

LEONARDO BRANDÃO

CORPOS DESLIZANTES, CORPOS DESVIANTE:
A PRÁTICA DO SKATE E SUAS REPRESENTAÇÕES NO
ESPAÇO URBANO
(1972 – 1989)

DOURADOS
2006

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA GRANDE DOURADOS – UFGD
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA - MESTRADO**

**CORPOS DESLIZANTES, CORPOS DESVIANTES:
A PRÁTICA DO SKATE E SUAS REPRESENTAÇÕES NO
ESPAÇO URBANO
(1972 – 1989)**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em História pela Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), sob a orientação do Professor Doutor João Carlos de Souza.

**LEONARDO BRANDÃO
DOURADOS
2006**

LEONARDO BRANDÃO

**CORPOS DESLIZANTES, CORPOS DESVIANTES:
A PRÁTICA DO SKATE E SUAS REPRESENTAÇÕES NO
ESPAÇO URBANO
(1972 – 1989)**

COMISSÃO JULGADORA

DISSERTAÇÃO PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE

Presidente e Orientador PROFº DRº JOÃO CARLOS DE SOUZA – UFGD

2º Examinador PROFº DRº EUDES FERNANDES LEITE - UFGD

3º Examinador PROFº DRº MARCOS SILVA – USP

Dourados, _____ de _____ de 2006.

DADOS CURRICULARES
LEONARDO BRANDÃO

NASCIMENTO 25/02/1977 – SÃO PAULO/SP

FILIAÇÃO Murilo E. Brandão
Ana Cristina F. Brandão

2000/2004 Curso de Graduação – Licenciatura Plena e Bacharelado em História
Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC
Florianópolis/SC

À minha mulher Daniela Brandão.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os professores da UFGD pelas conversas e orientações, em especial ao meu orientador Dr. João Carlos de Souza, ao professor-reitor Dr. Damião Duque de Farias, ao professor Dr. Eudes Fernando Leite e ao professor Dr. Marcos Silva da USP. Também gostaria de agradecer, de uma forma especial, a mantenedora das Faculdades Integradas de Fátima do Sul, a Doutora Ively Monteiro, pela confiança e pelo incentivo a minha prática docente em sua instituição. Ademais, gostaria de prestar meus sinceros agradecimentos a todos que colaboraram com esta pesquisa, principalmente àqueles que me forneceram muitas das fontes utilizadas nesta dissertação, sem as quais esta seria impossível. Neste sentido, agradeço especialmente aos seguintes skatistas: Cesinha Chaves (RJ), Sidnei Mazzoco (SP) e Fernando (SC); ao professor Msc. Tony Honorato (PR) e ao meu tio Márcio Brandão. Não poderia deixar de agradecer também a revista *100% Skate* pelas informações e esclarecimentos sobre a prática do skate. Também gostaria de deixar registrado os meus agradecimentos a meus familiares: meu pai, Murilo E. Brandão, minha mãe, Ana Cristina F. Brandão e minha irmã, Lilian C. Brandão. Para finalizar, um agradecimento mais do que especial a minha mulher, Daniela Brandão, que por tanto me escutar, ler esta dissertação várias, várias e várias vezes, pode se considerar uma especialista neste assunto.

RESUMO

Esta dissertação teve por objetivo discutir a prática do skate de rua (streetskate) através de suas representações no espaço urbano. Partindo da análise de um vídeo-documentário norte-americano, intitulado “Dogtown and Z-Boys: Onde Tudo Começou”, desenvolveu-se uma série de questões pertinentes à corporeidade, à apropriação dos espaços urbanos e aos processos de identificação juvenis. Trata-se de uma pesquisa sobre a história do tempo presente, que atina para um período de transformações compreendido entre as décadas de 70 e 80 do século passado, caracterizado aqui como o da pós-modernidade. Após analisar o início do desenvolvimento do skate nos Estados Unidos, partiu-se para uma discussão dessa prática em território nacional, utilizando-se para tanto uma série de revistas, cartas, depoimentos e fotografias de skate. A associação entre esta atividade e a contracultura, assim como com o movimento do punk-rock e as artimanhas da indústria cultural, mostraram-se profícuas para melhor qualificar essas representações e apropriações do espaço urbano.

Palavras-chave: skate – contracultura – espaço urbano – corpo.

ABSTRACT

This work had for objective to argue the practical of skate of street (streetskating) through its representations in the urban space. Leaving of the analysis of a North American video-set of documents, intituled "Dogtown and Z-Boys: Where Everything Started ", a series of pertinent questions to the body, the appropriation of the urban spaces and to the youthful processes of identification was developed. One is about a research on the history of the present time, that hits upon for a period of transformations understood enters the decades of 70 and 80 of the passed century, characterized here as of after-modernity. After to characterize the beginning of the development of skate in the United States, was broken for the analysis of this practical in national territory, using itself for in such a way a series of magazines, letters, depositions and photographs of skate. The association between this activity and the contraculture, as well as with movement of the punk-rock and the cunnings of the cultural industry, had revealed good for a context understanding of this practical cultural.

Word-key: skateboard - contraculture - urban space - body

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Parede marcada por grafismos, p. 34.

Figura 2: Surfistas de “Dogtown”, p. 37.

Figura 3: Skatista “Z-Boy” na década de 1970, p. 45.

Figura 4: Piscina californiana na década de 1970, p. 57.

Figura 5: Half-pipe atual, p. 57.

Figura 6: Skatista num pátio escolar por volta de 1972, p. 59.

Figura 7: Skatista no Rio de Janeiro em 1975, p. 77.

Figura 8: Skatista segurando um skate de 1970 e outro atual, p. 88.

Figura 9: *Shapes* (pranchas) de skate da década de 1980, p. 89.

Figura 10: Anúncio publicitário de uma joelheira de skate em 1986, p. 97.

Figura 11: Skatista em São Paulo descendo um corrimão em 1988, p. 104.

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	12
-----------------------------	----

CAPÍTULO I

O SURF DE CONCRETO:

CORPO E ESPAÇO NA PRÁTICA DO SKATE

1.1 - Os reis de “Dogtown”: notas para uma reflexão.....	30
1.2 – Os “Z-Boys” e a Contracultura.....	34
1.3 - O corpo comunicativo e a reinvenção do skate pelo surf.....	46
1.4 - Identidades deslizantes: estilo, mercado e apropriações.....	51
1.5 - O nascimento do Skate Vertical.....	59
1.6 - No vaivém dos corpos: retomando algumas questões.....	65

CAPÍTULO II

CORPOS DESLIZANTES NO BRASIL

2.1 – No tempo do skate: ritmos e acelerações.....	71
2.2 – Entre praias e calçadas: algumas considerações sobre a introdução dos esportes no Rio de Janeiro.....	73
2.3 – Os olhares da Boa Vista.....	78
2.4 – Uma novidade deslizante: o skate na década de 70.....	83
2.5 – O skate e seu mercado em construção.....	88

CAPÍTULO III
IMAGENS DE UM ESPORTE REBELDE

3.1 – No ritmo do punk-rock.....	96
3.2 – Análise de uma imagem publicitária de skate (1986).....	100
3.3 – Territorializações do urbano.....	105
3.4 – Corpos disciplinados: a proibição do skate e o início das cidades artificiais.....	113
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	123
FONTES.....	131
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	132
REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS.....	138
ANEXO A.....	139

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

“Ninguém, na verdade, até o presente, determinou o que pode o corpo, isto é, a experiência não ensinou a ninguém, até o presente, o que considerado apenas como corporal pelas Leis da Natureza, o corpo pode fazer e não fazer”.

Bento Espinosa

“Só os pensamentos que surgem em movimento têm valor”.

Friedrich Nietzsche

Em termos estatísticos, a quantidade de praticantes de atividades físicas vem aumentando consideravelmente nas últimas décadas. Segundo a pesquisadora Sophie Body-Gendrot, “entre 1960 e 1980, o número de americanos que praticam um esporte passou de 50 para 100 milhões”¹. Em grande parte, este fenômeno está associado a preocupações com o corpo e, em especial, com as aparências. Pelo menos é o que afirma Ana Márcia Silva², professora da Universidade Federal de Santa Catarina, que considera o cuidado com o corpo uma exigência dos tempos atuais. No entanto, há também uma série de outros fatores que contribuem para a propagação das atividades físicas, como o aumento do tempo livre, a crescente valorização do prazer, do lúdico e do lazer na sociedade contemporânea.

Diante dessa nova realidade - que abrange não só os norte-americanos, mas o mundo de uma forma geral - uma questão se faz pertinente: é possível a atividade esportiva dizer algo sobre as representações dos sujeitos que a praticam? *A priori*, a resposta parece ser positiva, e é com base nessa hipótese que esta pesquisa visa avançar nesse domínio ainda em construção e pouco explorado pela historiografia nacional.

Desde a abertura da História para novos temas e objetos de estudo ao longo do século XX, ou mais especificamente após a crise dos sistemas globais explicativos da realidade, como o materialismo histórico, que no caso brasileiro se deu por volta do ano de 1980³, os historiadores vêm assumindo uma outra postura diante dos problemas do passado

¹ BODY-GENDROT, Sophie. Uma vida privada francesa segundo o modelo americano. In PROST, Antoine & VINCENT, Gerard (orgs). *História da Vida Privada* (Da primeira Guerra a nossos dias). São Paulo: Companhia das Letras, 1991, p. 559.

² SILVA, Ana Márcia. *Corpo, ciência e mercado: reflexões acerca da gestação de um novo arquétipo da felicidade*. Campinas, SP: Autores Associados: Florianópolis: Ed. UFSC, 2001.

³ PESAVENTO, Sandra Jatahy. *História & História Cultural*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004, p.11.

e na forma como o investigam. No entanto, ainda são poucos os pesquisadores brasileiros que se mostraram atentos para discussões acerca dos esportes.

De acordo com Peter Burke⁴, muitos historiadores europeus passaram a estudar com maior intensidade as manifestações esportivas a partir das contribuições teóricas de alguns pensadores, em especial as de Pierre Bourdieu, Michel Foucault, Mikhail Bakhtin e Norbert Elias. As obras desses quatro estudiosos, somadas às contribuições do historiador Roger Chartier à historiografia, sobretudo suas elaborações complementares às noções de “práticas” e “representações”, propiciaram a abertura de um novo caminho a ser trilhado, não simplesmente o da História dos Esportes, mas sim o das práticas que fundamentam essas atividades.

No Brasil, nomes reconhecidos da vida acadêmica vêm apresentando preocupações no sentido de se prestar maior atenção às atividades esportivas. Para o professor de História da USP, Flávio de Campos, a dimensão social que os esportes e os jogos assumiram nos últimos anos, e em especial nos dias atuais, fornece “uma chave interpretativa extremamente fecunda para a análise das mais diversas formações sociais”⁵. Para a historiadora Denise Bernuzzi de Sant’Anna, mais do que simples exercícios físicos, as manifestações esportivas são representativas de um certo sentido histórico e comportamental, ligando-se a inúmeras esferas da vida cotidiana. Em suas palavras, “examinar o esporte, nas suas formas insólitas ou clássicas, implica penetrar na compreensão das expectativas e dos fascínios de uma determinada cultura”⁶.

Atualmente, muitas manifestações esportivas – que acabaram sendo denominadas pela grande mídia como “esportes radicais” - passaram a ganhar espaço em muitos países do Ocidente ao proporem atividades diferenciadas dos esportes olímpicos atuais. Segundo uma revista norte-americana, a *Times Magazine*⁷, algumas estatísticas demonstram uma queda na prática dos esportes olímpicos e um vigoroso aumento em alguns esportes considerados radicais, caso do surf e do skate.

⁴ BURKE, Peter. *O que é história cultural?* Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005, p. 78.

⁵ *Folha de São Paulo*, Caderno Mais! 08/08/2004, p. 03.

⁶ SANT’ANNA, Denise Bernuzzi de. “Entre o corpo e a técnica: antigas e novas concepções”. *Motrivivência*. Florianópolis: UFSC, Ano XI, n.º 15, Agosto de 2000, p. 21.

⁷ *Times Magazine*, setembro de 1999, p. 06.

Ao indagarem o surgimento de tantas modalidades esportivas que são incorporadas à terminologia de esportes radicais, José Roberto Cantorani e Luiz Alberto Pilatti⁸, defenderam a seguinte hipótese “Se os esportes são um meio de se escapar da pressão comportamental imposta pela sociedade, os esportes radicais talvez tenham se proliferado por se apresentarem como meio de se escapar da ordem imposta pelo próprio esporte”⁹.

Essa mutação das práticas esportivas, como explica o professor da Universidade Católica de Brasília, Alfredo Feres Neto, “desafia os tradicionais critérios utilizados para conceituar esta manifestação da cultura, ou seja, não apresentam as mesmas características dos esportes tradicionais”¹⁰. Este autor argumenta em sua tese de doutoramento¹¹ que o esporte, atualmente, tornou-se polissêmico e passou a designar uma variedade de atividades que não atendem mais somente aos critérios da competição, comparação de desempenhos, busca da vitória ou recorde.

Inexistente durante a Idade Média, como assegura o medievalista francês Jacques Le Goff¹², o esporte vai encontrar somente no século XIX – sublimando seu passado na antiguidade greco-romana - um ambiente propício para se desenvolver. Deste modo, os critérios citados por Alfredo Feres Neto – vitória, competição, desempenho etc - remontam aos anos finais deste período, época em que a Revolução Técnico-Científica (também conhecida como a Segunda Revolução Industrial), o Imperialismo e a Corrida Armamentista culminariam na Primeira Guerra Mundial (1914/1918). Nesse contexto, o historiador Nicolau Sevcenko argumenta que:

Num mundo em que as máquinas, para a produção ou para a guerra, haviam se tornado onipresentes em curtíssimo espaço de tempo, o esporte era o recurso por excelência para o condicionamento dos corpos às exigências da nova civilização mecânica [...] É por isso que os esportes se

⁸ CANTORANI, José Roberto Herrera & PILATTI, Luiz Alberto. O nicho dos esportes radicais: um processo de civilização ou descivilização? In: *VI Simpósio Internacional Processo Civilizador: “História, Educação e Cultura”*. Faculdade de Ciências e Letras – UNESP, nov/2001. p. 264 – 272.

⁹ Idem. p. 272.

¹⁰ NETO, Alfredo Feres. Produção de subjetividade, subjetivação e objetivação: algumas contribuições de Félix Guattari e Pierre Lévy para a Educação Física. *Motrivivência*. Florianópolis: UFSC Ano XII, nº 17, 2001, p. 70.

¹¹ _____. *A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas*. 2001. Tese (doutorado em educação). Universidade Estadual de Campinas.

¹² De acordo com Jacques Le Goff, embora seja possível “reconhecer a importância e a existência das manifestações físicas medievais, não se pode associá-las ao esporte”. LE GOFF, Jacques. *Uma história do corpo na Idade Média*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006, p. 151.

baseiam no desempenho físico medido contra o cronômetro, em modalidades de equipes adaptadas à rigorosa coordenação coletiva, articulam-se em organogramas de classes, categorias e *rankings* e são programados por tabelas progressivas de recordes, equipamentos, sistemas e métodos¹³.

No entanto, mesmo havendo esses critérios de competição, recorde, busca da vitória também nos esportes radicais, o surgimento dessas novas modalidades, as quais passaram a se expressar com maior intensidade no limiar do século XX, fez com que novas ambições surgissem e intensificassem a experiência esportiva. Para Alfredo Feres Neto, esses fenômenos estariam associados à crescente tendência, por parte de inúmeras pessoas, em vivenciar o *fator risco* como um componente essencial em suas relações pessoais e sociais. Por esses motivos, o autor defende que essas novas manifestações, em curso na contemporaneidade, “ampliam o conceito de esporte e, portanto, merecem novos olhares”¹⁴.

Segundo Christian Pociello, professor da Universidade de Paris e diretor do *Centre de Recherches sur la Culture Sportive*, os “esportes radicais” representam uma mudança no registro das práticas culturais normalmente incluídas entre os exercícios físicos de caráter esportivo¹⁵. Deste modo, atividades como *surf, bike, snowboard, rapel, rafting, bungee jump, trekking, wakeboard, wind surf, skate, roller* e *vôo livre* - os quais figuram como os exemplos mais conhecidos e de maior popularidade - trariam não só uma proposta diferenciada de exercícios físicos, mas uma própria mudança no que se convencionou a classificar como “esporte”.

