



Cidade de Deus e as Representações Sociais de lugar violento¹.

Bruno Dias FRANQUEIRA²

Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES.

Universidade Vila Velha, Vila Velha, ES.

RESUMO

Este artigo apresenta uma reflexão baseada em pesquisa cujo objetivo foi apreender as representações sociais de lugar violento. Participaram desta pesquisa cem sujeitos, divididos em dois grupos; o Grupo 01 foi formado por 50 moradores de bairros de classe média e alta e o Grupo 02 formado por 50 moradores de bairros periféricos dos municípios de Vitória e Vila Velha, ES. O aporte teórico e metodológico empregado foi a Teoria do Núcleo Central das Representações Sociais. Os resultados indicam a pobreza, o tráfico e a violência como elementos centrais das representações sociais, elementos estes também presentes nas evocações apreendidas a respeito do filme Cidade de Deus.

PALAVRAS-CHAVE: Representações Sociais; Pobreza Urbana; Violência Urbana; Cidade de Deus.

1. CIDADE DE DEUS: RETRATO DE VIOLÊNCIA E POBREZA

A cinematografia brasileira dos anos 1990 e da primeira década deste século foi caracterizada por um grande número de produções que narravam a violência dos centros urbanos nos cenários empobrecidos das favelas. Cidade de Deus (2002), dirigido por Fernando Meireles, é considerado por Coutinho (2009) a síntese da produção deste período do cinema nacional. Denominado Cinema de Retomada, este momento cria uma relação direta entre violência, criminalidade e favelas, suscitando discussões sobre os efeitos da ruptura com o silêncio e invisibilidade a que os pobres estavam relegados. Binkowski afirma que “Num certo pacto de violência, as favelas e as zonas marginalizadas, acinzentadas e esquecidas socialmente, recuperam sua visibilidade através de um show de mortes em massa” (BINKOWSKI, 2010, p.80).

¹ Trabalho apresentado no DT 04 – Comunicação Audiovisual do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 28 a 30 de junho de 2012

² Mestre em Psicologia pela Universidade Federal do Espírito Santo, email: brunofranq@yahoo.com.br.



Esta visibilidade implica a formação de conhecimento e apropriação de conteúdos por partes dos grupos sociais que opinam e os compartilham através da comunicação entre os indivíduos ou dos meios de comunicação de massa, intensificando a violência e a pobreza como objetos de representações sociais.

Em *Cidade de Deus*, a favela é lugar propício a assassinatos, brigas de gangues, tráfico de drogas, furtos, estupros e toda espécie de violações à lei. Coutinho (2009, p.9) destaca que “é nesse contexto, de uma cultura capaz de se relacionar com a miséria e violência com orgulho, fascínio e terror, que podemos analisar os filmes brasileiros contemporâneos que se voltam para esses temas”.

Cidade de Deus mostra desde suas primeiras cenas a violência e os espaços da favela. Crianças e adolescentes fortemente armados correm atrás de uma galinha e deparam-se com a polícia. Assim começa uma narrativa circular que envolve a história da criminalidade na comunidade *Cidade de Deus* no Rio de Janeiro desde os anos 1960.

Em voz *off*, o personagem Buscapé relata histórias como a do Trio Ternura, grupo que cometia pequenos assaltos e, em alguns casos, oferecia à comunidade participação no produto do roubo, e de Zé Pequeno, traficante temido que se apresentava um jovem intolerante, violento e com um prazer imenso em matar.

Em *Cidade de Deus*, às vielas com casas sujas e pobres, à violência, às agressões e ao tráfico de drogas somam-se as reproduções imagéticas de uma comunidade abandonada pelo Estado e de uma polícia corrupta comprometida com o tráfico. Tais processos sociais, comuns à agenda da cinematografia brasileira contemporânea, atuam como mediadores na formação de representações sociais.

O cinema, como os demais meios de comunicação, possui papel importante na formação e disseminação ou difusão dessas representações. Espíndula *et al* (2006), citando Bauer, Gaskell e Allum (2002), afirmam que analisar o conteúdo veiculado nos meios de comunicação nos possibilita conhecer concepções advindas dos agentes produtores das mensagens, bem como do público receptor daquele material.

