem, graças ao universo de fantasia medieval criado em seu livro *O senhor dos anéis*. Um dos álbuns desta banda, inclusive, encadeia suas músicas em uma sequência lógica para narrar o livro *O Silmarillion* de Tolkien, intercalando entre as músicas, falas dos personagens do livro.

Por procurar sempre contar histórias em suas músicas, os músicos da banda Blind Guardian são conhecidos pelos fãs como “os bardos do século XX” e o apelido seria apropriado também para as bandas anteriormente mencionadas, pois como vimos, a música para estes adolescentes serve não só como ponto de ligação entre ele e os demais membros do grupo, como também como uma ponte para universos ficcionais que lhe oferecem experiências prazerosas graças às possibilidades fantásticas que apresentam. Seja no universo do horror ficcional, ou na fantasia épica medieval, estes adolescentes criam narrativas que dizem respeito a sua própria identidade, como veremos de forma mais detalhada no próximo capítulo¹⁵.

¹⁴ *The way to the lands*
Where as a hero I stand
The path where Beauty meet the Beast
Elvenpath
It's the honesty of these worlds
Ruled by magic and mighty swords
That makes my soul long for the past
Elvenpath

¹⁵ Ver exemplos das músicas destas duas temáticas no anexo número 2.

4 A NARRATIVA: FICÇÃO E REALIDADE NAS FORMAS DE PRODUÇÃO ALTERNATIVAS

Os universos fantásticos do horror gótico e da fantasia medieval estão presentes no referencial simbólico dos adolescentes do grupo pesquisado de forma bastante significativa. Esta vivência individual e coletiva em um mundo ficcional que não está inscrito no tempo e no espaço permite que estes jovens tornem seu sonho de evasão realizável, e atribuam novos significados ao mundo real através desta experiência. Mas qual é a relação existente entre a ficção e a realidade que permite esta transposição de significados de um universo para o outro?

De acordo com PINA CABRAL (2003), toda obra de ficção só pode ser apreciada porque não tem o intuito de ser verossímil, e porque os leitores estão dispostos a abdicar circunstancialmente de sua propensão natural para a descrença. Assim, o autor acredita que por mais que a leitura da obra de fantasia seja agradável, “os *hobbits* sempre se apresentarão como personagens de ficção por relação aos quais o leitor terá que exercer um *withholding of disbelief*”. (CABRAL, 2003:7). Partindo desta afirmação como é possível então, que os adolescentes do grupo estudado atribuam significado à suas vidas a partir de narrativas que só podem ser consumidas a partir da descrença?

Segundo EGAN (2004) a questão central das narrativas não é de fato a verossimilhança que elas possuem com o mundo em que vivemos, mas a autenticidade que elas apresentam, e que não está atrelada ao real, e sim à capacidade que os leitores possuem de se colocar naquela situação. Assim, pouco importa que elfos e dragões não existam, contanto que estejam inseridos em um universo no qual o leitor poderia viver e investir seus sentimentos, reconhecendo os significados e valores atribuídos ao mundo e as relações interpessoais. Assim, é à medida que o mundo narrativo e o mundo do leitor se conectam, que este se torna autêntico.

Assim, torna-se claro que não é só a fantasia e suas possibilidades imaginativas que servem como atrativo para estes adolescentes, mas também a possibilidade de investir sentimentos em um mundo com aspectos emocionais que são autênticos. Como defende CAMPBELL (2001) o hedonismo moderno e imaginativo se baseia no prazer que pode ser extraído do devaneio, justamente por que ele, diferente da fantasia, pode se tornar real. É nesta mesma dimensão que se fundamenta o fascínio dos adolescentes do grupo pesquisado pelos universos ficcionais aqui apresentados. Eles são atrativos porque mesmo que não

apresentem mundos fundamentados na realidade, as relações, sentimentos e interações que acontecem nestes mundos são autênticos, como podemos ver no discurso de Priscila:

O que eu mais gosto no Silmarillion é a balada de Beren e Lúthien, que conta meio que a história de uma elfa que é uma princesa do povo dela e de um herói humano. Um dia ele tá passando por um bosque e vê ela dançando, e fica tão apaixonado que pensa que ela é uma deusa na terra. Ela também se apaixona por ele, e mesmo eles sendo de raças diferentes eles fazem de tudo pra ficar juntos. A história é muito linda, sabe, é aquele tipo de história de amor à primeira vista que a gente sonha que um dia aconteça com a gente. Eu bem que queria encontrar com um Beren assim por acidente (PRISCILA – 16 anos).

Partindo desta reflexão, é possível analisar de forma mais apropriada o fascínio dos adolescentes pertencentes ao grupo pesquisado pelos universos ficcionais do horror e da fantasia. O fato de estes indivíduos usarem estas narrativas para dar sentido à suas vidas não quer dizer que eles acreditem, ou mesmo que desejem, a existência de vampiros, lobisomens, magos e cavaleiros de armadura brilhante. Na verdade, o que está em jogo são as possibilidades emocionais, bem como as atitudes, ideais e valores implícitos nestas ambientações que os atraem, como podemos ver a partir do discurso de João:

Às vezes ficam me zoando dizendo que eu ainda acredito em Papai Noel e essas paradas, só porque eu gosto de ler livros de fantasia, mas não é que eu ache que aquelas paradas existem de verdade, mas eu acho maneiro, assim, as histórias mesmo, sabe. Eu não queria viver na Terra Média¹⁶, porque lá não tinha televisão nem Internet, mas tinha outras coisas que a gente não vê muito hoje, tipo aquela preocupação com a honra e com a lealdade entre as pessoas. Isso a gente não vê nos dias de hoje, sabe qual é? (JOÃO – 16 anos).

A partir da fala de João, outra questão fundamental se apresenta: a identificação de valores morais sólidos no universo fantástico medieval como honra, lealdade, comprometimento e bravura, que de acordo com meus informantes não fazem mais parte das preocupações dos indivíduos nos dias de hoje. Utilizando a discussão de SENNETT (2004), podemos analisar este tipo de afirmação como um sinalizador importante dos efeitos causados pelo capitalismo flexível de nossos dias sobre o caráter dos indivíduos. De acordo com este autor, a principal característica deste sistema é a ênfase atribuída à flexibilidade, que combate as formas rígidas da burocracia e os males da rotina, pedindo aos indivíduos que estejam abertos a mudanças a curto prazo, assumam riscos constantemente, e dependam cada vez menos de leis e procedimentos formais. Contudo, ao mesmo tempo em que a flexibilidade oferece aos indivíduos uma liberdade maior para gerirem suas vidas, ela cria também um alto

¹⁶ A Terra Média é o Mundo ficcional onde se passam as histórias fantásticas criadas por Tolkien (2001; 2001a).

grau de ansiedade quanto ao aspecto a longo prazo de suas experiências emocionais que são as responsáveis pela criação de laços sólidos de comprometimento e lealdade entre os indivíduos.

No universo sombrio do Mundo das Trevas, esta temática também possui destaque relevante, no entanto a importância dos valores morais é evidenciada justamente pela sua falta. Neste ambiente, os personagens são irremediavelmente corrompidos pelo mal, e têm suas almas torturadas pelos valores que um dia tiveram e que foram obrigados a renegar por conta dos instintos perversos inerentes a sua nova condição, seja ela a de vampiro, lobisomem, fantasma ou magos e como salienta Carolina, o fascínio por estes seres está justamente na dualidade que pode ser transportada para o indivíduo dos dias de hoje. De acordo com o discurso de meus informantes, neste mundo sombrio de criaturas tenebrosas, são exemplificadas as relações frágeis e amorais em que vivem os indivíduos do mundo real de nossos dias. A corrupção e a decadência do mundo ficcional seriam assim a corrupção e a decadência do mundo real sem as máscaras que os camuflam na realidade.

O vampiro é meio humano e meio demônio, por isso ele fica o tempo todo em conflito entre o que ele tem que fazer, e até que ele quer fazer, que é se alimentar do sangue de uma pessoa, e aquelas coisas que ele acreditava quando ainda tava vivo. No final das contas eu acho que todo mundo é meio vampiro porque todo mundo sabe o que é certo e o que é errado, mas pensa sempre em si mesmo primeiro, mesmo que tenha que passar por cima de outra pessoa. É isso que o vampiro faz, ele pensa primeiro na sobrevivência dele mesmo (CAROLINA – 15 anos).

Assim, é possível dizer que a autenticidade destes mundos ficcionais reside de fato na veracidade que estes indivíduos encontram nas relações e nos significados destes mundos, atrelada a uma possibilidade inédita de escapar da realidade que os oprime solucionando questões próprias do mundo real através das ferramentas e possibilidades próprias do mundo ficcional.

É importante ressaltar ainda que estes dois exemplos de realidade alternativa não são os únicos e as ambientações ficcionais consumidas por estes adolescentes variam desde um Japão feudal idealizando até o universo super tecnológico de um futuro imaginado. O que atribui maior relevância ao Mundo das Trevas e à Fantasia Medieval é sua inserção no RPG, um jogo de interpretação de papéis muito apreciado por estes adolescentes.

4.1 O RPG

A sigla RPG vem do inglês *Role Playing Game*, que pode ser traduzido literalmente como Jogo de Interpretação de Papéis. Trata-se de um jogo de estratégia e imaginação, em que os jogadores interpretam diferentes personagens em diferentes universos ficcionais, vivendo aventuras e superando desafios propostos pelo Mestre. A ambientação dos jogos depende do sistema adotado pelos jogadores variando desde universos ficcionais oriundos da literatura e do cinema como *Harry Potter*, *Senhor dos Anéis*, *Star Wars* ao mundo dos super heróis das editora *DC Comics* (Batman, Super Homem e Mulher Maravilha) e *Marvel Comics* (Quarteto Fantástico, Homem-Aranha, O Incrível Hulk, Capitão América, os Vingadores e os X-Men). Contudo, as ambientações mais utilizadas pelos jogadores ainda são aquelas criadas com o propósito específico do jogo, sendo elas o Mundo das Trevas e as Fantasia Medievais, que serão discutidas de forma mais detida neste trabalho visto que um dos grupos de RPG acompanhados ao longo da pesquisa utilizavam o sistema de fantasia medieval *Dungeon & Dragons* e o outro o sistema *Vampiro: a máscara*, ambientado no Mundo das Trevas.

O Mundo das Trevas é um cenário fictício criado pela editora norte-americana White Wolf para ambientar seus jogos de RPG. Este universo tem como principal característica o tema do horror gótico transposto para o mundo ocidental do século XX. Neste universo, a humanidade coexiste com criaturas maléficas que os utilizam como preza, como os vampiros, lobisomens e fantasmas sendo os magos os únicos humanos que se equiparam em poder com as criaturas tenebrosas que dominam o planeta. Vale ressaltar que a ascensão dos magos só é possível porque a magia existente neste mundo é corrupta e sombria, roubando aos poucos a humanidade daqueles que a utilizam para torná-los cada vez mais parecidos com os seres da escuridão. Esta magia serve de base para uma série de conspirações e intrigas orquestradas pelos clãs vampiros, as tribos de lobisomem ou as irmandades dos magos, nas quais os humanos são vistos meramente como peões ou comida. O Mundo das Trevas tem uma visão altamente pessimista da sociedade, nele os pobres são miseráveis, os ricos são decadentes, e a corrupção e o sofrimento estão em todos os lugares.

O sistema *Vampiro: a máscara* utilizado por meus entrevistados, se ambienta neste Mundo das Trevas e se baseia na lenda bíblica de Caim e Abel. De acordo com o livro de NOD (1999), que narra as origens dos vampiros, ao assassinar o irmão, Caim teria sido amaldiçoado por Deus, transmitindo posteriormente a maldição à seus filhos que foram os patriarcas de cada um dos clãs vampiros. Assim, através dos séculos os vampiros se dividiram em treze clãs que possuem poderes, características, vantagens e desvantagens próprias e

interagem entre si de acordo com sua inserção em três seitas principais, a Camarilla o Sabá e os Independentes.

A Camarilla foi criada durante a caça às bruxas da Idade Média, momento em que muitos vampiros perceberam a necessidade de se proteger dos humanos e por isso criaram a Máscara, ou seja, um acordo no qual os clãs que faziam parte desta seita se comprometiam a não permitir que os humanos descobrissem a existência das criaturas sobrenaturais. Os membros do Sabá, no entanto, acreditam que os humanos não devem ser temidos ou respeitados, e sim tratados como rebanho. Por esta razão, seus membros não se importam em manter o segredo da Máscara, e são os principais responsáveis pelas atrocidades e violências provocadas pelos vampiros. Já os Independentes podem ser utilizados para definir tanto membros dissidentes de alguma das seitas anteriormente citadas, ou aqueles que fazem parte de clãs que nunca se associaram ao Sabá ou a Camarilla. A estrutura social do Mundo das Trevas é complexa, como pode ser visto, mas é de extrema importância que os jogadores estejam cientes destas especificidades para desempenhar o seu papel de forma apropriada. Um vampiro que pertença a um clã vinculado a Camarilla, por exemplo, jamais pode atacar em público, ou mesmo deixar vestígios de sua ação que possam prejudicar a Máscara.

A fantasia medieval, por sua vez, é um tipo de ambientação para RPG que associa elementos medievais históricos como cavaleiros, bardos e guerreiros, com elementos fantásticos como elfos, dragões e outros seres mitológicos. Estes elementos fantásticos foram em primeiro lugar apropriados e adaptados da obra de TOLKIEN (2001; 2001 a; 2001 b) que por sua vez se inspirou em mitologias de origem germânica e anglo-saxã. Os sistemas que oferecem este tipo de ambientação são muitos, já que este é o estilo mais apreciado pelos jogadores, contudo, o mais amplamente divulgado e utilizado é o *Dungeons & Dragons* (D&D), que dominou o mercado de RPG desde seu lançamento no final da década de setenta.

Dungeons & Dragons é o mais longo e popular sistema de RPG com ambientação medieval. Nele, cada jogador cria um personagem que deve ser oriundo de uma raça específica (humano, anão, elfo, gnom, semi-elfo, semi-orc ou *halfling*), possuir uma classe definida (guerreiro, bardo, mago, ladino, etc)¹⁷ e agir de acordo com uma tendência determinada, ou seja, um código de ética e moral (bom, mal, neutro, etc). Estes personagens, que formam um grupo único em uma aventura, interagem entre si em um mundo ficcional medieval que varia em certo grau de acordo com o livro de apoio que esteja sendo utilizado

¹⁷ Para que a campanha seja bem sucedida, é comum que os jogadores estejam atentos no momento de criar seus personagens para a diversidade de classes existentes no grupo, pois cada uma delas possui características próprias.

pelo mestre. Atualmente, os cenários mais populares entre os jogadores são *Dragonlance*¹⁸ e *Forgotten Realms*¹⁹.

A essência dos personagens criados pelos jogadores ao longo de uma aventura de RPG depende do sistema adotado, variando de acordo com a ambientação do sistema. Partindo do universo escolhido, cada jogador cria para si um personagem que deve ter uma história prévia especificada (*background*), que dê conta do porquê o personagem chegou a ser o que é hoje, o que o motiva, quais são os fatos relevantes de sua vida, onde nasceu, seus parentes próximos, amigos, onde trabalha, que tipo de atividade já exerceu, além de características como força, carisma, inteligência, ou seja, tudo o que possa contribuir para o mais completo entendimento do personagem²⁰.

Além destes jogadores, existe ainda o narrador ou mestre, que não possui um personagem, mas controla todos os personagens não-jogadores da aventura, ou seja, os coadjuvantes e vilões da história. O mestre é aquele que define a história, o cenário, os figurantes, o ambiente e tudo mais, e por isso deve conhecer as regras do sistema mais profundamente. O domínio das regras também é implorante para o indivíduo que atua como mestre porque é de acordo com estas regras que ele vai controlar o que acontece na campanha. Para exemplificar de forma simples esta gerência do jogo que é exercida pelo mestre, lançarei mão de um exemplo ocorrido durante uma das seções de jogo que presenciei.

O mestre anuncia aos jogadores que ao se aproximarem do castelo onde está escondido o tesouro, eles se deparam com um monstro gigantesco que guarda a entrada do castelo. Um dos jogadores, aquele que está jogando com um guerreiro, diz ao mestre que vai investir contra o monstro usando sua espada. A partir deste momento, o Mestre calcula os pontos de força e destreza com a espada que o personagem possui, associa-os com o poder de destruição da espada em si e os compara com a resistência do monstro. Em um segundo momento, ele pede para que o jogador role um dado para calcular o fator sorte, e só então revela se o ataque do guerreiro foi bem sucedido ou não e qual foi o dano causado ao monstro. Como o RPG é um jogo que presa pela interação dos jogadores, as decisões são tomadas também em conjunto e por isso, ainda utilizando o exemplo demonstrado anteriormente, um dos jogadores do grupo utiliza seu conhecimento a respeito do universo em questão para avisar aos companheiros que o monstro que deve ser vencido tem uma grande susceptibilidade ao fogo, e a partir desta

¹⁸ Dragonlance é o nome dado a um dos cenários de campanha de Dungeons & Dragons, que se passa no mundo imaginário de Krynn no continente de Ansalon.

¹⁹ Forgotten Realms ou Reinos Esquecidos é o nome dado ao mundo fictício de Abeir-Toril, mais um cenário do sistema Dungeons & Dragons.

²⁰ Ver fichas de personagens no anexo número 3.

informação todos concordam que seria melhor se o mago do grupo fizesse o próximo movimento. O mago anuncia então o feitiço específico que vai utilizar e o mestre faz os cálculos para determinar o sucesso da investida.

Cada aventura de RPG consiste em uma história fechada com começo, meio e fim, que pode durar uma, ou mais sessões de jogo, ou seja, algumas horas ou mesmo uma madrugada inteira. Contudo, o jogo não termina necessariamente com o fim de uma aventura. O mais comum é que as aventuras sejam jogadas em série, utilizando os mesmos personagens, o que constitui uma campanha, que dependendo da vontade dos jogadores, pode durar meses ou até mesmo anos. A vantagem da campanha é o fato de que nos jogos de RPG os personagens vão se tornando mais fortes e desenvolvidos de acordo com o número de aventuras de que participaram e por isso as histórias podem se tornar mais complexas e desafiadoras.

Um dos grupos de RPG que participou desta pesquisa já se reúne a mais de um ano para jogar a mesma campanha, e a relação dos jogadores com seus respectivos personagens é notória. Parte desta ligação existente entre o jogador e seu personagem pode ser compreendida pela relação que se estabelece entre os dois no momento da criação do personagem, pois ao decidirem as características que lhes serão atribuídas os jogadores inevitavelmente deixam transparecer traços característicos de sua própria identidade, ou daquela que eles gostariam de possuir.

No primeiro caso, podemos utilizar como exemplo o caso de Eduardo, que dentre os indivíduos deste grupo é o que mais se interessa por música, tendo duas bandas e o grande intento de depois do segundo grau ser admitido no curso de música da Universidade Federal do Rio de Janeiro. No momento de criar seu personagem, Eduardo decidiu que seu personagem seria um elfo da classe dos bardos, ou seja, um cantor e contador de histórias que atua como mensageiro, escudeiro do guerreiro e espião do grupo. Este tipo de personagem utiliza tanto para o ataque quanto para a defesa um tipo de magia específica que é extraída de seu próprio instrumento musical, no caso de Eduardo um alaúde.

Um outro exemplo significativo neste sentido é o de Carla, que pertence ao grupo que se reúne para jogar uma campanha de *Vampiro: a Máscara*. Carla é uma menina fascinada pela leitura e segundo seus colegas se destaca em todas as matérias do colégio por seu desempenho acima da média. No momento de compor seu personagem, Carla optou por um vampiro pertencente ao clã “Tremere”, que é caracterizado por indivíduos inteligentes, extremamente dedicados e que prezam o conhecimento acima de qualquer outra coisa. A respeito desta escolha a própria CARLA afirma:

Eu gosto de jogar com Tremere por que tem mais a ver comigo, sei lá, pra mim ia ser meio nada a ver jogar com Brujah, por exemplo que é aquele cara fortão e todo enfezadinho ou com o Malkav, que é o vampiro louco. O Tremere é mais esperto, mais sutil, sei lá, é a minha cara, sabe. Ele é curioso, gosta de ler e de aprender coisas, mas não é um coitadinho, na verdade eles são um dos clãs mais temidos de Vampiro” (CARLA – 14 anos).

Um segundo tipo de relação existente entre jogador e personagem, que na verdade é ainda mais comum entre os adolescentes, é a utilização do personagem para dar vazão a tudo aquilo que o individuo gostaria de ser ou fazer, mas que não é. Paula, uma menina muito tímida, que quase não fala, é um bom exemplo desta relação, pois nas campanhas de *Vampiro: a Máscara* de que ela participa, dá preferência aos personagens do clã Toreador, que é caracterizado por membros extravagantes, sensuais, incrivelmente belos, desinibidos e com grande amor pelas artes e expressões artísticas. Ao longo das seções de jogo, Paula se transforma de forma impressionante, se soltando e desinibindo para a interpretação do personagem.

Frederico, um rapaz miúdo, introspectivo e completamente sedentário é um outro bom exemplo, pois sempre interpreta guerreiros com extrema força física, muito carisma e pouquíssimos pontos de inteligência. Este jogador legitima sua escolha por um tipo de personagem tão diferente dele mesmo da seguinte forma:

No RPG tudo é possível, você poder fazer o que quiser e ser qualquer pessoa, então é muito mais legal ser uma pessoa completamente diferente, pra poder fazer tudo o que eu queria fazer na vida real, mas não posso. Quando você olha pra mim vê logo esse meu físico definido: definitivamente magrelo. Mas quando eu tô jogando eu sou invencível, ninguém me encara e eu não tô nem aí se pra isso eu tiver que gastar todos os meus pontos em força e não sobrar nada pra colocar em inteligência (FREDERICO – 14 anos).

