

SOCIABILIDADES NA CONTEMPORANEIDADE: OS MODS DE CURITIBA/PR E SUA EXPRESSÃO PRESENCIAL E VIRTUAL

Pereira, Daniele Prates. (Mestranda Ciências Sociais Aplicadas - UEPG/PR)
Santos, Andrea Paula dos; (UEPG/PR – Doutora Historia Econômica – USP e professora
do Programa de Mestrado em Ciências Sociais Aplicadas – UEPG/PR)

Apresentação:

O estudo tem por objetivo analisar as comunidades existentes no ciberespaço como formas de estabelecer relações e como ambiente de sociabilidade. O tema de discussão, que envolve sociabilidade e ciberespaço surgiu através da observação do grupo cultural Mod na cidade de Curitiba, Paraná, e da percepção de formas de expressão do grupo por meio de cenas presenciais e virtuais, objeto de pesquisa de dissertação de Mestrado em Ciências Sociais Aplicadas, na Universidade Estadual de Ponta Grossa, Paraná. Todavia, com o tempo, percebeu-se que a cena presencial se modificava e podia até mesmo enfraquecer, mas que as comunidades e os fóruns de discussão com temas atinentes ao grupo, seus gostos, e propagandas de suas festas permaneciam ativos. Assim, busca-se nesta oportunidade descrever as análises referentes à sociabilidade proporcionada pelo ciberespaço e, neste contexto, o próprio ciberespaço como forma de mediação de relações entre os indivíduos.

Neste estudo, construímos um panorama sobre o grupo cultural dos Mods e suas expressões presenciais e virtuais. O trabalho original, de conclusão de Mestrado em Ciências Sociais Aplicadas, buscou realizar um mapeamento sobre o grupo, suas peculiaridades e contradições. Essa construção é baseada no estudo do tempo presente, sendo que, como historiadores ou cientistas sociais, tentamos levar em consideração todas as fontes que se apresentaram, entre elas, mais fortemente, o ciberespaço. De acordo com Santos (2007), essas diversas fontes se unem às escritas num processo de diálogo e questionamento, em que imagens e sons compõem os novos discursos da história, indo muito além de “ilustrarem” seus textos: cinema, televisão, fotografias, músicas, oralidades, periódicos, cultura e, acrescentamos, a cibercultura constroem as novas tramas tecidas por estes estudos.

Sabemos que ao nos referirmos às manifestações culturais do tempo presente, é necessário retomar as temáticas de discussão teórica pertinentes ao tema. Muitas rupturas em relação paradigmas que orientavam os estudos sobre grupos culturais foram aparecendo,

a fim de possibilitar outros olhares e entendimentos sobre a pluralidade e a complexidade da realidade em que vivemos. Essas mudanças de paradigmas relacionam-se tanto com os processos de globalização e de transformação das formas de comunicação através de novas tecnologias de informação, quanto com o desenvolvimento das Humanidades e das Artes nos países da América Latina, através do reconhecimento dos estudos e das idéias de pensadores latino-americanos sobre suas próprias culturas e histórias. Assim, uma de nossas principais referências teóricas vem dos trabalhos do antropólogo Nestor Garcia Canclini que, analisando os processos de globalização, defendeu a existência de hibridismos, utilizando-se para tanto do termo “interculturalidade” (2003). Nesse contexto, de hibridismos culturais, de constantes trocas, apropriações e recriações, temos o ciberespaço como principal meio de acesso às informações. Ao viajar pela rede em busca de assuntos de seu interesse, as pessoas acabam por encontrar outros indivíduos que compartilham dos mesmos gostos, formando assim grupos de interação, chamados de comunidades. Verificamos durante o estudo, que o grupo dos Mods, presencial em Curitiba, Paraná, tornava-se muito mais forte e participativo no ambiente virtual.

Neste sentido, Santaella (2004) afirma que a emergência da cultura digital e seus sistemas de comunicação mediados eletronicamente transformam o modo como o sujeito era pensado, modificando também a forma com que a sociedade se apresenta.

Os Mods, dentro deste contexto, formam um grupo cultural que se apropria de práticas culturais dos Mods ingleses – que surgem e ressurgem a partir dos fins das décadas de 1950 e 1970 – e as recria na atualidade. Os Mods ingleses, abreviação do termo *Modernists*, pelo que eram reconhecidos, eram jovens de classe média que compunham uma novo grupo de consumidores no pós-guerra. Esses jovens trabalhavam, tinham dinheiro e queriam gastar nas melhores roupas e festas. As expressões de sua identidade de grupo cultural e juvenil eram visíveis nos atos de consumo da música (discos de vinil), da moda, do cinema, dos meios de transporte (as *scooters*/vespas), dentre seus mais conhecidos produtos culturais consumidos.

