

A LINGUAGEM DO VESTUÁRIO EM TRIBOS URBANAS: *PUNKS, GRUNGES E RAVERS*

COSTUME COMMUNICATION IN URBANS TRIBES: *PUNKS, GRUNGES AND RAVERS*

Talita Rechia 1

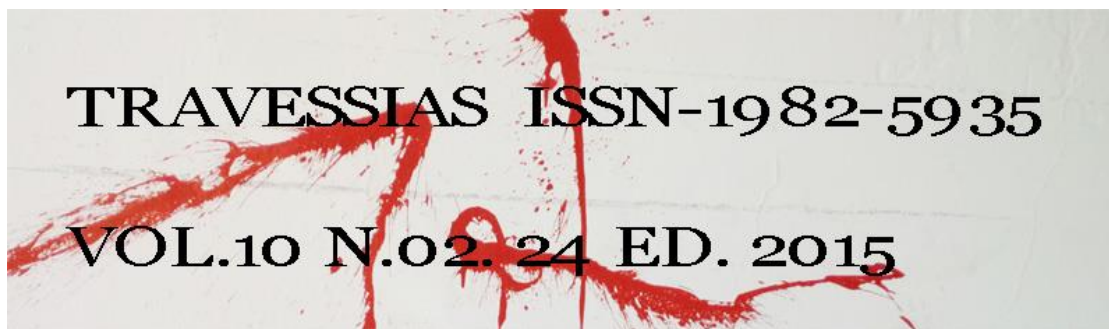
**RESUMO:** Este trabalho versa sobre os jovens que participaram das tribos urbanas *punk, grunge e raver* nas décadas de 1980, 1990 e contemporaneidade. Fundamentado na sociologia dos franceses Michel Maffesoli e Gilles Lipovetsky, serão abordados a linguagem do vestuário desses grupos, com o objetivo de compreender os seus processos de identificação por meio da moda. A fonte de inspiração para este estudo surgiu do filme *Coração Selvagem (Wild at Heart)* de David Lynch (1990), onde o personagem Sailor Ripley (Nicolas Cage) enfatiza sua individualidade e crença na liberdade pessoal, utilizando-se de uma jaqueta de couro de cobra. Denotou-se, na narrativa fílmica, que a identidade pessoal do protagonista engloba uma série de peculiaridades transmitidas por meio de símbolos, sejam eles comportamentais ou imagéticos. Infere-se que a simbologia das roupas expressa modos de vida e visões de mundo, identificados também nos grupos dos *punks, grunges e ravers*, cujas suas origens e formas de expressão influenciam, sobremaneira, na criação de tendências da moda. A partir dos estudos da narrativa do filme e da sociologia do cotidiano, foi criado um casaco que simboliza a tribo urbana *raver*.

**PALAVRAS-CHAVE:** moda; simbologia; identificação; tribos urbanas.

**ABSTRACT:** This work deals with young people who took part in punk, grunge and rave urban tribes during the 1980s, 1990s and contemporary. Based on the Michel Maffesoli and Gilles Lipovetsky sociology of the French, the clothing language of these groups is discussed in order to understand their procedures for identification by means of fashion. The inspiration for this study came from the movie “Wild at Heart” David Lynch (1990), where the character Sailor Ripley (Nicolas Cage) emphasizes his individuality and belief in personal freedom, using a leather jacket snake. In the film narrative, the protagonist's personal identity includes a number of peculiarities transmitted through symbols, whether behavioral or imagnetic. It is inferred that the symbolism of clothing expresses lifestyles and world views, also identified in groups like punk, grunge and raver, whose origins and forms of expression influences the creation of fashion trends. Based on the film's narrative studies and the sociology of everyday life, we created a jacket that symbolizes the urban tribe raver.

**KEYWORDS:** fashion; symbolism; identification; urban tribes.

INTRODUÇÃO



Este trabalho aborda a moda dos jovens, membros das tribos urbanas *punk*, *grunge* e *raver* nas décadas de 1980, 1990 e contemporaneidade, cuja linguagem de vestuário configura-se como ato comunicacional e elo de ligação entre os membros dos grupos.

A fonte de inspiração para este estudo originou-se do filme *Coração Selvagem (Wild at Heart)* de David Lynch (1990), onde o personagem estrelado por Nicolas Cage (Sailor Ripley) utiliza-se de uma jaqueta de couro de cobra para representar sua individualidade e crença na liberdade pessoal.

Por meio de uma reflexão sobre a linguagem do vestuário, baseada em estudos sociológicos, busca-se compreender os gostos e aspirações de diferentes tribos urbanas, focalizando a moda não apenas como algo supérfluo, efêmero e fútil, mas como um elemento que faz parte da dinâmica social e que possibilita múltiplas e sucessivas identificações.

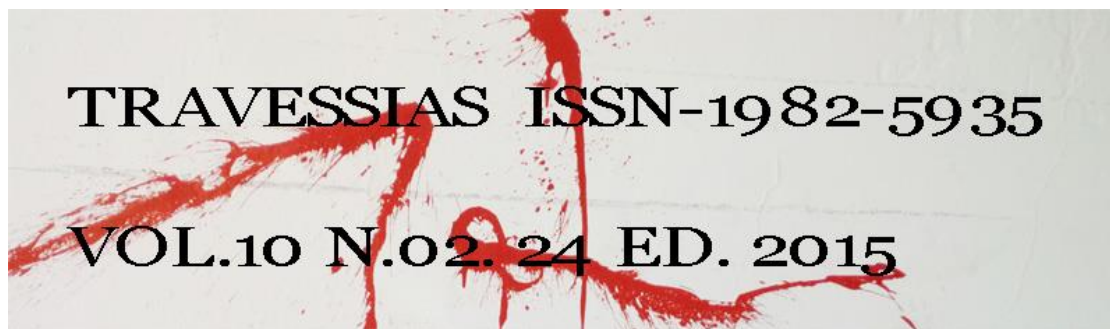
A seguir, serão analisados os processos de identificação por meio da moda, destacando-se as tribos urbanas *punks*, *grunges* e *ravers*, tomando-se por base a narrativa fílmica e a sociologia dos franceses Gilles Lipovetsky e Michel Maffesoli.