Para o Mestre a relação estabelecida com o universo ficcional que ele utiliza para ambientar suas campanhas também é profunda pois esta posição inicial de intermediário entre os jogadores e as regras, acaba se transformando rapidamente em uma atividade criativa, através da qual ele tem a possibilidade de alterar o universo proposto pelo livro de apoio, introduzindo criações suas, como lugares, personagens e tarefas. Marcos, que “mestra” a mais de um ano o grupo de D&D que participou desta pesquisa, afirma o seguinte:

No inicio você vai meio que usando só as coisas que estão no livro do mestre ou no livro do jogador, mas se você fica muito tempo fazendo só isso o jogo acaba ficando chato e os jogadores acabam perdendo o interesse pela história. Tem também a parada dos personagens irem ficando mais fortes com o tempo. Pro mestre isso é a maior doideira, porque você começa a ter que inventar umas paradas muito loucas porque aquelas criaturas do livro eles começam a matar com um peteleco. Aí você começa a ter que buscar idéia em outros lugares, tipo, na última seção eu coloquei

eles pra enfrentar um balrog²¹. O pessoal ficou maluco e eu também de poder fazer o balrog, acho que eu nunca gritei tanto numa seção de jogo (MARCOS – 17 anos).

Assim, é possível dizer que tanto para o mestre quanto para os jogadores a criação dos personagens e cenários das campanhas é uma atividade criativa interessante na qual eles fazem um grande investimento emocional. Este esforço dual de falar sobre si mesmo e sobre as possibilidades do ser a partir dos processos imaginativos, lúdicos e artísticos envolvidos no processo de criação vai muito além da fabricação de um ser ficcional, pois a partir dos elementos que escolhem e da forma como os interpretam (com ironia, humor, seriedade, etc) estes adolescentes performatizam em um universo paralelo as noções que possuem de si mesmos, do outro e do mundo em que vivem. Como afirma TEIXEIRA (2005) as interpretações “significam para o que pratica e o que assiste um poderoso veículo de compreensão dos mecanismos pelos quais uma sociedade ou grupo funcionam” (TEIXEIRA, 2005:193).

O conceito de performance entendido no contexto do RPG é ainda mais significativo uma vez que a performance acontece em um primeiro momento de si para si mesmo, assumindo assim o potencial de remodelar, afirmar e redefinir identidades, (re)significando o conhecimento que o indivíduo possui de si mesmo e do mundo através da ação e da interação, mesmo que este seja um tipo de “performance de fazer crer”, ou seja, uma espécie de faz-de-conta onde a fronteira entre o mundo da performance e a realidade diária é bem delimitada (SCHECHNER, 2003).

4.2 O COSPLAY

Outra prática performática bastante popular entre estes adolescentes que surge firmemente enraizada nos universos ficcionais por eles consumidos é o *cosplay*, uma abreviação para a expressão inglesa *costume player*, que designa uma atividade surgida nas convenções de quadrinhos da década de 70, aonde as pessoas se fantasiavam de acordo com seus personagens favoritos e participavam de concursos de fantasia e de interpretação de cenas dos filmes, seriados, livros e revistas dos quais extraíam estes personagens.

Em primeiro lugar, o *cosplayer*, ou seja, o indivíduo que pretende realizar um *cosplay*, decide o personagem que personificará. Nesta etapa, a lógica presente é semelhante a da construção dos personagens de RPG, a medida que o indivíduo deixa transparecer muito de si

²¹ Dentro do universo criado por Tolkien (2001, 2001 a), os *balrogs* eram seres malignos feitos de fogo e sombras que viviam no interior da terra e carregavam chicotes de fogo que causavam grande terror naqueles que se defrontavam com eles.

mesmo na escolha do personagem que será caracterizado, seja através de sua familiaridade com ele ou através do estranhamento. Como afirma CATARINA:

A primeira coisa que eu penso pra escolher um personagem pro *cosplay* é se ele tem a ver comigo, porque se não a interpretação fica furada. Eu acho que pra escolher um personagem você primeiro tem que gostar dele, você tem que se identificar com ele, mesmo que seja um vilão como o caso da Azula que eu to fazendo agora e que é uma das vilãs de Avatar (CATARINA – 16 anos).

Com o personagem a ser representado definido, o *cosplayer* providencia os materiais para a confecção da fantasia, que em sua grande maioria são oriundos da Rua da Alfândega no Centro da cidade do Rio de Janeiro, ou da Rua Vinte e Cinco de Março em São Paulo. Depois disso, as peças feitas de tecido são enviadas para a costureira, e as outras para artesãos ou lojas especializadas na confecção de acessórios para *cosplays*. Outros itens como perucas e lentes de contato coloridas também devem ser providenciados, e enquanto a fantasia é confeccionada o *cosplayer* define a personalidade do personagem que será interpretado e prepara sua apresentação.

Na composição de sua apresentação três elementos são levados em conta: as características psicológicas do personagem, suas técnicas corporais e o entretenimento em si. Primeiramente, o *cosplayer* recorre a leitura existente sobre aquele personagem – geralmente oriundo de uma história em quadrinhos ou livro – para desta forma compreender quem é aquele indivíduo, quais são suas motivações, o que ele pensa a respeito da vida e como ele se relaciona com as pessoas com quem interage. De acordo com meus informantes este momento é importante, pois é quando o indivíduo interanalisa aquela nova identidade. Posteriormente, o *cosplayer* busca o material audiovisual existente a respeito daquele tema para através dele se familiarizar com a postura, os gestos e as formas de falar do personagem. Neste ponto é importante ressaltar que a maior parte dos livros por eles utilizados possuem versões cinematográficas e os quadrinhos que têm boa recepção do público logo são transformados em desenhos animados, criando uma excelente fonte de pesquisa para a criação dos *cosplays*.

Com a apresentação ensaiada e a fantasia preparada estes indivíduos se reúnem nas convenções de *cosplay* e nelas entretém o público com sua performance que é premiada por um júri atento que escolhe a melhor fantasia de cada categoria bem como a interpretação mais divertida e a mais fiel ao personagem. No entanto, vale ainda destacar que a competição é apenas uma parte menor da representação, nestes casos. De acordo com meus informantes, e como eu mesma pude perceber, nestas convenções a performatização ocorre o tempo todo,

principalmente na interação que acontece entre os indivíduos no local do evento, como tentarei demonstrar através de um exemplo extraído do campo.

Em uma das convenções a que compareci acompanhada por alguns de meus informantes, permanecemos um longo tempo esperando pela abertura do auditório principal onde se realizariam as apresentações. Enquanto isso, muitas pessoas aproveitavam para dar os últimos retoques na fantasia, tiravam fotografias, faziam compras nos estandes e um grupo sentado a poucos metros de nós conversava animadamente. Entre eles havia uma moça vestindo uma fantasia de colegial que posteriormente vim a saber que representava Kagome, a personagem principal de um anime muito famoso no Brasil chamado InuYasha. Enquanto ela conversava com o grupo de amigos, passou por eles um rapaz igualmente entretido com seus companheiros, que usava a fantasia de InuYasha, o personagem título da série, e a menina se levantou imediatamente apontando para o chão e dizendo “Senta!” o que fez com que o rapaz se atirasse aos pés dela sem pensar duas vezes.

Percebendo que eu fazia cara de espanto enquanto todos os demais riam, Catarina, que estava comigo nesta ocasião, me explicou que no anime, o personagem Inu Yasha quer se apossar de uma jóia mágica que Kagome traz consigo, e para impedi-lo uma sacerdotisa o obrigou a usar um colar de contas prateadas, instruindo Kagome a escolher uma palavra que serviria como comando para fazê-lo parar. Devido às orelhas de Inu Yasha que se assemelham às de um cachorro, Kagome acabou escolhendo a palavra “senta” o que justifica o fato do rapaz ter se atirado aos pés da garota assim que ouviu o comando.



Fig. 1: *Cosplay de Inuyasha*

Este tipo de interação acontece o tempo todo neste tipo de evento. Pessoas que não se conhecem se aproximam umas das outras falando como se fossem os personagens que estão interpretando e discutindo assuntos pertencentes ao universo destes personagens. Este fator intensifica a necessidade do *cosplayer* se sentir confortável com o personagem que esteja representando, pois como defende THIAGO:

O *cosplay* é uma chance que a gente tem de passar uma tarde inteira sendo uma outra pessoa, e tem horas que a gente realmente acha que pode fazer tudo que o personagem faz. Daí você tem que escolher um personagem que você acha legal, porque você vai ser aquele personagem enquanto estiver usando a fantasia, e as pessoas vão te tratar como se você fosse ele mesmo (THIAGO – 16 anos).

O conhecimento profundo daquele personagem e do universo em que ele está inserido também é fundamental para uma interpretação bem sucedida, pois é o que faz com que o indivíduo internalize e até naturalize as ações do personagem ao ponto de reagir tão prontamente quanto o rapaz fantasiado de Inu Yasha, que levou um mísero segundo até se jogar no chão quando ouviu o comando “senta”. Esta mesma interiorização do universo ficcional acontece no caso do RPG, e como a leitura é a principal ferramenta através da qual estes adolescentes têm acesso a estes planos paralelos, acabam cultivando um hábito de leitura singular, que aos poucos se transforma em um gosto pela escrita, e pela produção de histórias, personagens e universos próprios.

4.3 LITERATURA E PRODUÇÃO LITERÁRIA: OS *FANFICS*

A prática do RPG influencia os hábitos de leitura destes adolescentes de forma mais direta, pois através da influência dos universos utilizados ao longo das campanhas, os jogadores acabam se interessando por um tipo de literatura específica, primeiramente com o intuito de inspirar-se para a composição dos personagens, e posteriormente por se ligarem emocionalmente ao universo em questão²².

O primeiro tipo de leitura incentivado pelo RPG é o dos livros de regra, sem os quais o jogador ou mestre não consegue está ao par de todos os aspectos do jogo. O livro do jogador apresenta de forma geral as características de cada personagem e o universo a que eles pertencem e os jogadores realizam sua leitura, integral ou de forma fragmentada, para potencializar o seu sucesso nas diversas aventuras. Já o livro do Mestre possui informações mais detalhadas sobre o mundo onde se ambienta aquele sistema, descrevendo lugares, personagens, artefatos e fornecendo mapas detalhados de regiões e construções que podem ser utilizados em uma seção de jogo. Somam-se a estes dados todas as regras que devem ser utilizadas para que a aventura se desenvolva adequadamente.

Conhecendo o interesse de seus leitores por um material que lhes sirva de inspiração para as aventuras, as próprias editoras dos sistemas passaram a publicar uma série de livros de

²² Vale ressaltar que este interesse despertado pelo RPG não se limita a influenciar os hábitos de leitura, influenciando também no gosto musical, como foi visto no capítulo anterior.

apoio ou complementares. O mestre, por exemplo, pode se servir de um livro só sobre monstros, ou só sobre artefatos mágicos. Os jogadores, por sua vez, contam com uma infinidade de títulos sobre cada uma das classes de personagens. Vale ainda ressaltar, que com a popularização dos desenhos animados e histórias em quadrinho de origem japonesa, os adolescentes foram tomados por um súbito interesse pelo universo oriental em que estas narrativas se passavam, o que fez com que fossem criados os suplementos Aventuras Orientais para D&D e Vampiros do Oriente para o sistema Vampiro: a Máscara.

Além deste material, os adolescentes do grupo pesquisado mostraram grande interesse pela literatura de uma forma geral, principalmente daqueles livros que tratem do universo ficcional privilegiado por eles. Os jogadores de *Vampiro: a Máscara* demonstram uma predileção especial pelos livros da autora americana Anne Rice, que publicou as séries *Crônicas Vampirescas*, na qual está inserido o bestseller *Entrevista com o vampiro*, e *Novas Crônicas Vampirescas*, bem como os clássicos de horror *Frankenstein* de Mary Shelley e *Drácula* de Bram Stoker. Já os jogadores de RPG medieval têm como principal leitura os livros de JR Tolkien, *O Hobbit*, *O senhor dos Anéis* e *O Silmarillion*, juntamente com os livros da série *Harry Potter* da autora J K Rowling, *Eragon* de Christopher Paolini, e diversos outros títulos ambientados na Idade Média como *As Brumas de Avalon* de Marion Zimmer Bradley e as trilogias *As Crônicas de Artur* e *A Busca do Graal* de Bernard Cornwell.

Vale ressaltar ainda que, como salienta BRAGA (2000), a escrita é tão estimulada pelo RPG quanto a leitura, pois,

Num jogo imaginativo baseado na oralidade a escrita está presente para garantir a coesão dos elementos. A mente humana não é capaz de guardar tantas informações que chegam diariamente e armazená-las todas para uso futuro. Por isso a função da escrita como possibilidade de armazenar informações, mediante o registro impresso ou manuscrito, vem ampliar a capacidade da memória, além de ser um meio de dar forma a todas as “realidades” e “fantasias”. Em um jogo em que o importante é o contar (produzir) uma história bem articulada, que seduza os vários participantes para intervirem no enredo, o processo da escrita, enquanto mediador da memória é elemento fundamental, devendo ter significado para seus praticantes (BRAGA, 2000:4)

Contudo, é preciso salientar que o hábito de escrita destes adolescentes não se restringe ao mero registro das aventuras de RPG, eles podem se iniciar com este intuito, mas não se detém neste ponto. Em um primeiro momento, os jogadores orientam seu hábito de leitura de acordo com seus interesses específicos e a fluidez com que lêem e o interesse profundo sobre o tema fazem com que estes jovens a partir de um certo momento tenham vontade de criar suas próprias histórias, utilizando a ambientação dos jogos de RPG e os

personagens nelas existentes. Com o passar do tempo estes jovens começam a condensar estes diversos suportes de leitura para produzir obras inéditas que só se tornam possíveis através da interação destas diversas vozes que perpassam seu referencial simbólico. Estes textos são conhecidos como *fanfics*, uma abreviação para a expressão *fan fiction*, que designa um tipo de ficção criada pelos fãs.

Qualquer um que já tenha sentido vontade de alterar o final de um livro, ou de trocar os pares românticos de um filme ou seriado de TV tem uma boa idéia do que significam os *fanfics*, um tipo de produção literária que foi largamente popularizada pelo advento da Internet, onde atualmente existe uma profusão de *sites* dedicados à veiculação deste material. Vale salientar ainda que os *fanfics* não se referem unicamente aos universos do RPG, podendo se referir também aos contos ou romances escritos, sem fins lucrativos ou comerciais²³, por apreciadores de um determinado filme, livro, desenho animado ou história em quadrinho.

Os *fanfics* mais abundantes encontrados hoje em dia na Internet são os dedicados ao universo de *Harry Potter*, criado pela autora J. K. Rowling. Sedentos para ler o próximo e último livro da saga criada pela escritora escocesa, fãs de todo o mundo usam e abusam da imaginação para escrever sobre o que acontecerá com o bruxo adolescente e seus amigos. Os fãs de *Harry Potter* exploram ainda as lacunas e possibilidades apresentadas pela autora da série, escrevendo cada vez mais histórias que se ambientam no futuro, com os personagens já adultos, muitos séculos atrás na época dos fundadores da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, ou nos anos setenta, quando os Marotos, grupo formado pelo pai de Harry e seus três melhores amigos, estudaram na escola. PAULA, leitora aficionada pelas aventuras de *Harry Potter* afirma:

Escrever *fic* de HP é o que eu mais gosto de fazer porque depois que eu termino de ler o livro que acabou de sair eu não agüento ficar esperando até o próximo, ainda mais agora que só falta um. Enquanto eu escrevo o *fic* é como se o livro não tivesse terminado, porque a história continua na minha cabeça e eu posso fazer com ela o que eu quiser. Eu acho, por exemplo, que a Gina tinha que ficar com o Draco e não com o Harry, daí eu fico criando as histórias mais fofas dos dois. Eu já fiz até uma adaptação de A Bela e a Fera usando eles dois, ficou muito fofo (PAULA – 14 anos).

Além das histórias criadas a partir do universo de *Harry Potter*, é possível encontrar na Internet uma série de *fanfics* que se dedicam a outros temas como Senhor dos Anéis, X-

²³ É o fato de não possuírem fins lucrativos ou comerciais que garante que esta produção não seja vista como violação dos direitos autorais da obra da qual aquele personagem ou universo foi extraído. De uma forma ou de outra, é muito comum que em todos os *sites* seja acrescentado antes de cada *fanfic* uma nota esclarecendo que aquele material não possui fins lucrativos, e revelando a fonte na qual se baseia aquele trabalho.

Men, Crônicas de Nárnia, *Eragon*, *Star Wars* e uma grande quantidade de seriados de TV como *Arquivo-X*, *Star Trek*, *Charmed*, *Buffy*, *Xenna* e *Highlander*. Um outro tipo de *fanfiction* bastante popular é o conhecido como *Doujinshi*, que tem como tema principal os *animes* (desenhos animados japoneses) ou os *mangás* (histórias em quadrinho japonesas). O diferencial deste tipo de *fanfic* é o seu formato, que na maior parte das vezes se adequa ao formato das histórias em quadrinho possuindo ilustrações e textos em balão ou quadro.

4.4 ARTE E IMAGEM: OS FANARTS

O *Doujinshi*, na verdade é a associação de duas técnicas distintas muito populares entre estes adolescentes, o *fanfiction*, que foi descrito anteriormente, e o *fanart*, que consiste em um trabalho artístico baseado em um personagem, universo ou história que não foi criado pelo próprio artista, mas que demonstra de forma não lucrativa o seu gosto por aquele tema. Para a produção dos *fanarts*, são usadas tanto as técnicas de desenho e pintura, quanto as montagens feitas em programas de computador.

Nos *fanarts* que tem como base o Mundo das Trevas, a inspiração fundamental é a estética *punk-gótica* que mistura elementos da pintura e arquitetura gótica e neogótica do romantismo, tendo sempre uma aura obscura e sombria, com a utilização de gárgulas e igrejas com o estilo desta época para compor os cenários retratados, com elementos de uma atmosfera urbana com influências significativas da estética *punk*, principalmente aquela utilizada nas revistas em quadrinho da década de oitenta como *Sandman*, *The Crow*, *Constantine* e *Cin City*²⁴. Assim, o universo representado nestas ilustrações é uma mistura entre o sombrio medieval e a decadência urbana dos dias de hoje, onde surgem muitos elementos do *punk-gótico* principalmente as cores escuras, os lugares lúgubres como cemitérios e mausoléus, a brutalidade, a sensualidade e o niilismo ambientados em um inferno urbano onde o governo é corrupto, os clérigos pervertidos e as autoridades tradicionais tornam-se os vilões enquanto os heróis densamente problemáticos e perturbados são os parias sociais ou criaturas vindas do inferno (BADDELEY, 2005:150).

A arte gráfica dos próprios livros e complementos publicados pela editora do sistema de RPG serve como apoio para os fãs que se interessem em recriar artisticamente este universo. O material é vastíssimo e produzido tanto por artistas renomados quanto por jovens talentos descobertos pela editora, algumas vezes na própria Internet. Este material imagético

²⁴ Ver imagens destas revistas no anexo número 4.

foi reunido no livro *A arte de Vampiro: a Máscara*, um compêndio que contém unicamente as imagens produzidas para os diversos livros da série²⁵.

A estética específica utilizada pelos fãs da Fantasia Medieval também é orientada de forma significativa pelo material gráfico que acompanha os livros do sistema Dungeons & Dragons²⁶, que como defende VASCONCELLOS (2005) possui suas raízes firmemente ancoradas na pintura romântica pré-raphaelita²⁷ que unia o naturalismo com a fantasia para retratar um mundo simultaneamente sublime e pitoresco. A vertente que dominou este movimento tinha como inspiração para suas obras temas medievais inspirados na literatura de autores como SHAKESPEARE e DANTE e em lendas como a do Rei Artur, atribuindo a estes temas caracterizações medievais carregadas de misticismo. Para estes autores era fundamental que cada quatro representasse a subjetividade do próprio artista, ignorando as regras rígidas em prol da beleza e da representação daquilo que está para além do mundo visível.

Esta orientação estética adotada pelos próprios artistas contratados pela editora dos livros de Dungeons & Dragons se estende da mesma forma para a produção dos fãs que tem como interesse o mundo fantástico medieval. Para eles é importante fazer uso desta estética dos pré-raphaelitas, que prima pelo destaque dado à natureza e as cores que lhes são próprias, para dar formas a sua própria subjetividade, representando de forma única as coisas que ele imagina a partir da obra que está sendo retratada.

Quanto a isso, um caso encontrado na obra de TOLKIEN (2001, 2001 a), uma das mais retratadas pelos *fanfics*, pode fornecer um exemplo bastante satisfatório sobre a arte como exposição da prática imaginativa associada ao consumo da obra literária. Este exemplo é o do “balrog”, criatura anteriormente citada neste trabalho, que é descrita pelo próprio TOLKIEN (2001 a) como um demônio do terror, ou flagelo de fogo, uma das criaturas mais terríveis existentes no mundo por ele citado. Contudo, em nenhum de seus livros o autor se dedica de forma pormenorizada à descrição física destas criaturas, e o mais próximo que os leitores podem chegar da criatura como foi imaginada pelo próprio Tolkien está na seguinte passagem do livro *O Senhor dos Anéis*.

Não se podia ver o que fosse: era como uma grande sombra, no meio da qual havia uma forma escura, talvez humanóide, mas maior; poder e terror pareciam estar nela e ao seu redor. A figura veio para a extremidade do fogo e a luz se apagou, como se uma nuvem tivesse coberto tudo (...) O inimigo parou outra vez, enfrentando-o, e a

²⁵ Ver imagens extraídas deste livro no anexo número 5.

²⁶ Ver imagens extraídas destes livros no anexo número 6.

²⁷ Ver imagens deste movimento no anexo número 7.

sombra à sua volta se espalhou como duas grandes asas.” (TOLKIEN, 2001:343-344).