Em primeiro lugar pode-se notar uma tendência à estetização e produção de novos gestos e investimentos corporais, individualizando os comportamentos em oposição aos esportes de jogo coletivo. Além disso, observa o professor que essas atividades também requerem novos espaços de exercício, os quais não correspondem aos tradicionalmente elaborados para a prática esportiva. Para Pociello, “a hábil pilotagem dessas máquinas, como o surf, o skate, pranchas, asas delta e caiaques, produz novos gestos acrobáticos ou

¹³ SEVCENKO, Nicolau. *A corrida para o século XXI: no loop da montanha-russa*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001, p. 107.

¹⁴ Op. cit. p. 69.

¹⁵ POCIELLO, Christian. Os desafios da leveza: as práticas corporais em mutação. In SANT’ANNA, Denise Bernuzzi de. (org^a). *Políticas do corpo: elementos para uma história das práticas corporais*. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1995, p. 115 – 120.

aéreos, permite a exploração de novas energias, busca novas sensações e abre novos espaços de jogos”¹⁶.

Talvez por essa diferença em relação aos esportes tradicionais, não são poucas as pessoas que enxergam nos esportes radicais uma transgressão às normas sociais, como é o caso, por exemplo, do psiquiatra Içami Tiba. Este, num livro dedicado a questões sobre educação e adolescência, afirma que em grupo os jovens “chegam a fazer o que jamais fariam sozinhos ou na presença dos pais. Praticam atos de vandalismo, abusam das drogas, expõem-se a perigos como rachas e praticam esportes radicais”¹⁷.

Recentemente, foi elaborada uma classificação para essas novas atividades físicas levando em conta o ambiente em que são praticadas, isso as dividiu em esportes radicais aéreos, aquáticos e terrestres. Para o educador físico Ricardo Ricci Uvinha¹⁸, apesar de existir uma grande variedade de esportes radicais, os que mais se sobressaem – seja pela quantidade de adeptos ou pelo mercado que movimentam - são os praticados na cidade, em espaço urbano, como o skate, o *roller* (patim) e a *bike* (bicicleta).

No Brasil, essas três atividades são bastante praticadas¹⁹, havendo, por parte da mídia, um certo destaque dado ao skate em relação às demais. A existência de inúmeros programas sobre skate na televisão²⁰, principalmente na tv a cabo, no cinema²¹, e a quantidade de revistas e *zines* dedicadas ao skate dão prova do fenômeno que ele representa na contemporaneidade. Mas esses enfoques midiáticos ocorrem, entre outros motivos, tanto em função da quantidade de skatistas brasileiros com títulos de campeões mundiais - Bob Burnquist, Sandro Dias “Mineirinho”, Rodil de Araújo Jr., Carlos de Andrade, Rodrigo Meneses, entre outros – quanto pelo grande número de praticantes dessa atividade: o skate é o segundo esporte mais praticado no Brasil²², sendo que sua popularidade nos dias atuais

¹⁶ Idem. p. 117.

¹⁷ TIBA, Içami. *Ensinar aprendendo: como superar os desafios do relacionamento professor-aluno em tempo de globalização*. São Paulo: Ed. Gente, 1998, p. 96.

¹⁸ UVINHA, Ricardo Ricci. *Juventude, lazer e esportes radicais*. São Paulo: Manole, 2001, p. 22.

¹⁹ Embora o uso da bicicleta seja predominante no Brasil, ele não o é como atividade radical, mas sim como locomoção. Já o patim passou a ser utilizado como atividade radical somente na metade da década de 1990, época que surgiu no mercado um modelo alternativo de botas, situando as rodas numa mesma perspectiva retilínea, o que levou o patim a ser chamado de *roller in-line*.

²⁰ Ver o programa *SKTV*, da rede Cultura, exibido quinzenalmente aos sábados às 10h:30min.

²¹ Como no filme *Grind*, lançado em 2003, que narra as aventuras de quatro jovens (interpretados por *Mike Vogel*, *Vince Vieluf*, *Adam Brody* e *Joey Kern*) em Chicago/EUA, que buscam espaço no mundo disputado do skate profissional. *Grind* foi dirigido por *Casey La Scala* e produzido por *Gaylord Films* e *Gerber Pictures*.

²² *Folha de São Paulo* (Folhinha) - 15/06/2003.

levou até existência, no Estado de São Paulo, do dia do skate (03 de agosto), conforme lei proposta pelo Deputado Estadual Alberto Hiar²³.



Ao assistir ao skate pela televisão ou mesmo folhear suas revistas impressas existentes na atualidade, como a *100% Skate*, a *SKT* ou a *Tribo Skate*, encontradas em praticamente todas as bancas de revista do país, algumas questões saltam aos olhos. Primeiro: a maioria dos praticantes de skate é jovem e faz uso do skate na cidade, isto é, na maioria das vezes as fotografias veiculadas por essas mídias retratam os skatistas em ação nas ruas, andando sobre bancos, saltando escadas, deslizando por corrimãos. Embora exista uma grande quantidade de pistas de skate, construídas por órgãos públicos ou empresas particulares, a maioria dos skatistas pratica skate no espaço urbano das ruas. Segundo: em muitas imagens é possível detectar traços de uma cultura que se quer “rebelde”, ou seja, skatistas vestidos com roupas bastante diferentes dos esportistas tradicionais, nada de uniformes de equipe, mas sim calças jeans desbotadas e surradas, cintos com rebites, braceletes, cabelos compridos, raspados ou desgrenhados, símbolos que remetem à contracultura, ao movimento punk, a formas de contestação. Desenhos ousados, gestos provocativos, cores inusitadas. Visualmente, o skate se apresenta como diferente dos esportes mais tradicionais, que remetem a um espírito de equipe e competição.

Mesmo incorporado pela indústria cultural, para usar o conceito consagrado de Theodor Adorno²⁴, e por isso sendo explorado de forma sistemática pela mídia, o skate parece conter algo a mais do que um simples esporte: ao invés de estarem em pistas treinando para campeonatos, muitos skatistas preferem arriscar manobras nas ruas, correndo o risco de sofrerem acidentes e sujeitos a serem expulsos dos lugares nos quais transitam, criando problemas com guardas de trânsito, policiais e transeuntes. Ao invés de usarem uniformes para representarem suas equipes, municípios ou Estados, eles se vestem como se fossem cantores de rock, astros da música. Mas por que isso aconteceu com o

²³ Revista *100% Skate*, n. 79, 2004, p. 86.

²⁴ ADORNO, Theodor. *Indústria cultural e sociedade*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

skate? Como foi possível surgir tal prática e por que tais características? Como se vê, mais do que fazer uma história sobre novos temas, se quer uma história atenta as problematizações. Neste aspecto, influenciado pelo pensamento de Michel Foucault, não se pretende elaborar a história do skate, mas sim investigar no passado algumas questões referentes ao seu uso na atualidade²⁵.

Um local apropriado é um local apropriado pelo corpo. Ainda na fase inicial da pesquisa, notou-se a importância de uma reflexão sobre a corporeidade dos skatistas. Ao constituir-se como um objeto de estudos, o corpo - e suas ligações com as práticas e representações sobre os espaços urbanos - passou a ser investigado tanto pelo seu viés simbólico quanto por suas ações. Resumidamente, as questões que passaram a orientar essa dissertação ocorreram no âmbito do espaço urbano, da corporeidade e das práticas e representações (sejam elas identitárias, relativas a grupos sociais ou mesmo à arquitetura).

É claro que outros caminhos poderiam ser trilhados, estudar o processo de esportivização do skate, seu gradual profissionalismo, aprofundar seus aspectos econômicos e sociais ou mesmo investigar seu lugar na indústria do entretenimento também eram caminhos possíveis de serem seguidos. No entanto, por acreditar nas questões levantadas como sendo relevantes para uma compreensão dessa atividade nos dias atuais e ao escolher como enfoque principal a História Cultural (pensando na noção que a fundamenta e atravessa – cultura – como o lugar da linguagem, da comunicação, das práticas e representações), investiu-se na possibilidade de decifrar algumas práticas culturais através do cotidiano de ações e representações de seus sujeitos no espaço urbano.

Encontrar o que se quer ver implica em recortar para achar. Ao longo dos primeiros meses da pesquisa, percebeu-se que as respostas estariam concentradas mais propriamente num período correspondente às décadas de 70 e 80 do século passado. As datas sinalizadoras para tanto, 1972 e 1989, foram escolhidas pelo seguinte motivo: a primeira marca a introdução do poliuretano nas rodas de skate, o que ajudou a gerar uma revolução nesta prática; já a segunda data do ano em que o skate, após ter sido proibido na cidade de São Paulo por Jânio Quadros, voltou à legalidade pela então prefeita Luiza Erundina.

²⁵ Sobre esse entendimento de Michel Foucault sobre a História, ler suas entrevistas cedidas ao filósofo e jornalista Roger-Pol Droit. FOUCAULT, Michel. *Entrevistas*. São Paulo: Graal, 2006.

Corpos, espaços, práticas e representações... pouco a pouco essas questões foram ganhando peso e densidade. De todo modo, como se observa pela periodização proposta, são assuntos que dizem respeito à contemporaneidade. O recuo no tempo não é longo, uma vez que o skate é um fenômeno historicamente recente. Esta pesquisa situa-se no que se convencionou chamar de “História do Tempo Presente”. O período temporal delimitado para a análise faz parte de uma época situada há poucas décadas. Sendo assim, haja vista sua proximidade com os dias atuais, esta pesquisa é marcada por um menor recuo e por conter agentes históricos ainda vivos e que podem servir como informantes ou testemunhos do passado.

Ao contrário do que se possa pensar num primeiro momento, o uso do tempo recente não é uma heresia nos estudos em História, pelo contrário, ele atende a uma grande demanda social e é plenamente justificável do ponto de vista teórico e metodológico. Acerca disso, o livro organizado por Agnes Chauveau e Phelipp Tétart, “Questões para a História do Presente”²⁶, traz inúmeras reflexões e problematizações sobre esse tipo de História, e, no entanto, em uma coisa os organizadores concordam: “a História do presente tem um valor científico incontestável”²⁷.

Como colocado, a preocupação deste trabalho não está somente em situar o desenvolvimento do skate praticado na rua, mas sim em discutir suas representações, práticas culturais e apropriações. Como explica a historiadora Sandra Jatahy Pesavento, a noção de representação é uma “categoria central da História Cultural”²⁸, mas nem todos os autores a utilizam da mesma maneira. Nesta pesquisa, a noção de representação utilizada está de acordo com o pensamento de Roger Chartier expresso em seu livro “À beira da falésia: a história entre certezas e inquietudes”²⁹, no qual ele sugere que as representações podem ser examinadas em relação as suas práticas, sendo que cada qual corresponderia, respectivamente, aos ‘modos de ver’ e aos ‘modos de fazer’.

Num comentário sobre a obra de Roger Chartier, José D’Assunção Barros³⁰ coloca que essa noção de representação, conjuntamente com as de “apropriação” e de “prática”,

²⁶ CHAUVEAU, Agnes; TÉTART, Philipp. *Questões para a história do presente*. Bauru, SP: EDUSC, 1999.

²⁷ Idem. p. 28.

²⁸ Op. Cit. p. 39.

²⁹ CHARTIER, Roger. *À beira da falésia: a história entre certezas e inquietudes*. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2002.

³⁰ BARROS, José D’Assunção Barros. *O campo da história: especialidades e abordagens*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004, p. 88.

constituem as categorias fundamentais que conformam a perspectiva de História Cultural desenvolvida por esse historiador. Se para Chartier as representações correspondem aos ‘modos de ver’ e as apropriações aos ‘modos de fazer’, as práticas culturais indicam as ações dos sujeitos estudados. Nesta perspectiva, andar de skate – ou deslizar sobre um skate – torna-se uma prática cultural.

Ao longo desta dissertação todas essas noções serão melhor discutidas e explicadas, haja vista, como coloca José D’Assunção Barros, que esses termos - “representação”, “prática”, “apropriação” – não chegam ainda a serem conceitos, pois eles não se acham ainda suficientemente delimitados e incorporados regularmente pela comunidade acadêmica. Segundo adverte, é preferível tratá-los como “noções”, pois eles ainda estão em elaboração no campo da História Cultural³¹.

O primeiro capítulo, escrito com base na análise de um vídeo-documentário norte-americano que se chama: “Dogtown and Z-Boys: Onde Tudo Começou”³², teve por mérito iniciar as primeiras discussões acerca das representações, práticas e apropriações do skate de rua. Em grande parte, este vídeo-documentário descortinou uma série de questões que foram também observadas ao longo dos outros capítulos, pois por meio de sua análise foi possível pensar, estruturar e refletir sobre temas relativos ao corpo, ao espaço urbano e a formação de identidades juvenis.

“Dogtown and Z-Boys – Onde Tudo Começou” foi exibido recentemente nos cinemas das principais capitais brasileiras, mas a aquisição deste premiado³³ vídeo-documentário em DVD – uma vez que sua venda foi legalizada no Brasil - foi o fator primeiro que desencadeou o início das atividades. Considerado, como afirma a jornalista Bruna Bittencourt, um “verdadeiro registro do nascimento do skate”³⁴, sua análise foi precedida de leituras bibliográficas pertinentes e uma série de cuidados nos procedimentos metodológicos, passos fundamentais para um aprofundamento discursivo.

³¹ Idem. p. 83.

³² PERALTA, Stacy. *Dog Town and Z-Boys: Onde Tudo Começou*. EUA: Alliance Atlantis, 2001. Ficha Técnica: *Título Original*: Dogtown and Z-Boys. *Gênero*: Documentário. *Tempo de Duração*: 87 minutos. *Ano de Lançamento (EUA)*: 2001. *Site Oficial*: www.dogtownmovie.com. *Estúdio*: Agi Orsi Productions / Vans Off the Wall. *Distribuição*: Sony Pictures Classics / Imagem Filmes. *Direção*: Stacy Peralta. *Roteiro*: Stacy Peralta e Craig Stecyk. *Produção*: Agi Orsi. *Música*: Paul Crowder e Terry Wilson. *Fotografia*: Peter Pilafian. *Desenho de Produção*: Craig Stecyk. *Edição*: Paul Crowder;

³³ Este documentário ganhou o prêmio de melhor diretor e de melhor filme (prêmio do público) no festival de Sundance em 2003.

³⁴ BITTENCOURT, Bruna. Cinema 180°. *Revista Trip*. São Paulo: Editora Trip, 2004, n. 133, p. 88.

Foi necessário, por exemplo, assistir a este vídeo inúmeras vezes e durante um longo período de tempo, o que provocou uma maior familiarização com as imagens, com os depoimentos e cenas exibidas. Além disso, para discutir de forma mais consistente a relação das imagens com os discursos, foi preciso transcrever todas as falas do filme para o papel e utilizar o recurso do “pause” para paralisar as cenas julgadas mais importantes. Somente assim foi possível realizar uma leitura mais atenta e cuidadosa acerca das frases, dos jogos de imagens e das ambigüidades presentes em “Dogtown”.

Este vídeo-documentário - que se passa numa região conhecida como “Dogtown”, situada a oeste de Los Angeles - retrata, em particular, a equipe de skatistas “Z-Boys” e a relação entre o skate e o surf. O filme traz imagens raras sobre o início do skate, suas primeiras manobras, truques e espaços percorridos. Pelo valor histórico de suas imagens (que exibem essas atividades na década de 50, 60 e 70 do século passado) e por sua qualidade na edição de cenas e imagens, ele é reverenciado pela mídia (revistas de skate, sites na Internet, programas de televisão) como um excelente registro da História do skate, sendo considerado, por isso, um “documento histórico” desta prática cultural. Um exemplo disso está no relato do jornalista Bernardo Krivochein, pois, segundo ele, “enquanto documento histórico, “Dogtown” tem a força de firmar o skate enquanto movimento de expressão imprescindível da época contemporânea”³⁵.