## IDENTIDADE, SIMBOLOGIA E MODA

A identidade pessoal engloba uma série de peculiaridades do indivíduo as quais são transmitidas por intermédio de símbolos, sejam eles comportamentais ou do indumentário.

Gilles Lipovetsky (1989) afirma que é necessário admitir a existência do frívolo como um pedestal, do qual a moda é um instrumento, sobre o qual o individualismo e o conforto fundariam as sociedades liberais. Sua análise salienta a extensão da dinâmica moda que vai além da cultura, lembrando do forte consumismo e das influências das comunicações de massa sobre a sociedade moderna.

A personificação representa princípios e idéias de figurações diferenciadas. É a partir da indumentária que se exerce o poder de concretizar. A moda se consagrou como uma maneira de agradar e de se fazer notar, a ornamentação cuidadosamente escolhida atrai o olhar, e passa a ser vista como um instrumento de provocação ao desejo.



No âmbito da teatralidade de aparências da vida contemporânea, cada ser busca identificação ou diferenciação, destacar-se e ser reconhecido dentro de alguma tribo ou grupo social coexistente. Os objetos próprios, usados ou consumidos, expressam a maneira de como o indivíduo é visto, quem ele é, e o que aspira ser.

A importância de se auto-identificar é o princípio básico para a diferenciação, indicando empenho de mostrar-se de forma imagética e transmitindo algo pessoal que destacará a personalização escolhida.

Interagir social e simbolicamente com diversos grupos e indivíduos nas diversas escolhas feitas e nos signos e imagens consumidos, são peculiaridades do ser humano. Uma roupa, um objeto ou acessório é uma mensagem efetivamente utilizada para transparecer algo sobre o indivíduo.

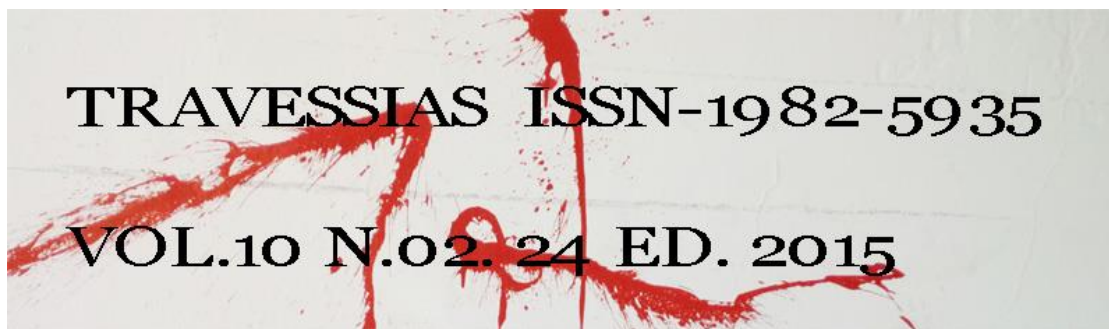
De acordo com Maffesoli (2000, p.15) os heróis, os santos, as figuras emblemáticas são tipos ideais, matrizes que possibilitam a identificação de uns com os outros: “Dionísio, D. Juan, o santo cristão ou o herói grego, poderíamos desfiar infinitamente as figuras míticas, os tipos sociais que permitem uma estética comum e que servem de receptáculo à expressão do nós”.

A relação com a sociedade de consumo foi a estratégia utilizada para o êxito da moda. Ela é uma das expressões mais dinâmicas da modernidade, pois está sempre em busca de inovação.

Nas últimas décadas várias tribos urbanas utilizaram linguagens visuais como formas de manifestação à opinião pública.

Os *punks*, os *grunges* e os *ravers* se caracterizam em torno de estilos musicais e utilizam também a música como forma de expressão, porém não se exprimem somente por este meio, estas tribos muitas vezes se identificam com o uso de roupas e ornamentações que representam suas atitudes e estilos de vida, “procedimentos que não vão além das imagens sociais, mas que se apóiam nelas para estabelecer os contornos do estar-junto.” (MAFFESOLI, 1996, p.126).

Discorrer sobre identidade é relembrar a complexidade de relações que liga o sujeito a um quadro contínuo de referências, constituído pela convergência de sua história individual



com a do grupo onde vive. A identidade de alguém é simulada por intermédio das relações com outros, ou seja, sua classificação social é representada pelo reconhecimento de outros.

As identidades dos indivíduos têm forte relação com suas práticas de consumo, podendo-se afirmar que a moda é um dos elementos mais influentes na construção da identidade.

Identidades que, em consonância com Maffesoli (1996), são plurais, diversas e globais e, fundamentalmente, dinâmicas. Todas as imagens e repertórios que se adquirem durante toda a vida são construídos por meio do imaginário, referência que influencia sobremaneira a construção das identidades.