O ponto específico que nos interessa nesta passagem é o trecho em que o autor afirma que a sombra que estava em torno do balrog se espalhou como duas grandes asas, pois os fãs do livro se dividem entre aqueles que acreditam que o autor falou das asas de forma metafórica para demonstrar a intensidade da escuridão, e aqueles que defendem que os balrogs realmente possuíam asas. O resultado desta divergência é tão profundo que é comum para estes adolescentes dizerem que quando duas pessoas estão discutindo inutilmente sobre um assunto sobre o qual não será alcançado um consenso, eles estão “discutindo asas de balrog”. Assim, as asas do balrog existem ou não dependendo da interpretação e imaginação do leitor e estas escolhas subjetivas estão muito presentes na produção dos *fanarts*, pois a representação deste universo deve estar de acordo com a visão subjetiva do artista.

Outro tema bastante utilizado por aqueles que se dedicam ao *fanart* é o dos *comics* (revistas em quadrinho americanas) ou dos *mangás* (revistas em quadrinho japonesas), que possuem características muito marcantes que os distinguem. Existem muitos traços característicos em ambas as técnicas, no entanto, em linhas gerais é possível dizer que o que torna os *comics* diferentes para os adolescentes do grupo pesquisado é a grande ênfase dada às formas exageradas do corpo. Todas as mulheres desenhadas neste estilo são “super gostosas” e os homens, mesmo aqueles que não são absurdamente fortes, possuem músculos bem definidos através dos traços do desenho. Nos *mangás*, em contrapartida, a ênfase é dada a expressão facial do personagem com os olhos muito grandes em comparação com o resto do rosto. O corpo dos personagens também é mais esguio e por vezes até infantil. Outro ponto importante deste tipo de desenho é a utilização das cores, que não segue um padrão de realidade, permitindo que os indivíduos tenham, desde o nascimento, cabelos e olhos verdes, roxos, rosas ou azuis.

O desenho é bastante utilizado por estes adolescentes na confecção de seus *fanarts*, contudo, o modo mais utilizado por eles ainda é a montagem de imagem extraídas da Internet através do programa *Photoshop*²⁸. Com elas, é possível criar imagens, *wallpapers*²⁹, avatares³⁰, *banners*³¹, e principalmente capas para os *fanfics* que eles mesmos escrevem. Para

²⁸ *Photoshop* é um *software* de edição de imagens da empresa Adobe.

²⁹ Padrão ou figura utilizada como plano de fundo de uma tela de computador.

³⁰ Originalmente o avatar é uma encarnação divina na Terra. No mundo da computação, contudo, ela designa a encarnação do indivíduo no universo virtual. Assim, o avatar é uma representação gráfica que o usuário de jogos ou outros ambientes interativos como fóruns e bate-papos utiliza para representar a si mesmo.

a criação de um *fanart* deste tipo, em primeiro lugar é necessário ter algum conhecimento sobre a edição de imagens e a utilização dos softwares que realizam esta edição, no caso o *Photoshop*. Depois, é preciso refletir a respeito das emoções contidas na história que se quer contar através da imagem ou do texto que a acompanhará, do clima que se deseja transmitir ao interlocutor. A partir desta intenção é preciso buscar imagens que estejam de acordo com ela, podendo ser fotos do próprio filme ou seriado, ilustrações produzidas pelo indivíduo ou por outra pessoa, e até mesmo imagens de pessoas famosas ou anônimas que se pareçam com o personagem em questão.

Outra possibilidade largamente explorada por estes adolescentes é criar os *fanarts* a partir de pedaços de vídeo ou da sobreposição de imagens para a criação de videocliques. No *site Youtube*, onde podemos encontrar uma quantidade enorme de vídeos disponibilizados pelos usuários, estão disponíveis videocliques feitos com esta técnica, que vão desde o recorte e colagem de pedaços de vídeo que transformam completamente diálogos e cenas de um material previamente existente, até a sobreposição de músicas de bandas do universo *rock* à imagens de filmes, material fotográfico, ilustrações etc. De acordo com meus entrevistados esta prática dá forma material a subjetividade da música que é particular, mesmo que o conteúdo das letras seja dominado coletivamente. Como afirma EDUARDO

Quando eu escuto a música, ficam várias paradas correndo assim na minha cabeça, sabe. São várias imagens que ficam vindo e voltando e que fazem eu sentir mesmo a música. A parada é muito foda, e quando eu crio os vídeos é como se eu tivesse, tipo, mostrando pras pessoas como é que aquela música é na minha cabeça (EDUARDO – 15 anos).

Este tipo de *fanart* é veiculado com muitas finalidades, a de reunir pares românticos existentes no imaginário destes indivíduos, unir o fã ao seu ídolo ou mesmo fazer piadas, uma de suas utilizações mais frequentes. No entanto, como vimos no caso dos vídeos, é quando está associada a outros veículos que o *fanart* atinge toda sua potencialidade, pois esta associação permite que as pessoas não só ouçam o que aquele indivíduo tem a dizer, como vejam através de seus olhos. De acordo com meus informantes, escrever é uma das formas mais importantes de expressar sua própria subjetividade, mesmo que isso seja feito através de um universo e mesmo de personagens emprestados de outra pessoa, mesmo porque, à medida que o sujeito interage com aquele material, ele se torna algo completamente novo. Como afirma PAULA:

³¹ Em inglês a palavra *banner* significa estandarte e no universo digital representa uma imagem gráfica inserida em uma página da Internet com uma mensagem que pode ter ou não caráter publicitário. Este tipo de artifício é bastante utilizado nos *blogs*.

Escrever e desenhar é muito bom, porque é meio que uma terapia, sabe. É a forma que eu tenho de colocar pra fora o que eu to sentindo. Por isso que às vezes umas histórias saem mais felizes outras mais deprês, tudo depende de como eu to me sentindo naquele momento. Sei lá, acho que é meio como passar meus sentimentos pro papel, isso me alivia de uma certa forma (PAULA – 14 anos).

Esta terapia através da escrita não é uma novidade apresentada pelo grupo por mim analisado, pois desde tempos imemoriáveis o homem fez uso dos diários como forma de dar vazão ao desejo contraditório de falar sobre determinados aspectos de sua vida e simultaneamente guardá-los em segredo.

4.5 A EXPRESSÃO ÍNTIMA NA INTERNET: OS *BLOGS* E *FOTOLOGS*

Um *weblog*, ou *blog* é uma página de Internet criada por estes adolescentes para servir como uma espécie de diário virtual com atualizações, ou *posts* como eles definem, que são feitas diariamente e organizadas de forma cronológica. Estes diários virtuais contém relatos à respeito da experiência cotidiana do autor, muitas vezes acompanhados por imagens que ficam, no entanto, em segundo plano como um apêndice do texto. Um dos grandes atrativos dos *blogs* é o fato dos sistemas de criação e edição dos mesmos não serem de difícil manuseio, além da existência na própria Internet de uma série de tutoriais que auxiliam a criar o *blog* e disponibilizam ferramentas que servem para o registro de informações relativas ao número de acessos que o *blog* teve, o tempo que o visitante gastou no *site*, de qual *site* ou página ele veio, para onde ele foi ao sair e uma série de outras informações.

Em um primeiro momento, a preocupação principal do criador do blog é fundamentalmente estética, e segue a mesma lógica do *fanart* de através da criatividade e da utilização das ferramentas disponibilizadas no meio digital expressar-se da melhor forma possível. Cada *blog* deve possuir um conceito bem definido (depressivo, fofo, esportivo, revolucionário, intimista) e é de acordo com esta intenção que os aspectos visuais são construídos e dispostos de forma harmônica dentro do formato do blog que pode ser representado através do seguinte esquema:

Banner principal, contendo o título do blog, além de um subtítulo e apresentação gráfica que estejam de acordo com o conceito principal do blog.	
Perfil do usuário Arquivos anteriores Links para: Fotologs Outros blogs Sites da internet Contador de visitantes Créditos do layout	Mensagens escritas diariamente pelo usuário, organizadas cronologicamente estando a mais recente na parte superior da página. O diário pode conter textos e também imagens, que são comentados pelo visitante do blog em um link existente junto de cada atualização, ou post.

No que diz respeito ao conteúdo dos textos existentes no *blog*, existe uma grande variação, que de forma geral acompanha o conceito do *blog*. Assim, é muito comum que estes adolescentes criem até de uma página deste tipo sendo uma delas utilizada como forma de interação com o grupo de amigos ou familiares e a outra, de caráter mais intimista, como diário emocional.

O primeiro tipo de *blog* possui um maior número de imagens e a identificação do usuário é mais clara, contendo nome e idade, além de outros dados como o Estado em que mora, o colégio que frequenta, etc. Além disso, os textos encontrados nestes *blogs* tratam sobre atividades do cotidiano do usuário de forma mais geral, se atendo a narrativa dos fatos e fazendo uso de um tipo de escrita própria da Internet, que para aqueles que não estão familiarizados é quase incompreensível, como no exemplo que podemos ver a seguir:

Oi! tdu bom?! bom.. aki tah tdu bem... hum...ontem eu fui num jantar lah com a minha mae... num tava TAUM chato... hj eu fikei lah tomando sol com a minha mae e escutando musik! heheh... me queimei bastantinho ate... hauahau... tah ardendo um poko... hahahah... e dps a gente foi no banco, no video e na pani, dae qdo a gente tava voltando a minha mae tava comendo sorvete e se engasgou... hahahah... foi mto engraçado! dae eu nem tinha percebido qdo eu virei pro lado soh a minha mae com akela kra... aí eu comecei a rir mto e ela TENTOU rir mais dae num deu mto certo, pq ela ainda tava engasgada com o sorvete! hehe... num sei explicar comu foi mais foi engraçado! ahhh... achu q nem tem mais o q contar! ahhhh... meu pai chega dps d amanha da tunisia!!! hehehe... eh mto longe!! eh... agora num tem mais o q contar msm... (ELAINE – 13 anos)

Com este tipo de escrita o usuário transmite rapidamente o relato de suas atividades diárias, para um público que como vemos através dos comentários da mensagem é composto

por indivíduos do próprio círculo de relações do adolescente. Assim, neste tipo de *blog* o principal é a interação e a manutenção de relações já estabelecidas.

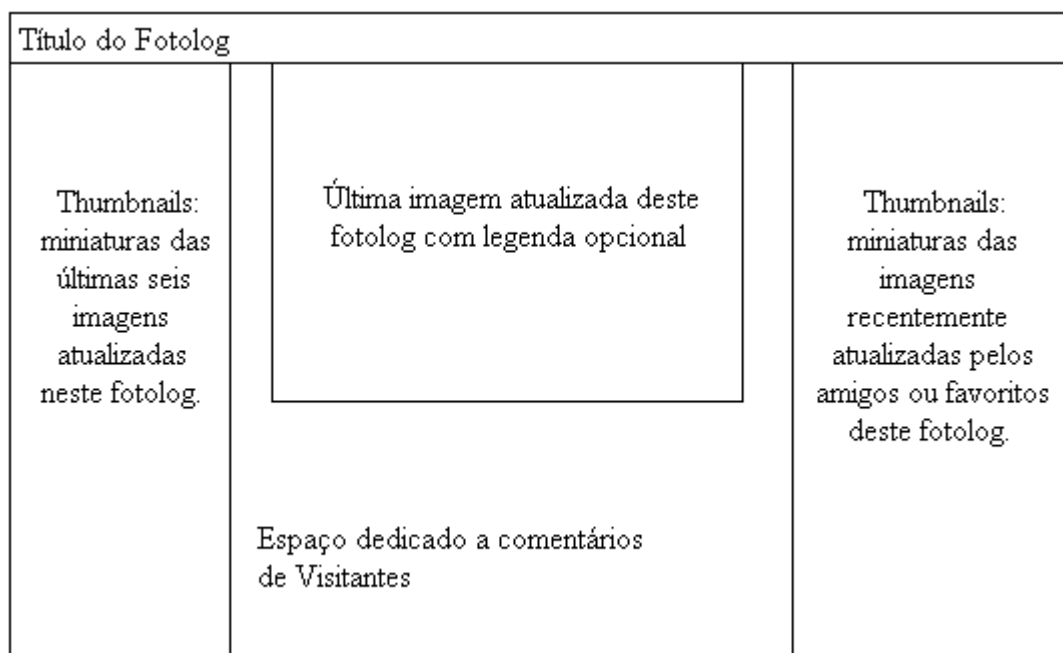
Já no segundo tipo de *blog* mantido por estes adolescentes, a ênfase é toda dada ao texto, que inclusive é escrito atentando para as formas adequadas da escrita e mesmo que algumas imagens sejam usadas elas nunca são fotografias pessoais do indivíduo. No lugar destinado ao perfil do usuário não é utilizado qualquer tipo de identificação pessoal, e o usuário adota sempre um nome fictício, ou *nick*, variação da palavra inglesa *nickname* que significa apelido. O conteúdo dos textos também difere de forma significativa do anterior, pois no lugar da descrição de eventos e acontecimentos, eles contêm impressões pessoais, sentimentos e narrativas subjetivas centradas na emoção oriunda de um determinado acontecimento, que dificilmente fica claro para o leitor como podemos ver no seguinte exemplo:

Sim, lhe tenho um grande afeto. Já me dei conta. Demorou, mas já reconheci: o que sinto não é um “nada” ou uma coisa qualquer. É algo diferente, forte, especial. Tem ares de eternidade, de serenidade e muito de paz. Uma paz concreta, quase tangível. É bom, mas ainda não é o bastante para mudar tudo como nas outras vezes. Mas também não é possível voltar atrás e fazer de conta que nada aconteceu. Olhar você como da primeira vez, com olhos puros, sem desejo, sem malícia, sem o querer. To bem no meio da ponte. Uma daquelas de cordas e troncos que atravessa uma fenda. Olho para trás e está tudo escuro, triste. Na frente tem um nevoeiro denso e fresco, daqueles que não deixam nada aparecer. Lá embaixo passa um rio... Posso pular na água fria, ter uma hipotermia e esquecer tudo. Mas eu não quero! Nem por toda a dor do mundo não quero esquecer. Vou ficar aqui mesmo no meio da ponte, um dia o nevoeiro dissipa e me mostra o caminho na frente. Tenho certeza que ele será muito bacana (PRISCILA – 16 anos).

Como pude perceber entre meus informantes, existe um vínculo afetivo intenso entre o autor e este tipo de *blog*, pois o mesmo é visto como uma expressão de si mesmo que serve como uma ponte para que o outro o conheça de forma profunda e verdadeira. No entanto, vale ressaltar que ao contrário do que acontece no caso anterior, o público destes *blogs* é composto fundamentalmente por estranhos e por isso as confissões anteriormente feitas a um eu imaginado de papel, hoje são feitas a um eu real anônimo, com quem se estabelece relação puramente subjetiva. Em outras palavras, é possível dizer que o indivíduo revela ao outro seus sentimentos, pensamentos e impressões sobre o mundo, sem, contudo compartilhar seu nome, idade, endereço, etc.

Outro meio bastante utilizado por estes adolescentes para manter registros pessoais na Internet são os *flogs*, também conhecidos como *fotolog* ou *fotoblog*. Estas páginas são muito similares ao *blog*, com a diferença de que no lugar do texto o papel de destaque é dado às

imagens que são inseridas e podem ou não ser organizadas cronologicamente. Em um *flog*, o principal objetivo é compartilhar imagens, sejam elas fotografias, ilustrações ou *fanarts*, de maneira interativa podendo ser comentadas pelos visitantes. Da mesma forma que nos *blogs*, o tom adotado pelo autor varia bastante de acordo com o conceito adotado, no entanto, a estrutura principal do *fotolog* é um pouco mais simples como é possível ver no esquema proposto por FERREIRA (2005):



Até em seu formato, o *flog* se assemelha bastante a um álbum de fotos, contudo, a organização deste material em uma página da Internet oferece novas possibilidades à produção fotográfica, pois como afirma TELES

Ainda que as fotografias individuais pudessem circular ou ser objeto de coleção, o que vemos na Internet é uma nova forma de comunicação e expressão, forma esta que está sintonizada com o tempo em que vivemos: a cibercultura. A exibição de fotografias pela Internet reconfigura a noção dos álbuns de fotografia do passado, do que é próprio de ser registrado ou não. A conexão de computadores em rede instaura novas formas de comunicação e relação social, com abundância de imagens e informações que podem ser selecionadas, mas não controladas (TELES, 2005:8).

No entanto, a interatividade possibilitada pelo universo digital é apenas um dos aspectos importantes a serem tratados na análise dos *blogs*, pois a tecnologia influencia não só a disposição, mas também a produção da fotografia. Os *flogs* são bastante utilizados por pessoas comuns que não possuem qualquer ligação com a fotografia e utilizam este serviço para compartilhar suas fotos com os amigos, no entanto, existe ainda um outro tipo de

usuário, que mesmo não possuindo qualquer tipo de especialização percebem esta prática como forma de expressão.

Os adolescentes que fizeram parte desta pesquisa se incluem neste segundo grupo de usuários dos *flogs*, e mais uma vez a proximidade entre o material por eles produzidos e o ideal romântico que vem sendo abordado neste trabalho é notória. As fotos postadas por eles possuem sempre um caráter intimista, no qual a importância é dada a expressão subjetiva e não a representação do corpo. Justamente por isso, são raras as imagens de corpo inteiro, sendo privilegiadas as de partes do corpo que sejam expressivas o bastante para a transmissão de uma determinada mensagem. As imagens mais utilizadas são aquelas que dão destaque aos olhos, que de acordo com eles são a janela da alma e, portanto exprimem a essência do indivíduo, as que priorizam o rosto de perfil, ou encoberto pelo cabelo que tem uma aura de mistério e introspecção e uma grande diversidade de outros enquadramentos que possuem significado quando associados ao cenário, como vemos na foto seguinte, que de acordo com a autora transmite a sensação de solidão dúvida e incerteza, pois remete à imagem de estar sozinho sentado a beira do caminho, imaginando o melhor rumo a dar à própria vida.



Fig. 2: Foto como expressão subjetiva

Outro fator importante ao tratar destas fotografias é salientar que os enquadramentos privilegiando partes do corpo, se deve também ao fato de que a fotografia é tirada pelo próprio fotografado. É comum entre estes adolescentes tirar fotos de si mesmos esticando o

braço com a câmera, o que é facilitado pela tecnologia das câmeras digitais que possibilitam a visualização imediata da foto. Assim, se o enquadramento não saiu como desejado basta deletar a foto e tentar novamente.



Fig. 3: autorretrato pós-moderno

Este potencial de expressão extraído da fotografia pelos adolescentes do grupo, se intensifica ainda mais com as possibilidades apresentadas pelas ferramentas de edição de imagem, que da mesma forma que no caso dos *fanarts*, manipulam as imagens associando-a ao texto na própria fotografia, e não mais em anexo. Como podemos ver na fotografia a seguir, a autora utilizou o espaço vazio da fotografia para anexar à imagem o apelido que utiliza na Internet. Assim, ela não pode ser identificada pelo rosto, que está cortado pelo enquadramento, mas está identificada pelo apelido Mulekah, que de acordo com ela tem muito mais a dizer sobre quem ela realmente é do que o próprio rosto.



Fig. 4: tecnologia e criatividade na produção fotográfica

Como vemos, a interação entre tecnologia e criatividade permite a estes adolescentes uma infinidade de produções narrativas que estão fortemente associadas aos seus ideais e preferências. No entanto, a produção artística é apenas uma parte da expressão identitária destes indivíduos.

5 A “ATITUDE”: LEGITIMANDO A IDENTIDADE ALTERNATIVA

A “atitude” é um dos elementos mais importantes na construção de uma identidade alternativa, pois como afirmaram meus entrevistados, é ela quem legitima todo o resto. Ter atitude e ser uma pessoa de atitude foi um dos temas mais freqüentes em minhas conversas com o grupo, mas de uma forma ou de outra, ele surgia no discurso sempre de forma vaga e etérea, parecendo uma verdade universal que deveria ser aceita e não discutida. Muitas vezes, atitude, personalidade e estilo se entrelaçavam de tal forma que o esforço de defini-los parecia inglório. Com isso, a pergunta que persistia era: Mas, afinal, o que seria essa tal atitude e no que ela diferiria dos outros termos utilizados por eles?

A tarefa de definir atitude foi bastante trabalhosa, pois diante de uma pergunta direta, as respostas partiam sempre de uma certa obviedade que impedia a compreensão. O termo é tão familiar para estes adolescentes, que explicar a alguém seu significado era uma tarefa nova, que constantemente esbarrava nas dificuldades de verbalizar algo que faz parte muito mais da experiência do que da prática reflexiva, como demonstra a fala de PATRÍCIA:

“Ah! Atitude é atitude, ué... que nem todo mundo fala. Sei lá, é você ter atitude, sabe, ser uma pessoa que tem atitude, que tem uma personalidade forte, sabe. Cara, acho que eu tô me enrolando toda (risos). Sei lá, acho que atitude é uma parada que é meio difícil de explicar sabe.

É muito complicado?

Não, não é complicado. Quando você olha pra pessoa você diz de cara se ela tem ou não tem, mas pra falar assim é que é difícil (PATRÍCIA – 14 anos).

Somente após uma longa e árdua elaboração de elementos e dados, associados a perguntas menos diretas à respeito do tema, pude entender o significado atribuído a este termo por meus entrevistados, e delinear as linhas sutis que o distinguem de outros termos utilizados por eles. Pude perceber que a atitude é bastante próxima da idéia de personalidade e estilo, e algumas vezes estes dois termos são usados como sinônimos para o primeiro. No entanto, a personalidade, para eles, diz respeito à essência do próprio indivíduo, estando relacionada à características íntimas do sujeito, como meiguice, timidez, alegria, introspecção, etc. A atitude se aproxima deste termo, por fazer parte do que meus entrevistados chamam de “personalidade forte”, ou seja, aquela que inclui elementos como coragem, criatividade, liberdade, obstinação e uma certa sinceridade desmedida, que só os indivíduos de atitude podem possuir, por não representarem ou modificarem aquilo que são para agradar os outros. Já o indivíduo que tem estilo, mais especificamente o estilo próprio, ou autêntico, é definido por eles como aquele que tem a capacidade de exprimir sua personalidade através das formas

como se veste, se comporta, se relaciona, etc. Ter estilo é ser único e uma das formas de conquistar esta singularidade é demonstrando ter atitude. Neste sentido, estes dois termos se aproximam da atitude à medida que ela faz parte deles, mas os transcende por ser o elemento que possibilita tanto uma “personalidade forte”, quanto um “estilo autêntico” – características bastante valorizadas entre os membros do grupo e vistas por eles como a personalidade e o estilo desejáveis para um indivíduo alternativo.