Quanto aos jovens Mods curitibanos do início do século XXI, percebe-se também que o grupo cultural sente-se mais forte quando passa a ter acesso à amplitude de informações sobre os Mods do fim da década de 1950 e seu *revival* na Inglaterra nos anos de 1970. De forma que a internet é a catalisadora dos processos de identificação dos

indivíduos com essa cultura, sendo necessário, portanto, o entendimento sobre as especificidades da cibercultura, para enfim, entender-se a interação e as sociabilidades deste grupo cultural.

Tais características voltam os nossos olhares para a lógica do consumo, discutida por diversos autores, dentre eles Bauman (2001) e Giddens (2002), ao entender que na atualidade não apenas mercadorias são consumidas, mas também receitas de vida e estilos de vida. Os Mods se apropriam desses produtos consumidos nos anos de 1950/1960/1970 e recriam significados e valores para os mesmos na contemporaneidade, em processos interculturais que, de acordo com Canclini (2003), transformam a idéia preconcebida dos atos de consumo apenas caracterizados em termos de passividade e recepção hierarquizada de gostos, idéias, estilos e tendências.

O auge da cena Mod presencial curitibana aconteceu no início dos anos 2000. No Nico Bar, que ficava no Centro de Curitiba, na Rua João Negrão, 45, aconteciam festas organizadas por grupos independentes, com diferentes temáticas, dentre elas, a Festa Pow, organizada pelos Mods. Em 10 dezembro de 2005, foi realizada a 12ª Festa Pow que, como ocorria mensalmente, nessa época já tinha a periodicidade de um ano. O bar poderia ser considerado *underground* (o termo significa subterrâneo ou alternativo, quando se fala em manifestação cultural). Tratava-se de um lugar rústico, sem investimentos com decoração, freqüentado por um público alternativo despreocupado com popularidade, pois estava fora do circuito da moda; com a particularidade do local ter sido uma antiga agência bancária, e a pista de dança estar no lugar do antigo cofre.



Foto 1: 12ª Festa Pow: Na primeira imagem, podemos perceber a venda de bótons que acontecia dentro da Festa Pow. Num segundo momento, temos um jovem vestido com camisa, gravata e calça reta, com blusa de lã sobreposta, num estilo “brechó-chique”. Na terceira imagem, temos os jovens na Festa Pow, dançando na pista de danças. O ambiente é escuro, pois a pista é dentro de um antigo cofre de banco. Percebemos desde

este momento a atitude do grupo em re-significar o local, que antes era uma agência bancária. Essas re-significações, tanto nas roupas como nos ambientes revelam a ligação do grupo com o pós-modernismo como movimento estético.

Fonte: Lopes, 2005.

As pessoas usavam roupas com apelo “retrô” e dançavam na pista. Vendiam-se bótons. As bebidas eram variadas, mas consumiam principalmente cervejas. Um DJ discotecava com vinis e compactos e, em algumas festas, as primeiras pessoas ganhavam um cd com algumas músicas que seriam ouvidas na noite.

O grupo dos Mods era visto pela cidade de Curitiba freqüentando os espaços de socialização, principalmente bares e casas noturnas do bairro São Francisco e região. As roupas para os Mods em Curitiba são, em sua maioria, compradas em brechós. São roupas com corte reto, ajustadas ao corpo, onde observa-se que existe um esforço para a boa apresentação, para o bem-vestir, característica apropriada do grupo cultural Mod inglês. Os tecidos são finos, como o tergal, o linho, entre outros. As calças jeans e camisetas pólo, ou com temas relacionados aos Mods também são bastante utilizadas. As garotas, além dos artigos de brechó, ainda usam muita estampa de bolinhas, listras ou estilo *vintage*. Os sapatos são bastante femininos, há bastante uso de pérolas, laçinhos e fitas. Para os homens, tênis “converse – all star” ou sapatos lustrados. Alguns jovens também usam parcas, como os Mods ingleses dos anos de 1950.