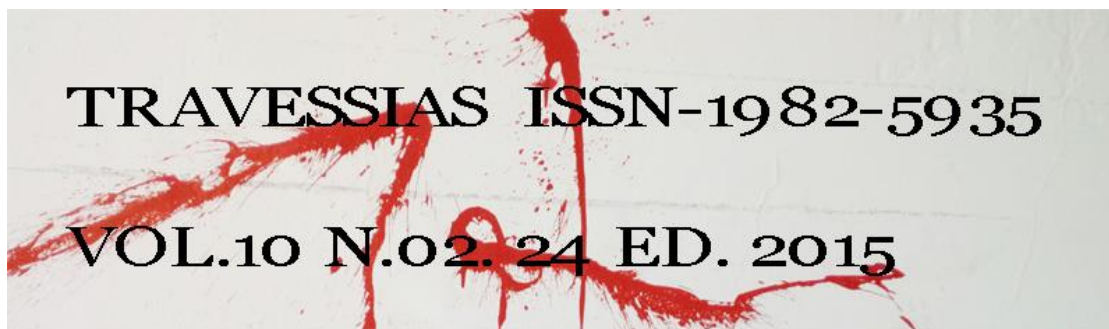
Em uma entrevista com o pensador do cotidiano e do presente para a revista *Famecos*, de Porto Alegre (2001), o francês Michel Maffesoli define o imaginário como a relação entre as intimações objetivas e a subjetividade, no campo das ciências humanas. “O imaginário seria uma ficção, algo sem consistência ou realidade, algo diferente da realidade econômica, política ou social, que seria, digamos, palpável, tangível.”

O sociólogo afirma também que a cultura, no sentido antropológico, contém uma parte de imaginário, porém não se reduz ao imaginário, pois é mais ampla, assim como o imaginário não se reduz à cultura em termos filosóficos. O imaginário tem, além de fenômenos passíveis de descrição, algo imponderável, pois carrega certo mistério da criação ou da transfiguração, não se tratando de algo simplesmente racional, sociológico ou psicológico.

Para Maffesoli (2001), só existe o imaginário coletivo, pois este vai além do indivíduo.

Para o autor o imaginário pós-moderno denomina-se de “tribalismo” e quando as pessoas se referem a “meu” ou “teu” imaginário denota-se que esse imaginário em verdade relaciona-se ao imaginário do grupo ao qual este indivíduo está inserido.

Pode-se afirmar que o imaginário é “o estado de espírito de um grupo, de um país, de um estado-nação, de uma comunidade, etc”, possuindo a potência de estabelecer vínculos, unir pessoas numa mesma atmosfera, não sendo possível referir-se ao imaginário individual.



Por esta linha de raciocínio, percebe-se o imaginário pela maneira como a pessoa interage com a outra em toda a sua existência humana com sucessivas identificações manifestas nos comportamentos, na autoconfiança, na individualidade e nas diversas expressões sejam elas visuais ou verbais.

## RELAÇÕES DA NARRAÇÃO FÍLMICA COM O VESTUÁRIO

*Coração Selvagem (Wild at heart)* é um drama escrito e dirigido por David Lynch (1990) que narra uma história romântica de um jovem casal, interpretado por Nicolas Cage (Sailor Ripley) e Laura Dern (Lula Fortune), vivendo estranhas jornadas, enquanto fogem da mãe de Lula que desaprova o relacionamento dos dois.

Sailor, ameaçado pela mãe de Lula, Marietta (Diane Ladd), mata Bob Ray, capanga de Marietta, utilizando apenas suas mãos. Pelo crime Sailor é condenado, e, com apenas dois anos de prisão, consegue a liberdade condicional, mas a quebra, viajando com Lula pelo Estado americano da Califórnia.

Não é o propósito deste artigo fazer uma análise pormenorizada da narrativa fílmica, e sim citar os pontos relevantes para a inspiração e reflexão sobre o imaginário da simbologia das roupas.

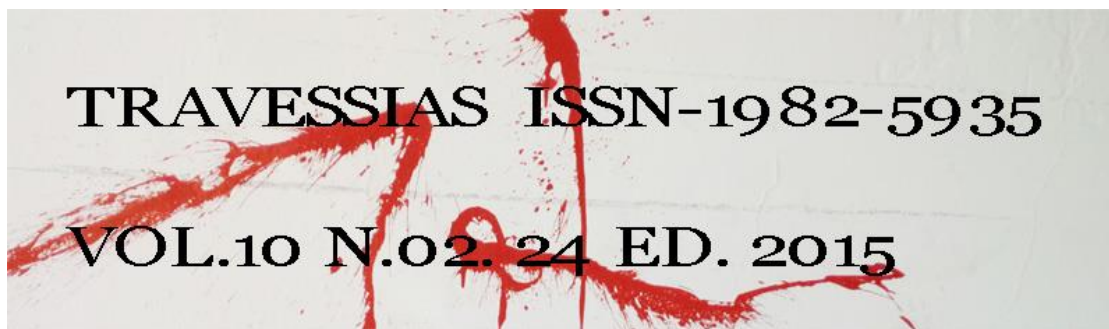
Limita-se então a dois trechos do filme no qual o autor enfatiza a representação da jaqueta para a individualidade e crença na liberdade pessoal do personagem.

Bernadet (2006, p. 66) alude que ocupar-se com a fantasia e o imaginário dos espectadores no cinema não é algo simples e tampouco óbvio, como trabalhar com objetos cuja função já está prevista, “como um sapato ou um carro”. Pelo enquadramento e direção dos atores, um diretor pode enfatizar certas coisas, reduzir outras.

Nas cenas que serão relatadas, o diretor ressalta a linguagem do vestuário.