Para definir o que significa atitude, como dito anteriormente, não pude partir de perguntas muito diretas, e por isso lancei mão de dois métodos. Meu primeiro investimento foi pedir a meus entrevistados para indicar uma pessoa pública que possuísse atitude e dizer o porquê. Depois, pedi que eles me dissessem se eles próprios eram pessoas de atitude me dizendo em que momentos, de que forma e porquê eles a manifestavam. A partir destas técnicas, pude perceber que a atitude pode ser percebida de três formas distintas: a adoção de um visual alternativo, um modo de proceder desviante e a defesa de ideais e valores.

5.1 A ADOÇÃO DO VISUAL ALTERNATIVO³²

A adoção de um visual que esteja de acordo com o grupo no qual o indivíduo está se inserindo é um passo importante para a construção de uma identidade alternativa.³³ Esta incorporação do visual tem como base um esforço duplo: a busca por singularização através da exteriorização do *self*; e a busca por pertencimento através da adoção dos elementos que permitem ao indivíduo ser identificado como parte do grupo. Vale ressaltar, que é o entrelaçamento equilibrado destas duas esferas que legitima o visual alternativo de um indivíduo.

No que diz respeito à exteriorização do *self*, a identificação subjetiva do indivíduo com os elementos que ele seleciona para compor o seu visual é de importância ímpar, pois os bens materiais não só afetam o sujeito provocando-lhe reações variadas e condicionando escolhas e atitudes, como o próprio indivíduo atribui a estes bens características específicas, e os insere em um sistema de práticas e representações que lhes confere significado, tornando-os “reais” para si mesmo (BARBOSA, 2006:108). No caso específico da construção do visual, como salienta CRANE, “as roupas podem ser vistas como um vasto reservatório de significados,

³² Ver imagens dos principais elementos do visual alternativo no anexo número 8.

³³ Nem sempre a identificação com a música é seguida pela adoção de um visual diferenciado, existem aqueles indivíduos que simplesmente são ouvintes de um determinado estilo de música, mas não se identifica como parte de um grupo específico, ou mesmo como alternativo. No entanto, o ponto de partida para a escolha de meus entrevistados foi a auto-identificação como pertencentes a este universo *underground*, e portanto, todos eles possuem um visual caracteristicamente alternativo.

passíveis de ser manipulados ou reconstruídos de forma a acentuar o senso pessoal de influência” (CRANE, 2006:22).

Esta ênfase atribuída ao próprio indivíduo e aos sentidos que ele atribui aos bens é uma característica marcante nas motivações de meus informantes na hora de selecionar, comprar e consumir uma roupa ou acessório, como ficou claro através das entrevistas, e principalmente da ida com uma das entrevistadas a uma loja. Assim que entramos no lugar, Aline se pôs a olhar as roupas nas araras dizendo “não” à medida que ia passando os cabides, até deparar-se com uma blusa de malha preta com rebites de metal na gola e nas mangás e a estampa de um anjo. Retirando o cabide do mostruário, Aline mostrou-me a blusa e disse: “Nossa, adorei essa blusa. O que você acha? Não é a minha cara? Tem uma coisa meio malvada e meio boazinha ao mesmo tempo (ALINE, 15 anos).

A expressão utilizada por Aline, “*é a minha cara*”, é bastante interessante, pois revela que o consumo para estes adolescentes, ao contrário do que defende grande parte da teoria pós-moderna, não se baseia na obtenção de itens que o redefinam e relocalizem, mas que atestem aquilo que acreditam ser as bases de sua identidade essencial. Como afirma BARBOSA,

...embora possamos dizer que através do consumo “construímos” identidades, um número maior de vezes a confirmamos ao reconhecermo-nos em produtos objetos e itens da cultura material que são “a nossa cara” ou que reafirmam e satisfazem aquilo que julgo ser meus gostos e preferências (BARBOSA, 2004:24).

Com isso, quero enfatizar que ao encontrar uma blusa que é “a sua cara”, Aline não está tentando criar ou reconstruir sua própria identidade a partir da associação de sua imagem aos referenciais simbólicos atribuídos a este bem, na verdade, ela está reconhecendo naquela blusa elementos próprios de sua própria personalidade, e ao consumi-la acredita que a apresentação exterior estará tão de acordo com seus sentimentos e características interiores, que será capaz de informar aos outros a respeito do seu “eu” subjetivo. Esta é a lógica adotada por meus entrevistados na elaboração do visual de cada dia, onde a preocupação em selecionar elementos que comuniquem não só sobre suas características essenciais como sobre o estado de espírito específico daquele dia, adquire importância fundamental, como veremos nas duas citações a seguir:

Na hora de comprar roupa eu penso primeiro se ela tem a ver comigo. Tipo, eu acho que não adianta nada comprar uma roupa maneiríssima, mas que não tem nada a ver comigo. Fica estranho, sei lá, até as pessoas percebem que não tá legal, que não é você, sabe. Por isso é que quando eu compro uma roupa eu vejo antes se tem a ver comigo (THIAGO, 16 anos).

Eu adoro rosa, é a minha cor favorita. Eu acho que rosa é a cor mais fofa do mundo, ela me deixa pra cima, sabe. Preto com rosa então fica perfeito! Eu vivo combinando essas duas cores... todo mundo diz que é o meu uniforme. As minhas amigas até brincam dizendo que o dia que eu tô sem nada rosa eu não sou eu. Quando eu tô meio revoltada eu ponho tudo preto e elas já sabem que é pra me deixar quieta porque eu não tô num dia bom (PAULA, 14 anos).

Através destes dois relatos, podemos ver de que forma os indivíduos lançam mão do caráter expressivo e comunicativo dos elementos de vestuário e acessórios para transmitir, de forma mais ou menos consciente, mensagens àqueles com quem interagem. Contudo, ao nos aproximarmos perigosamente de dados como estes que tendem à levar à utilização da metáfora do vestuário como linguagem, é preciso ser cauteloso. Em primeiro lugar, é fundamental ter em mente que mesmo que possua aspectos comunicativos, enquanto código o vestuário possui limitações que dizem respeito à liberdade combinatória, à medida que o indivíduo é impossibilitado de criar mensagens completamente novas. Como ressalta MCCracken (2003:94), “dado que aquele que veste não tem liberdade combinatória, o interprete do vestuário examina o traje não por uma nova mensagem, mas, sim, por uma antiga, fixada pela convenção”. Utilizando o exemplo de Paula, é possível dizer que sua lógica de expressar contrariedade vestindo-se toda de preto só é eficaz porque na sociedade em que vivemos esta cor está culturalmente associada ao luto e a sentimentos como tristeza, raiva, rebeldia e agressividade. Muito provavelmente, se a cor selecionada por ela para informar que não estava em um bom dia fosse o branco, seu objetivo não teria sido bem sucedido.

Esta distância existente entre as motivações subjetivas de um indivíduo ao utilizar um determinado bem material e a interpretação que os outros muitas vezes, os próprios pesquisadores, fazem delas é problemática, principalmente em estudos como este, em que o foco central são indivíduos que não pertencem ao *mainstream*. A tendência é pressupor que os indivíduos necessariamente enviam mensagens através do vestuário e a partir disso basear a argumentação em uma espécie de “consumo ideológico”, no qual os elementos são usados de forma exclusivamente subversiva. Assim, é comum que o visual, principalmente os acessórios utilizados por grupos alternativos sejam interpretados como expressão de rebeldia, re-significação da cultura dominante entre outros, deixando de lado o fato de que na maioria dos casos as principais motivações dos indivíduos para o consumo de determinados bens são de natureza íntima. Os acessórios de metal, como correntes e pulseiras, e aqueles feitos de couro

– sintéticos ou naturais - e ornamentados com *spikes*³⁴, tachas e rebites, é bastante relevante para exemplificarmos este ponto.



Fig. 5 *Spike* e correntes. Ao lado, acessórios de couro sintético com rebites de metal e corrente de metal.

Estes acessórios foram usados pela primeira vez pelos *punks* como representação de rebeldia, e mais tarde pelos metaleiros do grupo Judas Priest, que imortalizaram o visual motoqueiro, composto por pesadas roupas de couro, e acessórios que remetiam ao material de suas motocicletas. No entanto, mesmo que estes significados sejam utilizados e reconhecidos, o discurso de meus entrevistados deixa claro que ao utilizar estes elementos os primeiros valores a serem avaliados são, em primeiro lugar, a questão estética - “eu uso porque eu acho bonito” ou “eu uso porque dá o maior efeito” – e em segundo lugar por conta das sensações e imagens que estes elementos despertam e nas experiências que eles proporcionam, como vemos no discurso de FELIPE:

Eu gosto dos *spikes* por que além de eu achar bonito eu me sinto bem com eles. Sei lá, eles me dão uma sensação de poder, de segurança. Além disso, quando eu toco guitarra, as minhas correntes fazem aquele som priiiiiim, que eu acho muito sinistro. Fico me sentindo como se eu fosse o Eddie Van Halen solando pra um milhão de pessoas (FELIPE – 15 anos).

A fala de Felipe é reveladora, pois aponta para o fato de que nem sempre a identificação de um indivíduo com determinado elemento subentende uma mensagem específica que possa ser precisamente interpretada, uma vez que, nos dias de hoje, grande parte do consumo acontece na cabeça do próprio consumidor, e seu valor está justamente nas

³⁴ Os *spikes* são tachas de metal com formato pontiagudo.

experiências e sensações íntimas que os bens materiais podem proporcionar e não no potencial simbólico ou de distinção que está atrelado a ele. Não estou dizendo com isso que os jovens que participaram desta pesquisa não estejam cientes dos significados culturalmente atribuídos a determinados bens, e que não os utilizem de forma consciente para manipular, se é que esta palavra é apropriada, a imagem que os outros têm dele. A imagem transmitida por estes acessórios continua sendo a de rebeldia e violência que se mantém desde a década de sessenta, no entanto, como demonstra a fala de Felipe a motivação para utilizá-los está muito mais ligada as sensações agradáveis de poder e segurança, e a possibilidade de por um momento se imaginar como um dos maiores guitarristas da história do *rock'n roll*.

Para melhor compreender esta questão, seria interessante recorrer a teoria de Campbell (2001, 2006) sobre o consumismo moderno. De acordo com este autor, o principal eixo a partir do qual se estrutura o consumismo moderno é a associação do caráter altamente individualista da sociedade em que vivemos com o lugar central que é atribuído às emoções e ao desejo. O entrelaçamento destes dois fatores é fundamental, pois à medida que vivemos em um mundo onde o direito individual de decidir o que consumir e como consumir se atrela ao fato de que os desejos de um determinado sujeito não podem ser estabelecidos de forma objetiva, o consumismo moderno passa a estar “mais preocupado em saciar vontades do que em satisfazer necessidades” (CAMPBELL, 2006:49). Vale ressaltar ainda, que de acordo com este autor o grande responsável por esta transformação no consumo foi o moderno hedonismo auto-ilusivo e imaginativo, que deslocou o eixo dos prazeres sensoriais para os prazeres emocionais. No hedonismo moderno, o indivíduo cria imagens em sua cabeça que por si só são prazerosas, passando a desejar determinados objetos, pelas sensações que eles despertam permitindo que o indivíduo obtenha prazer através do desfrute antecipativo do sonhado objeto.

A partir das considerações de CAMPBELL (2001, 2006), é possível dizer que as experiências íntimas e pessoais de um indivíduo, como aquelas descritas por Felipe, são de caráter fundamental para compreender o papel do consumo no mundo moderno. Contudo, mesmo que as motivações subjetivas tenham se mostrado fundamentais, não podemos deixar de lado a importância dos bens simbólicos enquanto classificadores e comunicadores da cultura, que ao informar acerca das pessoas e do mundo em que vivem, transformam a cultura em algo tangível (BARBOSA, 2006:109). Até aqui, tratamos de como o indivíduo se relaciona com sua própria subjetividade através do visual, e agora passaremos a falar das informações a respeito de seu pertencimento, que são identificadas através do mesmo.

A manifestação das identidades coletivas ou de grupo implica dois fatores principais: a semelhança entre seus membros e a diferenciação com relação aos estranhos. Como define WOODWARD, por possuir um caráter relacional a identidade coletiva depende de algo que seja exterior a ela para existir, ou seja, algo que ela não é, “mas que, entretanto, fornece as condições para que ela exista” (WOODWARD, 2000:9). Assim, podemos dizer que ao assumirem para si elementos que são simbólicos para o grupo, um momento importante da inserção destes adolescentes, eles ressaltam as características que lhes permite serem reconhecidos e reconhecer seus pares através “daquilo que são”, bem como definem “aquilo que não são” a partir da relação contrastiva com os não membros. Contudo é fundamental que o indivíduo conheça as formas legítimas de fazer uso destes elementos, do contrário, seu esforço de pertencimento pode ser visto como fraude.

Em primeiro lugar, é fundamental para o indivíduo saber que elementos usar e de que forma usá-los, ou seja, eles devem consumir legitimamente os bens legítimos. Isso se deve ao fato destes grupos não possuírem hegemonia sobre os bens materiais, que circulam pela vida social recebendo significados distintos de acordo com o contexto em que se encontram. Para tratar deste fator de forma mais clara, utilizarei um exemplo extraído do campo. Um dos elementos mais representativos da identidade *underground* é o tênis *All Star Converse*, que foi criado em meados de 1917, como um tênis profissional para basquete, e que posteriormente foi adotado por grupos *undergrounds*, por serem discretos, confortáveis e baratos, e por isso associados a uma atitude indiferente as grandes marcas como a *Nike*. Contudo, no ano de 2003, a *Converse*, empresa que fabricava o *All Star* há noventa anos, foi comprada pela *Nike* por estar enfrentando problemas financeiros. A partir desta compra, o tênis não só teve o seu preço aumentado, como passou a ser fabricado com novas cores e modelos com o objetivo de atrair um público inédito para o *All Star*, e isso fez com que sua utilização por indivíduos alternativos passasse a estar necessariamente atrelada a modelos e práticas específicas que legitimam este consumo, como demonstra a fala de MARIANA:

O *All Star* sempre foi meio que uma placa dizendo, “oi, eu sou *grunge*”, só que hoje em dia qualquer patty compra um *All Star* cor de rosa, e sai por aí dizendo que é malvada. É foda, mas é verdade. Só que ela nunca vai usar com a mesma atitude que um roqueiro usa, fica artificial, sabe qual é. *All Star* pra ser *All Star* tem que ser aquele pretinho velho de guerra, sujo, rabiscado, rasgado e remendado com Silver Tape, se não é só um tênis qualquer (MARIANA – 16 anos).



Fig. 6 Coleção de All Star de um dos entrevistados. Eles jamais são lavados para não serem descaracterizados.

Outro fator importante é saber como coordenar a utilização destes elementos, pois o exagero é comumente visto como caricato. Nas palavras de Lucas, de 17anos, “os caras se enchem de cacareco, que nem uma árvore de natal, e saem por ai dizendo que são *punks*. Eles são uns babacas, isso sim”. Os grupos anteriormente ciosos de seus elementos representativos parecem ter suavizado seu compromisso mais ortodoxo com a estética exuberante da década de setenta e oitenta, e elementos como conforto e naturalidade passaram a ser vistos como fundamentais. O caso do *All Star* mais uma vez se torna útil, pois mesmo que sua importância como símbolo seja reconhecida, alguns de meus entrevistados afirmaram não fazer uso dele por achá-lo desconfortável. Um deles é EDUARDO, que afirma:

Eu até acho o *All Star* maneiro, sabe qual é, e eu até acho que ele é mesmo, tipo, uma parte dessa cultura alternativa, e tal, mas eu não uso porque eu não acho ele confortável. Sei lá, acho que ele é muito mole. Eu prefiro os coturnos que dão mais firmeza no pé. Não adianta nada eu comprar o tênis só pra ficar igual a todo mundo e passar o dia todo andando que nem um mongol porque tô sentindo as pedrinhas do chão (EDUARDO, 15 anos).

A fala de Eduardo é reveladora à medida que nos remete a um dos pontos mais importantes da construção deste visual alternativo: a naturalidade. Como ressalta BOURDIEU, a distinção é definida muito menos pela posse material dos bens do que pelas maneiras determinadas através das quais eles são usufruídos. É este consumo simbólico que “transmuta os bens em signos, as diferenças de fato em distinções significantes, ou para falar como os lingüistas, em “valores”, privilegiando a maneira, a forma da ação ou do objeto em

detrimento de sua função” (BOURDIEU, 2004:16). Assim, é possível dizer que é a desenvoltura de um indivíduo ao consumir um determinado bem que atesta se aquele procedimento é algo constitutivo de seu *habitus*, ou seja, se ele possui o capital cultural necessário para obter uma experiência de qualidade na fruição daquele bem, distinguindo sensações e atribuindo significados que seriam inatingíveis aos não membros do grupo. Retomando o exemplo oferecido por Eduardo, podemos dizer que, é válido substituir o *All Star* pelo Coturno, que também é um elemento simbólico deste universo, se a experiência com o tênis não vai ser prazerosa e, portanto sem naturalidade.

De acordo com meus entrevistados, esta desenvoltura segura e natural ao usufruir um determinado bem está diretamente ligada a questão da autenticidade, este divisor entre o “ser” e o “parecer ser”, que como pude perceber é um dos elementos mais recorrentes no que diz respeito à legitimidade. Para esses adolescentes a autenticidade é o principal elemento da identidade alternativa, ou seja, é a partir dela que se devem erguer todos os demais aspectos. Mas o que é um indivíduo autêntico? Neste ponto os discursos de meus entrevistados são unânimes, oferecendo a definição de que o indivíduo autêntico é aquele que possui tamanha segurança de si mesmo, que não hesita ao acrescentar marcas pessoais ao estilo coletivo, construindo desta forma um estilo próprio que o torna único e incomparável, ou seja, ter atitude.

No que diz respeito à estas marcas pessoais, nos aproximamos bastante do que CAMPBELL chamou de “consumo artesão”, ou seja, daquele consumo diferenciado em que o indivíduo faz uso de processos criativos para investir sua personalidade ou individualidade em um determinado bem que foi produzido em massa e de forma padronizada com o objetivo de torná-lo único (CAMPBELL, 2004). Utilizando a criatividade o indivíduo personaliza, ou melhor, singulariza, objetos que em seu contexto de origem pertenciam ao mundo impessoal e padronizado da produção em massa, fazendo com que eles se tornem parte de um projeto estético específico que se baseia nas singularidades de seu dono.

Assim, podemos dizer que ser autêntico e ter atitude significa pertencer ao grupo sem abrir mão de sua individualidade, e mais uma vez o *All Star* se apresenta como um dado fértil. Como pude perceber ao longo da pesquisa, o *All Star* autêntico, é aquele personalizado que mesmo sendo um símbolo do grupo acaba se tornando um objeto único e pessoal. Os cadarços muitas vezes são trocados para melhor se adequarem ao estilo de quem usa, como no caso de Paula de 14 anos, que afirma pintar todos os seus cadarços de cor de rosa, porque acredita que esta cor seja sua marca registrada. Da mesma forma, a parte feita de borracha na frente do tênis é utilizada como uma tela em branco onde estes adolescentes escrevem mensagens,

músicas, poemas e desenhos, sempre usando caneta bic, que sai quando lavada permitindo que novas frases e desenhos possam ser feitos posteriormente. Falando sobre isso CAROLINA afirma:

Ah sei lá, eu começo a escrever e desenhar assim do nada. Minha imaginação começa a fluir e daí eu não paro... vou escrevendo coisas que eu tô sentindo ou desenhando mesmo do nada e quando vou ver tá lindo, fica muito *style*, a minha cara. Enquanto tiver um espaço em branco eu não paro. (CAROLINA, 15 anos).



Fig. 7 Pintura feita com caneta bic na ponta de borracha do *All Star* por uma fã da banda Linkin Park.

Este processo de transformação criativa de elementos padronizados em algo singular se estende ainda a uma variedade de elementos fazendo com que seja possível ler em um tênis um trecho da música preferida daquele indivíduo, na guitarra as bandas favoritas, na mochila você descobre o seriado de TV que ele acompanha, na munhequeira está o nome de seu personagem em uma campanha de RPG, a capa do celular tem o personagem de desenho animado com que mais se identifica. Estes são alguns exemplos de como estes traços de subjetividade são gotejados ao longo dos bens materiais e como estes adolescentes utilizam o vestuário para exprimir criativamente a sua identidade sentida como essencial de acordo com um projeto estético que lhes é particular.



Fig. 8: Mochila personalizada e *All Star* com cadarços cor de rosa. Ao lado, guitarra personalizada com esmalte de unha e adesivos.

No caso de alguns elementos, como mochilas, calças *jeans*, e do próprio *All Star*, esta transformação de um objeto padronizado em algo singular através da marca pessoal está acompanhada pela valorização da pátina, ou seja, da presença de pequenas marcas do tempo que se acumulam na superfície dos objetos. Estas marcas, como afirma MCCRACKEN, funcionam “como uma espécie de prova visual do *status*”, sugerindo que as reivindicações de *status* daquele indivíduo são legítimas (MCCRACKEN, 2003:54). Retomando a fala de MARIANA, “*All Star* pra ser *All Star* tem que ser aquele pretinho velho de guerra, sujo, rabiscado, rasgado e remendado com *Silver Tape*”, pois cada rasgo, remendo ou mancha conta pequenas histórias e confere ao seu proprietário um certo *status* ao torná-lo mais próximo daqueles “caras mais cascudos” os iniciados citados no primeiro capítulo. Por este mesmo motivo, comprar um *jeans* que venha rasgado da loja é mal visto pelos membros do grupo, uma vez que as marcas do tempo são vistas como fragmentos de experiências de vida que tornam aquele bem e seu proprietário únicos, enquanto as marcas padronizadas vindas das lojas são não só uma forma de burlar o sistema assumindo atributos conferidos à pátina de forma ilegítima, como atestam a padronização do próprio indivíduo que lançou mão da fraude: é apenas mais um como todos os outros que compraram aquela calça.