Por intermédio dos meios de comunicação são expressos os hábitos, os costumes e as culturas que podem evidenciar o pensamento social vigente e permitir avaliar suas implicações. Através do filme *Cidade de Deus* – bem como em outros do cinema



brasileiro contemporâneo – a violência e a pobreza se afirmam como fenômenos de representações sociais que se estabelecem no cerne dos grupos que opinam e compartilham os saberes adquiridos. Delimitar, pois, os conceitos fundamentais da Teoria das Representações Sociais se faz necessário para a exposição e reflexão dos dados da pesquisa.

2. REPRESENTAÇÕES SOCIAIS

A Teoria das Representações Sociais (TRS) desenvolvida por Serge Moscovici através de seu estudo intitulado *La psychanalyse: son image et son public*, publicado no ano de 1961, constitui-se como aporte teórico fundamental deste artigo. Com este estudo, Moscovici pretendia compreender de que forma os pensamentos científicos adquiriam significações nos grupos sociais populares.

Os diferentes grupos sociais, segundo Moscovici (2003), desenvolvem um conhecimento baseado no senso comum, denominado por ele como universo consensual. Segundo Sá (1996) citando Jodelet (1989) uma representação social trata-se de “uma forma de conhecimento, socialmente elaborada e partilhada, que tem um objetivo prático e concorre para a construção de uma realidade comum a um conjunto social” (JODELET, 1989a apud SÁ, 1996, p.32). A construção partilhada e coletiva de representações está vinculada às interações dos indivíduos nas conversas face a face e com os meios de comunicação de massa. Nos bares, nos lares, sindicatos, escolas, empresas, instituições, ou noutros grupamentos humanos é que se realizam as trocas permissoras destas formulações. As Representações Sociais são visões de mundo acerca dos objetos que cercam os indivíduos. Segundo Abric, as Representações Sociais são

Uma visão funcional do mundo, que, por sua vez, permite ao indivíduo ou ao grupo dar um sentido às condutas e compreender a realidade através do seu próprio sistema de referências; permitindo assim ao indivíduo se adaptar e encontrar um lugar nesta realidade (ABRIC, 1998, p.28).

Os meios de comunicação de massa ampliam a percepção social acerca dos diversos assuntos que constituem as conversações diárias ao projetá-las insistentes em suas agendas. Homogeneízam corpos, gostos, práticas, condutas e formam um perfil social a ser alcançado e mantido, até que outro modelo se faça mais interessante.



Almeida (2005, p.122) indica que as representações sociais ajustam-se a partir de “três aspectos importantes: a comunicação, a (re)construção do real e o domínio do mundo”. O aspecto da “comunicação” oferece códigos para trocas e para a nomeação e classificação do mundo, das histórias individuais e coletivas. A “(re)construção” do real implica uma constante dinâmica entre comunicação e representação, capaz de possibilitar aos sujeitos a reconstrução das realidades cotidianas, que só podem ser pensadas a partir das interações entre indivíduos ou grupos e os objetos sociais. Por fim, o “domínio do mundo”, permite que o indivíduo se situe no mundo e o domine.

Os meios de comunicação exercem importante papel na comunicação dos conteúdos do mundo às sociedades, na construção de realidades e no domínio do mundo por meio do conhecimento daquilo que, sem os *media*, os grupos não conseguiriam acesso.

2.1 Abordagem Estrutural e a Teoria do Núcleo Central

A teoria do núcleo central das representações sociais foi proposta em 1976 por Jean-Claude Abric e sua hipótese central diz respeito à organização interna das representações sociais. Segundo Almeida (2005) a teoria indica que toda representação está organizada em torno de um núcleo, um elemento fundante, composto por “um ou mais elementos, mais estáveis, coerentes, consensuais, e historicamente definidos” (ALMEIDA, 2005, p.132). A presença de um núcleo estruturante de uma representação implica a presença de elementos periféricos a ele associados. Em torno do núcleo, então, organizam-se os elementos periféricos, essenciais ao conteúdo das representações por ocasião dos seus componentes mais acessíveis, mais vivos e mais concretos.

Entre as principais técnicas para a apreensão das representações sociais, Sá (1996) destaca a “associação ou evocação livre”. Esta consiste em pedir aos sujeitos que indiquem palavras ou expressões que lhes venham à lembrança imediatamente a partir de um termo indutor apresentado pelo pesquisador (SÁ, 1996).