A música, como já explanado, é o fator que mais aproxima todos os participantes e simpatizantes da cena mod de Curitiba. Se podemos dizer que há algo comum entre os Mods, é o gosto pela música, com influências do jazz, soul, ska, R&B, e das bandas que se tornaram famosas na Inglaterra dos anos de 1960 e durante o Revival dos anos 1970/1980. Além disso, há uma apropriação desses estilos pelas bandas locais, que criam suas músicas, tomando cada vez mais espaços nas casas noturnas de Curitiba. Algumas das bandas com essas tendências, que surgiram em Curitiba, acabaram migrando para São Paulo, onde são bastante valorizadas. A cena presencial desse grupo em Curitiba, em 2005, ainda apresentava festas mensais e bares temáticos, enfraqueceu-se já em 2006, quando a festa, chamada Pow, passou a não mais acontecer. Outra festa foi criada com o intuito de proporcionar esse ambiente aos participantes do grupo e demais pessoas que gostavam do estilo musical, chamada Bang, todavia, durou pouco tempo. Muitos bares também fecharam em 2006, entre eles, o mais freqüentado pelo grupo, o Motorrad.

Enquanto isso, a cena virtual permanecia forte. Grupos de discussão, como o Yahoo Grupos Rádio Luxemburgo, a Comunidade Curitiba Mods, no website de relacionamentos Orkut, entre outros websites e blogs, faziam parte dos locais de discussão sobre os temas atinentes aos Mods, com práticas culturais relacionadas às trocas de músicas e discografias da época, e propagandas de festas e brechós. Podemos perceber assim que os indivíduos já não se encontram localizados fixamente. As noções de espaço e tempo se perdem com a realidade virtual que se apresenta, corroborando com o que diz Santaella (2003): o que o ciberespaço e a cultura geram não se limitam ao desktop, mas influenciam a sociedade, fazendo inclusive uma mediação de nossas relações sociais, de nossa auto-identidade e de nosso sentido de vida social.

As formas de difusão, recepção e apropriação das informações e produtos culturais estão desde seu surgimento em processos de evolução. Desde os anos de 1990, a chamada revolução digital passou a fazer parte desse cenário, onde o computador possibilita a conversão de todo tipo de informação em uma linguagem universal, afirma Santaella (2004). A autora ainda acrescenta que a tradução, a manipulação, o armazenamento, a reprodução e a distribuição das mídias produzem um fenômeno de convergência das mídias, e que fenômeno ainda mais contemporâneo é a difusão da informação em linguagem universal, através da ligação entre a informática e as telecomunicações:

[...] Fenômeno ainda mais impressionante surge da explosão no processo de distribuição e difusão da informática impulsionada pela ligação da informática com as telecomunicações que redundou nas redes de transmissão, acesso e troca de informações que hoje conectam todo o globo na constituição de novas formas de socialização e de cultura que vem sendo chamada de cultura digital ou cibercultura (SANTAELLA, 2004. p. 60).

Neste sentido, Santaella (2004) também afirma que a emergência da cultura digital, ou ciberespaço, mediados pela rede global de informações, a internet, criou um novo espaço de interação que liga as fontes de informações assim como os sujeitos mundo todo no ciberespaço.

Dentro dos grupos ou comunidades virtuais Mods, alguns indivíduos acabam se conhecendo e até mesmo estabelecendo relações que saem do virtual para o presencial, tão forte é o processo de identificação que acontece na rede. Inclusive, na dissertação de

Mestrado, temos como colaboradores de pesquisa um casal que se conheceu justamente devido à participação em Fórum de discussão sobre bandas com influências Mods.

Concordamos, desta forma, com Fontanella & Prysthon (2004), quando dizem que a proliferação de comunidades virtuais, revistas de cultura digitais e blogs exercem papéis importantes de renovadores de estilos e tendências, de autoconsciência enquanto moda, e de reveladores de processos que regem a produção e o consumo de objetos culturais. Este último ponto, é mais característico dos Mods, quando preocupam-se, segundo o próprio grupo, com o consumo de produtos culturais específicos, como roupas, música, cinema e design “retrô”.

Verificamos, durante o estudo, que o grupo dos Mods, presencial em Curitiba, Paraná, embora na prática tenha continuado a existir de forma menos visível, por precisar ceder à diversidade de grupos culturais juvenis emergentes, tornava-se mais forte e participativo no ambiente virtual. Grupos de discussão, como o Yahoo Grupos Rádio Luxemburgo (criado por Gabba), a Comunidade Curitiba Mods, no *website* de relacionamentos Orkut (atualmente mediado por Fabio Elias), e Mods Brasil, entre outros websites e blogs, fazem parte dos locais de discussão sobre os temas atinentes aos Mods, e suas práticas culturais relacionadas, tais como: trocas de músicas e discografias da época, e de propagandas de festas e brechós. Inclusive alguns signos, utilizados pelos Mods ingleses, como o alvo, - símbolo da Força Aérea Inglesa, devido à sigla de Ministry of Defense – M.O.D, foram apropriados e recriados pelos Mods brasileiros em geral, em processos de identificação com características interculturais.