“Dogtown” apresenta em quadros sucessivos e entremeados de imagens de época, depoimentos de skatistas da equipe “Z-Boys”, de músicos e demais pessoas envolvidas com a prática do skate nos Estados Unidos. Ao utilizar-se da memória desses depoentes para reconstruir as origens do skate no país, o vídeo-documentário apresenta-se como uma excelente fonte para os estudos em História, pois ele possibilita investigar algumas representações culturais daquela geração de jovens californianos.

Embora existam muitos pontos divergentes entre a história do skate no Brasil e a que se desenvolveu nos Estados Unidos, há, e isso não é difícil de se observar, muitos aspectos que guardam continuidades importantes entre o que ocorreu lá e o que se verificou aqui. Alguns exemplos para elucidar essa questão estão no nome ou na forma das manobras que os skatistas executam, na prática do skate de rua, nas roupas, gostos musicais e formas de estruturação esportiva (campeonatos, categorias, *rankings*), entre outros pontos que, em

³⁵ Fonte: <http://www.zetafilmes.com.br/criticas/dogtown.asp?pag=dogtown>, acessado em 05/04/2006.

maior ou menor medida, são muito similares aos desenvolvidos na América do Norte. Essa similitude, no entanto, não pode obnubilar as diferenças, pois, como aponta a socióloga Lúcia Lippi Oliveira³⁶ num livro destinado a comparar os valores, símbolos e tradições do universo cultural de ambos os países mencionados, existem diferenças significativas e que devem ser levadas em conta quando se pensa em Brasil e quando se pensa em Estados Unidos. Em todo caso, em tempos de mundialização, “a presença do *american way of life* na vida brasileira é marcante, e, a cada dia, novas esferas da vida brasileira se incorporam aos códigos da modernidade norte-americana”³⁷.

O segundo capítulo, intitulado “Corpos deslizantes no Brasil”, procurou observar como e quando o skate passou a ser praticado no país. Tendo como referência documental revistas impressas sobre esta atividade nos anos 70 do século passado - a *Esquete* e a *Brasil Skate* - a discussão girou em torno dessa prática na cidade do Rio de Janeiro - importante reduto dos primeiros praticantes e local onde as referidas revistas, embora de âmbito nacional, eram editadas. A novidade que o skate representava para a época, sua associação com a prática do surf, os espaços urbanos apropriados pelos skatistas, a expressividade de seus corpos e os discursos dessas publicações, que visavam o fomento desta atividade nas ruas da cidade, foram os principais focos da análise. Por fim, observou-se o surgimento de uma indústria que passou a se especializar, cada vez mais, nas técnicas de fetiche e produção dos bens culturais associados ao skate.

Se o segundo capítulo teve como pano-de-fundo a cidade do Rio de Janeiro nos anos de 1970, o terceiro e último desloca a análise, sobretudo, para a cidade de São Paulo na década de 1980. O motivo foi a crescente associação do skate com o movimento punk que passou a ocorrer neste período. Conforme afirma Marcelo Viegas, com base no vídeo-documentário “Botinada: a origem do punk no Brasil”, lançado pela ST2 em 2006, o movimento punk passou a se desenvolver no Brasil na cidade de São Paulo³⁸, o que colaborou para a associação entre essas duas práticas culturais.

O skate de rua, existente no Brasil desde o final da década de 1960, passou, a partir de meados dos anos 80, a ser conhecido como *streetskate*. Trata-se de uma evolução – no

³⁶ OLIVEIRA, Lúcia Lippi. *Americanos: representações da identidade nacional no Brasil e nos EUA*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2000.

³⁷ Idem. p. 19.

³⁸ Revista *100% Skate*, n. 105, 2006, p. 100.

sentido de uma transformação – de sua prática na rua. Nos anos 80, a grande maioria dos skatistas continuava praticando skate nas ruas e ladeiras; o que houve foi a descoberta de outros locais também “skatísticos” do espaço urbano, como escadas, bancos, muretas, paredes e corrimãos. As revistas de skate do período (como a *Overall* e a *Yeah!*), e os próprios skatistas, passaram a chamar esta nova prática de “streetskate”, expressão de língua inglesa que se refere, portanto, a esta prática mais radical do skate de rua e que colocou seus praticantes em contato direto com esses outros elementos da arquitetura urbana.

O último capítulo desta dissertação, portanto, teve por objetivo discutir essas novas práticas e representações do streetskate e investigar a influência do movimento punk nesta atividade. O estudo do punk enquanto um movimento de rebeldia jovem, notoriamente apropriado pela indústria cultural e transformado em mercadoria, foi visto por duas óticas até certo ponto distintas: se por um lado as indústrias de skate passaram a apostar na estética punk para vender seus produtos; também foi possível notar que o anarquismo apregoado por esse movimento, expresso nas letras das canções de punk-rock e pelo simbolismo de um visual pouco convencional, também devem ser levados em conta quando se reflete sobre a prática do streetskate, especialmente nas apropriações transgressivas que os skatistas passaram a efetuar nos espaços urbanos a partir da segunda metade da década de 1980.

Para finalizar, é importante discutir alguns pontos referentes as fontes utilizadas nesses dois últimos capítulos (A discussão metodológica acerca da utilização do vídeo-documentário, iniciada nessas considerações iniciais, prossegue no item 1.1. da dissertação). Sendo assim, é preciso fazer referência a uma fonte importante tanto no segundo quanto no terceiro capítulo, trata-se do livro “A Onda Dura: 3 Décadas de Skate no Brasil”, organizado pelo economista Eduardo Britto e que traz, em três momentos distintos (anos 70, 80 e 90), uma tentativa de síntese da história do skate brasileiro. Escrito por skatistas que viveram os diferentes períodos abordados, Cesinha Chaves (anos 70), Fábio Bolota (anos 80) e Marcos Cunha Ribeiro (anos 90), esta publicação figura como o único livro editado no Brasil com o intuito de escrever a história dessa atividade. Numa linguagem clara e informal, a publicação faz da atual memória de seus articulistas a pedra

de toque na construção de sua narrativa, a qual procura montar um painel que remonta às origens do skate no Brasil e chega até os últimos dias de 1999.

Além dos textos escritos, este livro também figura como um álbum gráfico, pois nele está contido o maior acervo iconográfico já publicado sobre esta atividade no Brasil. São fotografias raras, que retratam o skate nos anos 70, 80 e 90 do século passado. Imagens ligadas ao passado do skate e que servem, tanto quanto os textos, como fontes de investigação. O uso de imagens na dissertação – retiradas deste livro, do vídeo documentário ou de revistas de skate – compreende a fonte visual como um registro importante na produção do conhecimento.

Ao pesquisar sobre skate, uma atividade plástica e de grande apelo visual, não se pôde desprezar a visualidade como um campo de saber. Compreender os códigos visuais utilizados pelos skatistas não foi somente um fator necessário para realizar esta pesquisa, mas sim uma condição para que ela se tornasse possível. Nesse sentido, não se pode deixar de mencionar aqui o artigo de Ulpiano T. Bezerra de Menezes³⁹, o qual incitou uma melhor reflexão sobre essas fontes e sobre a visualidade em si.

Uma das sugestões que este autor faz diz respeito à produção de novos conhecimentos históricos a partir das fontes visuais – e não somente, como diz, iluminar as imagens com informações externas a elas⁴⁰. A perspectiva é a de não utilizar as imagens somente como ilustração, mas sim utilizá-las para a reflexão, para o diálogo com outras fontes e, sobretudo, para a produção do conhecimento histórico. Mas isso não significa dizer que este trabalho tomou a fonte visual por si só, sem a contribuição de possíveis reflexões que foram estimuladas pelas fontes escritas. Nisso, concorda-se aqui com o pensamento de Boris Kossoy quando este fala:

Deve-se por outro lado entender que a imagem fotográfica é um meio de conhecimento pelo qual visualizamos microcenários do passado; contudo, ela não reúne em si o conhecimento do passado. O exame das fontes fotográficas jamais atingirá sua finalidade se

³⁹ MENESES, Ulpiano T. Fontes visuais, Cultura visual, História visual: Balanço provisório, propostas cautelares. *Revista Brasileira de Historia*. São Paulo. V. 23, n. 45, pp. 11-36, 2003.

⁴⁰ Idem. p. 20.

não for continuamente alimentado de informações iconográficas e das informações escritas de diferentes naturezas.⁴¹

A fotografia, seja ela parada ou em movimento, é um instrumento de pesquisa, mas como qualquer outro instrumento precisa ser trabalhada, questionada e problematizada. Tomar cuidados com sua reprodução visual, sua procedência, seu estado atual de conservação e informar sobre seus elementos constitutivos (assunto, fotógrafo, tecnologia empregada) são alguns passos importantes para se realizar um trabalho investigativo que passe do nível da descrição (análise iconográfica) e vá até sua interpretação (iconologia).

Junto às fotografias, as principais fontes utilizadas para analisar o skate no Brasil foram suas revistas impressas, sendo possível afirmar que elas estão na base de sustentação desses dois últimos capítulos. De certo modo, mesmo que existam pequenos intervalos em que essas revistas não existiram, pode-se argumentar que elas acompanharam o desenvolvimento do skate no Brasil, influenciando e sendo por ele influenciadas. Ao retratarem esta atividade com fotos, matérias, entrevistas e textos, elas próprias também podem ser consideradas parte da história do skate. O movimento é duplo e retro-alimentativo. Por isso essas fontes foram importantes para se compreender a introdução do skate no Brasil e discutir os objetivos principais aqui propostos, isto é, analisar as práticas e representações dos skatistas no espaço urbano.

Pela inexistência de um arquivo destinado a manter e catalogar essas publicações, não foi possível compilar, por completo, todos os números das revistas de skate existentes no período estudado. A procura sistemática por essas revistas em sebos existentes nas mais diversas capitais do país, assim como a colaboração de skatistas de diversas cidades do Brasil, doando e emprestando essas revistas, tornaram possível a aquisição de uma quantidade razoável das publicações, mas, como foi dito, não se teve acesso a todos os números e edições.

Em todo caso, talvez seja preciso dizer que a quantidade não faz a qualidade, pois muitas revistas não foram usadas simplesmente porque repetiam o mesmo discurso que outras, traziam imagens muito semelhantes e informações que em nada possibilitavam a

⁴¹ KOSSOY, Boris. As fontes fotográficas e os estudos históricos; As fontes fotográficas e a recuperação das informações: metodologia da pesquisa. In. KOSSOY, Boris. *Fotografia & História*. 2ª edição revista. São Paulo: Editora Ateliê, 2001. p. 51-96.

construção de novos conhecimentos. Mesmo assim, fica aqui registrado a necessidade de se avançar na construção desses arquivos destinados a catalogação e a preservação de fontes como essas, pois o passar do tempo e a falta de cuidado com a preservação dessas revistas poderá dificultar ainda mais a elaboração de pesquisas acadêmicas interessadas nesta temática.

Mas analisar revistas não é algo simples, ainda mais revistas de skate, recheadas que foram e são de imagens e códigos culturais. Ao escolhê-las como um material de estudo, alguns cuidados são muito importantes no que diz respeito à forma como tais publicações serão tratadas ou compreendidas dentro de uma pesquisa historiográfica.

A respeito da utilização de revistas e periódicos nas investigações em História, Tânia Regina de Luca⁴² escreveu um artigo bastante interessante. Nele, a autora discute, entre outros assuntos, as formas pelas quais os historiadores se comportaram, ao longo do tempo, em relação a essas fontes. Segundo de Luca, a produção histórica que se baseava em fontes desse gênero era relativamente escassa na década de 1970 no Brasil. O motivo para tanto ainda se fazia pelo ranço da tradição da própria pesquisa em História, onde o “ideal de busca da verdade” só podia ser atingido por intermédio dos documentos oficiais e jamais por revistas ou jornais.

Assim, justapostos aos documentos, as revistas pareciam ser pouco adequadas ao historiador, uma vez que os documentos oficiais eram pensados como objetivos e as revistas como subjetivas, isto é, realizadas “sob o influxo de interesses, compromissos e paixões”, permitindo ao invés da compreensão do ocorrido, “imagens parciais, distorcidas e subjetivas”⁴³.

Foi somente com a renovação da História, ocorrida na França nas décadas finais do século XX, e mais especificamente a partir da terceira geração da *Escola dos Annales*⁴⁴, que os historiadores começaram a refletir com mais afinco sobre suas bases metodológicas, o que acarretou uma mudança na própria concepção do que era um documento. Segundo

⁴² LUCA, Tânia Regina de. História dos, nos e por meios dos periódicos. In PINSKY, C. B. (org^a) *Fontes históricas*. São Paulo: Contexto, 2005. p. 111 – 153.

⁴³ Idem. p. 112.

⁴⁴ Sobre a Escola dos Annales, ver: BURKE, Peter. *A Escola dos Annales (1929 – 1989): a Revolução Francesa da historiografia*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

Jacques Le Goff⁴⁵, essa nova história ampliou o campo do documento histórico, fazendo com que escritos de todos os tipos fossem tidos como “documentos de primeira ordem”⁴⁶.

Voltando ao texto de Tânia de Luca, esta autora registra alguns pontos fundamentais para a utilização desse tipo de material. Saber, por exemplo, da “forma como os impressos chegaram às mãos dos leitores, sua aparência física (formato, tipo de papel, qualidade da impressão, capa, presença/ausência de ilustrações), a estrutura e divisão do conteúdo, as relações que manteve (ou não) com o mercado, a publicidade, o público a que visava atingir”⁴⁷, entre outros, são alguns objetivos centrais para a produção de conhecimento com base nesses registros. O fato é que os discursos adquirem significados de formas variadas, inclusive pelos procedimentos tipográficos, diagramação, uso ou não de certas cores e ilustrações. Como ressalta de Luca, “a ênfase em certos temas, a linguagem e a natureza do conteúdo tampouco se dissociam do público que o jornal ou revista pretende atingir”⁴⁸.

De acordo com a socióloga Alzira Alves de Abreu⁴⁹ - a qual realizou um estudo sobre a modernização da imprensa no país - o Brasil dos anos finais de 1960 e por toda a década de 1970, embora pouco afeito à utilização das revistas nas pesquisas em História e sob a tutela de um regime militar, vinha passando por uma renovação editorial bastante significativa, onde novas revistas surgiam e novos temas saltavam aos olhos. Segundo ela, as revistas ilustradas que tiveram seu apogeu nos anos 60 (como *O Cruzeiro*, *Manchete*, *Fatos e Fotos*, entre outras), acabariam por desaparecer em função do advento da televisão⁵⁰. Mas este fato, embora negativo para a produção impressa, não significou sua total derrocada.

Em 1968, com o lançamento da revista *Veja*, criada pelo jornalista Mino Carta, houve posteriormente uma retomada das produções, especialmente das revistas, que passaram a se orientar por caminhos diversos, buscando na seleção das matérias e no seu direcionamento a um público mais específico uma forma de caminhar paralelamente ao sucesso da televisão.

⁴⁵ LE GOFF, Jacques. *A história nova*. São Paulo: Martins Fontes, 1988, p. 28.

⁴⁶ Idem. pp. 28 – 29.

⁴⁷ Op. cit. p. 138.

⁴⁸ Op. cit. p. 140.

⁴⁹ ABREU, Alzira de. *A modernização da imprensa (1970 – 2000)*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

⁵⁰ Idem. p. 18.

Deste modo, a partir desta época, surgiram diversas publicações que arriscaram a escrever para um público mais seletivo (como os são, por exemplo, os leitores da *Quatro Rodas*, *Cláudia*, *Playboy* e, no caso desta pesquisa, os leitores das revistas de skate). Destinadas, portanto, a um público-alvo composto por padrões mais ou menos verificáveis de comportamento, faixa etária e hábitos culturais, essas revistas não só abordam fenômenos sociais importantes do período como também colaboram para a construção de identidades e diferentes discursos sobre o real.



Produzida com base em procedimentos históricos, esta pesquisa carrega uma grande dose de interdisciplinaridade. A aproximação com a Antropologia e com a Sociologia é evidente, sem contar os autores utilizados do campo da Geografia e da Educação Física. O uso de autores da História, principalmente da História Cultural, entremeados a autores de diversas áreas das ciências humanas, remetem à preocupação de uma escrita que visa decifrar o simbólico, o lúdico, as representações.