Esse método possibilita, segundo Abric (1994a) citado por Sá (1996, p.116), “criar um conjunto de categorias, organizadas em torno destes termos, para assim confirmar as indicações sobre seu papel organizador das representações”. A partir da combinação dos critérios de frequência de evocação e da ordem média de evocação de cada palavra que



se torna possível levantar quais são os elementos que pertencem ao núcleo central. Esse procedimento resulta um quadro composto de quatro quadrantes no qual os elementos são organizados segundo graus de centralidade. O quadrante superior esquerdo envolve os elementos mais suscetíveis a pertencerem ao núcleo central da representação, pois são os mais frequentes e mais prontamente evocados. Os demais quadrantes indicam os elementos periféricos das representações. Este foi o método escolhido para a realização da pesquisa que originou este artigo.

3. MÉTODO

Os dados apresentados e discutidos neste artigo são um extrato da pesquisa para a dissertação de mestrado do autor, coletada e defendida em 2011. Os participantes foram distribuídos em dois grupos distintos, cada grupo composto por 50 indivíduos com faixa-etária entre 16 e 35 anos, de ambos os sexos. Intentamos com a formação de dois grupos, uma análise comparativa entre sujeitos que vivem realidades sociais diferentes, mesmo morando em um mesmo perímetro urbano. O critério para a composição dos grupos principia pela localização geográfica das residências dos participantes, moradores das cidades de Vitória, capital do Estado do Espírito Santo e Vila Velha, município pertencente à Região Metropolitana da capital de Estado. O Grupo 01 foi formado por moradores de bairros considerados de classe social alta ou média/alta (A e B) e o Grupo 02 por moradores de bairros considerados periféricos e/ou com renda média/baixa ou baixa (classes C, D e E). Outro critério para a escolha dos participantes foi a exigência de ter assistido ao filme *Cidade de Deus*, não importando há quanto tempo a audiência havia acontecido.

O instrumento de coleta de dados foi um questionário semiestruturado com perguntas fechadas, para evocações livres de termos e/ou expressões e uma questão aberta. O terceiro bloco de perguntas do questionário, nomeado *Sobre cinema, violência e pobreza*, foi empregado para a formulação deste artigo. O questionário foi aplicado individualmente ou em pequenos grupos de indivíduos, não sendo permitido o conhecimento das respostas por qualquer outra pessoa além do pesquisador. Nos momentos em que respondentes estiveram no mesmo recinto, estes foram devidamente distanciados para que a privacidade fosse mantida.



O software EVOC foi utilizado para a análise da questão de evocação livre de palavras e expressões acerca dos termos indutores “filme Cidade de Deus”. Para as demais questões foram realizadas análises de conteúdo com o estabelecimento de categorias de palavras, utilizando-se o critério de semelhança semântica.

4. REPRESENTAÇÕES SOCIAIS EM “CIDADE DE DEUS”.

As tabelas que se seguem apresentam o núcleo central e elementos periféricos das representações de lugar violento e as baseadas no filme Cidade de Deus. Nestas tabelas, “*f*” significa “frequência de evocações” e “OME” designa “Ordem média das evocações”. Como nosso intuito é verificar as representações formuladas a partir da reprodução fílmica, a Tabela 01 que exhibe as representações de lugar violento serve apenas de suporte para a exploração dos dados da Tabela 02, responsável pela demonstração das representações no filme Cidade de Deus.

A Tabela 01 apresenta elementos comuns nos núcleos centrais entre os dois grupos: drogas, tráfico-drogas-armas, violência. As diferenciações ficam por conta de “armas” para o Grupo 01 e “mortes” para o Grupo 02. Entre os elementos periféricos, também são encontradas evocações comuns, assim como “medo”, “pobreza” e “polícia”.

Tabela 01 – Evocações para o termo indutor “lugar violento”.