Fig. 9: A calça rasgada que contam histórias através dos sinais do tempo.

A questão da autenticidade, que desemboca inegavelmente nesta valorização do ser único e singular é um dos temas mais recorrentes no discurso de meus entrevistados, e configura um dos elementos que lhes é mais caro. Contudo, não podemos deixar de considerar que esta valorização está presente não só no discurso dos próprios adolescentes como no das revistas, das rádios, dos anúncios e da televisão. Nos dias de hoje, ser único e autêntico é socialmente esperado, desejado e encorajado, e por isso mesmo é importante ter cuidado com o duplo sentido desta autenticidade. Como salienta JOÃO FREIRE FILHO (2005) em seu trabalho sobre as revistas femininas dedicadas ao público juvenil, as informações se conectam de forma tão paradoxal que o lema “Seja diferente. Seja você” aparece ao lado da tradicional seção certo/errado que julga a forma de vestir de adolescentes aleatoriamente escolhidas. Soma-se a isso o fato de que o brado de que todos devem ser diferentes nos leva inevitavelmente ao fato de que serão todos “igualmente diferentes”. Um *All Star* desenhado e escrito é realmente único quando todos os demais também o são?

Com isso é possível ver de que forma as esferas pública e privada permanecem em um movimento constante de aproximação e distanciamento na construção de um visual alternativo e como o equilíbrio entre estes dois estímulos é fundamental para a legitimação da identidade alternativa, uma vez que os elementos simbólicos do grupo devem ser utilizados enquanto indicadores de pertencimento ao mesmo tempo em que demonstram aspectos subjetivos de seu usuário, em outras palavras, é possível dizer que o esperado é que a aparência de um indivíduo seja suficientemente coletiva para que ele seja visto como parte do grupo, e singular o bastante para que ele não seja visto como fraude. Como afirma THIAGO:

A galera do rock se reconhece sempre porque tem esse mesmo estilão meio largado, sabe qual é, mas o cara não pode sair por ai usando *All Star* e calça rasgada só pra dizer que é o tal. Você tem que ser você mesmo, sabe, tem que gostar mesmo da parada, porque as pessoas não são otárias e elas percebam, sabe qual é. Você tem que ser você mesmo, tem que ter atitude. Isso pra mim é que é ter estilo, é ter atitude forte e ser você mesmo (THIAGO, 16 anos).

Na fala de Thiago descortinamos mais um dos elementos fundamentais para a legitimação de uma identidade alternativa: a atitude, “este termo de uso freqüente e de conceituação precária” (FREIRE FILHO, 2005:129), que em alguns momentos se refere a um modo de proceder autônomo e em outros remete à defesa de ideais e procedimentos caros ao imaginário do grupo. Sem a atitude apropriada, nem o conhecimento musical aprofundado nem a aparência equilibrada são suficientes para dar credibilidade a uma identidade alternativa, como veremos no capítulo a seguir.

5.2 O MODO DE PROCEDER DESVIANTE

Este modo de proceder desviante que revela a “atitude” de um indivíduo, tem a ver, de forma mais imediata, com o que MAUSS (3003) chamou de técnicas corporais, ou seja, às maneiras pelas quais os homens sabem servir-se de seus corpos. Este autor afirma que para todos os elementos da arte de utilizar o corpo, como o nadar, o andar e o marchar, as sociedades possuem formas tradicionais específicas que são transmitidas através da educação e do convívio. Para ele, é na adolescência que os indivíduos apreendem de forma definitiva as técnicas corporais apropriadas que conservarão durante toda sua vida adulta (MAUSS, 2003). No entanto, pude perceber que a “atitude” de que falam meus entrevistados está relacionada justamente a um certo desrespeito à estas formas tradicionais de portar-se. Estes adolescentes se sentam e se deitam no chão de lugares públicos, se sentam nas costas dos bancos públicos apoiando os pés no acento, e caminham de forma mais relaxada, com uma ginga própria que lhes confere um certo ar de desleixo. De acordo com MACINTOSH (2004), é este desinteresse pelos cuidados corporais e a aparência, que gera uma série de críticas destinadas a este grupo, mas como pude perceber, não se trata de descuido, mas de uma forma conscientemente planejada de portar-se transgredindo as regras, como podemos perceber na seguinte fala:

A gente é mais natural, sabe qual é, a gente não fica que nem essas patyzinhas que vivem sentadinhas de perninha cruzada e com medo de sujar a roupinha nova. A gente senta no chão mesmo. No recreio a gente fica largado lá no pátio e parece os mendigos da escola. O inspetor reclama, tem gente que passa e fica falando, mas eu não to nem aí, quem quiser falar que fale (EDUARDO – 15 anos).

Para melhor esclarecer esta questão do modo de proceder que destoa das formas tradicionais, tratarei de forma mais detida das técnicas de dança destes adolescentes, caracterizadas principalmente pelo “pogo” e pelo “bate-cabeça”, que se afastam da forma típica de dançar que prima pela harmonia tanto com a música quanto com o parceiro de dança. Para estes adolescentes, a forma de dançar está relacionada a uma reação natural do corpo a um tipo de música que, nas palavras deles, é pesada, suja e violenta, ou seja, a dança para estes adolescentes é uma forma de extravasar seus sentimentos mais profundos partindo de um tipo de musicalidade que é propício para isto.



Fig. 10: Show da banda Shar no bar Convés, em que a vocalista se debate e rola pelo chão

O “pogo” é uma forma de dançar que foi criada nos shows de *punk* da década de setenta. Contudo, no dias de hoje ele não é mais uma exclusividade deste estilo, e é encontrado, com pequenas variações, na maioria dos shows de *rock*. Esta dança consiste em andar, geralmente em círculos, dando os passos no ritmo da música, e impulsionando a perna de trás para frente a cada passo, dando assim um chute no ar. Os punhos permanecem fechados, e os cotovelos flexionados fazendo movimentos alternados para frente e para trás, que acabam acrescentando cotoveladas aos chutes. O diferencial desta dança, é que, como cada um anda em uma direção diferente, formando uma roda na qual os choques são inevitáveis, ao invés de chutar e acotovelar o ar estas agressões combinadas e permitidas acabam sendo destinadas aos parceiros de dança. Digo que estas agressões são combinadas e permitidas, porque tanto aquele que chuta quanto aquele que é chutado está ciente disso e ao final de cada música, todos se abraçam, sorrindo e gritando em aprovação.

Normalmente, no final do show os dançarinos estão exaustos e com dores por todo corpo, exibindo orgulhosos os arranhões e hematomas adquiridos ao longo da noite. Contudo, vale ressaltar que ao contrário do que se possa imaginar, as brigas nas



Fig. 11: roda de “pogo”

rodas de “Pogo” são raríssimas, e isso se deve à existência de um sistema implícito de regras de conduta e boa convivência. Esta etiqueta do “Pogo” consiste basicamente em dançar como quiser, batendo, chutando e acotovelando, contanto que isto seja feito de forma amigável e não intencional. Qualquer pancada mais forte do que o normal é rapidamente identificada, e seu responsável é punido imediatamente, não só por quem levou a pancada, mas também por aqueles que se deram conta do abuso.

A gente poga quando escuta a música e dá a maior vontade de extravasar, sabe qual é, de pular, correr, sair chutando. É como se você colocasse pra fora tudo o que te incomoda. Às vezes a gente toma umas porradas, mas é sempre sem querer. É sempre sem querer?

Ah... sempre tem um babaca que acha que a roda é pra dar porrada nos outros. Mas a galera sempre sabe quem ta dançando na boa e quem ta abusando. Aí a gente dá uma bicuda ou uma cotovelada mais forte nele fingindo que é sem querer também, e ele acaba saindo da roda, ou então fica na dele e faz a parada direito.

Outra forma comum de dançar nos shows de *rock* é *batendo-cabeça*. Este estilo teve início durante as apresentações das primeiras bandas de *heavy metal* e tem como nome original o termo *headbanging* que no Brasil assumiu o nome *bater-cabeça*. A descrição da dança está bastante de acordo com seu nome, pois trata-se de inclinar o corpo para a frente e balançar a cabeça para cima e para baixo violentamente, enquanto os cabelos, geralmente compridos, dão o



Fig. 12: Headbanging e air-guitar – mão chinfrada ao lado

efeito estético desejando, tornando-se um chicote em pleno ar. Uma das mãos é erguida para o alto com o punho fechado, ou fazendo a “mão chifrada”, símbolo muito utilizado nos shows e que de acordo com meus entrevistados simboliza o próprio *rock’n roll*. Outras vezes, o *bater-cabeça* pode ser acompanhado ainda pelo *air-guitar*, que consiste em fazer movimentos com as mãos como se estivesse tocando uma guitarra imaginária. As descrições sobre este estilo de dança, estão bastante próximas daquela atribuída ao “pogo”, ou seja, uma reação natural do corpo diante de um tipo de música que sugere uma liberdade explosiva e violenta, e não passos harmoniosos e combinados.

Na verdade eu acho que não dá pra controlar, entende, a música começa a tocar dentro de você e aí você fecha o olho e bate cabeça mesmo. É uma parada forte... que é tipo uma forma de extravasar, tipo, de botar pra fora mesmo (JOÃO – 16 anos).

Neste ponto, é importante ressaltar o caráter performático associado a “atitude” alternativa, pois como salientado por SCHECHNER (2003), nenhuma ação humana pode ser caracterizada como um comportamento exercido uma só vez, pois a própria vida cotidiana é ritualística e é constituída de ocorrências corriqueiras como andar, falar, vestir-se e dançar, que são repetidas inúmeras vezes e por isso devem ser aprendidas e praticadas para alcançar a perfeição. Como salienta o autor, “a própria redundância das ações cotidianas é precisamente o que constitui a familiaridade, a sua qualidade de ação construída a partir de pedaços de

comportamentos, rearranjados e modelos de modo a produzir um efeito determinado” (SCHECHNER, 2003:27).

Ainda de acordo com esta visão de performance como algo que se constitui a partir de pedaços de comportamento restaurados, o autor salienta que este período da adolescência é um momento importante de treinamento, no qual o indivíduo pratica as formas apropriadas de performatizar as atividades cotidianas, para que ao chegar a idade adulta possua uma boa performance destas práticas. No entanto, mesmo que a maior parte dos indivíduos se adapte de forma mais confortável a vida que lhes será designada ao chegar a idade adulta, existem aqueles que se rebelam e revoltam, subvertendo a performance tida como apropriada e criando algo completamente novo, que está permeado por uma infinidade de significados sobre o que ele pensa sobre si mesmo, sobre o outro e sobre a sociedade a que pertence.

Este dado é importante, pois o grupo que participou desta pesquisa é inegavelmente uma parcela destes indivíduos que se rebelam, e sua performance cotidiana, tem entre muitas outras intenções a de chocar, de inquietar e de fazer seus espectadores, principalmente aqueles que não fazem parte do grupo, refletirem a respeito de suas próprias representações. Como afirma MAURÍCIO:

Nós somos a banda podre, nós estamos aqui pra subverter o sistema, sabe qual é. Acho que as pessoas se acomodam demais e se não tiver alguém que de uma sacudida neles, a gente continua vivendo nessa mesma merda de mundinho hipócrita. Acho que a gente não vai conseguir mudar o mundo, mas o nosso jeito de ser acorda as pessoas e diz tipo assim: olha, tem alguém olhando. Nós estamos tomando conta de vocês, e se vocês saírem da linha nós vamos fazer barulho (MAURÍCIO – 16 anos).

Outro ponto relacionado à atitude enquanto forma de proceder desviante é a própria linguagem utilizada por estes adolescentes que, assim como ao utilizarem seu corpo, destoam das formas tradicionais ao fazerem uso de um vocabulário próprio e por possuírem uma certa propensão a dizer coisas determinadas. O autor PIERRE BOURDIEU, que trabalhou largamente com a lingüística e a potencialidade distintiva da língua (1996, 2000), ressalta que todo ato de fala é uma conjectura que congrega, por um lado as disposições socialmente modeladas do falar, ou seja, o *habitus* lingüísticos próprio daquele grupo, e por outro lado, o mercado lingüístico onde o indivíduo insere seu discurso, tendo juízos de valor atribuídos àquilo que foi dito. O autor afirma que toda situação lingüística funciona como um mercado no qual o locutor oferece seus produtos, que são elaborados de acordo com a antecipação que ele faz dos preços que lhe serão atribuídos, ou seja, dos benefícios e sanções que o indivíduo

receberá de acordo, não só com o que ele diz, mas de como diz, porque diz, para quem diz, etc (BOURDIEU, 2000:98).

A partir desta reflexão de BOURDIEU sobre o mercado lingüístico, é possível dizer que os indivíduos aprendem simultaneamente a falar e a avaliar antecipadamente o valor que receberá sua linguagem e este é um fator importante para este trabalho, pois ao longo da pesquisa pude perceber a importância que a fala assume para estes adolescentes como legitimadora de uma identidade alternativa diante de seus pares. Não é por acaso que meus entrevistados falavam de uma forma “cheia de atitude” quando estavam em grupo, e assumiam uma linguagem muito mais próxima do formal e do tradicional quando estavam sozinhos comigo. Assim, podemos dizer que a partir do momento que o mercado atribui um importante valor simbólico à linguagem, as formas específicas da fala, como a escolha do vocabulário, a construção gramatical e até mesmo a entonação dada às palavras se tornam uma forma de distinção importante, e o que passa a circular no mercado lingüístico são discursos estilisticamente caracterizados pelo *habitus* específico do grupo. Tratemos então deste *habitus* lingüístico dos adolescentes alternativos, que caracteriza e é caracterizado pela “atitude”.

A forma de falar dos adolescentes pertencentes ao grupo pesquisado difere principalmente no que diz respeito ao vocabulário utilizado por eles, repleto de palavras referentes ao universo referencial em que estão inseridos, e que, na maioria das vezes, são criadas pelos próprios indivíduos na prática cotidiana. Dois bons exemplos deste tipo de palavras são os verbos *banguear* e *raidear*. O verbo *banguear* significa o ato de bater-cabeça, e tem origem no termo *headbanging*, nome original em inglês deste tipo de dança. O verbo *raidear* também vem do inglês, mais especificamente do verbo *to hide*, que significa esconder. Sua utilização entre estes adolescentes surgiu dos livros de RPG, muitos deles importados ou impressos da Internet em idioma original. Assim, à medida que o jogador decide utilizar a habilidade do personagem em se esconder ele anuncia ao mestre “eu vou *raidear*”, e em pouco tempo este novo termo extrapola os limites do jogo e se insere nos diálogos cotidianos dos adolescentes. Ao lançar mão destes elementos próprios deste *habitus* lingüístico específico, que, vale ressaltar, está em constante transformação e atualização, o indivíduo confirma estar em dia com o universo referencial do grupo a que pertence, mesmo que fora do grupo este tipo de vocábulo muitas vezes impossibilite a compreensão.

Contudo, vale ressaltar que apesar da importância verificada na forma de falar, a “atitude” está mais relacionada ao que BOURDIEU chamou de *interesse expressivo* (BOURDIEU, 1996:24), ou seja, a propensão que os indivíduos apresentam à dizer

determinadas coisas e sua desenvoltura acerca de temas específicos. A “atitude” *underground*, como pude perceber, se manifesta de forma significativa no conteúdo do discurso, mais especificamente, no ideal de que a expressão do indivíduo não deve esbarrar com os limites das convenções sociais e das regras de sociabilidade. A pessoa de “atitude” é aquela que fala o que pensa, não se importando com os juízos negativos que podem ser feitos dela, ou com a possibilidade de magoar ou contrariar seu interlocutor. Essa liberdade no falar está bastante ligada a uma segurança do ser e de um ideal de manifestação ilimitada de si mesmo, discurso que é verificado também na forma de dançar, que como vimos anteriormente deve ser uma manifestação natural e singular de sua subjetividade e por isso não deve ser limitada³⁵. Esta valorização de uma comunicação sem regras nem limites alia-se a importância que estes indivíduos atribuem ao ato de assumir-se como uma pessoa diferente, que se veste, e se comporta fora dos padrões tidos como desejáveis. Em outras palavras, a atitude ocupa um papel importante na vida destes adolescentes, pois de acordo com eles uma pessoa que não tenha “personalidade forte” e “estilo” autêntico aliados a um certo desprezo pelas convenções não pode assumir de forma apropriada uma identidade que é vista socialmente como negativa e estigmatizada.

Eu acho que pra você ser do *rock*, mas ser mesmo, não fingir que é, você tem que tá muito certo de quem você é, sabe, e não pode ter medo ou ficar se preocupando com o que as pessoas vão dizer, sabe. Porque as pessoas vão falar mesmo, sabe, todo mundo fala que roqueiro é um bando de marginal que vive bêbado, drogado e que não toma banho. É foda. O mundo é uma merda, e se você não tiver uma personalidade muito forte, se você não se aceitar de verdade, você acaba não agüentado. É muita pressão, sabe. Todo mundo vai te apontar na rua e falar mal de você, então você tem que tá pronto pra meter o dedo na cara dessa sociedadezinha medíocre e dizer o que você acha dela, falar mesmo o que tá errado doa a quem doer” (LUCAS – 17 anos).

A fala de Lucas é um exemplo importante do lugar de destaque que este respeito à sua própria essência ocupa na vida destes adolescentes. Esta segurança do ser que independe da opinião dos outros e a “missão” do *underground* de falar sobre os defeitos da sociedade e dos grupos que eles próprios classificam como *mainstream*, são pilares fundamentais do discurso destes adolescentes e nos remetem ao que SENNETT (1988) definiu como um tipo de busca pela felicidade característica do individualismo moderno, na qual ser feliz significa fazer a si

³⁵ Não é minha intenção afirmar aqui que estes adolescentes não sigam nenhum tipo de orientação ao dançar ou falar. Na verdade, acredito inclusive que estes eventos, por serem parte de um projeto de identificação coletiva, estão repletos de regras que garantem o pertencimento e a própria interação. Contudo, é fundamental para a compreensão do que estes adolescentes pensam sobre si mesmos e sobre suas práticas, deixar clara esta dimensão “sem fronteiras” da manifestação subjetiva, pois mesmo que ela não seja assim na prática, estes indivíduos a vivenciam desta forma.

mesmo feliz, conhecendo seus próprios sentimentos. Segundo este autor, o desequilíbrio entre o público e o privado e o enfraquecimento da esfera pública têm como principal causa o advento da psicanálise que valoriza a prática de dizer tudo aquilo o que se sente para não correr o risco de magoar a si mesmo, independente do fato de com isso magoar ou não o outro. No entanto, é importante salientar que à medida que as pessoas acreditam nesta expressão ilimitada e completamente desatrelada das convenções a sociabilidade e a convivência se tornam impossíveis. Este fato é bastante relevante, se considerarmos que a esfera das interações pessoais é o lugar onde o estigma da identidade *underground* se manifesta de forma mais acentuada. O estigma toma forma principalmente nas relações humanas destes adolescentes, e é nesta hora que a “atitude” desempenha seu papel fundamental, pois é ela que norteia a forma como estas pessoas lidarão com as críticas. É neste ponto, que “atitude” deixa de ser apenas um modo de proceder desviante e passa a se apresentar como a defesa de ideais e valores específicos.

Como vimos no primeiro capítulo, nos dias de hoje a relação com os pais não é mais tão problemática quanto antigamente, uma vez que o *rock* se tornou parte do *habitus* familiar destes adolescentes. Contudo, isso não significa dizer que não exista alguma resistência dos pais diante da opção, principalmente estética, dos filhos. O problema existe principalmente no que diz respeito ao visual “desleixado”. No entanto, vale ressaltar mais uma vez que os pais já não são mais tão influenciados pelas imagens negativas que foram associadas ao *rock* através dos anos, como veremos na fala de MAURÍCIO:

Meu pai sempre gostou de *rock*, e eu comecei a ouvir junto com ele, mas quando ele era garoto era um tempo diferente, e um tipo de *rock* diferente também. Ele ouvia mais umas bandas de *heavy*, tipo *Van Halen* e *Metallica*, sabe... nada a ver com o que eu escuto. Mas porque ele ouvia *heavy* e usava cabelo grande e tal... Ele tem até uma *tattoo* no braço! Daí ele não pode falar muito de mim, sabe qual é, ele tipo entende que agora é a minha vez de usar o que eu quiser e de ser do jeito que eu quiser, e que só porque eu me visto diferente não quer dizer que eu sou sei lá... maluco, viciado ou marginal. Ele não tem esse preconceito porque ele também foi roqueiro. Até hoje ele é também. A minha mãe às vezes me enche o saco, porque ela vive dizendo que se eu andar na rua todo largado e com a calça rasgada, vão pensar que ela é uma mãe relaxada, que não cuida do filho... ela vive dizendo “vão achar que eu não lavo suas roupas!” (risos) Eu acho mó engraçado, mas não ligo não, porque ela só resmunga, mas nunca me disse “ah, você não vai mais usar isso!” Ela e meu pai confiam em mim, sabe qual é. Eles conhecem o filho que têm”(MAURÍCIO – 16 anos).