O diálogo travado com o tempo o percebe na velocidade das mudanças, no ritmo rápido e característico daquilo que muitos chamam de pós-modernidade. O espaço por onde flui este tempo é o da cidade, e embora o texto faça referência mais propriamente a São Paulo e ao Rio de Janeiro, a intenção não foi caracterizar de forma específica os espaços urbanos dessas cidades, mas tomá-los num tom mais genérico de lugar onde ocorre a vida, palco do cotidiano, lugar de passagem e aglomeração. Mais do que uma ou outra cidade, o espaço discutido é o da praça, da rua, do banco, do corrimão. Espaço que é percorrido por corpos... corpos que deslizam, desviam, trombam, levantam e seguem em frente. Espaço que é representado, apropriado... Espaço que é o do skate.

CAPÍTULO I

O SURF DE CONCRETO: CORPO E ESPAÇO NA PRÁTICA DO SKATE

1.1 Os reis de “Dogtown”: notas para uma reflexão

Nos Estados Unidos da América, skate é chamado de *skateboard*, expressão que se traduzida em sua forma literal para o português possivelmente venha a significar algo como “tábua ou madeira com rodas”. De início, a história do skate se desenvolve neste país; principalmente em seu Estado da Califórnia, local em que esta prática cultural vai primeiro surgir para depois despontar, anos mais tarde, em outras partes do mundo, e em especial, no Brasil, onde, segundo uma pesquisa realizada pelo Datafolha no final de 2002, é praticado por mais de 2,7 milhões de brasileiros⁵¹.

Segundo *Michael Brooke*⁵², os primórdios do skate estão associados às *scooters*, caixas de laranja fixadas a uma madeira com rodas e que serviam como meio de locomoção entre os jovens estadunidenses no início do século passado. Um outro pesquisador norte-americano, *Rhyn Noll*⁵³, afirma em seu livro “Skateboard retrospective” que o primeiro skate foi patenteado em 1939, contando com um *shape* (prancha de madeira), quatro rodas e dois eixos. A descoberta de *Rhyn Noll* fornece um tempo de existência ao skate que já passa de meio século, o que não significa, bem entendido, que ele era uma prática constante entre os jovens do período, pois existe um hiato significativo entre este período do skate e seu desenvolvimento esportivo, que passa a acontecer com maior intensidade durante a década de 70 do século passado.

A partir desse período a tecnologia passa a ser uma aliada muito mais significativa na evolução maquínica do skate. Alexandre Vianna, jornalista responsável por uma das maiores revistas de skate brasileiras, a *100% Skate*, escreveu recentemente que a tecnologia “foi necessária para impulsionar as manobras na história do skate”⁵⁴. Assim, a grande transformação nesta prática ocorre somente em 1972, com a adaptação e introdução do poliuretano na construção das rodas de skate⁵⁵, as quais antes eram produzidas somente

⁵¹ <http://www1.folha.uol.com.br/folha/esporte/ult92u102808.shtml>, acesso em 15/06/06.

⁵² BROOKE, Michel. *The concrete wave: the history of skateboarding*. EUA: Warwick House Publishing, 1999.

⁵³ NOLL, Rhyn. *Skateboard retrospective*. EUA: Schiffer Book, 2000.

⁵⁴ VIANNA, Alexandre. O Segredo do Lab. Revista *100% SKATE*, nº 97, abril de 2006, p.114.

⁵⁵ Segundo os estudos de Ademir Gebara e Tony Honorato, a introdução do poliuretano nas rodas de skate encadeou o aquecimento das vendas e fez aparecer novas marcas no mercado, como a *Cadillac Wheels*. Segundo eles, marcas que eram tradicionalmente de patim, como a *Benett* e a *Tracker*, começaram a fabricar peças especificamente para o mercado do skate. GEBARA, Ademir & HONORATO, Tony. Esportes Radicais

com borracha, ferro ou argila. Essa nova tecnologia acarretou uma reviravolta na história dessa atividade, pois com o poliuretano os skates passaram a ser mais velozes e aderentes ao asfalto, conquistando rapidamente um maior número de adeptos, o que possibilitou o aparecimento de inúmeras manobras. O resultado foi a criação de pistas, campeonatos, marcas, fábricas e lojas especializadas. Cesinha Chaves, skatista responsável por um site dedicado exclusivamente ao skate no Brasil, argumenta que após esse feito, realizado pelo engenheiro químico *Frank Nasworthy*, aconteceu uma verdadeira revolução nesta prática⁵⁶.

Prova disso é a publicação, ainda na década de 70 - mas em anos posteriores a 1972 - de dois livros sobre skate que ambicionavam ensinar principiantes a se movimentarem nesta atividade. Livros com essa temática só teriam justificativa para existir se houvesse, realmente, uma perspectiva de grande demanda, ou seja, não seriam publicados livros ensinando a praticar skate se não houvesse uma boa quantidade de pessoas querendo aprender. Assim, em 1975, *Russ Howell* lança “Skateboard: techniques, safety, maintenance”⁵⁷, e em 1976, *Ben Davidson* publica “The skateboard book”⁵⁸, ambos livros que objetivam levar aos novos adeptos ensinamentos como, por exemplo, um melhor posicionamento corporal em cima do skate, formas de não sofrer lesões em quedas e dicas sobre manobras básicas.

Para “retornar” a esse período da História do skate, esta dissertação terá como mote inicial, conforme foi explicado já em suas considerações iniciais, a análise do vídeo-documentário “Dogtown and Z-Boys: Onde Tudo Começou”, cruzando essa fonte com matérias em revistas, problematizando-a a partir de teóricos da História e de áreas afins.

Para Henrique Oliveira, “é urgente que os historiadores passem a incorporar mais corajosamente as imagens no repertório das suas fontes de investigação, visto que na atualidade as imagens estão disseminadas por toda parte”⁵⁹. Antes, porém, de dar o passo inicial, faz-se necessário colocar alguns pontos relativos ao uso do vídeo-documentário como fonte histórica, pois mesmo sendo a utilização de registros audiovisuais um

e Tecnologização. In: *3º Congresso Científico Latino-Americano de Educação Física da Unimep/2004*. Anais-Cdrom – 09 a 12 de Junho de 2004.

⁵⁶ www.brasilskate.com.br – acesso em 08/09/05

⁵⁷ RUSS, Howell. *Skateboard: techniques, safety, maintenance*. Sydney: Ure Smith, 1975, 63p.

⁵⁸ BEN, Davidson. *The skateboard book*. New York: Grosset & Dunlap, 1976, 109p.

⁵⁹ OLIVEIRA, Henrique Luiz Pereira. “O vídeo como fonte para a História”. *Projeto História: revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo*. São Paulo: EDUC, Novembro de 2000, p. 237.

instrumento importante para o pesquisador especializado em História do século XX, como também assinala o historiador Marcos Napolitano⁶⁰, tal empreendimento ainda não é uma prática tão usual como é, por exemplo, a utilização de cartas, manuscritos ou qualquer outro documento de ordem escrita.

Num artigo intitulado, “O filme documentário como documento da verdade”⁶¹, o professor de Comunicação da Universidade Federal da Bahia e também cineasta, Umbelino Brasil, chama a atenção para o problema do estatuto de “verdade” que esses registros, como é o caso de “Dogtown”, acabam por vezes ganhando por trabalharem com “imagens do real”:

Esse gênero cinematográfico pode, também, significar para realizadores, estudiosos e espectadores uma prova da *verdade*, uma vez que trabalha diretamente com imagens extraídas da realidade. É comum se imaginar o filme documentário como a expressão legítima do real ou se crer que ele está mais próximo da verdade e da realidade do que os filmes de ficção⁶².

Acontece, como também observa Marcos Napolitano, que “todas as imagens e sons obtidos pelo registro técnico do real criam um *efeito de realidade* imediato sobre o observador”⁶³. No entanto, ao invés de se pensar que os filmes documentários retratam a realidade tal e qual ela se passou, deve-se pensar que eles elaboram, através de técnicas de seleção de planos e seqüências, fundos musicais e diversos outros instrumentos cinematográficos, uma representação da realidade que se quer encenada. E nesta perspectiva, como pontua esse autor, abre-se a possibilidade metodológica de uma articulação entre a linguagem técnico-estética das fontes audiovisuais com as representações da realidade histórica ou social nela contidas⁶⁴.

Rejeitando a máxima metódica de que “o documento fala por si”, o importante é perceber que, tal como os textos escritos, o documento audiovisual também pode trazer

⁶⁰ NAPOLITANTO, Marcos. A História depois do papel. In PINSKY, Carla Bassanezi (org). *Fontes Históricas*. São Paulo: Contexto, 2005, p. 235.

⁶¹ BRASIL, Umbelino. O filme documentário como documento da verdade. Disponível em: <http://www.olhodahistoria.ufba.br/01ofilme.html> - acesso em 20/04/06

⁶² Idem. p.1.

⁶³ Op. cit. p. 236.

⁶⁴ Idem. p. 237.

armadilhas. E a pior delas, conforme sustentam os autores mencionados, é a compreensão do vídeo documentário como um registro mecânico da realidade.

Este jogo de imagens, que é pertinente à elaboração de um documentário, faz parte do que se convencionou chamar de “montagem”. Essa técnica, nas palavras da historiadora Mônica Almeida Kornis⁶⁵, altera a realidade através de uma articulação entre a imagem, a palavra, o som e o movimento.

Os vários elementos da confecção de um filme, a montagem, o enquadramento, os movimentos de câmera, a iluminação, a utilização ou não da cor, são elementos estéticos que formam a linguagem cinematográfica, conferindo-lhe um significado específico que transforma e interpreta aquilo que foi recortado do real⁶⁶.

Desta forma, os realizadores de um filme podem “trocar, amputar, deslocar e redimensionar o tempo e o espaço”⁶⁷. Ao se descartar a hipótese do filme documentário como um espelho da realidade, fica a possibilidade, como se disse, de analisar suas representações, averiguando tanto o passado que se quer preservar quanto a verdade (ou memória) que se quer instaurar. Como argumenta Marcos Napolitano, “o cinema é um dos mais poderosos instrumentos contemporâneos de monumentalização do passado”⁶⁸, e seu papel na fabricação do imaginário, ou mesmo na constituição da memória, ocorre na proporção em que as imagens por ele veiculadas passam a construir o campo simbólico por onde pensa e se move o espectador.

Tomando essas reflexões como norteadoras do trabalho que será aqui desenvolvido, a análise do documentário “Dogtown and Z-Boys – Onde Tudo Começou”, buscará enxergar alguns pontos considerados importantes no campo da historiografia, principalmente no que diz respeito à História Cultural e Social, como as representações sobre a corporeidade e os movimentos sociais característicos do período.

⁶⁵ KORNIS, Mônica Almeida. História e Cinema: um debate metodológico. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, 1992, p. 237 – 250.

⁶⁶ Idem. p. 239.

⁶⁷ Op. cit. p. 03.

⁶⁸ Op. cit. p. 274.

Iniciar com “Dogtown” não é só respeitar a origem norte-americana do skate, mas também utilizar essa fonte como uma “ponte”. Escrevendo sem metáforas, o interessante é buscar no documentário os pontos históricos que podem ser trabalhados, contextualizados e desenvolvidos de modo a levar o debate também para os capítulos seguintes, quando se focalizará o skate brasileiro. Assim, não se ficará somente numa descrição deste vídeo-documentário, mas se buscará uma análise crítica.

Partindo do “*Tio Sam*”, o skate chegou em terras tupiniquins: incorporar essa trajetória deslizante, mas também desviante do skate pode ser algo não só revelador, mas também um bom estimulante para reflexões que buscam, na interface com a História, produzir novos pensamentos e sugestões sobre o real.

1.2 Os “Z-Boys” e a Contracultura

“Dogtown” tem linguagem de vídeo-clip. As cenas são rápidas, chocantes, suas imagens combinam e se fundem tão bem com a trilha sonora, *rock and roll* dos anos 70 (*Led Zepellin, T. Rex, Jimi Hendrix*), que o espectador mais do que assistir a essa produção é chamado a entrar no ritmo frenético das manobras de skate e também do surf, o foco principal da primeira parte do vídeo, essencial para se entender, entre outros fatores, como surgiu a técnica corporal que modificou o skate.

Logo de início, uma explosão de depoimentos, vinda de diferentes locutores, todos skatistas ou ex-skatistas, procura dar o tom inicial ao documentário. O objetivo é demonstrar a despreensão de se andar de skate na época (início de 1970), coisa pouca pensada nos dias atuais, onde o skate se tornou um esporte lucrativo⁶⁹ tanto para os bons atletas que o praticam quanto para as firmas ou marcas que investem em patrocínios e na fabricação de materiais para sua prática. Deste modo, frases como: “não víamos futuro algum nisso”, “não havia promessa de nada”, “as pessoas viviam o momento”, buscam demonstrar a diferença entre o passado informal do skate com a atualidade. No entanto, pontuando o frenesi dessas frases soltas, imagens, manobras e muita música, o último depoente finaliza em tom grave e em posição de seriedade, demarcando bem qual é a

⁶⁹ Para citar um exemplo: segundo uma reportagem da revista “Tribo”, o *royaltie* (porcentagem) pago para um skatista que consegue assinar um modelo de tênis é tão alto que dá para comprar uma mansão ou estruturar uma “gorda” conta bancária. Revista *Tribo Skate*, n. 98, 2003, p. 86.

proposta do vídeo, isto é, apresentar os sujeitos responsáveis pela revolução na prática do skate. O skatista se chama Tony Alva, um dos doze membros da equipe “Z-Boys”, e segundo ele: “Começou nesta área (refere-se a Dogtown). Foi onde tudo começou, foi o início da revolução!”.

A equipe “Z-Boys”, abreviatura de “Zephyr” (uma loja montada para surf e skate), era composta de doze indivíduos, surfistas na sua origem, mas que acabaram fazendo do skate sua prática principal. Com exceção de um, Chris Cahill, todos os demais componentes da equipe foram localizados pelo produtor do documentário, o norte-americano Stacy Peralta, o qual também fazia parte dessa equipe de skatistas. A única mulher do grupo era Peggy Oky, uma oriental que andava de skate tão bem quanto os homens do período. Compunham o restante da equipe os skatistas Shogo Kubo, Bob Biniak, Nathan Pratt, Jim Muir, Allen Sarlo, Tony Alva, Paul Constantineau, Jay Adams e Wentzle Ruml.

Stacy Peralta, ex-skatista profissional e atual diretor de documentários, conseguiu reencontrar praticamente todos esses skatistas da década de 70, os quais em virtude do destino tomaram caminhos díspares na vida, e desde o final da referida época não tinham mais se encontrado. Hoje eles são empresários, a grande maioria casada e alguns ainda praticam o skate regularmente. Através de entrevistas, conversas e depoimentos, Stacy Peralta foi estruturando seu documentário, fazendo da atual memória desses skatistas o fio condutor de sua história.

Após essa introdução, o filme faz uma tomada digitalizada (feita por computador) do globo terrestre, o qual aos poucos, devido ao efeito poderoso de um zoom, vai afunilando para os Estados Unidos, mais precisamente para sua costa oeste, próxima ao Oceano Pacífico, onde fica a mítica rota 66, o Estado da Califórnia, Los Angeles e, finalmente, “Dogtown”.

A preocupação com a delimitação geográfica do local é o mote primeiro dessa parte. Segundo os depoentes, existia uma linha invisível de demarcação, que ia da parte norte da cidade de Los Angeles até a parte sul, onde ficava “Dogtown”. O norte, segundo eles, era rico, o sul não. A linha invisível era, como se percebe, uma linha financeira.

Os surfistas/skatistas de “Dogtown” pertenciam à parte sul de Los Angeles, a região mais pobre (ou menos rica) da cidade. No vídeo-documentário, a alternância de imagens entre a parte rica e a pobre é feita de modo que o espectador possa compreender melhor o

espaço por onde circulavam esses personagens. De fato, existe um conjunto de elementos no vídeo que caracterizam o espaço e as pessoas que o habitavam. Corpos tatuados, paredes grafitadas, cabelos compridos e roupas coloridas... o ambiente de “Dogtown” era diferente do ambiente norte de Los Angeles, repleto de executivos, pessoas engravatadas e homens de negócio. Assim, as imagens apresentam um norte rico e um sul, senão pobre, pelo menos *underground*.