GRUPO 01					
$f \geq 15$ e $OME < 2,8$			$f \geq 15$ e $OME \geq 2,8$		
Atributos	<i>f</i>	OME	Atributos	<i>f</i>	OME
Armas	15	2,733	Medo	15	2,867
Drogas	18	2,500			
Tráfico-drogas-armas	24	2,167			
Violência	25	2,440			
$F < 15$ e $OME < 2,8$			$F < 15$ e $OME \geq 2,8$		
Atributos	<i>f</i>	OME	Atributos	<i>f</i>	OME
Favela	06	2,500	Infraestrutura-deficiente	06	3,167
Mortes	12	2,500	Bandidos	12	2,917
Pobreza	14	2,786	Descaso-governo	05	3,000
			Educação-precária	07	3,571
			Falta-segurança	11	3,455
			Polícia	08	3,750



GRUPO 02					
f _{>=12} e OME<2,7			f _{>=12} e OME _{>=2,7}		
Atributos	f	OME	Atributos	f	OME
Drogas	27	2,111	Armas	12	3,000
Mortes	25	2,360			
Tráfico-drogas-armas	18	1,889			
Violência	27	2,630			
F<12 e OME<2,7			F<12 e OME _{>=2,7}		
Atributos	f	OME	Atributos	f	OME
Bandidos	11	2,636	Educação-precária	06	3,000
Medo	06	1,833	Falta-segurança	08	3,750
			Pobreza	05	3,200
			Polícia	06	3,167
			Prostituição	10	2,900

A evocação do termo “violência” para representar um lugar violento, não soa redundante quando pensamos na pluralidade permitida ao termo. As violências surgem em âmbitos múltiplos, contextos plurais, com “diferentes graus de visibilidade, de abstração e de suas alteridades” (MISSE, 1999, p.43). Assim se dá nas cidades, assim como também em Cidade de Deus. A violência física, a violência na forma de opressão pelo poder, a humilhação dos mais fracos.

O usuário de drogas está representado pela evocação “drogas”, diferenciando-se daquele que a comercializa, assim como comercializa as armas, identificado em “tráfico-drogas-armas”.

Para os jovens e adultos de classe média e média-alta (Grupo 01) as “armas” são muito importantes e, portanto, muito lembradas ao relacionar contextos de lugares pobres. Para os moradores de bairros periféricos e pobres (Grupo 02), as mortes marcam muito as representações de pobreza dos lugares.

4.1 Núcleo Central das representações sociais em “Cidade de Deus”.

Cidade de Deus tem as mazelas do povo brasileiro como *leit motiv*. Trata a favela, o tráfico e a violência de forma contundente, por isso surge como espaço para discussão das representações de lugar violento.



A Tabela 02 nos possibilita visualizar, tanto para o Grupo 01 quanto para o Grupo 02, os seguintes elementos no núcleo central: pobreza, tráfico-drogas-armas e violência.

Tabela 02 – Evocações para o termo indutor “filme Cidade de Deus”.

GRUPO 01					
f _{>=09} e OME<2,9			f _{>=09} e OME>=2,9		
Atributos	f	OME	Atributos	f	OME
Pobreza	20	2,650	Armas	10	3,200
Tráfico-drogas-armas	15	2,600	Bandidos	11	3,091
Violência	39	1,949	Drogas	19	3,105
			Favela	12	3,000
F<09 e OME<2,9			F<09 e OME>=2,9		
Atributos	f	OME	Atributos	f	OME
Personagens	08	1,375	Desigualdade	06	3,667
Tristeza-sofrimento	06	1,500	Falta-oportunidade	05	4,400
			Mortes	07	3,571
GRUPO 02					
f _{>=07} e OME<2,7			f _{>=07} e OME>=2,7		
Atributos	f	OME	Atributos	f	OME
Pobreza	22	2,091	Armas	08	3,125
Tráfico-drogas-armas	20	2,500	Bandidos	07	2,714
Violência	35	2,143	Drogas	21	3,333
			Mortes	15	2,800
F<07 e OME<2,7			F<07 e OME>=2,7		
Atributos	f	OME	Atributos	f	OME
Personagens	05	2,000	Corrupção	05	3,400
			Favela	05	2,800

Entre os termos, “Violência” é o mais marcante para os dois grupos de referência, visto que apresenta grande frequência e tem baixa ordem média de evocações. Retratadas de forma ficcional, as violências em Cidade de Deus têm base em acontecimentos reais, extratos da guerra entre quadrilhas do tráfico ao fim dos anos 1970, transformadas em espetáculo pela imprensa da época. Violências aplicadas com força física excessiva sobre outrem, resultando em lesões graves ou mortes, marcam o filme Cidade de Deus em todas as suas sequências.