No entanto, esta confiança dos pais que conhecem o próprio filho obviamente não se estende aos estranhos na rua, e meus entrevistados afirmaram terem muitos problemas neste sentido, uma vez que as pessoas normalmente avaliam o visual alternativo a partir de imagens

negativas, como rebeldia, uso de drogas, baderna, etc. Ao longo da pesquisa fui informada de uma série de histórias a respeito do preconceito encarado por estes adolescentes em espaços públicos variados, como a rua, as lojas, cinemas, lanchonetes, entre outros. Vejamos como exemplo a fala de MARIANA:

Às vezes quando eu entro no ônibus as pessoas ficam me olhando diferente. Você sabe quando tão te olhando diferente, porque você percebe, né. Mas, esses dias foi o fim mesmo! Eu fui na farmácia, dessas de conveniência sabe, e eu tava com umas amigas, só que elas não são roqueiras, elas se vestem todas bonitinhas, né. Aí cada uma foi pra um lado da farmácia, eu fui pegar um salgadinho, a outra um refri e por aí vai. Tem um segurança que fica na porta e de todos que estavam na farmácia ele veio justamente atrás de mim e eu sei que é por causa da forma como eu estava vestida. Ele com certeza achou que eu ia roubar alguma coisa. É triste que tenham uma visão tão ruim assim dos roqueiros, mas o que é que a gente pode fazer, né? Só tocar a vida pra frente e fingir que não tá vendo o monte de babaca preconceituoso que anda pelas ruas. Eles não pagam as minhas contas mesmo, então eu não to nem aí. Às vezes eu até gosto de bater de frente com esse tipo de pessoa (MARIANA – 16 anos).

A ultima frase de Mariana é significativa, pois reflete a forma “cheia de atitude” com a qual estes adolescentes lidam com o preconceito. Para eles, a reação negativa das pessoas é interessante, pois demonstra um choque de valores que ocorre neste tipo de interação, onde o indivíduo alternativo comprova a fragilidade e futilidade das preocupações da sociedade em que vivemos. Contudo, este tipo de atitude contestadora, que chega a querer confirmar as imagens preconceituosas diante do estigma, se altera de forma considerável quando estão envolvidas desvantagens imediatas para o próprio sujeito, como no caso do preconceito existente no ambiente escolar. Meus entrevistados afirmaram que o aluno *underground* tem a necessidade de provar seu valor constantemente, pois alguns professores criam, a partir do visual, uma expectativa negativa com relação ao desempenho destes jovens. Neste caso o esforço se inverte e passa a ser o de provar que as imagens negativas estão erradas, como demonstra a fala de CATARINA:

Tipo, eu sou boa aluna até, sabe. Tiro notas acima da média e tudo, mas tem professor que não me valoriza por isso. Esses dias mesmo eu tirei três numa prova de física que valia três. Eu estudei e entendi a matéria na sala, então fiz uma boa prova. Só que depois, quando o professor foi entregar as provas corrigidas ele pegou a minha e falou: “Gostaria de saber como você conseguiu ir tão bem. De quem você colou dessa vez?” Putz, aquilo me subiu a cabeça, sabe. Perguntei pra ele: “Por quê? Você acha que não tenho capacidade suficiente de me sair bem em uma prova?” Daí ele respondeu: “Não é o que aparenta.” Não gostei nem um pouco, na verdade, teve gente que colou de mim e ele vem me dizer uma coisa dessas. Eu só respondi pra ele: “Você precisa rever seus conceitos com urgência.” Daí eu sai da sala e no dia seguinte veio a coordenadora falar comigo que eu não tinha feito uma coisa correta, mas não falou nada da atitude do professor. Acabou que a história não deu em nada

e por causa do jeito que eu me visto tenho que continuar me esforçando mais do que os outros pra não dar razão pra esse professor babaca (CATARINA – 16 anos).

O confronto se intensifica ainda mais na relação existente entre os indivíduos alternativos e aqueles pertencentes aos grupos vistos como *mainstream*, mais especificamente os *playboys* e as *patricinhas*. Estes dois termos são utilizados para designar os adolescentes que freqüentam boates, praias e academias, dão grande valor a sociabilidade, a popularidade e aos cuidados com o corpo e a aparência, sendo adeptos de um padrão estético tido como “na moda”, ou seja, aquele que é veiculado nos meios de comunicação de massa e encontrado nas grandes lojas da cidade (MACINTOSH, 2004:46). É preciso considerar ainda, que a existência destes grupos é importantíssima para a sobrevivência dos próprios alternativos, pois é no contato com eles que os indivíduos *underground* são capazes de definir a si mesmos a partir do contraste com o diferente. Mas em que consistem de fato as diferenças e semelhanças existentes entre estes grupos?

Como constatado por MACINTOSH (2004), e a partir do que revelaram meus próprios informantes, podemos dizer que as críticas feitas aos alternativos geralmente se referem ao descuido deles com relação aos cuidados com o corpo, seu desinteresse com relação à aparência, bem como o questionamento de seu comportamento que constantemente desrespeita as regras socialmente estabelecidas. Já as críticas destinadas ao grupo identificado como *mainstream* se baseiam no extremo, oposto daquelas vistas anteriormente, ou seja, no fato de *playboys* e *patricinhas* se preocuparem exageradamente com os cuidados com o corpo e com a aparência, e possuírem um tipo de comportamento que concorda muito facilmente com as regras e expectativas da sociedade em que vivemos. Assim, é possível dizer que nestes dois discursos os valores positivos e negativos se invertem como comprova a fala de PRISCILA:

Eles vivem dizendo que a gente é meio mala e que reclama de tudo, que a gente nunca tá satisfeito com nada, mas são eles que aceitam as coisas muito fáceis, sabe qual é. Eles são muito cegos para essa parada de comprar e de se emperequetar todos, eles acham que isso é bom e que a gente é um bando de relaxado sujo, mas são eles é que não entendem que não estão vendo as coisas direito (PRISCILA – 16 anos).

As acusações são muitas, e, enquanto grupo³⁶, a convivência direta só se dá em ambientes como o da escola e dos cursos de línguas, onde subentende-se uma certa

³⁶ Através do discurso de meus entrevistados pude perceber que o antagonismo entre os indivíduos *mainstream* e os alternativos se realiza na coletividade. No âmbito das relações pessoais, no entanto, a maioria dos adolescentes afirmara ter amigos pertencentes ao grupo oposto.

universalidade dos indivíduos. Nas demais circunstâncias, até mesmo a cidade é dividida em espaços de sociabilidade *mainstream* – região oceânica, Piazza Shopping, as ruas do bairro de Icarai onde se encontram as lojas de marcas caras e conhecidas, a praia de São Francisco onde se localizam os bares da moda – e os locais de sociabilidade alternativos – centro da cidade, shopping Bay Marketing, locais de apresentações do circuito alternativo e os bares “pés-sujos” localizados em áreas menos nobres da cidade.

No entanto, é importante deixar claro que estas diferenças tidas como irreconciliáveis estão presentes muito mais no discurso do que na prática. Não posso fazer considerações a respeito dos grupos *mainstream* uma vez que eles não fizeram parte desta pesquisa, mas no que diz respeito os alternativos, posso afirmar que ao contrário do que defendem os membros e os não membros do grupo, este descuido ou desleixo relativo a aparência não existe de fato. O que existe entre estes adolescentes é uma preocupação enorme com a forma de construção de um visual legitimamente alternativo, que tem como base um projeto estético específico que requer um grande investimento material e simbólico, em outras palavras, é possível dizer que eles fazem um investimento de tempo e dinheiro que é tão grande quanto o dos grupos *mainstream*, mas que é orientado por um ideal estético baseado em valores distintos.

5.3 A DEFESA DE IDEAIS E VALORES

No que diz respeito aos valores que orientam o projeto estético destes adolescentes, podemos dizer que a “atitude” também assume um papel legitimador decisivo. Em primeiro lugar, um indivíduo de “atitude” deve estar sempre atento e questionar o que se passa no mundo que o rodeia, para posteriormente posicionar-se contra os erros que ele avalia na sociedade e a favor de seus ideais. Uma das questões mais recorrentes no discurso destes jovens é a corrupção existente no universo da política, onde os políticos defendem seus próprios interesses e os dos ricos e poderosos no lugar de atenderem as necessidades da população carente. Contudo, é preciso deixar claro, que o discurso político destes adolescentes é na maioria das vezes vago e superficial. Eles criticam a corrupção, mas não se posicionam politicamente e nem mesmo procuram se inteirar de forma mais detida sobre o assunto. No que diz respeito aos escândalos ocorridos ao longo da pesquisa, como, por exemplo, o do “mensalão”, eles sabiam por alto do que se tratava, criticando duramente o quadro geral, mas não acompanharam o caso, tendo dificuldade para especificar os envolvidos e mesmo falar com precisão dos eventos ocorridos e suas conseqüências. Este desconhecimento não se limita aos escândalos recentes e nem é visto pelos membros do grupo como um problema, como fica claro na fala de MATHEUS:

Eu não saco muito de política e nem me interesso em entender, sabe qual é. Eu acho que hoje em dia ninguém precisa saber de partido político pra saber que é tudo a mesma merda. Eu vivia ouvindo que quando o PT ganhasse ia ser uma maravilha, e agora que o Lula ganhou tem ainda mais falcaturia aparecendo do que antes, daí eu nem ligo. Eu vejo umas paradas de vez em quando, tipo o mensalão, sabe qual é, que não tinha como você não ficar sabendo, mas também não fico acompanhando não. Essa sociedade tá toda errada, e depois que tirarem esses ladrões só o que vai acontecer é colocarem uns novos no lugar (MATHEUS - 16 anos).

Este desinteresse dos jovens pelo engajamento político, tem sido muitas vezes visto como prova de uma juventude desiludida e alienada, que ao contrário daquela que viveu a ditadura não luta pelos seus direitos nem se mobiliza contra os problemas da sociedade e os abusos do governo. No entanto, é fundamental deixar claro que para os jovens que vivenciaram a ditadura, a política era uma questão muito próxima de sua vida real e cotidiana, visto que seus amigos desapareciam, suas escolas eram invadidas por militares e a censura regulava todos os aspectos de suas vidas. No caso dos jovens de hoje, a política está no jornal e na televisão, mas não os toca de forma tão direta quanto antigamente, mas isso não quer dizer que eles não se sensibilizem diante dos problemas que são próprios de sua geração. Através de minha pesquisa, pude perceber que a questão que mais os mobiliza é a preservação da natureza, visto que estes jovens vivem sob o espectro de um mundo sem futuro, assombrados pelos fantasmas da falta d'água, do buraco da camada de ozônio, do degelo das calotas polares, da poluição do ar, do desmatamento de florestas e da extinção de espécimes animais que desequilibrará para sempre o eco-sistema. Ao contrário do que acontece com o discurso político, a fala destes adolescentes sobre as questões ambientais é muito bem fundamentada, e demonstra um grande interesse e aprofundamento sobre estes temas, como vemos na fala de EDUARDO:

Ser vegano não é só ter pena dos animais ou ter uma dieta saudável, ele vai muito além disso. Pra mim ser vegano é uma decisão ética de se colocar contra uma indústria que mente descaradamente pra nós, que destrói o meio-ambiente consumindo os recursos naturais e despejando poluentes, além de explorar, torturar e matar os animais. Eu acho que esse boicote é super importante por que nós somos os maiores prejudicados, sabe. Meus filhos, sei lá, meus netos, não vão ter nenhuma chance de sobreviver se o mundo continuar sendo tratado desse jeito (EDUARDO – 15 anos).

Este boicote de que fala Eduardo é a maneira através da qual estes adolescentes se posicionam demonstrando que os jovens não só duelam com as questões que lhes são próprias, mas também com as armas e estratégias de seu próprio tempo. A militância ecológica, apesar de algumas vezes estar presente no discurso destes jovens, não faz parte de suas práticas e a maneira utilizada por eles para lutar contra o que consideram como crimes

ecológicos é através de seu papel individual de consumidor. Dois destes adolescentes são *vegans*³⁷, um outro não come carne, e nenhum deles faz uso de roupas ou acessórios feitos de couro ou pele nem consomem produtos testados em animais. Ao longo da pesquisa, fiz trabalho de campo em uma loja de roupas e acessórios destinada ao público alternativo, que por se localizar no bairro de Icaraí, onde estão sediados os colégios mais tradicionais da região, recebe diariamente uma grande quantidade de adolescentes com alto poder aquisitivo. Durante minha estada na loja, muitos cintos foram comprados, mas todos eles feitos de material sintético. Como a diferença de preço entre o cinto de couro e o sintético era muito pequena, e o primeiro deles possui maior qualidade e durabilidade, perguntei a vendedora o porquê da unanimidade na escolha do cinto de couro sintético, e ela me respondeu com muita naturalidade: “É porque o couro é ecologicamente incorreto. É quase impossível vender qualquer coisa de couro aqui”.

Como pude perceber através de meus entrevistados, este boicote a produtos que não respeitem as questões ambientais, faz parte de um projeto individual para o futuro, no qual as questões apropriadas para a sobrevivência no planeta são fundamentais. A temática é recorrentemente individual e cada um deles se indaga a respeito das dificuldades que terão na criação dos filhos em um mundo poluído e degradado e na questão da própria velhice em um mundo com estas características. No entanto, mesmo que esta inquietação faça parte de um projeto pessoal de cada um deles, acaba se transformando em um projeto de todo o grupo, por incorporar questões que são comuns a todos eles, e como salienta VELHO (2004), sua viabilidade política depende justamente de sua eficácia em mapear e dar sentido às emoções e sentimentos individuais.

Este posicionamento individual dos adolescentes ao boicotarem produtos ecologicamente incorretos é interessante também porque atua como defesa de um ideal coletivo, mas não possui qualquer mecanismo de ação e decisão grupal. A partir disso, podemos dizer que a decepção com as ações na esfera pública provoca um deslocamento para os interesses particulares e a atuação individual (PORTILHO, 2005), que associada à valorização moderna da individualidade e da escolha pessoal, propiciam um empoderamento do consumidor enquanto ator social. Como afirma CANCLINI (2005) ao selecionarmos e nos apropriarmos dos bens materiais ou culturais, temos em vista os modelos de integração e

³⁷ O veganismo é, simultaneamente, um tipo de dieta e uma filosofia de vida. Os *veganos* não consomem qualquer produto de origem animal (de origem alimentar ou não alimentar), nem usam produtos que tenham sido testados em animais, pois partem do princípio ético de respeito aos direitos animais. Alguns dos produtos que os veganos não consomem incluem: carne, peixe, marisco, laticínios, mel, ovos, peles, couro, lã, seda, cera de abelha, própolis, medicamentos ou cosméticos testados em animais, etc.

diferenciação tão caros ao indivíduo moderno, mas paralelamente a isso atentamos também para aquilo que consideramos valioso para a esfera pública. Assim, podemos dizer que o consumo se transformou em uma nova esfera de realização da cidadania, como fica claro na fala de ALINE:

É muito fácil ficar dizendo que a gente tem que fazer alguma coisa pra salvar o futuro do planeta e bla bla bla. O problema é que na hora de falar tudo é lindo, só que na hora de fazer mesmo todo mundo tá ocupado cuidando da própria vida. Pra mim o mundo só vai ser um mundo melhor quando as pessoas pararem de se preocupar com os outros e fizerem a sua parte, tipo, se a coca-cola é tão ruim assim, para de tomar e pronto (ALINE – 15 anos).

Neste ponto, mais uma vez nos deparamos com a questão fundamental do entrelaçamento existente entre as esferas pública e privada, que vem nos acompanhando desde o início da análise do material desta pesquisa. No que diz respeito à “atitude”, os adolescentes do grupo são constantemente influenciados tanto pelas expectativas sociais quanto pelas suas próprias motivações subjetivas, o que como vimos acontece também com o interesse musical e as práticas narrativas. Agora que analisamos de forma mais detida as especificidades destes três elementos que fazem parte da identidade do grupo analisado, é hora de refletirmos sobre as consequências práticas e teóricas à que eles nos levam.

6 CONCLUSÃO

O fenômeno do consumo enreda a todos no mundo moderno. Dele participamos desde as primeiras sociedades vistas como simples ou não-complexas para nos reproduzir tanto fisicamente quanto socialmente. No mundo moderno, no entanto, o consumo atingiu um papel ainda mais significativo, sendo para muitos pensadores o elemento que nos define enquanto sociedade e que, portanto tem muito a contribuir para o entendimento de outras categorias importantes. No mundo moderno, todos consumimos e através dos elementos que adquirimos e a forma como os usufruímos deixamos a descoberto fragmentos tanto de nosso pertencimento quanto das parcelas mais íntimas de nossa singularidade e este aspecto do consumo tornou-se fundamental para que ele fosse atrelado às modernas discussões sobre a identidade.

Neste trabalho, discuti o consumo a partir de um grupo alternativo, demonstrando que a construção, descoberta ou afirmação da identidade faz parte de um processo que possui influências tanto internas quanto externas e contextuais, e, portanto não pode ser entendido simplesmente através da posse de bens específicos que são utilizados como manipuladores de impressões e significados, mas deve levar em conta os significados atribuídos a cada um desses elementos e as formas de usá-los e usufruí-los legitimamente. Para melhor demonstrar meu ponto de vista, organizei o desenvolvimento deste trabalho a partir de três elementos que ao longo do trabalho de campo se apresentaram como fundamentais para a identificação alternativa, sendo eles a música, a narrativa e a atitude. Cabe agora, retomar cada um dos três tópicos, estabelecendo um diálogo entre eles, para desta forma, obtermos uma interpretação mais consistente a respeito da influência do consumo sobre a identidade destes jovens.

A primeira questão abordada neste trabalho foi o papel de destaque ocupado pela música e pelo gosto musical enquanto determinantes do pertencimento destes jovens a um grupo alternativo, que se constrói, em um primeiro momento, tendo como base o gosto similar pelo *rock'n roll*. Neste ponto, vale ressaltar que ao contrário do que acontecia nas décadas anteriores, a identificação do jovem com o *rock'n roll* não é mais vista como sinônimo de rebeldia contra os pais, uma vez que o gosto por este estilo musical passou a se desenvolver primeiramente no interior do ambiente familiar, tendo como principais entusiastas os próprios pais, que em sua própria adolescência fizeram parte também do universo alternativo. Assim, é possível dizer que o *rock'n roll* de uma forma geral faz parte do capital cultural destes jovens sendo transmitido a eles por seus pais como sinônimo de bom gosto musical. Seu consumo, portanto é não só tolerado como encorajado pelas famílias.

Contudo, é preciso ressaltar que o fato do gosto pelo *rock'n roll* enquanto estilo musical mais amplo ter suas raízes no ambiente familiar, não garante que estes adolescentes se manterão fiéis àquela vertente do *rock* com que tiveram seu primeiro contato. Na verdade, o que pude perceber é que nos primeiros anos da adolescência tem início uma fase intensa de descoberta, na qual o adolescente decide qual o tipo de *rock* que mais lhe agrada através do diálogo que estabelece entre as diversas fontes de estímulo e informação com as quais interage, como a família, a mídia, o grupo próximo de amigos e os membros já iniciados do grupo. A partir do momento que ele escolhe a vertente específica com que mais se identifica, o que nem sempre é uma escolha definitiva que se manterá inalterada ao longo de toda a adolescência, o indivíduo passa a ser socializado no interior do grupo, para conhecer as formas legítimas de consumir aquele estilo musical sem correr o risco de ser visto como fraude.

Assim, fica demonstrado o papel fundamental da música nas relações interpessoais destes adolescentes, uma vez que ela é a base para seu pertencimento. No entanto, é fundamental deixar claro que esta escolha do grupo ao qual vai pertencer é antes de mais nada uma escolha pessoal e intransferível, na qual o indivíduo precisa sentir que aquela vertente musical é próxima a ele, que ela fala de alguma forma à sua subjetividade e lhe permite refletir acerca de questões que lhes são próprias. Esta questão pode ser visualizada principalmente através da idéia de trilha sonora elaborada por estes jovens, na qual as músicas, seja pela letra ou pelo ritmo, são associadas a pessoas, acontecimentos ou sentimentos específicos, permitindo que estes adolescentes expressem estas sensações através das mesmas.

O principal sentimento expresso pelas músicas que pude perceber ao longo da pesquisa, foi o de inadequação diante de um mundo visto como corrompido, imoral e pouco desfrutável, do qual os adolescentes em questão se evadem através da música, seja exaltando o mórbido e o macabro como uma realidade crua e sem máscaras que é, portanto mais real e sincera do que a que vivemos, seja resgatando um passado fantástico e idealizado, que de acordo com eles possui os valores sólidos que desapareceram na sociedade moderna. Como foi visto no final do capítulo três, ao se deparar com um mundo que não lhes agrada, os adolescentes investem seus sentimentos nestes universos ficcionais, que mesmo se baseando em realidades materiais impossíveis, são autênticos por apresentarem relações humanas, sentimentos e emoções que são possíveis e até mesmo desejáveis de acordo com meus entrevistados.

No capítulo quatro estes universos ficcionais são analisados de forma mais detalhada, estabelecendo a relação existente entre eles e a produção narrativa destes adolescentes, que está diretamente associada a uma lógica de performance que questiona valores mesmo estando relacionada a mundos e personagens inexistentes na realidade. Como vimos, à medida que seleciona personagens e universos atribuindo-lhes características, qualidades e defeitos, estes indivíduos estão refletindo a respeito das suas próprias características, qualidades e defeitos, remodelando ou afirmando assim as impressões e idéias que possuem a respeito de si mesmos e do mundo que os cerca.

Outro ponto importante presente neste capítulo é a possibilidade de expressão individual oferecida por estas práticas narrativas, pois como vimos, ao interagir com os universos e personagens pré-estabelecidos, estes indivíduos os reorganizam de tal forma que o resultado é algo completamente novo, que tem muito mais a ver com questões que lhes são próprias do que com as intenções do próprio autor destes universos. A partir do momento em que um adolescente faz um *fanart* ou *fanfic* no qual a mocinha de um livro tem seu final feliz com o vilão da história, por exemplo, ele está não só redefinindo pares românticos, mas também refletindo a partir de sua própria ótica a respeito de questões como a definição de bem e mal, a possibilidade de transformação humana, entre outras.