Em um estudo sobre a “cultura *underground*”, Luis Eduardo da Silva⁷⁰ afirma que essa manifestação nasce como oposição à cultura de massas do capitalismo. Em suas palavras,

[...] *underground* é algo alternativo às vias formais de acesso à cultura, ao lazer, ao prazer, às informações, à compreensão etc., que se coloca em oposição à estrutura capitalista e/ou à cultura de massa. Novos e diferentes modos de agir, que chocam quando saem de sua origem ‘subterrânea’ para trafegarem nas ‘vias superiores’⁷¹.

Este fator observado por Luis Eduardo da Silva diz respeito ao *underground* como um comportamento urbano. Na cidade, os indivíduos “*underground*” estariam reunidos em grupos, tribos, ocupando territórios e os demarcando por interesses comuns, fazendo do uso de determinados espaços verdadeiros pontos de encontro, locais propícios à confraternização e divulgação de idéias e ações.

Todos esses aspectos colocados acima estão presentes logo no início deste documentário, onde o surf é primeiramente focado e depois chega-se ao skate. Embora o filme aponte a existência dessa atividade antes de 1970, informando a ocorrência de campeonatos e equipes de skate, ele defende a tese de que esta prática não vingou como modalidade esportiva. De fato, o vídeo traz imagens que demonstram artigos em jornais exibindo a falência do skate por volta da metade de 1960. Campeonatos com um número irrisório de competidores, a queda no número de adeptos etc. Suas imagens passam a impressão de que o skate ficou mais para brincadeira de criança do que para esporte. Os equipamentos precários do skate incitavam o desinteresse progressivo dos jovens nessa

⁷⁰ SILVA, Luis Eduardo da. *A marginalidade da cultura underground*. 1995. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Ciências Sociais). Universidade Estadual de Londrina.

⁷¹ Idem. p. 05.

atividade, ocasionando uma moda passageira, a qual teve uma rápida vida no final dos anos 50 e início dos anos 60 do século passado e uma morte repentina perto do ano de 1965. Conforme anuncia o vídeo-documentário, “da noite para o dia o jovem esporte desapareceu!”.

Mas se o skate foi pouco praticado durante a segunda metade da década de 60, a partir de 1972 com as rodas de poliuretano inicia-se uma nova fase nessa atividade. Mas não há como entender esse “renascimento” do skate na Califórnia sem compreender o papel do surf nessa atividade. Por isso o vídeo tem início com esta prática, apresentando antes dos skatistas, os surfistas de “Dogtown”, em especial aqueles que trouxeram novos movimentos para o skate e que passaram a inventar manobras e construir novas representações sobre os espaços urbanos.

Para Skip Engblom, co-fundador da loja Zephyr, a qual mais tarde iria patrocinar os jovens skatistas que formariam os “Z-Boys” (ou Zephyr-Boys), “geograficamente, Dogtown compreendia três comunidades praianas”, por isso a prática do surf era grande por lá. Mas a região, como comenta o narrador Sean Penn, era um “sinal fraco no radar do surf popular. Um recanto costeiro em ruínas, habitado por surfistas de bairrismo agressivo e mau comportamento”.

Nos locais onde havia a prática do surf em “Dogtown” era recorrente o uso de grafismos nas paredes e escombros próximos as praias. Este fato, exibido várias vezes no vídeo-documentário, é algo que identifica, como lembrou Luis Eduardo da Silva, um tribalismo de grupos urbanos “*underground*”. A imagem⁷² da próxima página, retirada do vídeo-documentário, apresenta uma dessas paredes marcadas pelos surfistas de “Dogtown”.

⁷² As imagens que não constam a fonte foram retiradas do próprio vídeo-documentário.



Figura 1: Parede marcada por grafismos.

A figura 1 apresenta uma série de inscrições e desenhos que merecem ser comentados para uma melhor compreensão desta fonte. Mas antes de analisá-la, deve-se dar uma maior atenção ao significado de “tribo” que está sendo aqui empregado para identificar esses indivíduos.

Embora de uso quase corrente nos dias atuais, o termo “tribo” guarda alguns cuidados quanto a sua utilização num trabalho acadêmico. Sobre isso, o antropólogo José Guilherme Magnani⁷³ escreveu o seguinte,

[...] quando se fala em tribos urbanas é preciso não esquecer que na realidade está se usando uma metáfora, não uma categoria. E a diferença é que enquanto aquela é tomada de outro domínio, e empregada em sua totalidade, categoria é construída para recortar, descrever e explicar algum fenômeno a partir de esquema conceitual previamente escolhido. Pode até vir emprestada de uma outra área, mas neste caso deverá passar por um processo de reconstrução⁷⁴.

Esta contradição, como explica Magnani, aparece ao tomar emprestado um termo usual e técnico do campo da Antropologia e utilizá-lo para compreender fenômenos da sociedade contemporânea. Em seu sentido clássico, dado pela etnologia, a palavra “tribo” é empregada na análise das sociedades de pequena escala com propósito de descrever fenômenos em sua “totalidade” que vão “além das divisões de clãs ou linhagem de um lado,

⁷³ MAGNANI, José Guilherme Cantor. *Tribos urbanas: metáfora ou categoria?*
Disponível em: <http://www.n-a-u.org/magnani.html>. - acesso em 05/01/06.

⁷⁴ Idem. Ibidem.

e da aldeia de outro”; trata-se, pois, “de pacto que aciona lealdade para além dos particularismos de grupos domésticos e locais”⁷⁵.

Ao delimitar uma prática cultural caracterizando seus costumes e comportamentos, como vem sendo feito com os surfistas (e depois skatistas) deste vídeo-documentário, a idéia de “tribo” fica circunscrita em oposição à diversidade de outras práticas culturais. Por esse motivo, Magnani propõe para este campo de investigação o uso de metáfora e não categoria, o que não traria denotações e conotações do sentido inicial elaborado pela etnologia.

Tomando esses cuidados operacionais, o uso da metáfora “tribo”, portanto, indica que grupos de surfistas faziam uso de expressões e comportamentos que eram reconhecidos e significadas de modo muito semelhante por um certo conjunto de indivíduos. Como demonstra a figura 1, o uso de grafismos para demarcar pedaços dentro da região conhecida por eles como “Dogtown” é um exemplo desses sinais de reconhecimento. Deste modo, se “Dogtown” era uma região dentro de Los Angeles, havia micro-regiões dentro de “Dogtown”, espaços delimitados, marcados, ambientados por grupos de surfistas “de bairrismo agressivo e mau comportamento”, como explica a própria narração do vídeo-documentário.

A tradução dos grafismos “*Death to invaders*” e “*Locals only*”, o que em português significa: “Morte aos invasores” e “Apenas locais” determinam o caráter tribal do uso da área, ou seja, um local feito apenas por “locais”, surfistas de “Dogtown” que não queriam a invasão de surfistas de outras cidades ou mesmo da parte rica de Los Angeles. Mas a imagem diz mais e o próprio grafismo em si deve ser objeto de uma reflexão mais atenta.

Para Célia Maria Antonacci Ramos⁷⁶, que fez uma dissertação de Mestrado sobre grafites e pichações na cidade de São Paulo, há uma distinção bastante forte entre grafite e pichação. Segundo a autora, “o grafite e a pichação [...] são expressões que se apóiam num ritual de risco, mas o grafite é uma atividade lúdica, enquanto que a pichação é, além de lúdica, agressiva”. O fato é que muitos desses afrescos urbanos, como é o caso da imagem analisada, apresentam em sua composição sinais de transgressão. As inscrições da figura 1, embora contenham algo de lúdico, como no desenho da cruz e na figura emblemática vista

⁷⁵ Cf. *Ibid.* p. 02.

⁷⁶ RAMOS, Célia Maria Antonacci. *Grafite, Pichação & Cia*. São Paulo: Ed. Anna Blume, 1994.

acima desta, elas apresentam mais informações de repúdio ao “diferente” e ao “outro” do que expressão artística que as definiriam como grafite. De acordo com esta autora, inscrições como essas seriam pichações, pois há nelas muito de “agressivo”.

A sigla “POP” escrita dentro e fora das cruzes significa “*Pacific Ocean Park*” e faz referência a um parque turístico que havia nos anos sessenta em “Dogtown”. O parque faliu e as cruzes indicam sua morte. Mesmo compreendendo essas inscrições como “agressivas”, deve-se observar que embora a pichação torne pública a informação, onde todos podem ver, ela também a torna restrita, pois só vão interpretá-la aqueles que pertencem ao mesmo campo de comunicação do produtor da informação.

Assim, é possível compreender essas manifestações, utilizando um conceito de Pierre Bourdieu, em termos de violências simbólicas⁷⁷. Esse autor utiliza-se do conceito de violência simbólica para pensar conflitos existentes no corpo social entre poderes simbólicos constituintes de visões de mundo específicas. Assim, essas inscrições expressam oposições e imposições simbólicas, às quais fazem parte do campo da representação, pois dizem respeito a grupos específicos, à cultura desses grupos e como eles interpretam a realidade.

Aqueles que não são nativos ou não moram em “Dogtown” são representados como “os de fora”, “os invasores”, não sendo bem-vindos nesta área de surf. Toda essa característica forte, rude, agressiva dos surfistas de “Dogtown” é levada, de alguma forma, para os movimentos de seus corpos. Os surfistas desta região surfavam, como demonstra a figura 2, entre estacas de madeira que sobraram do “POP”. Eles faziam manobras arriscadas, nas quais podiam até mesmo morrer nas ondas caso trombassem com os restos de construções, madeiras que ficaram do antigo parque aquático. Para surfar num lugar tão inóspito, eles acabaram desenvolvendo uma certa rapidez nos movimentos que mais tarde seriam também utilizados na prática do skate.

⁷⁷ BOURDIEU, Pierre. *Coisas Ditas*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1990.



Figura 2: Surfistas de “Dogtown” praticando entre estacas que sobraram de um antigo parque aquático.

Outro ponto importante que deve ser notado é que também o surf, neste período, não tinha a popularidade ou a aceitação social que possui na atualidade. Segundo Nathan Pratt, um dos integrantes dos “Z-Boys”, “Em 1971, o surf era banido pela sociedade. Era anti-social de um modo geral. Não era o que se fazia para ter auto-estima na sociedade. Ser surfista era como dizer que era um lixo”. Também no Brasil, segundo os estudos do historiador Cesar Cancian Dalla Rosa⁷⁸, os surfistas encontraram sérios problemas por iniciarem uma prática cultural num momento complicado da História brasileira, pois o período mencionado compreende os anos da ditadura militar (1964 – 1985). Não obstante a essa referência, tanto aqui como nos Estados Unidos, os anos de 1970 estão associados a um contexto de transformações comportamentais conhecido, segundo o historiador Eric Hobsbawn⁷⁹, como “Revolução Cultural”.

O período que compreende as décadas de 1960 e 1970 (momento do desenvolvimento do surf e do skate), foi marcado pela ascensão substancial de um novo agente social e independente, o jovem. Se por um lado a crise da família tradicional, a diminuição dos casamentos formais e o aumento das famílias monoparentais indicavam

⁷⁸ ROSA, César Cancian Dalla. *Ondas de lazer: o surf e a indústria do lazer em Florianópolis*. 2001. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em História), UDESC/FAED,.

⁷⁹ HOBBSAWN, Eric. *Era dos Extremos: o breve século XX: 1914 – 1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

uma crise na relação entre os sexos, por outro, o expressivo aumento do poder da juventude indicava uma profunda mudança na relação entre as gerações, demonstrando que algo novo estava por acontecer.

Pilar na tentativa de construção de uma nova sociedade, “a cultura jovem tornou-se a matriz da revolução nos modos e costumes”⁸⁰, tornando-se símbolo de um fenômeno que passou a ser conhecido como contracultura. Este termo, inventado pela imprensa norte-americana, tornou-se freqüente para designar manifestações que, de diferentes maneiras, passaram a se opor à cultura vigente e oficializada pelas principais instituições da sociedade do Ocidente, como a Igreja, o Estado e a Família. Vista por outro ângulo, ela também representa a insurgência de novas maneiras de pensar, agir e se relacionar socialmente.

Pode-se entender o termo contracultura por dois vieses que, embora até certo ponto diferentes, relacionam-se entre si. Numa primeira e mais usual acepção, o termo invoca o conjunto de movimentos de rebelião da juventude que marcou os anos de 1960: o movimento *hippie*, o *rock and roll*, o uso de drogas, a liberdade sexual, entre outros fatores que eram movidos por um forte espírito de contestação, de insatisfação e desejo de mudança. Entretanto, como explica Carlos Pereira⁸¹, contracultura também pode estar associada a algo mais abstrato ou menos específico do que os exemplos citados acima, sugerindo, por exemplo, um certo comportamento informal, um estilo descompromissado ou algum posicionamento mais anárquico que, de alguma forma, viesse a romper com “as regras do jogo”.

O surf, como aponta o brasileiro Cesinha Chaves, fazia parte da contracultura. Segundo suas próprias palavras:

O surf nessa época fazia parte da contracultura. Drop in, turn in and drop out, diziam os gurus da época, Timothy Leary e William Borrougs, os quais promoveram uma grande mudança na sociedade americana através das drogas e de pensamentos que incentivavam o modo de vida alternativo. Assim, o lance era drop in, ou seja, toma ácido, turn in, sintonizar-se, e drop out, desligar-se do sistema.⁸²

⁸⁰ Idem, p. 323.

⁸¹ PEREIRA, Carlos Alberto Messeder. *O que é contracultura*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.

⁸² www.brasilskate.com.br – acesso em 10/01/2006

Timothy Leary foi uma influência marcante nos jovens estadunidenses do período e provavelmente foi uma grande influência para os “Z-Boys” também. De acordo com o jornalista Cláudio Julio Tognolli, Timothy Leary

[...] acreditava ser um novo Sócrates, reencarnado na interminável tarefa de "corromper a juventude", expondo-lhe as doutrinações, as programações impostas pelo espírito de uma época, o óxido da rotina. Por isso acreditava que cada um deveria morrer diariamente, matando palavras-chave herdadas da cultura oficial, e encontrar as suas próprias.⁸³

Apesar do documentário não deixar isso totalmente explícito, ele trabalha de forma subliminar com essas informações, fazendo uso de cores psicodélicas, referências ao uso de maconha e bebidas alcoólicas. Mas o fato é que Timothy Leary, Doutor em psicologia pela Universidade da Califórnia, autor de 36 livros sobre o uso de drogas alucinógenas (LSD) e ex-professor de Harvard, surfava assiduamente em Los Angeles, no mesmo território e na mesma época que os surfistas retratados no vídeo, conforme matéria publicada na revista norte-americana *Surfer*⁸⁴.

Em 1975, ele concedeu uma entrevista para essa revista. O motivo principal era explicar as palestras que ministrava pelos Estados Unidos. Os depoimentos de Leary entraram para História do surf. Segundo essa publicação, essa “é uma rara oportunidade para se compreender o que realmente é este esporte, qual a sua função, o prazer que dá e seu significado”. Para efeito de uma melhor reflexão sobre o documentário analisado, e pela importância crucial do surf no desenvolvimento do skate, alguns pontos dessa entrevista serão analisados e discutidos. A íntegra da entrevista, realizada pelo jornalista Steven Pezman, encontra-se no anexo A.

Timothy Leary é um estandarte da contracultura, um dos seus gurus mais ilustres. Na referida entrevista, muito do espírito dessa época pululam de suas considerações. Nelas, ele relaciona a prática do surf com a espiritualidade, “[...] os surfistas têm sido, de alguma

⁸³ TOGNOLLI, Cláudio Julio. Prefácio para *Flasbacks*. In *Flasbacks: surfando o caos*. São Paulo, Ed. Beca, 2000.

⁸⁴ A entrevista foi publicada originalmente na revista norte-americana *Surfer*. A reprodução traduzida que se encontra no anexo A foi conseguida através da revista *trip*, em seu endereço eletrônico: www.revistatrip.com.br – acesso em 14/07/2005.

forma, capazes de entrar em contato com o infinito”, fornecendo ao ato de surfar uma necessidade de desligamento com o mundo, “[...] você tem que se desligar da terra, do social, do cultural, do político, de seja lá o que for” e, principalmente, identifica no surf uma prática de liberdade, “[...] quem surfa tem aquela liberdade que é, basicamente, a liberdade pós-terrestre”.