Observa-se que quando Lula vai buscar Sailor, na saída da penitenciária, ela leva uma jaqueta de pele de cobra pertencente ao protagonista.

Instigante o modo como o autor destaca a jaqueta no personagem em uma cena congruente ao símbolo que ela representa.



É como se a jaqueta fosse um passaporte para a liberdade de Sailor, como se ela desse algum tipo de poder para que ele pudesse fazer o que deseja - assim como o simples repórter transforma-se em herói quando coloca suas vestimentas de “*superman*” e voa para salvar alguém ou resolver problemas insolvíveis pelas autoridades ou pessoas. Sailor veste sua jaqueta e transfigura-se num outro ser, com capacidade sobre-humana.

Atentando-se aos pequenos detalhes da cena denota-se o quanto o diretor pretendia que os espectadores percebessem a importância da jaqueta.

Para Maffesoli (1996, p. 346), “A estética da imagem corresponde a sua função dinâmica [...], a de fazer experimentar junto emoções [...]”. O entusiasmo de Sailor ao ver aquela peça de vestuário e os gestos de poder que ele faz ao vesti-la, expressa um conjunto de imagens simbólicas, as quais, o diretor teve o cuidado de compartilhá-las com os espectadores para que estes pudessem dar a devida importância ao objeto.

Em outra cena em que a jaqueta é enfatizada, distingue-se outro jogo de detalhes que valorizam a peça de roupa.

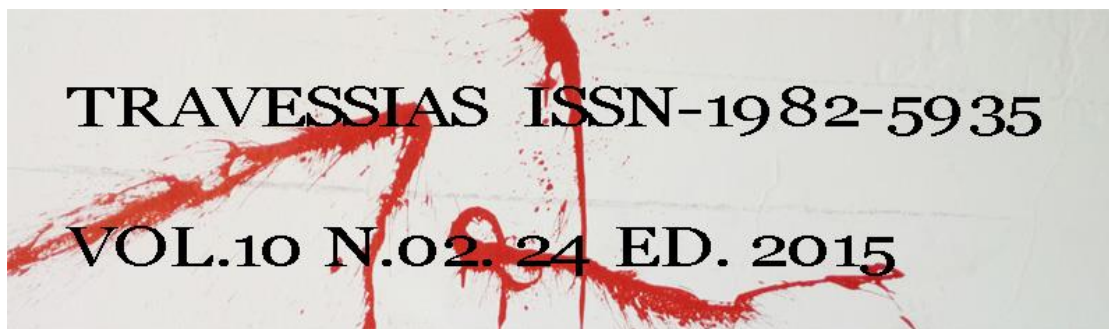
Antes de sair para o *show* de sua banda preferida, Sailor convida Lula para ir até a Califórnia. Isso significava o rompimento da sua liberdade condicional, mas ele acredita em sua liberdade pessoal, então, após sua namorada aceitar a proposta, ele veste sua capa e aplica um *Kizami-zuki* (soco de karatê), demonstrando uma autoconfiança elevada, subentendendo-se que essa força vem do uso da vestimenta.

O cinema projeta identificações por meio de imagens em movimento que transmitem uma infinidade de mensagens, não sendo possível analisá-las de um único modo.

Cada indivíduo possui uma percepção diferente, embora pertença a um grupo ou tribo com costumes e trejeitos semelhantes. Cada ser adquire um repertório de vida único, singular. O cinema - assim como os sonhos - tem o potencial de despertar e revelar inúmeras identificações bem como o de propor modelos de reconhecimento para todos os níveis de idade e classes sociais (MAFFESOLI, 1996).

Outro aspecto importante a ser salientado é o modelo da jaqueta.

A pele de cobra não está lá por mero acaso. Ela é um símbolo cuidadosamente escolhido como a tradução do selvagem. Este instinto inserido no personagem é percebido



desde o início do filme quando ele mata com as próprias mãos, sem armas, o homem contratado por Marietta. Em todas as tomadas em que a jaqueta é mostrada o diretor busca, sub-repticiamente, realçar a personalidade do protagonista.

Ainda em relação à cena em que Sailor decide infringir sua liberdade condicional para levar Lula à Califórnia, repara-se que a jaqueta encontra-se pendurada em primeiro plano, como se fosse um elemento imprescindível para o momento. Na sequência desta cena o casal está dançando quando um homem aborda Lula, fazendo gracejos sobre o casaco de pele de cobra e, prontamente, Sailor explica o que ele representa.

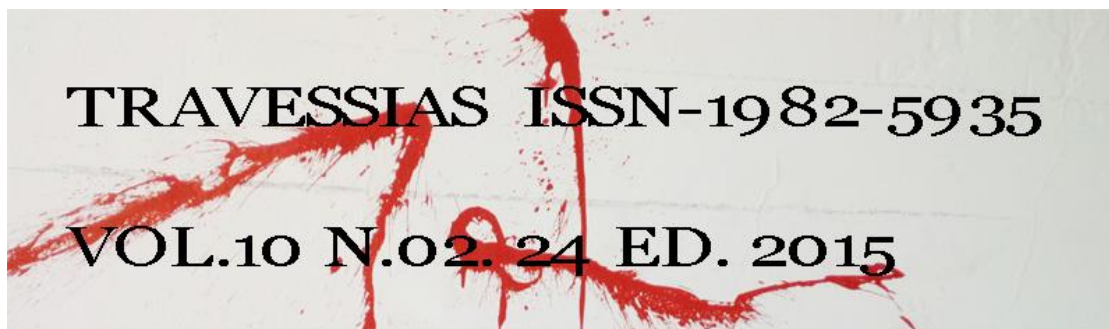
Denota-se que o protagonista, quando fala de sua jaqueta, como símbolo da própria individualidade e crença na liberdade pessoal, está fazendo uma auto-afirmação para encorajar-se e sentir-se mais confiante.