Podemos destacar algumas cenas envolvendo agressões físicas ou assassinatos: a) o assalto ao motel, planejado por Dadinho e executado pelo Trio Ternura, revela muitos socos e tapas, sempre acompanhados de forte intimidação pelo uso de arma de fogo; b) Paraíba ao encontrar sua esposa mantendo relações sexuais com Marreco toma uma pá e



a espanca até a morte; c) A violência sexual se faz presente na cena do estupro da noiva de Mané Galinha por Zé Pequeno enquanto seus comparsas seguraram Galinha para que assistisse; d) A violência justificada pela desumanização do bandido acontece quando Mané Galinha mata o primeiro sujeito do grupo de Zé Pequeno. Logo após, populares surgem e ao invés de recriminá-lo pela ação o parabenizam dizendo frases como: “Legal! Você matou bem”, “Morreu, bem feito”; e) Uma sequência inteira de assassinatos, brigas, explosões e tiros marca o clímax da narrativa que se processa na guerra final entre as gangues; f) Zé Pequeno é assassinado à queima roupa pelos meninos do Caixa Baixa ao fim do filme. Sem que sejamos muito criteriosos no detalhamento das cenas, ou que sejamos sistemáticos catalogando todas as imagens que envolvem agressões físicas, podemos afirmar que as representações de Cidade de Deus apresentam a violência como seu aspecto fundamental por efeito da exacerbada exposição icônica do fenômeno na película.

Esta espetacularização da violência não afeta apenas o pensamento social acerca do filme. A maioria dos respondentes também acredita que as cenas de violência expressas no filme fazem parte do cotidiano das cidades onde moram: 68% no Grupo 01 e 70% no Grupo 02. Para nos auxiliar na compreensão das representações encontradas, propusemos aos participantes sintetizar a essência do filme numa breve sinopse. Algumas delas explicitam os dados expostos:

Sujeito 10 – Grupo 01

O filme busca retratar o cotidiano vivido nas periferias do Rio de Janeiro em relação à violência e ao narcotráfico. Demonstra as brigas pelo comando do tráfico e acompanha o crescimento de Zé Pequeno, um dos grandes comandantes do tráfico nas favelas.

Sujeito 12 – Grupo 01

O filme retrata a realidade de uma comunidade carente do Rio de Janeiro em diferentes épocas, focando na parte da violência.

Sujeito 42 – Grupo 01

É um filme que relata com a maior veracidade possível a violência nos morros cariocas, que afeta a vida de toda uma comunidade, pois transforma crianças e adolescentes de bem em pessoas violentas, que valorizam o poder trazido por armas e pelo tráfico de drogas.



Sujeito 55 – Grupo 02

O filme mostra a realidade, como são as vidas das pessoas nos morros pobres do Rio de Janeiro. Conta como os traficantes agem, como são as guerras deles para poderem tomar o morro do inimigo, e conta como é o fim de cada traficante.

Veracidade, retrato, realidade, realismo cultural. É assim apresentada a violência na comunidade Cidade de Deus. Imagens de ficção que são incorporadas à imagem que brasileiros e estrangeiros têm da Cidade do Rio de Janeiro. Uma violência que, segundo Nóvoa e Barros (2008), parece naturalizada, estetizada, reproduzindo a sentença de estar unida à miséria, às armas e ao tráfico de drogas numa reprodução da “fragmentação da realidade coisificada do mundo atual e seus fetiches” (NÓVOA; BARROS, 2008, p.178).

Através da montagem paralela de Cidade de Deus, a história do tráfico de drogas e armas na comunidade é contada em comunhão com as histórias dos personagens centrais da trama; a criação da “Boca dos Apês” é a primeira delas. A comercialização, procura do produto por viciados, está presente ao longo da narrativa. O próprio Buscapé, personagem que estampa a virtude do morador de bairros pobres que deseja subir na vida, participa como comprador e usuário de maconha em algumas cenas, adquirindo inclusive na “Boca dos Apês”. É possível mesmo identificar um número grande de cenas em que as duas drogas são usadas. Curiosamente, a maconha vem acompanhada de climas bucólicos, fins de tarde na praia, cenas de sexo entre personagens e a metamorfose ambulante de Raul Seixas como trilha sonora, enquanto, a cocaína é usada por Zé Pequeno em seus momentos de cólera, com os homens do seu grupo, e são acompanhadas de músicas de ritmos mais acelerados. Talvez, mais um aspecto da dicotomia entre bons e maus que se revela no filme.