Existem vários pontos de encontro entre os depoimentos proferidos no vídeo-documentário “Dogtown” com a entrevista com Timothy Leary. No entanto, uma em especial parece ser decisiva: o estilo. Leary afirma em sua entrevista que,

Surfar é como um espelho. Você pode ver a si mesmo no ato de surfar uma onda, o fato é que sua personalidade ou estilo aparecem na forma como você surfa esta onda. Pelo seu jeito de surfar, dá para notar se você é uma pessoa defensiva ou ofensiva, ou desajeitada ou graciosa. De tal forma que você usa sua mente/corpo enquanto surfa. Forma e estilo se tornam muito importantes para o surf. O surf se torna um meio de expressão, uma arte, ou uma dança, se você preferir. E você começa a compreender que um estilo esteticamente bonito é um estilo puramente funcional, sem excesso ou movimentos não funcionais⁸⁵.

De todos os integrantes dos “Z-Boys”, não houve um que não atribuísse ao estilo a característica de maior importância nessas atividades, seja no surf ou no skate. Ter estilo era o que fornecia à manobra uma harmonia que a possibilitava ser vista como uma expressão artística. De acordo com o vídeo-documentário analisado, foi justamente no quesito “estilo” que o surf revolucionou o skate, e é por terem sido surfistas antes de terem sido skatistas que os “Z-Boys” conferem a eles próprios o título de “revolucionários” do skate.

A fruição entre o surf e o skate ou a apropriação dos movimentos do surf na arte de andar de skate trouxe mudanças significativas para esta atividade. Antes disso ocorrer, como afirma o idealizador do vídeo-documentário Stacy Peralta, o skate era representado pela sociedade em geral como uma simples brincadeira: “o skate era visto como moda passageira de criança, algo como o iô-iô ou o bambolê”, diz o “Z-Boy”. Deste modo, mesmo existente nos anos anteriores a década de 70, ele não foi praticado como uma

⁸⁵ www.revistatrip.com.br – acesso em 14/07/2005.

modalidade radical e nem atraiu, a não ser por um brevíssimo período, uma quantidade razoável de jovens a fim de dedicar parte de sua vida a explorá-lo.

Foi a conjugação de dois fatores que provocaram o aumento no número de skatistas: a tecnologia (caracterizada principalmente pela introdução do poliuretano às rodas do skate) e a apropriação dos movimentos do surf em sua prática. Em sua dissertação de Mestrado, o professor Tony Honorato afirma que com a maior interdependência funcional entre skate e tecnologia, as manobras evoluíram junto aos movimentos inspirados e copiados do surf⁸⁶.

Segundo explicam os “Z-Boys”, um fato que também estimulou o uso de movimentos corporais diferenciados na prática do skate surgiu quando assistiram a um filme de Hal Jepsen intitulado “The Super Session”, onde havia um surfista havaiano chamado Larry Bertelman, o qual fazia uma série de acrobacias no mar nunca antes realizadas por outros surfistas, como o ato de colocar a mão na onda ou abaixar-se demasiadamente nas manobras. Para os “Z-Boys”, “Larry Bertelman redefiniu a idéia do que se podia fazer numa prancha”, e eles começaram “a copiar seus movimentos no chão”. Foram gestos desse tipo, retirados do surf e depois adaptados ao skate, que o tornaram possível a referida “revolução”, ou seja, modificar drasticamente a forma de se andar de skate.

O estilo, conforme se depreende das expressões dos “Z-Boys” e da entrevista de Timothy Leary, está ligado fundamentalmente ao domínio do corpo e das técnicas de si. De acordo com o sociólogo Marcos César Alvarez, “tudo na sociedade e na história ocorre através dos corpos”⁸⁷, e em se tratando de práticas como a do skate e a do surf, não há como deixar de notá-los. Entender as relações estabelecidas entre os praticantes de surf/skate com seus corpos representa uma chave para se observar a assunção de novos valores e formas de comportamentos que surgem com essas novas práticas esportivas.

⁸⁶ HONORATO, Tony. *A Tribo Skatista e a Instituição Escolar: o poder escolar em uma perspectiva sociológica*. 2005. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Metodista de Piracicaba, p. 47.

⁸⁷ ALVAREZ, Marcos César. Foucault: corpo, poder e subjetividade. In BRUHNS, Heloisa Turini & GUTIERREZ, Gustavo Luis (orgs) *O corpo e o lúdico: ciclo de debates lazer e motricidade..* Campinas, SP: Autores Associados, Comissão de Pós-graduação da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, 2000, p. 68.

1.3 O corpo comunicativo e a reinvenção do skate pelo surf.

“O homem é corpo, não porque seja matéria, mas por conjugar uma série de forças, entre as quais se encontram algumas que se exprimem em signos”.
Miguel Angel de Barrenechea

Para os pesquisadores Nízia Villaça e Fred Góes⁸⁸, haveria quatro categorias pelas quais seria possível pensar o corpo, são elas: o corpo disciplinado, o corpo narcísico, o corpo dominador e o corpo comunicativo. Sobre a primeira, um dos pensamentos mais férteis a esse propósito encontra-se na obra de Michel Foucault, sobretudo a partir da publicação de *Vigiar e Punir*⁸⁹. Através de seus livros, Foucault demonstra a existência de uma política do corpo que se realiza como “apropriação”. A partir de uma concepção descentralizada do poder⁹⁰, o que ele demonstra são relações que agem sobre os corpos: investem-no, marcam-no, vestem-no, suplicam-no, aprisionam-no ao trabalho, obrigam-no a cerimônias, e tudo isso entremeadado a relações complexas e recíprocas. Apesar de todas essas coações, Villaça & Góes procuram relativizar esses pensamentos, pois, segundo eles:

Modernamente, se pensarmos com Foucault a introjeção dos mecanismos de controle, verificamos uma certa ambigüidade entre disciplina e prazer em investimentos corporais como ginástica, busca de aperfeiçoamento físico e outras práticas estético-esportivas⁹¹.

Por outro lado, para ser justo com o pensamento de Michel Foucault, vale destacar um trecho de uma entrevista sua que se encontra inserida na primeira parte de *Microfísica do Poder*⁹². Nela, Foucault argumenta o seguinte:

⁸⁸ VILLAÇA, Nízia & GÓES, Fred. *Em nome do corpo*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

⁸⁹ FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, 1987.

⁹⁰ Para Michel Foucault, “O poder deve ser analisado como algo que circula, ou melhor, como algo que só funciona em cadeia. Nunca está localizado aqui ou ali, nunca está nas mãos de alguns, nunca é apropriado como uma riqueza ou um bem. O poder funciona e se exerce em rede. Nas suas malhas os indivíduos não só circulam mas estão sempre em posição de exercer este poder e de sofrer sua ação; nunca são o alvo inerte ou consentido do poder, são sempre centros de transmissão. Em outros termos, o poder não se aplica aos indivíduos, passa por eles”. In *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979, p. 183.

⁹¹ Op. Cit. p. 45.

⁹² FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

O que faz com que o poder se mantenha e que seja aceito é simplesmente que ele não pesa só como uma força que diz não, mas que de fato ele permeia, produz coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso. Deve-se considerá-lo como uma rede produtiva que atravessa todo o corpo social muito mais do que uma instância negativa que tem por função reprimir⁹³

Se atualmente existe uma tênue fronteira entre a leitura disciplinar e os cuidados de si, isso se dá porque o poder, como atesta o próprio Michel Foucault, não tem somente a função de reprimir, o que o tornaria frágil. Sua força está em justamente produzir desejos e saberes, portanto também subjetividades.

A outra dimensão citada pelos pesquisadores refere-se ao corpo dominador. Sobre este, a influência para a análise também vem de Michel Foucault. Segundo Villaça & Góes, ao corpo dominador responde sempre um corpo dominado⁹⁴. Sobre esta categoria analítica, o que se coloca é a posição dos procedimentos menores, aos quais Foucault chamou de “poder disciplinar”, na fabricação do outro; ou seja, na influência de um corpo sobre outro.

O que está em jogo nessa situação é o poder que toma os indivíduos ao mesmo tempo como objetos e como instrumentos de seu exercício. Nos dias atuais, isso fica fácil de ser observado, por exemplo, nas maneiras sutis de controle disseminadas pela mídia, que educa o olhar para a compra, para o uso e também para os comportamentos.

Assim como o entendimento do corpo disciplinado oscila entre a disciplina e o prazer, ao observar o corpo dominador, também há dificuldade de distinguir o carrasco e a vítima. Para os pesquisadores a resposta estaria quase em equilíbrio, “o corpo disciplinado e o disciplinador se unem pela mesma falta de autocontrole. O primeiro quer submeter-se a uma ordem, para se reconhecer; o segundo guiado pela mesma contingência, encontra seu equilíbrio no domínio do outro”⁹⁵.

O narcísico é a terceira das categorias pela qual se pode pensar o corpo. Existe uma relação entre este conceito e o do corpo disciplinado. Acontece que enquanto este se fecha em sua prática disciplinar, aquele se volta mais ao mundo exterior, mas seus objetivos,

⁹³ Idem. p. 08.

⁹⁴ Para Villaça & Góes, “o corpo dominador responde ao sentido de sua própria contingência, sua dissociação de si mesmo e falta de comunicação, evidenciadas por meio do exercício do poder sobre o outro de que Foucault nos fala amplamente, referindo-se às técnicas que evoluíram dos castigos corporais à fabricação de corpos dóceis disciplinados”. Op. Cit. p. 48.

⁹⁵ Idem. p. 49.

como atestam os pesquisadores, visam sempre uma autocontemplação⁹⁶. A este corpo se relaciona, mais do que aos outros, a prática do consumismo. Praticado em uma sociedade que é, a rigor, uma sociedade do consumo, ou, como disse Guy Debord, uma “sociedade do espetáculo”⁹⁷, há entre eles uma assimilação praticamente infinita entre os objetos do mundo e seus corpos. Objetos que mais do que materiais assumem a forma de signos, os quais podem se apresentar como status, reconhecimento social, processos de pertencimento ou até mesmo de autoconfiança.

Por fim, existe uma quarta e última categoria estudada por Villaça & Góes chamada de “corpo comunicativo”. Para esses pesquisadores, enquanto os outros corpos podem ser discutidos no nível da descrição empírica, o corpo comunicativo é menos uma realidade do que uma prática. Segundo atestam:

Trata-se da emergência do corpo comunicativo nas práticas estéticas e de performance [...] A qualidade essencial do corpo comunicativo é que ele é um corpo em processo. Nessa configuração, a contingência do corpo não é um problema, mas uma possibilidade. Quando a relação com o outro se cruza com um desejo que está sendo produzido e com uma relação consigo mesmo não dissociada, ela não precisa mais ser de dominação e a contingência não responde a uma ameaça⁹⁸.

O corpo comunicativo, tal como pode ser pensado a corporeidade dos surfistas/skatistas, não centraria a análise na alienação de si ou na dissociação, mas nas reconfigurações que se dão na fronteira entre o devir-si-próprio e o devir-outro. Nas palavras de Villaça & Góes, “o sujeito só se transforma em si próprio quando atinge o domínio máximo (na expressão de um estilo) dos modos de sentir dos outros”⁹⁹. O importante é atinar para a possibilidade de reconfiguração do estatuto do corpo como fluxo e multiplicidade, desvinculando-o da unidade do “eu”. Segundo os autores, “a singularidade se dá, justamente, no limiar da heteronímia e do devir-outro e é, em seu vetor centrífugo, na

⁹⁶ Idem. p. 49.

⁹⁷ DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

⁹⁸ Op. Cit. p. 51.

⁹⁹ Op. cit. p. 52.

dissolução do “eu” que ela se constitui”¹⁰⁰. Finalizando a explicação, Villaça & Góes assinalam que:

O que advém de tais idéias para repensar o corpo é a relativização ou a desestruturação das noções de unicidade e organicidade que regiam seu imaginário. Cria-se uma dimensão intensiva que permite uma leitura não nostálgica das mutações oferecidas nos mais diversos campos da vida contemporânea, possibilitando para além da disciplina, do controle ou das identificações narcísicas a criação de novas relações que, no limite, serão estéticas¹⁰¹.

Pensar essas dimensões do corpo é perceber outras e variadas funções que ele vem assumindo ao longo da História. É na fruição técnica do surf para o skate que este jogo é possível de ser detectado, não somente como representação ou apropriação de gestos e movimentos, mas como permutas que se dão na ordem da estética ou, como preferem os surfistas/skatasistas, na ordem do “estilo”. Abaixo, uma imagem do vídeo-documentário que traz um “Z-Boy” andando de skate na década de 1970.

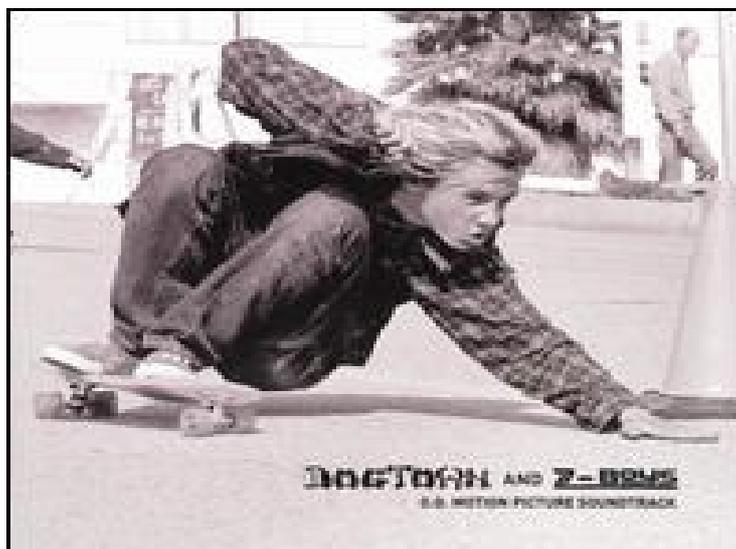


Figura 3: Imagem de um “Z-Boy” na década de 1970.

¹⁰⁰ Idem. p. 52.

¹⁰¹ Idem. p. 53.

Os cabelos ao vento indicam a velocidade. A mão no chão, tal como os surfistas faziam nas ondas, dá o tom a um estilo rápido e agressivo. O corpo agachado leva o praticante a um domínio maior de seu skate, deixando seus movimentos fluírem ao tocar o pavimento. A camisa xadrez faz parte do estilo, a qual permanece até hoje entre os skatistas, da mesma forma que os cabelos, compridos e soltos. Como se observa, a postura corporal dada pelos skatistas de “Dogtown” assume uma força expressiva: os gestos propõem um sentido aos movimentos, a comunicação se instaura pela harmonia rápida e intransigente. É a imagem de um jovem, seguro de si, expressando satisfação no rosto, agilidade nos movimentos. Ele está aí para ser admirado, visto, seu skate tem algo de *show*, que chama a atenção, sua presença corporal é inovadora. Seu corpo é artístico, sua imagem comunicativa... Ela conversa com quem a assiste.

Embora seja possível notar, por esta imagem, que este skatista não está parado e sim em movimento, ela não transmite a real impressão de sua velocidade. Somente quem assiste ao vídeo-documentário pode ter uma noção mais exata da velocidade pela qual transitavam os rapazes de “Dogtown”. Após 1972, com as rodas de poliuretano, uma das manobras mais radicais do skate foi atingir incríveis velocidades, o que os skatistas de “Dogtown” chamavam de “speed”.

Assim, agachados ou em poses aerodinâmicas, muitos deles chegavam a atingir uma velocidade surpreendente, onde qualquer erro poderia causar uma queda com conseqüências desastrosas. Mas é importante notar que essa velocidade, tão apregoada pelos “Z-Boys”, faz parte de uma nova maneira de estar e de sentir o mundo que é própria do século XX e da atualidade. A “invenção de deslocamentos cada vez mais rápidos”, como assinala Denise Bernuzzi de Sant’Anna¹⁰², é sintomático de um mundo que não pára de inventar o novo e que traz a “febre da velocidade” como uma espécie de produtora de novas sensações de liberdade.