Assim, seu instinto selvagem é liberto, e após o segundo gracejo, Sailor calmamente o desafia para uma briga que, previsivelmente, é vencida pelo protagonista. A linguagem do vestuário desta cena é bastante expressiva.

Pitombo (2005, p. 98), fundamentada em Umberto Eco (1989), afirma que se a roupa é uma forma de comunicação e se a comunicação se dá em todos os níveis, não é pertinente estranhar a existência de uma “ciência da moda como comunicação” e a “roupa como linguagem articulada”, pois “os códigos do vestuário existem”.

Bernadet (2006) apresenta o cinema como a indústria do sonho. Para ele, existe uma necessidade de elementos identificatórios nos filmes que dizem respeito aos espectadores, que causem interesse para o público.

Almeida (1999, p. 56) afirma que “grande parte do que as pessoas conhecem hoje e entendem como verdadeiro, só o conheceram por imagens visuais e verbais”. Afirma o autor, que as imagens em movimento no cinema conduzem o espectador ao seu mundo interior “[...] com seus medos, idéias, fantasias, aspiração, moral, etc. [...] darão conselhos, darão pavor, darão conforto, indicarão o caminho. Com seu caráter extraordinário, substituirão e fundir-seão com imagens anteriores. Inesquecíveis, habitarão a alma do espectador-fiel”.



Os elementos do filme foram os símbolos utilizados em torno de uma peça de vestuário, que traduziram a personalidade e estilo de vida do jovem protagonista, assim como a indumentária das tribos que serão trabalhadas também fazem parte de uma linguagem.

#### A LINGUAGEM DO VESTUÁRIO EM TRIBOS URBANAS

O movimento *punk* surgiu na Inglaterra na década de 1970, porém, foi a partir de 1980 que deixou de ser uma concepção abrangente e pouco definida da atitude individual e fundamentalmente cultural, pelo conceito de movimento social propriamente dito.

Nos anos 80, do século XX, os *punks* passaram a contestar o sistema social vigente de forma ideológica. O movimento tinha por objetivo lutar por uma nova sociedade, a sociedade anarquista.

A anarquia ou o movimento anárquico é a estrutura social em que não se exerce qualquer forma de coação sobre o indivíduo. É a negação do princípio da autoridade, se opõe a todo e qualquer tipo de poder que venha a coibir a liberdade de expressão ou pensamento do ser humano.

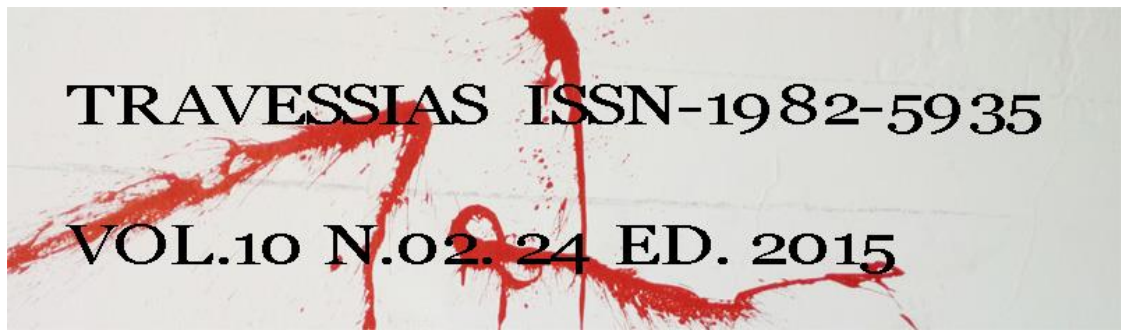
Para Maffesoli (1987, p. 23), a rebeldia, a contestação, a dissidência, a ilegalidade aparece sob as mais diversas formas quando há uma imposição absoluta, quando a vida social é totalmente controlada por uma única norma, numa tentativa de fazer assepsia nas múltiplas formas de existência que aparecem o tempo todo na dinâmica social.

Seriam manifestações de uma “energia pura e rebelde que tenta destruir a inércia e a quietude de uma organização asséptica da existência”, as formas de resistência que expressam outras maneiras de viver no mundo e de dizer sobre o coletivo.

Os integrantes desta tribo mostravam uma cultura anticapitalista por jornais políticoalternativos e pela música *hardcore* - som simples e direto, não comercializável - trazendo propostas políticas com comportamentos livres e objetivos. Além disso, mantinham um visual muito genérico.

Com uma linguagem visual e não-verbal, demonstravam suas revoltas por intermédio de uma imagem agressiva, utilizando-se de roupas velhas e surradas em oposição ao





consumismo, jaquetas arrebitadas com frases de indignação às injustiças do Estado, além dos cabelos no estilo moicano ou espetado colorido.

Para Pitombo (2005, p.95), “toda cobertura corporal tem a possibilidade em si mesma de vir a se constituir em um sistema, consagrado por uma determinada sociedade.”

A afirmação da idéia de imagem como meio de comunicação, já havia se concretizado e, em meados dos anos 1980, o corpo se tornou uma vitrine de tudo o que viesse à própria cabeça.

O lema dos *punks* “*Do it yourself*” (faça você mesmo) serviria tanto para a ideologia quanto para a maneira de se vestir. Eles criaram seu próprio estilo e, em contraposição aos seus ideais, este estilo virou moda.