No que diz respeito aos diários virtuais esta questão da expressão pessoal torna-se ainda mais significativa, pois ela perpassa todo o processo de criação de um *blog* ou *fotolog*, estando presente desde a definição estética da página até o conteúdo e linguagem utilizados pelo autor. Como ressaltado no capítulo quatro, torna-se cada vez mais comum entre estes adolescentes manter paralelamente um *blog* no qual interaja com seus amigos e parentes reforçando laços sociais pré-existent, e outro que esteja de acordo com seus aspectos pessoais mais profundos, que deve ser mantido anônimo, dando papel de destaque à subjetividade e a expressão ilimitada de emoções e sentimentos.

Esta expressão dos sentimentos é igualmente importante no que diz respeito à atitude, tema tratado no capítulo de número cinco. Como vimos neste capítulo, a atitude pode ser entendida como a integração de três práticas principais: a adoção de um visual alternativo, um modo de proceder desviante e a defesa de ideais e valores específicos. No que diz respeito ao visual, vimos que sua incorporação tem como base um esforço duplo que se refere a busca por singularizar através da exteriorização do *self*, e simultaneamente à busca por pertencimento através da adoção de elementos que permitam ao indivíduo ser identificado como parte do grupo. Assim, é possível dizer que o visual legitimamente alternativo é aquele que é coletivo o bastante para identificar o sujeito como membro daquele grupo, mas que ao mesmo tempo é

capaz de exteriorizar os elementos que o indivíduo seleciona como manifestações da própria subjetividade, para que desta forma ele confirme ser alternativo na própria essência, e não apenas alguém que segue uma moda *underground*.

A segunda manifestação da atitude diz respeito ao modo de proceder destes indivíduos, que de acordo com eles os distingue dos demais por ser natural e autêntico o suficiente para inquietar as pessoas que se atém às regras e normas estabelecidas pela sociedade. Tanto as práticas corporais, como a forma de falar e a seleção do que falar, são vistas por estes adolescentes como a forma máxima de expressão individual, que por consequência torna a identidade alternativa legítima, uma vez que ser alternativo significa não ser limitado pelas convenções. No entanto, como pudemos ver, longe de ser simplesmente a manifestação irrestrita de sentimentos individuais, esta atitude pode ser vista como uma performance bem elaborada das atitudes cotidianas que tem como foco a rejeição a padrões de comportamento vistos pela sociedade como apropriados, e ao ser comum aos indivíduos, diz respeito não só àquele indivíduo como à todo o grupo e as coisas em que eles acreditam.

Este ponto está bastante relacionado com a terceira e última forma de manifestação da identidade, ou seja, a defesa de valores e ideais específicos do grupo, que no caso específico destes adolescentes estão diretamente associados às expectativas e temores que eles possuem quanto ao futuro, uma vez que as questões ambientais se tornam cada vez mais significativas. A atitude relacionada aos valores está diretamente ligada ao desencantamento diante do mundo, pois o indivíduo de atitude é aquele que se inquieta e revolta diante daquilo que não acredita ser o correto, como a desigualdade social e a corrupção. Contudo, o discurso destes adolescentes sobre as questões política do país é bastante superficial, enquanto as questões que realmente os motivam estão associadas ao meio ambiente e a necessidade de preservá-lo para o futuro, o seu próprio futuro, na verdade. Neste ponto, mais uma vez é importante ressaltar que a individualidade assume papel decisivo nas práticas destes adolescentes, pois como vimos ao longo do capítulo cinco, mesmo que estes indivíduos se congreguem em torno de valores semelhantes que inclusive são vistos como importantes para a coletividade, a forma como eles lutam por eles é fundamentalmente individual, sendo manifestada através de seu papel singular de consumidor que possui o poder de decidir o que consumir ou não e de que forma fazê-lo.

Partindo destas três análises, pude perceber que, no que diz respeito à identidade destes adolescentes e de seu pertencimento comum, a presença constante das esferas particular e coletiva nos estímulos e referências que constituem o projeto pessoal destes indivíduos bem como a necessidade constante e infindável de legitimar sua identidade

alternativa, para desta forma afastar-se do perigo de ser visto como fraude, se destacam de forma significativa, no entanto, o ponto sobre o qual precisamos nos deter mais cautelosamente nesta questão é o papel fundamental atribuído à individualidade e à subjetividade pra que ambos intentos sejam alcançados. Para estes adolescentes, o ponto mais importante a respeito da identidade, que é aquele que permite legitimá-la, é a consciência de que cada um é um ser único, que extravasa sua própria singularidade em cada uma de suas formas de expressão, e estas manifestações são fundamentais, por conectar através dos valores, gostos e interesses, indivíduos que são igualmente únicos e singulares, formando assim um grupo.

Se recorrermos ao ideal romântico que marcou tão profundamente o pensamento ocidental desde o século XVIII veremos que na verdade este papel de destaque dado ao individualismo, à subjetividade e a expressão das emoções e sentimentos não é de fato uma novidade, tendo sido a base do ideário deste movimento. Portanto, a proximidade destes dois momentos deve ser considerada, e ela nos leva diretamente às reflexões de CAMPBELL (2001; 2006) a respeito do consumismo moderno na qual o autor defende que a singularidade de nossos dias reside justamente no entrelaçamento de um novo tipo de hedonismo imaginativo nascido do romantismo e de uma ênfase acentuada na individualidade e nos direitos individuais, principalmente os do consumidor. A partir da união destes dois fatores, o que importa é a vontade e o desejo individual, que têm como motivador a busca por prazer que na maior parte das vezes é puramente imaginativo e que permite ao indivíduo redefinir e reafirmar a si mesmo através de experiências que são particulares e individuais.

Como aponta MAFFESOLI (2006) vivemos em um mundo onde a emoção e o prazer estão assumindo papel fundamental na orientação dos indivíduos, e esta sensibilidade distinta pode ser vista com bastante clareza nas práticas de consumo destes adolescentes, que não só os insere nestas nebulosas afetivas que conectam os indivíduos através de interesses afetivos similares, como permite que ele vivencie sua própria identidade como algo que, a despeito da flexibilidade e mutabilidade dos tempos atuais, é única e pessoal, podendo se transformar ao longo do tempo de acordo com contextos e experiências que se apresentem, mas sem nunca abandonar sua essência.

Como nos demonstra o desenvolvimento deste trabalho, por mais que as identificações do sujeito sejam um projeto sempre em aberto, e, portanto, passível de alterações, existe um limite muito claro para estas mudanças, que diz respeito a maneira como os indivíduos vivenciam sua própria identidade. Independente da quantidade de vezes que um sujeito mude sua forma de vestir e mesmo de definir seus planos de identificação, ele percebe uma

orientação lógica nestas transformações que está diretamente relacionada àquilo que ele entende como sua própria essência, ou seja, a base que lhe permite atribuir coerência ao seu próprio ser. Neste ponto, a fala de Mariana é bastante reveladora, pois demonstra a forma como estes adolescentes alternativos percebem sua própria identidade.

Eu sei que não vou ser *punk* o resto da vida, até porque eu quero ser advogada um dia, mas de alguma forma, acho que o metal vai estar sempre dentro de mim. É claro que eu vou mudar, eu não vou poder mais pintar o meu cabelo de roxo e usar calça jeans e coturno no tribunal, mas acho que também vai ter um limite, entendeu. Por mais que eu tenha que usar salto alto, vai ser sempre um sapato preto, e nunca um daqueles cor de rosa ou com estampa de oncinha. Eu vou mudar a minha forma de vestir e até de me comportar, mas isso não quer dizer que eu vá deixar de ser a pessoa que eu sou aqui dentro (MARIANA, 16 anos).

Como demonstra Mariana, a identidade alternativa exteriorizada por todos os apetrechos do visual rebelde, a personalidade forte e a “atitude” própria do universo *underground* é vista por eles como uma fase transitória, permitida pela possibilidade de experimentação típica da adolescência. No entanto, mesmo que como sugere ELIAS (1993; 1993a) ao entrar na vida adulta eles sejam obrigados a adequar-se ao processo civilizador, submetendo-se as regras, controlando seus próprios instintos, agindo de acordo com o que é socialmente esperado deles e adequando suas formas de vestir à esta nova fase da vida, sua essência alternativa sempre vai estar presente, pois ela é vivenciada como parte daquilo que os constitui, assumindo papel fundamental na forma como estes futuros adultos lidarão com as questões que lhes serão apresentadas.

Estas são as expectativas de meus entrevistados para o futuro, baseadas na crença de que o consumo pode ser visto como uma daquelas pontes móveis que serve de ligação entre o indivíduo e o mundo que o cerca, mudando de direção diversas vezes, mas mantendo sempre sua base fixa em um ponto determinado. Como afirma LASH (1986), este “mínimo eu”, que caracteriza a base da ponte, nestes tempos de transformações tão constantes e velozes vem se tornando cada vez menor e mais encapsulado em si mesmo, mas isso não quer dizer que ele tenha deixado de existir. Ele permanece enquanto essência, e uma essência que, a partir deste trabalho, podemos dizer que é fundamentalmente romântica, não no sentido açucarado que foi associado ao termo pelo senso comum, mas em seu sentido original, que está diretamente associado ao espírito individualista e imaginativo do consumismo moderno.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985.

ALZER, Luiz André; CLAUDINO, Mariana Costa. *Almanaque anos 80*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

BADDELEY, Gavin. *Goth Chic: um guia para a cultura dark*. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

BAHIANA, Ana Maria. *Almanaque anos 70*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

BARBOSA, Livia. *Sociedade de consumo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

BARBOSA, Livia; CAMPBELL, Colin. “O estudo do consumo nas ciências sociais contemporâneas” In: *Cultura, Consumo e identidade*. (org) BARBOSA, Livia; CAMPBELL, Colin. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.

BAUDRILLARD, Jean. *A sociedade de consumo*. Rio de Janeiro: Elfos Editora; Lisboa: Edições 70, 1995.

BAUMAN, Zygmunt. *Globalização: as conseqüências humanas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999.

BAUMAN, Zygmunt. *Identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

BOURDIEU, Pierre. *A Economia das Trocas Lingüísticas: O que Falar quer Dizer*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

_____. “Gosto de classe e estilos de vida” In: *Pierre Bourdieu*. ORTIZ, Renato. São Paulo: Editora Ática, 1993.

_____. “Lo que significa hablar”. In: BOURDIEU, Pierre. *Cuestiones de sociología*. Madrid: Istmo, 2000.

_____. *La distinction: critique sociale du jugement*. Paris: Les éditions de minuit, 2003.

_____. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

BRAGA, Jane Maria. *Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de Role Playing Game (RPG)*. Disponível em: www.anped.org.br/1604t.htm. 15 out. 2000.

CABRAL, João de Pina. *Semelhança e verossimilhança: horizontes da narrativa etnográfica*. Mana, vol. 9, no.1, abr. 2003.

CACCIACARRO, Carmem. *Fala Rock: as máximas e as mínimas do roquenrol*. Rio de Janeiro: Garamond, 2005.

CAMPBELL, Colin. “Eu compro, logo sei que existo: as bases metafísicas do consumo moderno” In: *Cultura, Consumo e identidade*. (org) BARBOSA, Livia; CAMPBELL, Colin. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.

_____. “O consumidor artesão: cultura, artesanía e consumo em uma sociedade pós-moderna”. In: *Antropolítica: Revista Contemporânea de Antropologia e Ciência Política*. Niterói: EDUFF, n° 17 - 2° semestre de 2004.

_____, Colin. *A ética romântica e o espírito do consumismo moderno*. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

CANCLINI, Néstor García. *Consumidores e cidadãos*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2005.

CRANE, Diana. *A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

DOUGLAS, Mary, ISHERWOOD, Baron. *O mundo dos bens: Para uma antropologia do consumo*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2005.

DOUGLAS, Mary. *Pureza e Perigo*. São Paulo: Perspectiva, 1966.

DUBAR, Claude. *A socialização: construção das identidades sociais e profissionais*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

EGAN, Kathryn Smoot. *Applying Paul Ricoeur's Spiral of Mimesis for authenticity as a moral standart – The Ethics of Entertainment Television*. Journal of Popular Film and Television, Wntr, 2004.

ELIAS, Norbert. *O Processo Civilizador: formação do Estado e civilização*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1993a.

_____. *A sociedade dos indivíduos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1994.

_____. *O Processo Civilizador: uma História dos Costumes*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1993.

EMBACHER, Airton. *Moda e Identidade: a construção de um estilo próprio*. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 1999.

FEATHERSTONE, Mike. *Cultura de consumo e pós-modernismo*. São Paulo: Editora Studio Nobel, 1995.

FEITOSA, Ricardo Augusto de Sabóia. *Jovens em Transe: grupos urbanos juvenis da contemporaneidade, conceitos e o underground*. In: XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Belo Horizonte: 2003.

FERREIRA, Giovani. *O percurso da fotografia e seus usos atuais: uma abordagem sobre imagem digital e fotologs como nova mídia*. In: XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro: 2005.

FREIRE FILHO, João. “Paradoxos da autenticidade: Gênero, estilo de vida e consumismo nas revistas femininas juvenis”. In: *Comunicação, cultura e consumo: a (des)construção do espetáculo contemporâneo*. (org) FREIRE FILHO, João; HERSCHMANN, Michael. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, 2005.

FRIEDLANDER, Paul. *Rock and Roll: uma história social*. 3 ed. Rio de Janeiro: Record, 2004.

GASPARI, Elio. *A ditadura envergonhada*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

GIDDENS, Anthony. *As conseqüências da modernidade*. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

GONÇALVES, Márcio Souza. “Ciberespaço, ciberamantes, ciberamigos”. In: ROCHA, Everardo [et al.] (orgs). *Comunicação, Consumo e Espaço Urbano: novas sensibilidades nas culturas jovens*. Rio de Janeiro: PUC-Rio e Mauad Ed., 2006.

GUIBERNAU, Montserrat. *Nacionalismos: o estado nacional e o nacionalismo no século XX*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1997.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

JANOTTI, Jeder Silveira. *Mídia, cultura juvenil e rock and roll: comunidades, tribos e grupamentos urbanos*. In: XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Belo Horizonte, 2003.

LASCH, Christopher. *O mínimo eu: sobrevivência psíquica em tempos difíceis*. Brasiliense, 1986.

MACINTOSH, Joana. *Usos e significados do vestuário entre adolescentes*. Dissertação (Mestrado em Antropologia). Niterói: Universidade Federal Fluminense PPGA, 2004.

MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

MAGALHÃES, Fernando. *Tempos Pós-Modernos*. São Paulo: Cortez Editora, 2000.

MARCUSE, Herbert. *A ideologia da sociedade industrial*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 1968.

MAUSS, Marcel. “As técnicas do corpo” In: MAUSS, Marcel. *Sociologia e antropologia*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

MCCRACKEN, Grant. *Cultura e consumo: novas abordagens ao caráter simbólico dos bens e das atividades de consumo*. Rio de Janeiro: Mauad, 2003.

MEAD, Margaret. *Coming age in Samoa: a study of adolescence and sex in primitive society*. Harmondsworth: Penguin, 1969.

MONASTEIRO, Leonardo Monteiro Monastério. *Veblen e o comportamento Humano: uma avaliação após um século de “A Teoria da Classe Ociosa”*. Cadernos IHU idéias. ano 3 - nº 42, 2005.

NAVES, Santuza Cambraia. *Da Bossa Nova à Tropicália*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

PORTILHO, Fátima. *Sustentabilidade ambiental, consumo e cidadania*. São Paulo: Cortez, 2005.

PUGIALLI, Ricardo. *Almanaque da Jovem Guarda*. São Paulo: Ediouro, 2006.

REZENDE, Claudia Barcellos. “Diversidade e Identidade: Discutindo jovens de camadas médias urbanas” In: VELHO, Gilberto (org). *Individualismo e juventude*. Rio de Janeiro: Comunicação do Museu Nacional nº 18, 1990.

SCHECHNER, Richard. *O que é performance?* O Persevejo: Revista de Teatro, crítica e estética. Ano 11, n. 12, 2003.

TEIXEIRA, Rafael Tassi. *Mímesis, performance, representação: o uso das máscaras na Amazônia*. Revista de Ciências de las Religiones. Vol 10, 2005.

TELES, Anamaria. *Diários Virtuais/Visuais: uma Análise da Fotografia nos Fotoblogs*. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. São Paulo: Intercom, 2005.

TOFFLER, Alvin. “As pessoas: o homem modular” In: *O choque do futuro*. Rio de Janeiro: Record, 1970.

TOLKIEN, J. R. R. *O Senhor dos Anéis*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. *O Silmarillion*. São Paulo: Martins Fontes, 2001a.

TURNER, Victor. *O processo ritual: estrutura e antiestrutura*. Petrópolis: Editora Vozes, 1974.

VAN GENNEP. Arnold. *Os ritos de passagem*. Petrópolis: Editora Vozes, 1977.

VEBLEN, Thornstein. “A teoria da classe ociosa” In: *Os Pensadores: Veblen*. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

VELHO, Gilberto. “Projeto, Emoção e Orientação em Sociedades Complexas”. In: *Individualismo e Cultura: Notas para uma Antropologia da Sociedade Contemporânea*. VELHO, Gilberto. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2004.

VIANNA, Hermano – “Música no plural: novas identidades brasileiras” In: *Revista de Cultura Brasileira - nº 1*, Editora por la embajada de Brasil en España, março 1998.

WOODWARD, Kathryn. “Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual”. In: *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. (org) SILVA, Tomaz Tadeu da. Petrópolis: Vozes, 2000.

ANEXOS

Anexo 1: Letra da música *Because of you* da cantora Kelly Clarkson.

I will not make the same mistakes that you did
 I will not let myself cause my heart so much misery
 I will not break the way you did
 You fell so hard
 I've learned the hard way, to never let it get that far

(Because of you) I never stray too far from the sidewalk
 (Because of you) I learned to play on the safe side so I don't get hurt
 (Because of you) I find it hard to trust
 Not only me, but everyone around me
 (Because of you) I am afraid

I lose my way
 And it's not too long before you point it out
 I can not cry
 Because I know that's weakness in your eyes
 I'm forced to fake a smile, a laugh
 Every day of my life
 My heart can't possibly break
 When it wasn't even whole to start with

(Because of you) I never stray too far from the sidewalk
 (Because of you) I learned to play on the safe side so I don't get hurt
 (Because of you) I find it hard to trust
 Not only me, but everyone around me
 (Because of you) I am afraid

I watched you die
 I heard you cry
 Every night in your sleep
 I was so young
 You should have known better than to lean on me
 You never thought of anyone else
 You just saw your pain
 And now I cry
 In the middle of the night
 For the same damn thing

(Because of you) I never stray too far from the sidewalk
 (Because of you) I learned to play on the safe side so I don't get hurt
 (Because of you) I tried my hardest just to forget everything
 (Because of you) I don't know how to let anyone else in
 (Because of you) I'm ashamed of my life because it's empty
 (Because of you) I am afraid
 Because of you...

Anexo 2: Músicas consumidas pelo grupo pesquisado

Emerald Sword - Rhapsody of Fire

I crossed the valleys the dust of midlands
To search for the third key to open the gates
Now I'm near the altar the secret inside
As legend told my beloved sun light the dragon's eyes
On the way to the glory I'll honor my sword
To serve right ideals and justice for all

Finally happened the sun lit their eyes
The spell was creating strange games of light
Thanks to hidden mirrors I found my lost way
Over the stone I reached the place it was a secret cave
In a long bloody battle that prophecies told
The light will prevail hence wisdom is gold

For the king for the land for the mountains
For the green valleys where dragons fly
For the glory the power to win the black lord
I will search for the emerald sword

Only a warrior with a clear heart
Could have the honour to be kissed by the sun
Yes I am that warrior I followed my way
Led by the force of cosmic souls I can reach the sword
On the way to the glory I'll honor my sword
To serve right ideals and justice for all

For the king for the land for the mountains
For the green valleys where dragons fly
For the glory the power to win the black lord
I will search for the emerald sword

Elvenpath – Nightwish

In the sheltering shade of the forest
 Calling coming in silence
 Accompanied only by the full moon
 Howling of a night wolf
 And the path under my bare feet...the Elvenpath

Hearing music from the deepest forest
 Songs as a seduction of sirens
 The elf-folk is calling me
 Tapio, Bear-king, Ruler of the forest
 Mielikki, Bluecloak, Healer of the ill and sad
 Open the gate and let me follow the uncarven path

The way to the lands where as a hero I stand
 The path where Beauty meet the Beast...Elvenpath
 It's the honesty of these worlds ruled by magic and mighty swords
 That makes my soul long for the past... Elvenpath

The moonwitch took me to a ride on a broomstick
 Introduced me to her old friend home gnome
 Told me to keep the sauna warm for him
 At the grove I met the rest - the folk of my fantasies
 Bilbo, Sparhawk, goblins and pixies
 Snowman, Willow, trolls and the seven dwarves
 The path goes forever on

The way to the lands where as a hero I stand
 The path where Beauty meet the Beast... Elvenpath
 It's the honesty of these worlds ruled by magic and mighty swords
 That makes my soul long for the past... Elvenpath

"Long ago, in the early years of the Second
 Age the great Elven-smiths forged rings of power."

As I return to my room
 And as sleep takes me by my hand
 Madrigals from the woods
 Carry me to neverland
 In this spellbound night
 The world's an elvish sight
 In this spellbound night
 The world's an elvish sight

"But then the Dark Lord learned the craft of
 ring-making, and made the Master Ring."