Segundo a mesma autora, já no século XIX a palavra velocidade aparecia nas competições esportivas e também passava a influenciar e inspirar a criação artística. Em 1909, *Filippo Marinetti* – poeta que deu origem oficial ao futurismo na Europa – dizia que

¹⁰² SANT’ANNA, Denise Bernuzzi de. *Corpos de passagem: ensaios sobre a subjetividade contemporânea*. São Paulo: Estação Liberdade, 2001, p. 14.

o mundo se enriqueceu com o esplendor de uma nova beleza, a velocidade, e acentuava a necessidade dessa para a aceleração dos corpos.

A velocidade, que se tornou um valor estimado no século XX, fez parte do surgimento e do desenvolvimento do skate. Veloz, o corpo fica mais leve, a manobra se torna mais plástica e ganha maiores dimensões. Esta nova prática, onde o prazer podia ser alcançado nas mais variadas circunstâncias, suscitava muito mais o uso dos reflexos do que da reflexão.

Assim, armados de coragem e determinação, os skatistas de “Dogtown” iniciaram uma longa história com as ruas e ladeiras. Introduziram novas dinâmicas à configuração urbana e abriram caminho para outras formas de utilização da cidade. Com o passar do tempo, novas manobras seriam inventadas e o espaço urbano passaria a ser descoberto ainda mais como um palco para excitações lúdicas.

1.4 – Identidades deslizantes: estilo, mercado e apropriações

Não se deve perder a perspectiva que o momento histórico em que esta primeira análise está situada compreende os anos da década de 1970, mais especificamente os anos que vão de 1972 (da invenção e introdução do poliuretano às rodas do skate) até o período de transição dos anos 70 para a década de 80 do século XX. A apropriação dos movimentos do surf para o skate se faz neste período. Depois disso, outros fenômenos aparecem e serão comentados em capítulos seguintes. No entanto, neste instante, o foco da análise recai sobre este momento e sobre alguns corpos que nele habitam, corpos de surfistas e de skatistas.

O corpo - principalmente o “comunicativo”- como o concebem Villaça & Góes¹⁰³, pode ser entendido como um lugar de fascínio, sedução, criação de alianças, via pactos estéticos que celebram o prazer, o humor e a criatividade. Para Denise de Sant’Anna, a relação entre o surfista e o mar reflete uma composição de duas forças heterogêneas, comunicativas e estéticas. Pois para ela, o surfista surfa com o mar, não se apoderando dele ou sendo por ele anulado. Ao observar o ato de surfar, a historiadora reflete:

¹⁰³ Op. Cit. 33.

A ação do surf pode, assim, ser bela, não necessariamente porque se assemelha a alguma imagem do surf ideal, mas porque se insere de tal modo na paisagem real de um momento, que cada parte do corpo do surfista e de sua prancha vai expressá-la e mesmo potencializá-la. Ele é belo porque prolonga a beleza do mundo em que habita. De modo que, ao contemplá-lo, nossos olhos também são levados a surfar por toda a extensão da paisagem¹⁰⁴.

No vídeo-documentário “Dogtown”, a importância dessas relações que envolvem a estética da corporeidade, do surf, do skate, entre outros, é discutida num bloco intitulado: “Estilo”. Abaixo, uma série de depoimentos retirados do filme:

“Era como se surfássemos descendo a colina, fazendo as mesmas manobras que fazíamos nas ondas”; “Andar de skate era uma extensão do ato de surfar”; “Surfávamos as ondas de asfalto, tínhamos um estilo surf no skate”; “Andávamos muito rápido e baixo, fazendo muita manobra, rasgando e dando impulso, sempre tocando o pavimento”; “Tudo era questão de sentir o que se fazia, sentir as rodas virando ao redor do eixo da sua mão”; “No skate imitávamos totalmente os surfistas que idolatrávamos”

O que se percebe do vídeo-documentário, tanto pelas imagens como pelos discursos proferidos, é que, “incutida em todos os skatistas de Dogtown estava a devoção ao estilo”. Segundo o “Z-Boy”, Paul Constantineau, “a gente podia aprender as manobras, mas a meta era ter grande estilo”; para Tony Alva, “estilo era a coisa mais importante, e o que realmente uniu todos nós foi o fato de todos possuímos estilo de surfe. Não havia um no grupo que não fosse fluente”.

De acordo com Denise Bernuzzi de Sant’Anna¹⁰⁵, por volta deste período passa a ocorrer uma mudança “do antigo ideal da força” em direção “ao novo charme da flexibilidade”. Em suas palavras:

¹⁰⁴ SANT’ANNA, Denise Bernuzzi de. *Corpos de passagem: ensaios sobre a subjetividade contemporânea*. São Paulo: Estação Liberdade, 2001, p. 98.

¹⁰⁵ SANT’ANNA, Denise Bernuzzi de. Entre o corpo e a técnica: antigas e novas concepções. *Motrivivência*. Florianópolis: UFSC. Ano XI, nº 15, Agosto de 2000, pp. 12 – 24.

Os esportes californianos que se expandem em várias partes do mundo a partir dos anos 70, têm por objetivo menos o cansaço salutar – característico dos antigos esportes comprometidos com os ideais higienistas de salvação de uma raça – do que a vivência de sensações de prazer, físicas e mentais, imediatas e inovadoras. O surf, a asa delta, o wind-surf, por exemplo, conduzem o olhar do esportista menos em direção à força realizada por seus músculos do que às flexibilidades motoras que ele é capaz de manter sob controle. De onde se explica, nessas atividades, o emprego de verbos que evocam o prolongamento de sensações de prazer e de controle do conjunto dos movimentos, tais como voar, escorregar, equilibrar¹⁰⁶.

A apropriação dos movimentos do surf na arte de andar de skate trouxe mudanças significativas para esta prática, redirecionando seu uso cultural e social. No entanto, a palavra “estilo”, tão enfocada e reverenciada pelos “Z-Boys”, embora se aplique fundamentalmente à graciosidade e leveza dos movimentos sobre pranchas e skates, ela também indica, embora os depoentes do documentário não façam essa associação, formas de se vestir.

O vestuário faz parte da história da cultura material e pode ser observado pelos seus aspectos simbólicos. Ao fazer uso de palavras de outros pesquisadores, Peter Burke coloca que,

Em *La culture des habits* (1989), o historiador francês Daniel Roche voltou-se para a história das roupas por achar que elas dizem muito sobre as civilizações. Códigos de vestuário revelam códigos culturais. Por trás do vestuário, observa Roche, “é possível encontrar estruturas mentais”¹⁰⁷.

Ao analisar o vídeo pelas suas imagens, é possível verificar uma certa atenção dada pelos skatistas aos detalhes das roupas – o que demonstra uma preocupação com o olhar do outro e também pontua o corpo como um lugar de identidade pessoal, ou, nas palavras de

¹⁰⁶ Idem. p. 19.

¹⁰⁷ BURKE, Peter. *O que é história cultural?* Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005, p. 92.

Anthony Giddens, como “um portador visível da auto-identidade”¹⁰⁸. Os Z-Boys seguiam um mesmo padrão de vestimenta e isso era, possivelmente, um fator de união do grupo. Para Villaça & Góes, no fim dos anos 60 ocorre:

Um fenômeno sócio-econômico extraordinário: o advento dos *teenagers* (entre 13 e 20 anos), segmento considerado uma classe à parte e que vai determinar o surgimento de uma palavra mágica, o estilo. Os estilistas constituem então uma profissão de fé: fim das roupas pesadas, sérias e obedientes. O estilo passa a marcar uma mudança de geração e abole os privilégios da alta-costura. É a época da adoração da juventude e das metamorfoses do mercado¹⁰⁹.

Como foi escrito anteriormente, a década de 70 marca o apogeu do movimento da contracultura, do *hippie*; era a época do “faça amor, não faça a guerra”, do *flower power*, dos grandes festivais de rock e da explosão da juventude como um novo e promissor sujeito social. E era justamente essa juventude – pelo menos uma grande parcela dela - que buscava, como explica Francisco Assumpção Júnior¹¹⁰, quebrar tabus, diferenciar-se socialmente e invocar liberdades não imaginadas anteriormente. Segundo este autor, é nesta época que se inicia “o culto ao corpo, com seios soltos sob blusas, regimes de emagrecimento e exercícios de musculação”¹¹¹. Desta forma, como demonstram as imagens do vídeo-documentário “Dogtown”, as silhuetas são jovens, os cabelos longos e abundantes, as roupas exóticas, coloridas, o que imprime um certo culto à liberdade¹¹².

Num livro publicado originalmente em 1968, Theodore Roszak¹¹³ observou que a contracultura constituía a matriz de um futuro alternativo e no qual a juventude estaria refazendo, pela negação, a cultura de seus antecedentes. No entanto, o fato do autor escrever imerso no momento da ebulição desse movimento revela sua esperança nos jovens e o medo de que as manifestações destes fossem incorporadas pelo sistema capitalista. Em

¹⁰⁸ GIDDENS, Anthony. *A transformação da intimidade*. São Paulo: Editora da UNESP, 1993, p. 75.

¹⁰⁹ Op. cit. p. 118.

¹¹⁰ JÚNIOR, Francisco Assumpção. A questão da beleza ao longo do tempo. In BUSSE, Salvador de Rosis (org.) *Anorexia, bulimia e obesidade*. Barueri, SP: Manole, 2004.

¹¹¹ Idem. p.10.

¹¹² Ibidem. P. 10.

¹¹³ ROSAK, Theodore. *A contracultura*. Petrópolis/RJ: Editora Vozes (2ª edição), 1972.

1968, Roszak temia que esse movimento juvenil viesse a se reduzir a um conjunto pitoresco de símbolos, gestos, maneiras de vestir e slogans; o que faria da contracultura apenas algo temporário, sem meios para realizar uma verdadeira mudança social e cultural.

De fato, como também será demonstrado nos próximos capítulos, muitos dos temores de Roszak se concretizaram. Mesmo essa época, tida como o auge da contracultura, era já em si uma época fortemente comercial. Os “Z-Boys” eram skatistas patrocinados, ganhavam peças, roupas, acessórios para andar de skate. E conforme o tempo passava, passaram a enriquecer com campanhas publicitárias, fotos em revistas e jornais.

O pesquisador norte-americano David Harvey¹¹⁴ conceitualizou os anos 70 como um período da acumulação flexível do capital. Segundo este autor, por volta do ano de 1973, ocorria a passagem do fordismo (conjunto de práticas de controle de trabalho que visavam uma produção em massa) para o regime de acumulação flexível. Para Harvey, este período - que é o mesmo da contracultura – caracterizou-se pelo “surgimento de setores de produção inteiramente novos, novas maneiras de fornecimento de serviços financeiros e, sobretudo, taxas altamente intensificadas de inovação comercial, tecnológica e organizacional”¹¹⁵. Dessa forma, a transformação em curso da estrutura do mercado e as mudanças na organização industrial abriram oportunidades para a formação de pequenas firmas, pequenos negócios e novos empreendedores.

A loja “Zephyr”, que daria origem aos “Z-Boys”, era um desses novos empreendedores. Assim como ela, muitas outras lojas, marcas e firmas começavam a fazer fortuna com este novo mundo que se desenhava. O próprio vídeo-documentário “Dogtown” relata que mais de 30 milhões de skates foram vendidos nos anos finais da década de 1970 nos Estados Unidos.

Assim, no mesmo período em que o poliuretano era adaptado às rodas do skate (1972), marcas como *Levi's* e *Wrangler* faziam do jeans um fenômeno mundial de vendas. Mais do que simples roupas, a calça jeans, a *T-shirt* e a moda retrô dos hippies desenhavam um estilo que era, também, um modo de vida¹¹⁶.

¹¹⁴ HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 1993.

¹¹⁵ Idem. p. 140.

¹¹⁶ Idem. p. 120.

Para Nicolau Sevcenko¹¹⁷, esses novos modos de vida também circulam pelas esferas do capitalismo e pelas técnicas da publicidade. Segundo esse autor, a revolução cultural dos anos de 1960 e 1970, marcados por gestos de indignação, idealismo, pelos valores da natureza e pela estética do corpo jovem, teve um forte apelo mercadológico. Para Sevcenko, somente o fato dos jovens ostentarem o símbolo oriental de uma forquilha invertida dentro de um círculo, e fazer disso uma espécie de logotipo, demonstra o quanto os jovens estavam imbuídos das idéias e das fórmulas dos slogans publicitários.

Dessa forma, o imaginário desses jovens era preenchido por artigos de consumo que, através de técnicas sutis de controle do desejo, apresentavam-se como um charme pretensamente “irreverente” e “desreprimido”. Essas estratégias de *marketing*, contemporâneas ao período abordado, iriam se desenvolver ainda mais nas décadas seguintes. No terceiro capítulo desta dissertação, algumas imagens publicitárias serão analisadas para se poder aprofundar melhor esse assunto.

Tanto os “Z-Boys” como os outros skatistas do período não estavam fora dessa conjuntura. Eles eram predominantemente jovens, alguns até garotos - embora a faixa etária não seja por si só um marco decisivo nessa conceitualização¹¹⁸ – e faziam do estilo de se vestir uma forma de se diferenciarem dos mais adultos ou de pessoas que não estavam envoltas a esta prática cultural. O uso das calças jeans, do cabelo comprido, das camisas e camisetas floridas ou com estampas listradas, das cores vivas e muitas vezes psicodélicas, como demonstra a grande maioria das imagens do documentário, fazia do “estilo” algo que ultrapassava o corpo físico e o marcava como forma de identificação, símbolo de agregação e formação de um mesmo corpo social, visto, pela ótica do sociólogo Michel Maffesoli, como tribal¹¹⁹.

Michel Maffesoli é um sociólogo francês conhecido por suas idéias sobre o “retorno dionisíaco”, os “novos nômades” e o “tribalismo”. Em seu livro “O tempo das tribos”, ele demonstra que, além de uma vida social burocratizada, racionalizada, presente nas grandes instituições, houve um retorno dos microgrupos através de várias manifestações do

¹¹⁷ Op. cit. p. 85-86.

¹¹⁸ GROppo, Luís Antonio. *Juventude: Ensaio sobre Sociologia e História das Juventudes Modernas*. Rio de Janeiro: DIFEL, 2000. Segundo este autor, as definições de juventude passeiam por dois critérios principais, que nunca se conciliam realmente: o critério etário (herdeiro das primeiras definições fisiopsicológicas) e o critério sócio-cultural.

¹¹⁹ MAFFESOLI, Michel. *O Tempo das Tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.

cotidiano. Maffesoli defende que, de maneira transversal, existe na contemporaneidade um retorno à idéia de tribo. Diz que nas grandes metrópoles foi necessário criar pequenas tribos para se conseguir sobreviver melhor, criando novos modos de reencontrar formas de humanidade. Segundo este autor, essa formação de pequenos núcleos de convivência social, caracterizada muitas vezes por padrões estéticos, musicais ou comportamentais apreciados de maneira mais ou menos igual por membros de um determinado grupo, estariam manifestos em diversos sinais tribais de reconhecimento,

Argolas na orelha, uniformes nas roupas, modos de vida miméticos, jargões de linguagem, gostos musicais semelhantes e práticas corporais, tudo transcendendo as fronteiras e testemunhando uma participação comum e um espírito do tempo feito de hedonismo, de relativismo, de viver o presente, e de uma espantosa energia concreta e cotidiana¹²⁰.

Como, para Michel Maffesoli, “nas selvas de pedra [...] a tribo desempenha o papel que era o seu na selva stricto sensu”¹²¹, a convivência na aparência servia como solda social entre os skatistas, e a sua comparação com a palavra “tribo” busca exprimir justamente esse fator de união. Vale lembrar ainda que para este autor – o primeiro dos sociólogos a utilizar o conceito de tribo para as sociedades modernas - o fenômeno das tribos não é algo estanque, ou seja, o tribalismo atual corresponde a algo sempre efêmero e mutante, onde não há uma cristalização com características de fechamento, de identidade unívoca. Conforme afirma o pesquisador, “assim como as massas estão em perene fervilhar, as tribos que aí se cristalizam não são estáveis e as pessoas que compõem essas tribos podem evoluir de uma a outras”¹²². O fato é que Michel Maffesoli aponta para o “eu” modulado pelo outro e não vê as tribos urbanas como núcleos isolados e sem ligação com outras esferas da vida social. Para ele, os tempos modernos se fazem em meio a um processo de contínua alteridade, o que o leva a defender o aspecto plural que constitui o sujeito moderno, do “eu” fragmentado, múltiplo, dessa “casca de cebola que é a pessoa”¹²³.