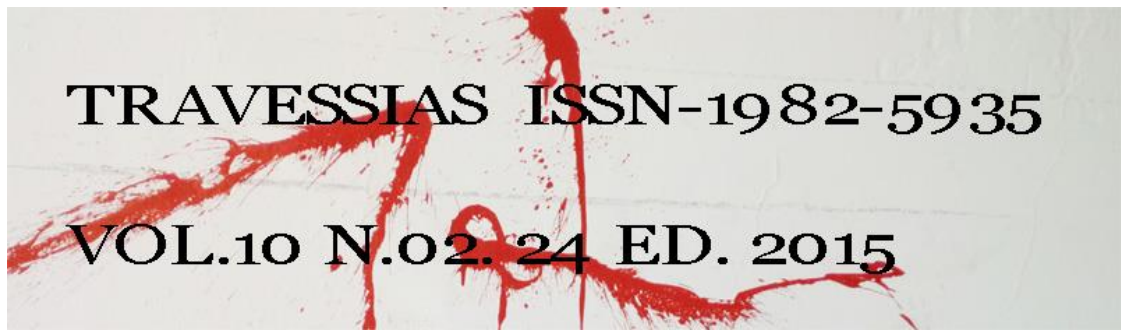
Para Aguiar (2004), os conceitos de estilo e moda são distintos, denotando a moda como tendências do momento, ditadas pelos mais diversos estilistas e estilo, como uma forma de expressão com conteúdo pessoal.

O conceito de criação peculiar de estilo está presente até hoje, na customização, na mistura de estilos e até na própria rejeição da moda enquanto norma, que esteve presente no movimento *grunge*, no início dos anos 1990.

Diferente da essência do movimento *punk*, o *grunge* não emergiu a partir de movimento contestatório e rebelde, ainda que tenha surgido do universo *underground* - expressão de um universo cultural que foge dos padrões comerciais e dos modismos.

Originalmente, os *grunges* não pertenciam a um movimento ou estilo, estavam mais para nihilistas - acreditavam que o progresso da sociedade só é possível após a destruição de tudo aquilo que existe socialmente - alienados, introspectivos e autodestrutivos.

O movimento *grunge* se consolidou nos anos 1990, com mudanças na música e, impulsionado pelo *rock*, influenciou a moda e o comportamento dos jovens da época, com seu estilo despojado de calças ou bermudões largos, compostos por camisas de flanela com estampa xadrez, destacando-se que a camisa xadrez foi uma verdadeira “febre” e está presente até hoje, tanto nas coleções de grandes grifes quanto nas lojas de departamentos.



Em pouco tempo o estilo se popularizou pelo mundo todo, tornou-se a moda buscando inspiração na anti-moda. Percebe-se que a moda não é apenas o vestuário em si, mas também tudo o que engloba personalidade e estilo, identidade e identificação.

Lipovetsky (2009, p.311) afirma que a moda é, em essência, uma forma de as pessoas relacionarem-se umas com as outras e de criar laços sociais pela imitação dos contemporâneos e pelo encanto das novidades estrangeiras. Afirma ainda que “[...] não há sociedade senão por um fundo de idéias e de desejos comuns; é a semelhança entre os seres que institui o elo de sociedade” a ponto de ele afirmar que “a sociedade é imitação”.

Os jovens contemporâneos têm como característica uma atitude camaleônica, devido à multiplicidade de referências de estilo, criando continuamente novos símbolos de pertencimento. Cada nova geração de jovens, à sua época, inovou formas de linguagem, vestuários e comportamentos para expressar-se.

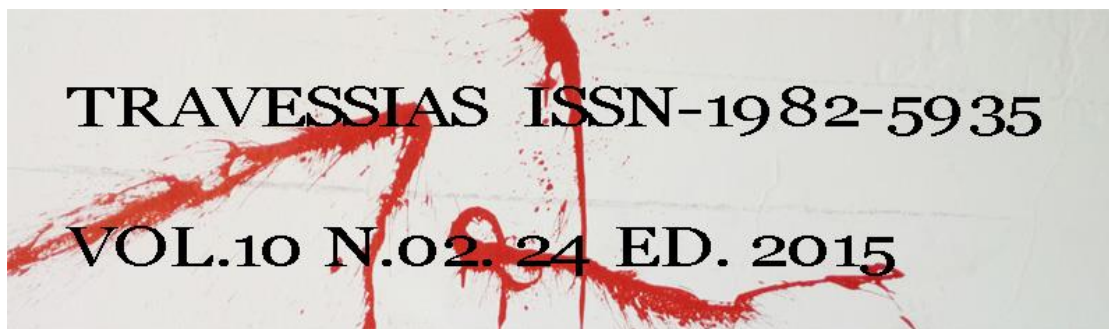
Atualmente, constata-se o desabrochamento simultâneo de diferentes grupos, que proporcionam um forte sentido de identificação emocional pela sensação de estar juntos. A tribo urbana *raver* é um deles.

O movimento *raver* é, em sua essência, um subterfúgio da realidade da sociedade atual, em contraposição desta fuga, também resgata os valores dessa mesma sociedade repudiada, como o consumismo.

Entende-se que a festa *rave* é uma fuga da realidade, onde os *ravers* utilizam drogas, visual psicodélico, música eletrônica, dentre uma infinidade de elementos que rompem os padrões de valores sociais, porém depois da longa festa – que duram cerca de 12 horas ou mais - eles retornam ao cotidiano padronizado socialmente, seguindo suas leis e regras.