The Rise of Sodom and Gomorrah – Therion

(The) Sun enter the Capricorn (and) the Star of Sin will shine
 The King of Sodom drink again
 Lady Babalons whine

(One) Hundred and Twenty days in the Depth of the Dead sea
 And walk the Path of Peccatus
 (and) the Setian alchemy

Rise of Sodom
 and Gomorrah
 Reveal the gnosis
 of Borora

The princess Justine
 sing a song of her sin
 of pleasure and pain
 and the virtues in vain
 to the ear that will hear
 and the one without fear
 to the old fallen ones and the forbidden thing they all have done

(The) Sun enter the Capricorn (and) the Star of Sin will shine
 The King of Sodom drink again
 Lady Babalons whine

Rise of Sodom
 and Gomorrah
 Reveal the gnosis
 of Borora

Hear the king Bera
 cry out in the land of Canaan
 and the daughters of Lot
 cry for their father and their god

('The Cry of Complaint of Sodom and Gomorrah
 yes, it's loud and their sins are heavy')

The Maiden and The Minstrel Knight - Blind Guardian

The faithful crowd is gathered here
Soon they'll appear
The high and mighty show up
The king is in doubts
"Apart from this beggar here
There's no one like you my dear
Tasting my lips
No one but you and him"
Round the fire everyone should sing
And praise the gracious queen
Round the fire everyone should dance
And we praise the handsome knight
Forever and ever we both will be one
The maiden, the fair and the young fell in love

Will you still wait for me
Will you still cry for me
Come and take my hand
Will you still wait for me
Will you still cry for me
Come and take my hand

There's a moment in life
When all the years will pass by
And the eyes filled with tears
We once shed
We recognize failures
The desperate cries
Of the ones who believed in our lies

Wherever I'll go you'll be with me
My first thought and my last
We'll depart in bitterness
One day you'll understand
Carry on, beloved maiden, mine
Carry on, or we have to pay the price

Will you still wait for me
Will you still cry for me
Come and take my hand
Will you still wait for me
Will you still cry for me
Come and take my hand

Yesterday's memories
And melodies
Are gone with the wind so sad

Snow-white her hands and golden her hair
But she's not the one out in the emptiness
Where everything's pale
There is no sign of you
I'm alone
How I wish you would be here
I'm alone
Telling me it's alright
Come rest your head
Come rest your head
Come rest your head
Come rest your head
I'm alone and sadness
Reigns in my heart
As long as we live
It won't go away
We are one
But torn apart

Will you still wait for me
Will you still cry for me
Come and take my hand
Will you still wait for me
Will you still cry for me
Come and take my hand

Proudly it stands
Until the world's end
The victorious banner of love

Dracula - Iced Earth

Do you believe in love ?
Do you believe in destiny ?
True love may come...
Only once in a thousand lifetimes...

I too have loved...
they took her from me...
I prayed for her soul....
I prayed for her peace...

When I close my eyes
I see her face, it comforts me
When I close my eyes
Memories cut like a knife

The blood is the life, and Christ I defy.
My sworn enemy...birth of a new creed.

Is this my reward for serving God's own war?
The blood I've spilled for faith fulfilled.
To damn her, a disgrace, you spit back in my face.
I served you loyally, and you spew blasphemy.

I avenge with darkness, the blood is the life
The Order of the Dragon, I feed on human life

There are far worse things awaiting man than death
Come taste what I have seen
I'm spreading my disease
I will feed upon His precious child
The human race will bleed, they will serve my need.

(Pre-chorus)

I avenge with darkness, the blood is the life
The Order of the Dragon, I feed on human life

(Chorus)

I am the Dragon of blood, a relentless prince of pain
Renouncing God on His throne
My blood is forever stained

For true love I shall avenge
I defy the creed that damned her

Broken - Evanescence

I wanted you to know that I love the way you laugh
I wanna hold you high and steal your pain away
I keep your photograph and I know it serves me well
I wanna hold you high and steal your pain

'Cause I'm broken when I'm lonesome
And I don't feel right when you're gone away

You've gone away
You don't feel me here, anymore

The worst is over now and we can breathe again
I wanna hold you high, you steal my pain away
There's so much left to learn, and no one left to fight
I wanna hold you high and steal your pain

'Cause I'm broken when I'm open
And I don't feel like I am strong enough
'Cause I'm broken when I'm lonesome
And I don't feel right when you're gone away '

'Cause I'm broken when I'm lonesome
And I don't feel right when you're gone away '

You've gone away

I'm not okay (I promise) – My Chemical Romance

Well if you wanted honesty, That's all you had to say
 I never want to let you down or have you go, it's better off this way.
 For all the dirty looks,
 For photographs your boyfriend took,
 Remember when you broke your foot, from jumping out the second floor

I'm not okay
 I'm not okay
 I'm not okay
 You wear me out

What will it take to show you that it's not the life it seems?
 (I'm not okay)
 I told you time and time again you sing the words but don't know what they mean
 To be a joke and look
 Another line without a hook
 I held you close as we both shook for the last time
 Take a good hard look!

I'm not okay
 I'm not okay
 I'm not okay
 You wear me out

Forget about the dirty looks
 The photographs your boyfriend took
 You said you read me like a book, but the pages are all torn and frayed

I'm okay
 I'm okay
 I'm okay, now
 (I'm okay, now)

But you really need to listen to me
 Because I'm telling you the truth
 I mean this I'm okay!
 (Trust me)

I'm not okay
 I'm not okay
 Well, I'm not okay
 I'm not o-fucking-kay
 I'm not okay
 I'm not okay
 (okay)

Helmet in the Bush – Korn

I keep asking, what's your lie?
 It is disturbing
 This isn't mine
 Why
 Days keep passing
 A lot at a time
 me?
 I don't feel right
 Please God let me sleep tonight

Everyday confronted circumvents giving in
 [...sick of friends giving in]
 I just wanna know why!

Don't give it up [Don't get it up]
 Don't hit my stick [Don't get my stiff] [I can't escape]

I keep asking
 Well, again, please try [...can we please try]
 It is haunting
 This takes my mind
 Why
 Days keep passing
 Line after line
 me?
 I don't feel right
 Please God don't let me die tonight,
 die tonight, die tonight, die tonight

Please God help me
 Please God save me
 Please God help me from my painful situation

Please God don't let me slip in tonight, please God
 Oh, please God don't let me chip in tonight, please God
 Oh, please God don't let me slip in tonight, don't let me die
 Please God don't let me give in tonight, don't let me die

Bring me to life – Evanescence

How can you see into my eyes like open doors?
 leading you down into my core where I've become so numb
 Without a soul; my spirit's sleeping somewhere cold,
 until you find it there and lead it back home.

(Wake me up) Wake me up inside.
 (I can't wake up) Wake me up inside.
 (Save me) Call my name and save me from the dark.
 (Wake me up) Bid my blood to run.
 (I can't wake up) Before I come undone.
 (Save me) Save me from the nothing I've become.

Now that I know what I'm without you can't just leave me.
 Breathe into me and make me real.
 Bring me to life.

(Wake me up) Wake me up inside.
 (I can't wake up) Wake me up inside.
 (Save me) Call my name and save me from the dark.
 (Wake me up) Bid my blood to run.
 (I can't wake up) Before I come undone.
 (Save me) Save me from the nothing I've become
 Bring me to life.
 I've been living a lie, there's nothing inside.
 Bring me to life.

Frozen inside without your touch, without your love, darling.
 Only you are the life among the dead.
 All this sight, I can't believe I couldn't see
 Kept in the dark but you were there in front of me
 I've been sleeping a 1000 years it seems.
 I've got to open my eyes to everything.
 Without a thought, without a voice, without a soul
 Don't let me die here, there must be something more.
 Bring me to life.

(Wake me up) Wake me up inside.
 (I can't wake up) Wake me up inside.
 (Save me) Call my name and save me from the dark.
 (Wake me up) Bid my blood to run.
 (I can't wake up) Before I come undone.
 (Save me) Save me from the nothing I've become.
 Bring me to life.
 I've been living a lie, there's nothing inside.
 Bring me to life.

Helena - My Chemical Romance

Long ago, just like the hearse, you die to get in again
We are so far from you

Burning on, just like the match you strike to incinerate
The lives of everyone you know
And what's the worst you take
From every heart you hurt
And like a blade you stain
Well, I've been holding on tonight

What's the worst that I can say?
Things are better if I stay
So long and goodnight
So long not goodnight

Came a time
When every star falls
Brought you to tears again
We are the very hurt you sold
And what's the worst you take
From every heart you break
And like a blade you stain
Well, I've been holding on tonight

What's the worst that I can say?
Things are better if I stay
So long and goodnight
So long not goodnight
Well, if you carry on this way
Things are better if I stay
So long and goodnight

Can you hear me
Are you near me
Do we pretend to leave and then
We'll meet again, when both our cars collide

What's the worst that I can say?
Things are better if I stay
So long and goodnight
So long not goodnight
Well, if you carry on this way
Things are better if I stay
So long and goodnight

Anexo 3: Fichas de personagens de Vampiro: A Máscara e de Dungeons & Dragons.

VAMPIRO

A Máscara

História

Prelúdio

VIVEU NO FINAL DO SÉCULO XVIII EM UMA FAMÍLIA DE ARISTOCRATAS RURAIS QUE SÓ PENSAVAM EM APROVEITAR A BOA APARÊNCIA DA FILHA PARA CONSEGUIR PARA ELA UM BOM CASAMENTO. O PROBLEMA É QUE ENQUANTO TODAS AS GAROTAS DE SUA IDADE ESTAVAM APRENDENDO A BORDAR E A TOCAR PIANO, ELA ESTAVA MAIS PREOCUPADA EM PASSAR SEU TEMPO COM AS PARTEIRAS E CURANDEIRAS DA VILA PARA APRENDER OS SEGREDOS DA VIDA E DA MORTE. APRENDEU A UTILIZAR AS SUBSTÂNCIAS E SEU MAIOR SONHO ERA DESVENDAR OS SEGREDOS DA ALQUIMIA QUE PROMETIAM A VIDA ETERNA. FOI ESTE SONHO QUE FEZ TÁNUUS SE INTERESSAR POR ELA AO PONTO DE A TORNAR UMA VAMPIRA TREMERE E SE TRANSFORMAR EM SEU MENTOR.

Aparência

Idade ± 150 ANOS
 Idade aparente VINTE E POUCOS ANOS
 Data de Nasc. 02/04/1782
 RIP 28/03/1807
 Cabelos PRETOS, COMPRIDOS E MEIO DESPENTEADOS
 Olhos CLAROS
 Raça BRANCA
 Nacionalidade RUSSA
 Altura MEDIANA
 Peso 1550 NÃO É UMA PERGUNTA EDUCADA!!!
 Sexo FEMININO

Visual

Círculo de Relações

Esboço do Personagem



VAMPIRO

A Máscara

Descrição dos Antecedentes

Aliados 	Mentor <u>TANUS, UM JUSTICAR MUITO</u> <u>PODEROSO E INFLUENTE NA</u> <u>CAMARILLA</u>
Contatos 	Recursos <u>UMA BOA FORTUNA QUE</u> <u>HERDOU DE SUA FAMÍLIA</u> <u>HUMANA</u>
Fama 	Lacaíes
Rebanho 	Status <u>E' RESPEITADA POR SEUS PODE-</u> <u>RES DE TAUMATURGIA E POR</u> <u>SUA PROXIMIDADE COM O JUS-</u> <u>TICAR TANUS.</u>
Influência 	Outros

Pertences

Acessórios (Carregados) <u>PISTOLA SEMI-AUTOMÁTICA</u> <u>FACA CURTA E SAI</u>	Equipamento (Possuídos) <u>BIBLIOTECA DE OCULTISMO</u>
Campos de Caça 	Veículos

Refúgio

Localização <u>ZONA NOBRE</u>	Descrição <u>CASA DE DOIS ANDARES, SOMBRIA MAS BONITA.</u> <u>TEM PASSAGEM PARA UMA CÂMARA SECRETA</u> <u>SUBTERRÂNEA ONDE FICA SEU LABORATÓRIO E</u> <u>A BIBLIOTECA</u>
---	--

CAMPAIGN

SKILLS

SKILL NAME	KEY ABILITY	SKILL MODIFIER	RANKS	ABILITY MODIFIER	MISC. MODIFIER
☐ APPRAISE ♦	INT	=	+	+	
☐ AUTOHYPNOSIS	WIS	=	+	+	
☐ BALANCE ♦	DEX	=	+	+	
☐ BLUFF ♦	CHA	=	+	+	
☒ CLIMB ♦	STR	+4	4	+3	-3
☐ CONCENTRATION ♦	CON	=	+	+	
☒ CRAFT (BOWMAKING) ♦	INT	+5	3	+2	
☐ CRAFT () ♦	INT	=	+	+	
☐ CRAFT () ♦	INT	=	+	+	
☐ DECIPHER SCRIPT	INT	=	+	+	
☐ DIPLOMACY ♦	CHA	=	+	+	
☐ DISABLE DEVICE	INT	=	+	+	
☐ DISGUISE ♦	CHA	=	+	+	
☐ ESCAPE ARTIST ♦	DEX	=	+	+	
☐ FORGERY ♦	INT	=	+	+	
☐ GATHER INFORMATION ♦	CHA	=	+	+	
☐ HANDLE ANIMAL	CHA	=	+	+	
☐ HEAL ♦	WIS	=	+	+	
☐ HIDE ♦	DEX	=	+	+	
☒ INTIMIDATE ♦	CHA	+6	6	+0	
☒ JUMP ♦	STR	+4	4	+3	-3
☐ KNOWLEDGE (ARCANA)	INT	=	+	+	
☐ KNOWLEDGE (ARCH/ENG)	INT	=	+	+	
☐ KNOWLEDGE (JUNGLE/FOREST)	INT	=	+	+	
☐ KNOWLEDGE (GEOGRAPHY)	INT	=	+	+	
☐ KNOWLEDGE (HISTORY)	INT	=	+	+	
☐ KNOWLEDGE (LOCAL)	INT	=	+	+	
☐ KNOWLEDGE (NATURE)	INT	+4	2	+2	
☐ KNOWLEDGE (NOBILITY/ROYALTY)	INT	=	+	+	
☐ KNOWLEDGE (THE PLANES)	INT	=	+	+	
☐ KNOWLEDGE (PSIONICS)	INT	=	+	+	
☐ KNOWLEDGE (RELIGION)	INT	=	+	+	
☐ KNOWLEDGE ()	INT	=	+	+	
☐ LISTEN ♦	WIS	+2	-	+0	+2
☐ MOVE SILENTLY ♦	DEX	=	+	+	
☐ OPEN LOCK	DEX	=	+	+	
☐ PERFORM (ACT) ♦	CHA	=	+	+	
☐ PERFORM (COMEDY) ♦	CHA	=	+	+	
☐ PERFORM (DANCE) ♦	CHA	=	+	+	
☐ PERFORM (KEYBOARD) ♦	CHA	=	+	+	
☐ PERFORM (ORATOR) ♦	CHA	=	+	+	
☐ PERFORM (PERCUSSION) ♦	CHA	=	+	+	
☐ PERFORM (STRING INSTRUMENT) ♦	CHA	=	+	+	
☐ PERFORM (WIND INSTRUMENT) ♦	CHA	=	+	+	
☐ PERFORM (SING) ♦	CHA	=	+	+	
☐ PERFORM () ♦	CHA	=	+	+	
☒ PROFESSION (HERBALIST) ♦	WIS	+2	2	+0	
☐ PROFESSION ()	WIS	=	+	+	
☐ PSICRAFT	INT	=	+	+	
☒ RIDE ♦	DEX	+8	4	+4	
☐ SEARCH ♦	INT	+4	-	+2	+2
☐ SENSE MOTIVE ♦	WIS	=	+	+	
☐ SLEIGHT OF HAND ♦	DEX	=	+	+	
☐ SPELLCRAFT	INT	=	+	+	
☐ SPOT ♦	WIS	+2	-	+0	+2
☐ SURVIVAL ♦	WIS	=	+	+	
☒ SWIM ♦	STR	+5	5	+4	-3
☐ TUMBLE ♦	DEX	+5	5	+4	-3
☐ USE MAGIC DEVICE	CHA	=	+	+	
☐ USE PSIONIC DEVICE	CHA	=	+	+	
☐ USE ROPE ♦	DEX	=	+	+	

Skills in *italics* are psionics-related.
☐ Mark this box with an X if the skill is a class skill for the character.
 ♦ Denotes a skill that can be used untrained.
 * Armor check penalty, if any, applies. (Double penalty for Swim.)

©2005 Wizards of the Coast, Inc. DUNGEONS & DRAGONS and its logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the USA and other countries. Permission granted to photocopy for personal use only.

RACIAL TRAITS/CLASS FEATURES

+2 SPOT, SEARCH AND LISTEN	ALL MARTIAL WEAPONS PROFICIENCY
SECRET DOORS SENSE	ALL SHIELDS AND ARMOR PROFICIENCY
LOW-LIGHT VISION	

FEATS

POINT BLANK SHOT	WEAPON FOCUS (BASTARD SWORD)
PRELISE SHOT	WEAPON SPECIALIZATION (BASTARD SWORD)
RAPID SHOT	COMBAT EXPERTISE
	IMPROVED TRIP

LANGUAGES

Initial languages = Common + automatic languages + Int bonus

COMMON	
ELVEN	
SYLVAN	
HALFLING	

SKILL SYNERGIES

5+ RANKS IN ...	GIVES A +2 BONUS ON ...
Autohypnosis	Knowledge (psionics) checks
Bluff	Diplomacy, Intimidate, and Sleight of Hand checks; Disguise checks to act in character
Concentration	Autohypnosis checks
Craft	Related Appraise checks
Decipher Script	Use Magic Device checks involving scrolls
Escape Artist	Use Rope checks involving bindings
Handle Animal	Ride checks and wild empathy checks
Jump	Tumble checks
Knowledge (arcane)	Spellcraft checks
Knowledge (arch/eng)	Search checks involving secret doors and similar compartments
Knowledge (dungeon)	Survival checks when underground
Knowledge (geography)	Survival checks to avoid getting lost and avoid hazards
Knowledge (history)	Bardic knowledge checks (class feature)
Knowledge (local)	Gather Information checks
Knowledge (nature)	Survival checks in aboveground natural environments
Knowledge (nbl/royal)	Diplomacy checks
Knowledge (the planes)	Survival checks when on other planes
Knowledge (psionics)	Psicraft checks
Knowledge (religion)	Checks to turn or rebuke undead
Psicraft	Use Psionic Device checks involving power stones
Search	Survival checks when following tracks
Sense Motive	Diplomacy checks
Spellcraft	Use Magic Device checks involving scrolls
Survival	Knowledge (nature) checks
Tumble	Balance and Jump checks
Use Magic Device	Spellcraft checks to decipher scrolls
Use Psionic Device	Psicraft checks to address power stones
Use Rope	Climb and Escape Artist checks involving ropes

EXPERIENCE POINTS		GEAR	
		POSSESSIONS ON PERSON	
		ITEM	LOCATION
		- ARMADURA PRATEADA, C/ MOTIVOS DE FOLHAS	
		- MANTO AZUL ESCURO	
		- ESPADA E BAINHA	
		- ARCO LONGO	
		- 30 FLECHAS	
		- 3 TOCHAS	
		- MOCHILA	
		- SACO DE DORMIR	
		- 3 VELAS	
		- ISQUEIRO	
		- 5 FOLHAS DE PAPEL	
		- 1 LIVRO SOBRE ERVAS	
		- 1 TENDA	
		- 1 REDE	
		- ADAGA	
		- 2 CANETAS - PENA	
		- 1 POTE C/ TINTA PRETA	
		- KIT DE HERBALISTA	
POSSESSIONS NOT ON PERSON			
ITEM	LOCATION	WEIGHT	
MAGIC ITEMS WORN			
HEAD (HEADBAND, HAT, HELMET, OR PHYLACTERY)	HANDS (GLOVES OR GAUNTLETS)		
EYES (EYE LENSES OR COOGLES)	ARMS/WRISTS (BRACERS OR BRACELETS)		
NECK (AMULET, BROOCH, MEDALLION, PERIAPT, OR SCARAB)	ELVEN CHAIN SHIRT		
CLOAK OF RESISTANCE +2	BODY (ROBE OR SUIT OF ARMOR)		
SHOULDERS (CLOAK, CAPE, OR MANTLE)	TORSO (VEST, VESTMENT, OR SHIRT)		
RING OF PROTECTION +3	WAIST (BELT OR CIRDLE)		
RING #1	FEET (BOOTS, SHOES, OR SLIPPERS)		
RING #2			
MONEY			
CARRYING CAPACITY			
LIGHT LOAD:			
MEDIUM LOAD:			
HEAVY LOAD:			

Anexo 4: Revistas em quadrinho com inspiração punk-gótica.







Anexo 5: Imagens do livro *A arte de Vampiro: a Máscara*





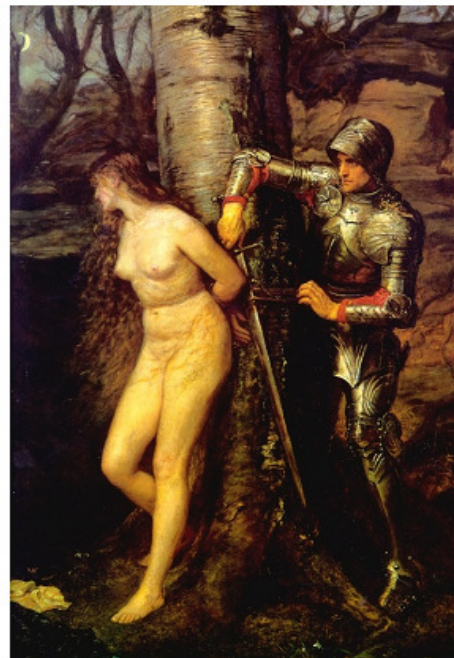
Anexo 6: Imagens dos livros de Dungeon & Dragons



Anexo 7: A arte dos pré-rafaelitas (Fonte: www.artrenewal.org).



Ophelia (detalhe) - John Everett Millais



The Knight Errant - John Everett Millais



Claudio and Isabela - William H. Hunt



The Blessed Damozel - Dante Gabriel Rossetti

Anexo 8: Principais elementos do visual alternativo