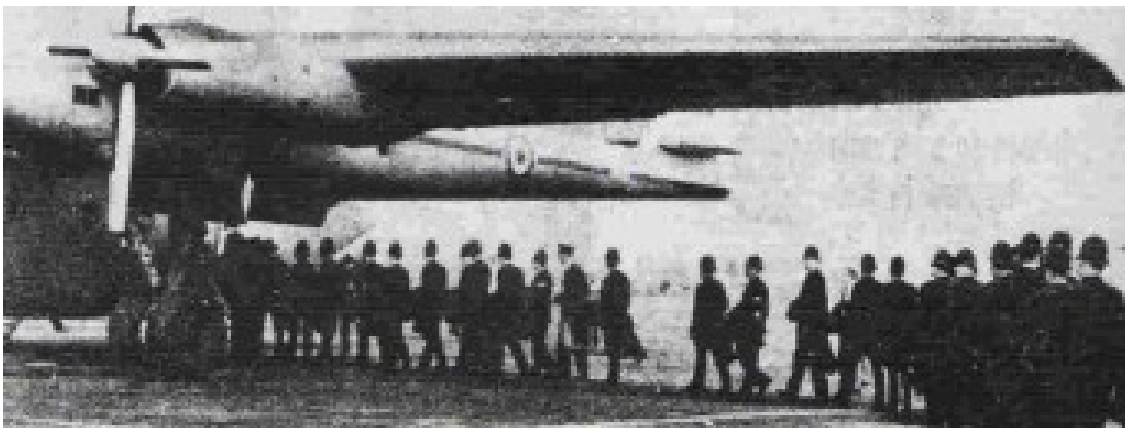


Foto 2: Avião do Ministério de Defesa com o logotipo¹ que foi apropriado pelos Mods: A imagem mostra o alvo, marca da Força Aérea Inglesa, estampada no avião, como símbolo de Estado, de soberania, de identidade nacional. Os oficiais, de uniforme, estão em fila, entrando no avião, disciplinados e treinados para fins de defesa da nação inglesa. Os mods se apropriam do alvo e das parcas militares como elementos estéticos de identificação de um grupo identitário de cultura juvenil do rock, e não mais de identidade nacional. Podemos dizer que a disciplina dos oficiais da aeronáutica é re-significada num paralelo irônico, de irreverência e de ruptura de convenções com uma sociedade tradicionalista. Essa documentação visual nos faz remeter às idéias de Bauman (2005) quando afirma a perda da centralidade da identidade nacional frente à criação de novas identidades pelos grupos sociais.

Fonte: Barnes, 1991.



related communities

Community Name	Members
MOD-ERN SP	216
MOD's RS	188
START! Mod Club	110
Curitiba MODS	155
MOD GENERATION	237
Mod Archives	223
mod rj.	98
Ritmo & Blues do Brasil	65
MS MODS	23

Foto 3: Mod target: alvo mod: Na primeira imagem, a representação clássica do símbolo mod, criado a partir do alvo da Força Aérea Britânica, nas cores da bandeira inglesa. Na segunda imagem, jovem vestido com uma camiseta com o mesmo símbolo, numa sessão de fotos da banda The Chords, uma das referências musicais no

¹ Recorte de fotografia original de Barnes, 1991.

contexto do Mod revival inglês, em 1978. Já nos dias atuais, as últimas imagens extraídas do site da mais famosa rede de relacionamentos virtuais, o Orkut, vemos a apropriação do mesmo símbolo por Mods brasileiros, com diversas recriações que remetem a especificidades das identidades desses grupos juvenis, tais como: Mod-ern SP (São Paulo); Mod's RS (Rio Grande do Sul); Start! Mod Club (São Paulo); Curitiba Mods (Paraná); Mod Generation (São Paulo); Mod Archives (Brasil); Mod RJ (Rio de Janeiro); Ritmo & Blues do Brasil (Brasília); MS Mods (Mato Grosso do Sul). A variação das apropriações do símbolo do Mod ao longo de temporalidades e espacialidades por sujeitos diferentes revela a permanência de algumas características desta cultura juvenil, ao mesmo tempo em que destaca as transformações e recriações nos processos de construção identitária, conforme os contextos e culturas locais, regionais e nacionais. A rede de relacionamentos virtuais reforça a multidirecionalidade do processo que combina heterogeneidades em meio a uma certa unidade identitária, construída ao longo do tempo, pela continuidade e ampliação da cultura juvenil do rock.