Essas manifestações do movimento *raver* podem ser caracterizadas pelo que Maffesoli (2005, p. 83) denomina de “duplicidade” que seria a expressão de um “quererviver” irreprímível por meio de “uma multiplicidade de rituais, de situações, de gestuais e de experiências que delimitam um espaço de liberdade”.

No anseio de desejar uma “existência perfeita ou autêntica” esquece-se que existe concomitantemente uma “[...] série de liberdades intersticiais relativas”. Existe, portanto, outras formas de viver, de conviver, de expressar comunicações que estão no âmbito do



informal, do secreto, do marginal, mas que podem ser observadas nas mais diversas situações cotidianas (MAFFESOLI, 2005, p. 83).

Essas outras formas de expressar a vida e que não estão sempre explícitas são refletidas por Maffesoli com o conceito *persona* em contraposição a idéia de indivíduo. A *persona* “da máscara que pode ser mutável e que se integra, sobretudo, numa variedade de cenas, de situações que só valem porque representadas em conjunto.” (MAFFESOLI, 2000, p.15).

Uma forma de compreender os comportamentos e atitudes dos “tribalistas” é reconhecer que eles utilizam de seus bens como parte deles, conscientemente ou não.

Necessário se faz perceber o que as roupas, os objetos, os usos e as representações significam para estas tribos.

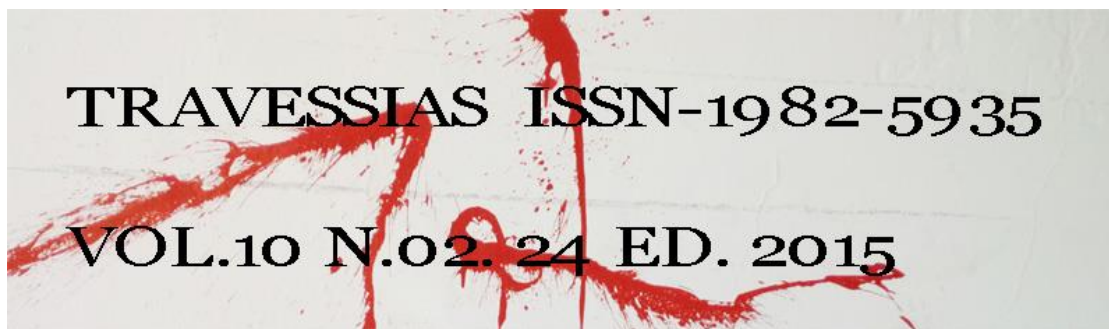
O vestuário é, dentre todos os ornamentos que se usa cotidianamente, o que possui maior carga de valor simbólico. Com ele permite-se identificar uma organização e a dinâmica político-social de determinado lugar ou período, os tipos de culturas e relações humanas e sociais, entender os modos de uma época, pois as roupas traduzem, principalmente, sentimentos, identidades, culturas e conquistas.

Entende-se, portanto, que as tribos urbanas e os grupos sociais aos quais cada ser está inserido podem ter valores diferentes como ideais e costumes, possuir objetos peculiares como carros e roupas de marca, transmitir imagens distintas como o estilo *punk* ou o *grunge*, porém todos têm algo em comum: o simples prazer de “estar - junto”.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em que pese todo este contexto, a moda não é somente a imitação efêmera de tendências ou estilos, e as roupas não são apenas vestimentas que servem para proteger e cobrir o corpo ou ornamentações para embelezar os indivíduos. As roupas fazem parte da existência diária de cada ser, e traduzem estados de espírito, personalidades e identificações.

O vestuário também é uma forma de se comunicar simbolicamente e que expressa sucessivas identificações de uma pessoa.



A roupa constrói uma forma de aparecer socialmente e tem o poder de exercer determinado fascínio sobre as pessoas. A linguagem do vestuário expressa representações e símbolos visuais sobre aspectos da identidade pessoal e social, incluindo o imaginário individual e coletivo.

Percebe-se o imaginário pela maneira como cada um interage com o outro diariamente, com sucessivos aspectos identificatórios que são manifestados através de comportamentos e nas diversas expressões sejam elas visuais ou verbais que refletem na autoconfiança e na individualidade de cada ser.

O imaginário no cinema projeta identificações por meio de imagens em movimento que transmitem uma infinidade de mensagens, e cada indivíduo possui uma percepção diferente, embora pertença a um grupo ou tribo com costumes e trejeitos semelhantes. Porém, algumas percepções fazem parte de um imaginário coletivo, ou seja, variam em relação à cultura e aos costumes de cada época e região.

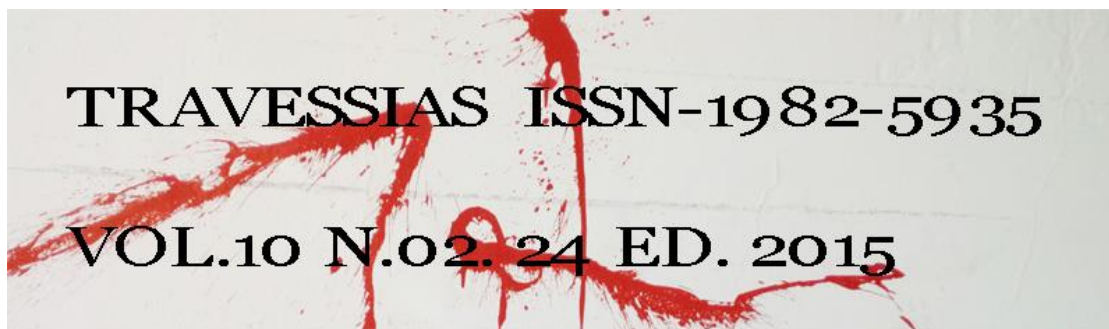
Os elementos do filme “Coração Selvagem” (*Wild at Heart*) utilizados em torno de uma peça de vestuário, demonstra o quanto a roupa é imprescindível para simbolizar o caráter próprio e exclusivo de uma pessoa.