O tráfico em Cidade de Deus muda completamente a vida na comunidade, algo se torna mais evidente quando deflagrada a guerra entre as gangues de Cenoura e Zé Pequeno. Buscapé salienta que o início da disputa pelo domínio do território do tráfico mudou radicalmente o cotidiano dos moradores ao ponto de comparar a Cidade de Deus com o Vietnã. No filme, o tráfico é o grande motivador da violência urbana.

A pobreza, a violência e o tráfico de drogas estão em associação direta em Cidade de Deus. Fenômenos sociais apresentados com sofisticados movimentos de câmera,



montagem ágil e roteiro com apelos aos estilos publicitários de linguagem. A espetacularização de processos sociais como a pobreza, a violência e o tráfico, à medida que se propõe apresentar o real, possibilita conversações cotidianas sobre os objetos sem que os indivíduos tenham necessariamente vivido de forma concreta tais situações.

A mediação signica do filme, assim como a mediação da imprensa noticiosa e dos atores sociais que compõem nossas redes de relacionamento, implica uma realidade representada, assim como salienta Abric (1998, p.27): “Não existe uma realidade objetiva a priori, mas sim toda realidade é representada”. Perguntados aos participantes se acreditavam que as cenas de violência apresentadas no filme ocorrem na cidade do Rio de Janeiro, 98% deles responderam positivamente. Quando perguntados se a pobreza do filme corresponde à pobreza das comunidades da cidade do Rio de Janeiro, 70% dos participantes responderam “sim”.

Neste contexto, o cinema contém núcleos da representação, “estrutura imagética em que se articulam, de uma forma mais concreta ou visualizável, os elementos do objeto da representação que tenham sido selecionados pelos indivíduos ou grupos em função de critérios culturais e normativos” (SÁ, 1996, p. 65). Representa-se imagetivamente o que se representa socialmente sobre os objetos.

Moscovici (2003) nos indica que as representações sociais são condizentes com nossa sociedade atual, com nossos aportes político, científico e humano. Crescem em proporção com a “heterogeneidade e flutuação dos sistemas unificadores – as ciências, religiões e ideologias oficiais – e com as mudanças que elas devem sofrer para penetrar a vida cotidiana e se tornar parte da realidade comum” (p.48). Reconhece que foram os meios de comunicação, os responsáveis por acelerar esse processo, pois “multiplicaram tais mudanças e aumentaram a necessidade de um elo entre, de uma parte, nossas ciências e crenças gerais puramente abstratas e, de outra parte, nossas atividades concretas como indivíduos sociais” (p. 48). A importância dos meios de comunicação reside também em sua propriedade de transmissor do signo mediador, pois as representações adquirem maior autoridade na medida em que os indivíduos recebem mais materiais através de sua mediação (MOSCOVICI, 2003).



Tráfico de drogas, violência e pobreza participam do núcleo central da representação de Cidade de Deus para os dois grupos. As centralidades se equivalem e indicam que Cidade de Deus exemplifica o pensamento social acerca dos objetos.

4.2 Elementos periféricos das Representações Sociais em “Cidade de Deus”.

Os elementos que compõem a periferia da representação social de Cidade de Deus, ou seja, os termos de menor lembrança e em condição mais esparsa, indicam ainda fatores sociais de desvalorização do local, como “favela” e “desigualdade-social” e elementos relacionados ao tráfico e violência como as “armas” e as “drogas”. Os personagens também recebem destaque também nas descrições gerais do filme feitas pelos participantes.

Sujeito 09 – Grupo 01

Cidade de Deus é um filme que passa numa comunidade pobre do Rio de Janeiro. A história aborda a desigualdade social, a repressão e o descaso das autoridades na década de 60 aonde Dadinho torna-se o bandido mais perigoso e temido do local. No começo dos anos 80 Zé Pequeno e Mané Galinha disputam o controle do narcotráfico na comunidade, dando origem a uma guerra sem precedentes.