Fonte: Britkamo, 2008; Rawlings, 2000; Orkut, 2008.

Embora muitos indivíduos permaneçam no ambiente virtual, percebemos que os elementos de coesão do grupo são mais frágeis nele. Não há como apontar elementos significativos para reconhecimento de indivíduos que participam das comunidades virtuais, ou critérios que possam excluir determinados indivíduos das referidas comunidades.

Para Santaella (2004) as personalidades no ciberespaço são mais fluidas, permitindo até mesmo uma criação consciente de novas, diferentes e até mesmo variadas personalidades no ambiente simulado, defendendo inclusive a utilização do termo incorporação ao invés de identificação, para o ciberespaço.

Talvez por essa razão, pela característica da fluidez, que lembra as palavras de Bauman sobre o mundo contemporâneo, essas comunidades permaneçam ativas, mesmo quando a cena presencial torna-se mais enfraquecida, até porque, a exposição presencial se dá de forma diferente, possibilitando mais claramente a exclusão e o estigma, até mesmo por parte dos participantes do grupo. Dessa forma, percebemos que, no ambiente virtual, a discussão é que garante a existência dos grupos, e é ela que integra mais ou menos o indivíduo aos grupos.

No contexto atual, portanto, percebemos que, mesmo enfraquecida a cena presencial, podemos dizer que a cena Mod continua existente, e que enquanto viva a discussão sobre o grupo, viva é a cena, que já não pode ser considerada apenas local, mas sim, desterritorializada. Com o decorrer da pesquisa, percebemos não ser mais possível tratarmos apenas da cena Mod virtual curitibana, porque já não era apenas formada por pessoas dessa região. Ou seja, virtualmente, a cena torna-se sem sede alguma, transforma-se em um fenômeno em rede.

Lemos (2004) afirma sobre isso, baseado em vários teóricos, que pensar a sociedade é pensar em termos de territorializações e desterritorializações, de mobilidade urbana, de cidades globais, de sociedades em rede. Citando Castells (2003), o autor defende que as redes constituem a nova morfologia social.

Essa sociedade em rede coloca a cena Mod curitibana no global ciberespaço, enquanto aproxima as demais cenas que acontecem no mundo dos sujeitos que constroem a cena presencial em Curitiba. Nesse sentido, Castells:

[...] De fato a internet tem uma geografia própria, uma geografia feita de redes e nós que processam fluxos de informação gerados e administrados a partir de lugares. Como a unidade é a rede, a arquitetura e a dinâmica de múltiplas redes são as fontes de significado e função para cada lugar. [...] Novas configurações territoriais emergem de processos simultâneos de concentração, descentralização e conexão espaciais, incessantemente elaborados em geometria variável dos fluxos de informação global. (CASTELLS, 2003, p. 170).

Além disso, o ciberespaço já não possibilita o estabelecimento de limites, como idade e gênero para a participação e o reconhecimento dos sujeitos pertencentes ao grupo. O ciberespaço proporciona liberdades aos indivíduos, que criam personalidades, através de representação e encenação do eu, o que alarga a complexidade e as fronteiras de entendimento do que se pode caracterizar como categorias antigamente vistas como mais delimitadas, como é o caso da noção de juventude.

Percebemos que, muitas vezes, essa representação do eu virtual, acaba sendo assumida na cena presencial como um fenômeno complexo onde a personalidade fluida dos indivíduos se transporta entre sujeito e representação, universo presencial e virtual. Castells se refere a esse fenômeno, dizendo que:

[...] o espaço de fluxos e o tempo intertemporal são as bases principais de uma nova cultura, que transcende e inclui a diversidade dos sistemas de representação historicamente transmitidos: a cultura da virtualidade real, onde o faz-de-conta vai se tornando realidade (CASTELLS, 2003, p. 462).

Assim como acontece com o grupo dos Mods, a tensão entre tempo-espaço acaba se apresentando e, em alguns momentos, se dissipando, já que no fluxo das redes, o presente o passado, o futuro, o aqui e o lá, interagem entre si ao mesmo tempo. Assim, em alguns momentos, a apropriação e recriação por esses jovens de práticas culturais Mods e de outras

culturas nos mais variados contextos de tempo e espaço se misturam, e essa é a cena Mod que mais pode ser percebida no mundo contemporâneo. O ciberespaço, dentre suas mais variadas características, é considerado o espaço de socialização de maior acesso pelos grupos juvenis, e é um local onde as encenações e representações podem ser plurais e performáticas, menos gerando estigmas. Ou, se o geram, as conseqüências destes parecem ser menores.