Quando Sailor (Nicolas Cage) menciona sua jaqueta de pele de cobra como o símbolo da própria individualidade e crença na liberdade pessoal, está fazendo uma autoafirmação, utilizando-se da linguagem verbal.

Na tradução da personalidade do jovem protagonista e de seu estilo de vida, o autor e diretor David Lynch (1990) utilizou diversas linguagens visuais em torno do objeto-símbolo como formas de expressar o sentimento de quando o personagem fazia uso de sua jaqueta.

Esta peça de roupa tornou-se o objeto de maior carga de valor simbólico dentre todos os outros elementos de cenário que caracterizaram a essência do personagem, assim como a indumentária das tribos urbanas citadas neste trabalho traduzem seus ideais.

A linguagem do vestuário em tribos urbanas como os *punks*, *grunges* e *ravers* é uma forma que esses grupos encontraram para ficarem em evidência nos anos 1980, 1990 e início do século XXI.



As atitudes visuais de cada tribo passaram a ditar a moda para alguns jovens, que mesmo não tendo conhecimento ou discordando das teses desses movimentos, passaram a adotar suas vestimentas, demonstrando um comportamento mimético.

No âmbito da teatralidade de aparências da vida contemporânea, grande parte das sociedades desenvolvidas busca identificação ou diferenciação, destacar-se e ser reconhecida dentro de alguma tribo ou grupo social coexistente.

As roupas, os sapatos e os acessórios em geral, o carro, a casa, o restaurante que freqüentam, passam a identificar pessoas e marcar diferenças, gostos e personalidades.

Os produtos e marcas são utilizados como indicadores sociais, promotores de estilos de vida, de distinção e originalidade pessoal.

Os objetos possuídos ou consumidos, simbolizam sobre quem é o indivíduo, como ele quer ser visto e o que aspira ser.

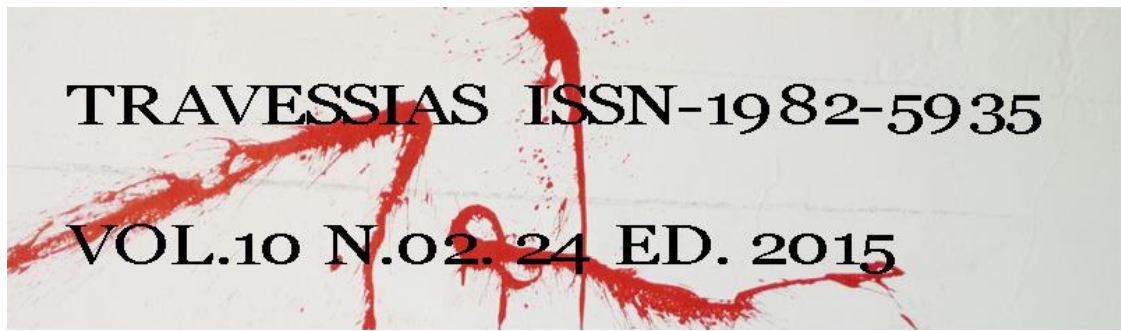
O corpo e sua vestimenta são os suportes sobre os quais se inscreve projetos e narrativas, mensagens e códigos: um sistema; um meio de comunicação. Uma comunicação rica em metáforas e aliterações. Fala-se por meio das roupas, das casas e dos objetos. São signos visíveis de condição social e de auto-expressão pessoal.

Por meio da linguagem do vestuário realiza-se a interação social e simbólica com diversos grupos e indivíduos.

Uma roupa, um objeto ou acessório é uma mensagem que efetivamente é utilizada para transmitir algo sobre si mesmo. Uma comunicação que não passa, necessariamente, pela palavra. São, antes, os ornamentos, as roupas, a atitude, que tomam o lugar para comunicar o pertencimento a determinados grupos sociais, as identificações.

Identificações remetem a relembrar a complexidade de relações que liga o indivíduo a um quadro múltiplo de referências, constituído pela convergência de sua própria história com a do grupo onde vive. Cada indivíduo é influenciado por uma rede de relações com outros.

A identidade de alguém é sempre dada pelo reconhecimento de outros, ou seja, a representação social que o classifica. As identidades dos indivíduos têm forte relação com



suas práticas de consumo. Pode-se afirmar, portanto, que a moda é um dos elementos mais influentes nos processos de identificação.

#### REFERÊNCIAS:

- AGUIAR, Titta. *Personal Stylist: guia para consultores de imagem*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2004.
- ALMEIDA, Milton. *Cinema: Arte da memória*. Campinas, SP: Autores Associados, 1999.
- BERNADET, Jean-Claude. *O que é cinema*. São Paulo: Brasiliense, 2006.
- LIPOVETSKY, Gilles. *O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- MAFFESOLI, Michel. *Dinâmica da violência*. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 1987.
- MAFFESOLI, Michel. *No fundo das aparências*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.
- MAFFESOLI, Michel. *O mistério da conjunção: ensaios sobre comunicação, corpo e socialidade*. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.
- MAFFESOLI, Michel. *Sobre o nomadismo: vagabundagens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Editora Record LV, 2001.
- PITOMBO, Renata. *Os sentidos da moda: vestuário, comunicação e cultura*. São Paulo: Annablume, 2005.