Sujeito 41 – Grupo 01

O filme se passa em favela do Rio de Janeiro, conhecida como Cidade de Deus. No começo do filme três ladroes assaltam um caminhão de gás e distribuem à comunidade. Uma criança, chamada Dadinho, ao ver essa, e outras cenas, decide seguir o caminho do tráfico, diferente de Buscapé que, mesmo sendo usuário de droga, decide virar fotógrafo. Dadinho se torna um dos traficantes mais poderosos do Rio de Janeiro. Estoura uma guerra na Cidade de Deus e Dadinho, que agora se chama Zé Pequeno, é assassinado e Buscapé fotografa a cena, o que o fez ganhar um emprego em um jornal.

Sujeito 69 – Grupo 02

O Dadinho (Zé Pequeno) cresce no meio da vagabundagem. Desde cedo é envolvido no crime. Cresceu, tomou as bocas de fumo e viveu em guerra com Mané Galinha.

A periferia mais próxima do Grupo 01 apresenta os seguintes termos: “Armas”, “Bandidos”, “Drogas”, “Favela”. No Grupo 02 o mesmo quadrante é integrado por “Armas”, “Bandidos”, “Drogas” e “Mortes”.

Favela, partícipe do segundo quadrante no Grupo 01 figura na periferia mais distante na representação estruturada pelo Grupo 02. Por sua vez, o termo *Mortes*, integrante da



periferia próxima no Grupo 02, compõe a periferia mais distante na representação elaborada pelo Grupo 01. Há exatamente uma inversão entre os grupos na ordem dos elementos.

“Armas”, “Bandidos”, “Drogas”, “Favela” e “Mortes” são elementos que compõem mutuamente as representações de lugar violento. A palavra “Drogas” também surge na representação de lugar pobre.

Na zona de contraste do Grupo 01 encontramos os elementos “Personagens” e “Tristeza-sofrimento”. A zona de contraste do Grupo 02 é formada apenas por Personagens. Como ocorrido anteriormente, ao identificar as representações de “lugar pobre”, os sentimentos negativos de tristeza e sofrimento são evocados por participantes de bairros onde é maior o poder aquisitivo. Os participantes do Grupo 02, que são moradores de bairros com índices mais altos de violência e pior condição financeira, não expressaram sentimentos de tristeza por residir nestes lugares. As dificuldades foram muito apontadas, bem como as deficiências e precariedades, mas sentimentos negativos não fazem parte das representações dos membros deste grupo.

Ter como referencial para a felicidade a satisfação de desejos materiais, a qualidade de moradia, de acumulação de bens, de desfrute de produtos culturais, dentre outros aspectos, pressupõe a existência de critérios de avaliação diferenciados para o Grupo 01. Para eles a concepção de viver na escassez e precariedade que bairros pobres têm por característica, resulta em infelicidade e sofrimento.

A periferia mais distante (quadrante inferior direito) do Grupo 01 abriga as palavras/expressões “Desigualdade”, “Falta-oportunidade” e “Mortes”. O Grupo 02 tem em sua periferia mais distante as palavras “Corrupção” e “Favela”.

“Desigualdade” e “Falta de oportunidade” são igualmente características das representações dos grupos sobre lugar pobre. “Mortes”, “Corrupção” e “Favela” são elementos também encontrados nas representações de lugar violento.

Os elementos que compõem as representações sociais e de memória em Cidade de Deus operam um sistema central nas produções cinematográficas brasileiras da virada do século: violência, tráfico, pobreza e favela. Estes são os fatores essenciais das estéticas do realismo literário e cinematográfico que visam abordar as conflituosas experiências da



modernidade urbana no Brasil e também das representações sociais de lugar pobre e de lugar violento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O filme *Cidade de Deus* apresenta representações análogas às representações encontradas para o termo indutor “lugar violento”. Seu roteiro privilegia, em várias cenas, as enunciações de crimes, mortes, tráfico e pobreza, entre tantos outros elementos. As apresentações imagéticas destas ações são tão significativas que se sedimentam no núcleo central da própria representação do filme a partir dos elementos *tráfico de drogas e armas, pobreza e violência*. Os elementos constituintes das periferias das representações do filme evidenciam ainda mais a conformidade com os elementos de representação de violência e pobreza. O filme *Cidade de Deus* configura-se então, ao mesmo tempo retrato de lugar pobre e de lugar violento (resguardada a devida acentuação dos fatos em decorrência de sua natureza ficcional).