Aqui cabe lembrar a importância das idéias de alguns críticos da modernidade para se caracterizar o debate em torno das definições sobre aspectos relacionados a um contexto pós-moderno, em que sujeitos como os Mods curitibanos e brasileiros buscam a construção de identidades nos espaços virtuais, por vezes com mais força e entusiasmo do que nos espaços virtuais. Antes, porém, é relevante destacar que não podemos, porém, confundir os termos pós-modernidade e pós-modernismo. Usando o pensamento de Eagleton, podemos captar o que diferencia um de outro, ao definir pós-modernismo:

[...] Pós-modernismo é um estilo de cultura que reflete um pouco essa mudança memorável por meio de uma arte superficial, descentrada, infundada, auto-reflexiva, divertida, caudatária, eclética e pluralista, que obscurece as fronteiras entre a cultura “elitista” e a cultura “popular”, bem como entre a arte e a experiência cotidiana. [...] (EAGLETON, 1998, p. 07).

Para alguns estudiosos, após a crítica e a descrença em relação ao modelo de sociedade moderna, chega-se aos dilemas da chamada pós-modernidade, e à configuração social atual. Muitos nomes foram utilizados pelos teóricos para se referir a essa nova conjuntura. Para Marc Augé (2005), vivemos uma supermodernidade, quando leva em consideração principalmente a existência de excessos de informação, de individualismo, de diferenças, de espaços, e também pela existência de não-lugares, ou seja, locais de passagem de idas e vindas. Já Gilles Lipovétsky (2004), reconhece o período em que vivemos como uma hipermodernidade, na qual a aceleração de todos os processos é exacerbada, e tudo é elevado à potência do mais, sendo apresentado aos sujeitos, segundo o autor, o hiperconsumo, a hipermídia, entre outros “hipers”. Zygmunt Bauman, já citado, descreve a modernidade líquida, comparando a rapidez em que as mudanças sociais ocorrem com as propriedades químicas dos fluidos.

Esses críticos da contemporaneidade concordam que nada é fixo e sólido, análise que pode problematizar as próprias tentativas de definições e a validade de algumas interpretações. Jean-François Lyotard (2002), filósofo francês, definiu pós-modernidade ao analisar o mundo ocidental contemporâneo, considerando-o como uma formação social que está sendo retraçada e redescrita sob o impacto do fim da predominância da influência religiosa, da democratização, da informatização e do consumismo, o mapa e o status do conhecimento. O crítico literário e teórico marxista norte-americano Fredric Jameson compartilha dessa mesma definição de pós-modernidade, embora também fale em capitalismo tardio (1996). E Anthony Giddens usa as denominações capitalismo tardio ou modernidade tardia para destacar a decadência da sociedade capitalista (2002).

Assim, percebemos que as abordagens, focos de análises e mesmo as terminologias são várias, embora muitas das características apresentadas para o diagnóstico contemporâneo sejam consensuais, como por exemplo: fragmentação; aceleração das transformações com destaque para a preponderância das novas tecnologias de comunicação e informação; excesso de informações; diluição das fronteiras; aumento dos fluxos migratórios; compressão das noções de tempo e espaço; perda de sentido das identidades tradicionais e de suas comunidades; diminuição do papel do Estado Nacional; entre outros aspectos.

Em *Modernidade e Identidade*, Giddens destaca como as características radicalizadas da modernidade interferiram na criação de novos mecanismos de construção auto-identitária dos sujeitos, atingindo todas as dimensões da vida pessoal no âmbito das subjetividades dos indivíduos. As interconexões cada vez maiores entre as esferas do global e da vida pessoal, representadas especialmente nos ambientes virtuais que os sujeitos de nossa pesquisa transitam, os obrigam a repensar sua formação identitária, reposicionando-se em torno de estilos de vida que abarcam uma preocupação com o corpo e a auto-realização na busca de uma relação direta com resultados imediatos para se mostrar quem se é. Dessa forma, a ansiedade perpassa a lógica da construção auto-identitária que precisa expressar-se na apropriação do próprio corpo e dos objetos do cotidiano. Essa característica, das transformações constantes e ansiedades do eu, de certa forma, prejudica os caminhos da auto-reflexividade, apontados por Giddens para que os sujeitos possam lidar com os problemas da modernidade, pois as pessoas adotam estilos de vida como

sinônimos de identidades, de sentidos de pertencimento, orientados pela lógica veloz da descartabilidade do consumo de produtos e significações na sociedade capitalista. (GIDDENS, 2002) São precisamente esses aspectos que podemos observar no estudo do grupo Mod curitibano, em que jovens buscam num grupo cultural a construção de uma identidade organizada principalmente em torno de um estilo de vida, que se mostra no consumo e apropriação de produtos culturais ligados à história da cultura juvenil do rock, predominante na sociedade capitalista desde meados do século XX.

Nesse estudo, retomamos também algumas idéias de Stuart Hall para se pensar a construção de identidades culturais no contexto da pós-modernidade, onde estão em jogo as transformações das concepções de sujeito e a noção estabelecida anteriormente de que as identidades eram compostas por características essencializadas e fixas de determinados indivíduos e seus grupos de origem ou escolha. Hall chama particular atenção para o fato de que o sujeito da pós-modernidade se vê frente ao desafio de lidar com múltiplos processos de identificação e realizar performances diferentes, conforme sua inserção nos grupos e no contexto no qual organiza sua vida cotidiana. (HALL, 2006) Processos que são amplamente visíveis nas práticas culturais dos grupos como os Mods curitibanos e brasileiros no ambiente virtual.

Também nessa linha de análise das performances identitárias dos Mods, a leitura de Beatriz Sarlo (2000) foi de fundamental importância para se compreender a complexidade e a polifonia das expressões identitárias de grupos culturais como este que estudamos, quando observamos as análises desta autora sobre as performances identitárias juvenis na Argentina em espaços públicos de consumo cultural, como o shopping center, a danceteria e a lan house. Lidar com as performances identitárias dos Mods nas comunidades virtuais nos revelou que as experiências de sociabilidade em rede vividas por esse grupo cultural juvenil podem nos dizer muito sobre os dilemas do nosso tempo presente, cujo mercado coloca a cultura juvenil numa significação mítica, glamourosa. Segundo Sarlo, prevalece a insistência de um imaginário sem asperezas, brilhante, que transforma os sujeitos em principais consumidores de novos produtos desta cultura juvenil, que pode ser problematizada ao ser estudada e desconstruída, apontando limites, ambigüidades, contradições. (SARLO, 2000)

Para entendermos a especificidade dos processos de construção identitária dos Mods por meio dos produtos que consomem em torno dessa cultura juvenil, foi importante problematizar a utilização de múltiplas linguagens na composição dos discursos do grupo, muitas delas advindas das características dos produtos culturais em circulação e apropriação. Nesse sentido, foi necessário traçar um panorama sobre algumas viradas, ou, rupturas, nas ciências humanas no final do século XX, já sistematizadas nos mais recentes balanços teóricos feitos por Terry Eagleton (2005) e Fredric Jameson (2006). Alguns teóricos chamam de primeira virada a “virada lingüística”, que abre espaço para a análise dos grupos tendo em vista a construção de seus discursos. A segunda virada é reconhecida como “virada cultural” sociológica e antropológica, a partir da concepção dos grupos como reconstrutores das representações que apropriam no seu cotidiano. A partir dessa virada cultural, passamos a entender as culturas como plurais, mixadas e recriadas a todo momento. E a dimensão cultural como fundamental para o entendimento da vida contemporânea dos sujeitos em sociedade. Para Eagleton:

(...) Cultura sempre tinha sido a respeito de signos e representações; mas agora tínhamos uma sociedade inteira que permanentemente desempenhava papéis diante do espelho, amarrando tudo que fazia num vasto mega-texto, moldando, a todo momento, um fantasmagórico espelhamento de seu mundo, duplicando-o ponto por ponto. Isso era conhecido como computadorização. Ao mesmo tempo, cultura, no sentido de identidade, havia se tornado ainda mais urgente. (...) (EAGLETON, 2005, p. 78-79)

Assim, com a evolução tecnológica, essa concepção foi ampliada, gerando uma nova virada. A terceira virada, característica do século XXI é a “virada visual”, que proporciona análise de documentos audiovisuais como produtores de signos e sentidos que influenciam diretamente nas relações sociais. Assim, foi possível contextualizar as novas visões sobre as culturas, acompanhando o dinamismo das relações sociais, acelerados pela emergência da rede de comunicações virtual, pela evolução dos meios de comunicação e pelo desenvolvimento do mercado de produtos culturais. De certa forma, as ritualidades da sociabilidade presencial são recriadas no ambiente virtual, através das discussões sobre os temas, e sobre a importância de determinados elementos culturais para o grupo. Podemos dizer, assim, que a discussão mantém viva o grupo na rede, e é esse o ritual de alívio de tensões, proporcionado pela cena virtual.