Os elementos de representação do filme *Cidade de Deus* indiciam a relevância do papel dos meios de comunicação na formação de representações sociais e memória social. Os meios de comunicação reproduzem as representações vigentes, assim como reproduzem histórias reais, imaginários sociais e ideias individuais. As agendas dos *media* na contemporaneidade brasileira se abrem para as periferias, para os empobrecidos, para os “interesses populares”, para relatos de atos violentos da criminalidade, para os acidentes nas estradas, para a corrupção política, entre outros. A informação industrializada projeta a cultura da violência e a estética da fome nos meios de comunicação de massa.

O compartilhamento de elementos de representação no filme *Cidade de Deus*, por grupos com distintas condições sociais e ocupações geográficos dos municípios pesquisados, suscitam uma aquisição de conhecimentos advinda de sistemas de comunicação iguais ou semelhantes, aspecto elementar das mensagens massivas da imprensa e da indústria do entretenimento.

A reflexão acerca das conexões entre os conceitos de representações sociais e memória social podem ser ainda muito mais exploradas em pesquisas das áreas de ciências humanas, sociais ou naturais. Os diferentes produtos da comunicação servem de objetos



primorosos para tais discussões e apresentam as características fundamentais para uma exploração densa e aprofundada. Explorá-los é tarefa necessária para uma melhor compreensão dos contextos psicossociais em que vivemos.

REFERÊNCIAS

ABRIC, Jean-Claude. A abordagem estrutural das representações sociais. Em MOREIRA, A.S. & OLIVEIRA, D.C. **Estudos interdisciplinares de representações sociais**. Goiânia: AB Editora, 1998.

ALMEIDA, Angela Maria de Oliveira. A pesquisa em representações sociais: proposições teórico-metodológicas. In: SANTOS, M.F. & ALMEIDA, C.M. **Diálogos com a Teoria das Representações Sociais**. Maceió: UFAL/EFPE, 2005.

BINKOWSKI, Gabriel Inticher. Ônibus 174: leitura sobre uma certa ‘mancha’. **Psicologia & Sociedade**, São Paulo, n.22 (1), 78-83, 2010.

CLÉMENCE, Alain; GREEN, Eva G.T. & COURVOISIER, Nelly. Comunicação e ancoragem: a difusão e a transformação das representações. Em ALMEIDA, Angela Maria de Oliveira; SANTOS, Maria de Fátima de Souza & TRINDADE, Zeide Araújo, orgs. **Teoria das Representações sociais**, 50 anos. Brasília: Technopolitik, 2011.

COUTINHO, Lúcia Loner. *Favela-Movies e Favela-Series: Novas Representações na Produção Audiovisual Brasileira*. In: XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Curitiba, PR – 4 a 7 de setembro de 2009. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/2009/resumos/R4-1274-1.pdf>.

ESPÍNDULA, D.H.P., ARANZEDO, A.C., TRINDADE, Z.A. *et al.* (2006) “*Perigoso e violento*”: representações sociais de adolescentes em conflito com a lei em material jornalístico. **PSIC – Revista de Psicologia**, Vetor Editora, 7(2), 11:20. Disponível em: <http://pepsic.bvs-psi.org.br/pdf/psic/v7n2/v7n2a03.pdf>.

MISSE, Michel. **Malandros, marginais e vagabundos & a acumulação social da violência no Rio de Janeiro**. 1999. (Tese doutorado). Rio de Janeiro, Instituto Universitário de Pesquisas do Rio de Janeiro, 1999.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. Petrópolis: Vozes, 2003.

NÓVOA, Jorge & BARROS, José D’Assunção. **Cinema-história: teoria e representações sociais no cinema**. Rio de Janeiro: Apicuri, 2008.

SÁ, Celso Pereira de. **Núcleo Central das Representações Sociais**. Petrópolis: Vozes, 1996.

VAZQUEZ, Miguel Ángel Vidal & DIAZ, Miguel Clemente. A atração pela violência midiática. In: **Psico**, Vol.31, n°2, p.49-80, Porto Alegre, jul-dez 2000.