Essas análises se fazem importantes, pois conectam amplos campos do conhecimento, como antropologia, sociologia e cibercultura, tentando estabelecer uma ponte dentro do novo paradigma científico da complexidade e da inter/multidisciplinaridade, que são as áreas que pretendemos integrar com o presente artigo proposto, a fim de melhor compreendermos as práticas sociais de grupos como o dos Mods, e, em âmbito geral, de grupos culturais da cultura da mobilidade.

Entendemos assim, o grupo dos Mods curitibanos e brasileiros, com suas expressões identitárias em comunidades virtuais, como mais uma das manifestações culturais híbridas ou interculturais do mundo contemporâneo, ao mesmo tempo um fenômeno urbano metropolitano e da cultura da mobilidade. Apontamos também os dilemas e as divergências presentes na tentativa do grupo em conviver com a delimitação de uma identidade coletiva fixa e a fluidez dos processos de identificação na pós-modernidade, onde existem espaços desterritorializados que potencializam diferentes formas de socialização e identificação, cuja interação e a diversidade geram aos atores sociais possibilidades de novas formas de cidadania para além daquelas que mais reconhecemos como legítima e formal, ou seja, uma cidadania cultural, para alguns uma cidadania do consumo, este visto como prática social complexa, não mais restrita a uma dimensão de simples passividade e oposição aos modos de sociabilidade da sociedade contemporânea.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- AUGÉ, Marc. **Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Tradução: Maria Lúcia Pereira. 5 ed. Papirus: Campinas, SP, 2005.
- BARNES, Richard. **Mods!** 2 ed. Londres, Inglaterra: Plexus Publishing, 1991.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Jorge Zahar. Rio de Janeiro. 2001.
- CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. Tradução de Helpisa Pezza Cintrão e Ana Regina Lessa. 3 ed. São Paulo: EDUSP, 2000.
- _____. **A globalização imaginada**. São Paulo: Iluminuras, 2003.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Vol. 1. 7 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.
- _____. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- _____. **O poder da identidade**. (A Era da informação: economia, sociedade e cultura, vol. 2) 3a ed., São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- EAGLETON, Terry. **As ilusões do pós-modernismo**. Rio e Janeiro: Jorge Zahar Editor. 1998.

- FONTANELLA, F.I.; PRYSTHON, N.F.. **Trocando figurinhas: sobre Orkut, frivolidades, neotribalismo e flanêrie**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 27., 2004. Porto Alegre. Anais... São Paulo: Intercom, 2004. CD-ROM. <http://hdl.handle.net/1904/17791>
- GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- JAMESON, Fredric. **Pós-Modernismo**. A lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 1996.
- LEMOS, André. **Cibercultura e mobilidade: a era da conexão**. IN: Derivas: cartografias do ciberespaço. Organizadora: Lucia Leão. Annablume Editora: São Paulo. 2004.
- LIPOVETSKY, Gilles; CHARLES, Sebastien. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.
- LOPES, Daniel. **Public.Fotki**. Disponível em: <http://public.fotki.com/8pow/12_festa_pow!/12poow_009.html> Acesso em: 13 ago 2008.
- LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. 7 ed., Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.
- Orkut**. Comunidade Mods Brasil e comunidades relacionadas. Disponível em: <www.orkut.com.br>. Acesso em: set 2008.
- RAWLINGS, Terry. **Mod: A very British phenomenon**. Clean Living under difficult circumstances. London – UK: Omnibus Press, 2000.
- SANTAELLA, Lucia. **Sujeito, subjetividade e identidade no ciberespaço**. IN: Derivas: cartografias do ciberespaço. Organizadora: Lucia Leão. Annablume Editora: São Paulo. 2004.
- _____, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. 3 ed. PAULLUS: São Paulo. 2003.
- SANTOS, Andrea Paula dos. **Imagens e sons de histórias do tempo presente e do imediato: identidades e concepções de sujeito, memórias e subjetividades em (des)construção no cotidiano da História**. Revista de História Regional 12(1): 101-129, Verão, 2007.
- SARLO, Beatriz. **Cenas da vida pós-moderna: intelectuais, arte e vídeo-cultura na Argentina**. 2 ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2000.