Stuart Hall também é um autor que, tal como Michel Maffesoli, busca explorar algumas questões relativas à identidade cultural na contemporaneidade. Em seu livro, “A

¹²⁰ _____ *Sobre o nomadismo: vagabundagens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2001, p. 66.

¹²¹ _____ *A conquista do presente*. Natal/RN: Argos, 2001, p. 23.

¹²² Op. cit. p. 15.

¹²³ _____ *No fundo das aparências*. Petrópolis: Vozes, 1996, p. 347.

Identidade Cultural na Pós-Modernidade¹²⁴”, ele avalia três definições de sujeito: o “sujeito do Iluminismo”, caracterizado por um indivíduo centrado, unificado, onde o centro essencial do “eu” repousa na identidade do sujeito; o “sujeito Sociológico”, fabricado por um mundo em crescente complexidade, onde a identidade individual passa a ser vista como formada a partir das relações sociais e, por fim, o “sujeito pós-moderno”, tido como fragmentado e composto por várias identidades.

Segundo este autor, a cultura não é uma esfera particular de um grupo ou de uma sociedade, mas ela sofre interferências, choques, releituras e apropriações ao longo do tempo, isso retira das práticas culturais uma suposta “singularidade” e transfere para o plano da flutuação, da troca ou da permuta aquilo que foi um dia pensado como estável e fruto apenas da estética vivenciada por determinados grupos.

Essas considerações teóricas de Michel Maffesoli e Stuart Hall ficam muito claras quando se pensa na relação entre o surf e o skate. Pois o que houve entre essas duas práticas culturais foi um processo de troca entre “tribos”, e também, de acordo com as observações de Roger Chartier¹²⁵, de processos de apropriação. Para este historiador a apropriação é feita mediante os usos e interpretações inscritos nas práticas específicas que as produzem. E foi justamente isso que fizeram os skatistas de “dogtown”, redimensionaram os movimentos corpóreos dos surfistas para o concreto. Esse feito, tido como revolucionário na História do Skate, representou não só a assunção de novos gestos, movimentos e manobras, mas a criação mesmo de uma nova modalidade dentro dessa atividade, hoje a mais exibida pela mídia televisiva e a que mais movimentou o mercado dos esportes radicais, o Skate Vertical¹²⁶.

Em sua parte final, “Dogtown” demonstra que, após a “explosão” do skate a partir de meados da década de 70, os membros originais dos “Z-Boys” acabaram se dispersando, principalmente após o ano de 1975, quando foi realizado um grande campeonato conhecido como “Del Mar”. Após este evento, muitos membros dos “Z-Boys”, como Tony Alva e o próprio Stacy Peralta, passaram a ser patrocinados por outras marcas ou empresas,

¹²⁴ HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 1997.

¹²⁵ CHARTIER, Roger. *À beira da falésia: a história entre certezas e inquietude*. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2002.

¹²⁶ O Skate Vertical será explicado no próximo item.

ganharam muito dinheiro, viajaram o mundo, ficaram ricos e a equipe que revolucionou o skate se dissolveu. Era o fim do tribalismo dos “Z-Boys” e o início de um novo tempo.

1.5 – O nascimento do Skate Vertical

“Certamente é suprema ilusão atribuir aos arquitetos, urbanistas ou planejadores o status de serem as últimas autoridades na discussão referente ao espaço”.

Henri Lefebvre

Dentre as modalidades existentes atualmente na prática do skate, talvez a de maior popularidade junto ao grande público seja o skate vertical. Constantemente exibido pelos canais televisivos, muitas vezes em campeonatos “ao vivo”, como os transmitidos pelo programa “Esporte Espetacular” da Rede Globo, o skate vertical se caracteriza por ser uma modalidade onde o skate é praticado em grandes rampas de madeira ou cimento, com aproximadamente quatro metros de altura e denominadas “half-pipe” (“meio tubo” em português). Nessas rampas, que podem ser representadas pela letra “U”, os skatistas executam inúmeras manobras, mas as que normalmente mais chamam a atenção são os saltos, chamados de aéreos, onde tanto o skate quanto o corpo do skatista permanecem no ar por alguns segundos até retornarem novamente o contato com a rampa.

Esses saltos, segundo o professor Christian Pociello¹²⁷, representam o “ilinx” esportivo, ou seja, práticas que abandonam o corpo a um estado físico e psicológico extremamente excitados. São esses os momentos extremos do esporte, os quais “delimitam um universo lúdico que curiosamente faz das sensações de instabilidade uma fonte de prazer”. Em sua tentativa de descrever esses momentos de “ilinx” nos esportes radicais, Pociello argumenta:

Dir-se-ia que nesses novos esportes se impõe um jogo cibernético do corpo, pois neles a energia consumida é mínima, mas a informação tratada é máxima, e o sistema homem-máquina oscila sempre entre dois limites extremos, que se consegue controlar por regulações sutis. Assim, poder-se-á brincar de sentir medo no ar ou no mar, sobre a onda ou sobre o rochedo, nas subidas ou nas descidas, no vazio que beira a catástrofe, de forma a experimentar realmente as sensações excitantes dos sonhos de vôo, ou saborear essa dinâmica mais modesta do salto... Luta contra a dissipação e fascinação por um retorno... Libertação embriagadora, não

¹²⁷ Op. cit . “Os desafios da leveza: as práticas culturais em mutação”.

seria mais que um instante do peso, que é o paradigma de todas as dificuldades¹²⁸.

Mas como surgiu, historicamente, o skate vertical? A resposta, segundo o vídeo-documentário “dogtown”, conjuga dois fatores: de um lado, está a apropriação dos movimentos do surf na prática do skate, e, de outro, a grande seca pela qual passou o Estado da Califórnia em meados de 1970.

Segundo relatam os depoentes do filme, “a prefeitura não permitia molhar o jardim e nem se podia servir água em restaurante, então, o que aconteceu, foi que todas as piscinas abundantes no sul da Califórnia estavam secando”. Segundo registra Sean Penn, “a seca da Califórnia atuou como parteira da revolução do skate, enquanto centenas de piscinas de Los Angeles foram deixadas vazias e sem uso”.

O aspecto pitoresco dessa história encontra-se na arquitetura das piscinas californianas, pois elas não se assemelham com as encontradas no Brasil. Aqui as piscinas são quadradas, retangulares, com as paredes retas, as quais formam um ângulo de 90° graus com o chão. Na Califórnia, a quase totalidade das piscinas existentes possui formato oval, redondo... as paredes possuem transições, que lembram as ondas do mar, com ondulações simétricas e perfeitas. Foi esta graduação nas paredes, somada à habilidade e à técnica dos skatistas de “Dogtown”, sobretudo os da equipe “Z-Boys”, que forneceram às piscinas vazias uma outra utilidade nunca antes pensada: elas viraram as primeiras pistas de skate vertical.

Na página seguinte, encontra-se reproduzida uma imagem de uma das piscinas existentes em Los Angeles no período abordado. A imagem, original do filme-documentário, foi retirada de um site da Internet¹²⁹ a ele dedicado. Abaixo dela, uma outra imagem demonstra os famosos half-pipes existentes nos dias atuais, os quais comportam os campeonatos de skate veiculados pela mídia-televisiva. Uma comparação entre ambas as imagens selecionadas facilita a compreensão do que se está aqui argumentando e do que o vídeo-documentário defende, ou seja, foram os skatistas de “dogtown”, em particular os da equipe “Zephyr”, que ao andarem de skate em piscinas vazias revolucionaram esta prática esportiva, apontando para horizontes nunca antes imaginados, e tornando possível, anos

¹²⁸ Idem. p. 118.

¹²⁹ <http://www.barulhorecords.com.br/duduSKT2.htm>

depois, a montagem de rampas verticais (half-pipes) que passariam a imitar as paredes inclinadas das piscinas californianas.



Figura 4: Imagem de uma piscina em Los Angeles na década 70 que era utilizada pelos skatistas do vídeo-documentário “Dogtown”. Fonte: <http://www.barulhorecords.com.br/duduSKT2.htm>



Figura 5: Esta imagem demonstra um half-pipe atual. Fonte: http://www2.uol.com.br/sktonline/news/05_10_11_galeria/22.htm

Segundo os skatistas da equipe “Zephyr”, eles foram os primeiros a andarem em piscinas vazias, e nem imaginavam o que era possível fazer. Em seus relatos, eles dizem:

“A primeira meta no primeiro dia foi passar acima da lâmpada (que fica na parede inclinada da piscina). Depois começamos com arcos duplos (andar com dois skatistas de uma só vez), chegando ao ladrilho da piscina dos dois lados. A meta era chegar à beirada, bater a roda na beirada”

Tony Alva, considerado um dos mais hábeis skatistas da equipe, lembra o fato de que só foi possível realizarem tal feito por terem sido, antes de skatistas, surfistas. Pois os mesmos movimentos que faziam com suas pranchas na onda do mar, eram os necessários para subirem com seus skates nas paredes curvas das piscinas. Segundo seu relato: “era completamente fora dos padrões, mental e fisicamente. Mas, por sermos surfistas sabíamos os movimentos necessários, só não sabíamos se eram possíveis”. Ainda de acordo com Alva, o pioneirismo da equipe “Z-Boy” foi algo marcante na exploração desse novo terreno. Para ele, “definitivamente fomos os primeiros a andar numa piscina [...] a meta era chegar na beirada, no topo e girar e rodar em torno do eixo”, e finaliza lembrando, “é preciso entender que o que fazíamos nunca havia sido feito, aquilo simplesmente não existia”.

Um ponto não abordado neste documentário mas importante para entender melhor a invenção do skate vertical situa-se em momentos anteriores a descoberta, pelos “Z-Boys”, do uso das piscinas como pistas de skate. Embora o vídeo demonstre que a prática do skate dos “Z-Boys” ocorria na maioria das vezes em pátios escolares, ele não associa a utilização desses espaços com a apropriação das piscinas. Os “Z-Boys” praticavam skate em escolas que foram construídas ao longo de colinas, e que apresentavam em seus pátios cimentados várias ondulações que permitiam a eles treinarem manobras subindo e descendo pavimentos, tal como faziam nas ondas. A imagem que se encontra na próxima página, retirada do vídeo-documentário, ajuda a explicar melhor o que se está aqui sugerindo.



Figura 6: A fotografia retrata um “Z-Boy” praticando skate nas ondulações de cimento existentes em muitas escolas norte-americanas.

Como se observa, havia nessas escolas um conjunto de ondulações, não tão íngremes como as encontradas nas piscinas, mas que ofereciam aos skatistas a possibilidade de explorar terrenos com rampas, propiciando movimentos diferentes daqueles feitos na horizontalidade das ruas. De qualquer forma, já havia por parte desses skatistas uma certa sensibilidade por praticar skate em terrenos mais “acidentados”, diferentes.

A julgar pelas imagens exibidas no documentário, o que ocorreu foi um processo de construção de novas representações sobre o espaço. No início o surf nas ondas do mar, depois a prática do skate nessas escolas, que por estarem em colinas possuíam “rampas” em seus pátios, e por fim o uso “skatístico” das piscinas vazias provenientes da seca ocorrida em meados de 1970. Provavelmente foi esse o percurso que possibilitou a apropriação das piscinas, pois talvez se esse processo não tivesse ocorrido, a seca não teria ajudado em nada a produção de uma nova modalidade no skate, pois os skatistas não teriam “olhos” para significarem essas piscinas vazias.

Retratando a invenção do skate vertical, o vídeo-documentário “Dogtown and Z-Boys: onde tudo começou”, atribui aos skatistas da equipe “Z-Boy” o feito do pioneirismo, da revolução, do desbravamento de novas terras e lugares. Assim, de acordo com o vídeo, os “Z-Boys” ao fazerem uso dos movimentos do surf no skate, criaram novas técnicas e movimentos corpóreos para esta atividade. E foi por esse motivo, aliado à casualidade da seca no Estado da Califórnia, a qual deixou as piscinas vazias e sem utilidade funcional, que eles inventaram o skate vertical, esse que sobe e decola de rampas com transição.

Mas isso é uma versão da História, um recorte da realidade e, dada a inexistência – até onde se sabe - de outros documentários que explicam o período mencionado, fica a questão: será que foi assim mesmo que aconteceu? Até que ponto este documentário é fiel ao passado? A quem isso importa e por quê? O fato é que este vídeo foi dirigido por Stacy Peralta, um dos integrantes dos “Z-Boys”, portanto alguém interessado na imagem dessa equipe.

Pesquisas futuras, no entanto, poderão apontar melhor o papel deste vídeo-documentário na elaboração de uma memória sobre a prática do skate, pois, como argumenta Jacques Le Goff¹³⁰, este fator envolve jogos de poder e interesses diversos. Embora a questão da memória não seja um objetivo proposto nesta pesquisa, fica a sugestão para que, num futuro não tão distante, ela seja incorporada por algum historiador interessado em abordar seu processo de construção nas práticas esportivas contemporâneas.

Antes de avançar para o próximo capítulo, vale recapitular alguns pontos importantes que foram levantados até o momento. De acordo com Janaína Amado:

A transparência de conceitos e da metodologia utilizados; exposição de lacunas, dúvidas e incertezas da pesquisa não são meros procedimentos técnicos seguidos pelos historiadores bem treinados em seu ofício. São, fundamentalmente, procedimentos éticos, que servem para regular as relações entre os historiadores, entre estes e suas fontes e entre estes e seus leitores¹³¹.

Essa revisão, portanto, tem um sentido metodológico e operacional: ela visa organizar melhor o que foi discutido até o momento, destacar as partes mais relevantes e apontar questões que não foram devidamente respondidas.

¹³⁰ LE GOFF, Jacques. Documento/Monumento. In LE GOFF, Jacques. *História e memória*. 4ª edição. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1996. p. 535- 553.

¹³¹ AMADO, Janaína. A culpa nossa de cada dia: Ética e História Oral. *Projeto História: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História da PUC-SP (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)*. São Paulo/SP, nº 15, abril de 1997, p. 146.

1.6– No vaivém dos corpos: retomando algumas questões.

Stacy Peralta fez, e isso é inegável, um excelente documentário sobre as origens do skate. Existem inúmeras imagens que demonstram garotos andando de skate antes dos surfistas de “Dogtown” incorporarem nesta atividade as técnicas do surf. Realmente os garotos andavam em pé, com os corpos estáticos e pouco maleáveis. Não havia a “ginga” que os “Z-Boys” levaram ao skate. Pode-se até dizer que, segundo o documentário retrata, os “Z-Boys” forneceram um outro exemplo de corpo para os skatistas, e com esta nova corporeidade, o skate se transformou.

O que os “Z-Boys” chamam de andar “com o eixo baixo”, ou seja, com o corpo mais abaixado, tal como faziam nas ondas, forneceu a eles a possibilidade de executarem manobras diferenciadas e em lugares diferentes, como nas ondulações das piscinas. Eles, enquanto surfistas, apropriaram seus movimentos para o skate. Não se trata de skatistas que se espelharam em surfistas, mas de surfistas que se fizeram skatistas.

Em poucas palavras, “Dogtown and Z-Boys: onde tudo começou” pode ser definido como um documentário que, através dos depoimentos dos próprios “Z-Boys” e de imagens de surf e skate originais da época retratada, defende a hipótese de terem sido os membros da equipe “Zephyr” os responsáveis pela revolução do skate. De fato, como as imagens passam um “efeito de realidade” ao espectador, o vídeo-documentário convence facilmente quem o assiste. No ritmo rápido e frenético das imagens, pouco tempo sobra para reflexões e problematizações. No final do filme, levanta-se da poltrona com a impressão de que os “Z-Boys” foram quase os “super-heróis” dessa atividade.

Mas analisar este documentário não é uma tarefa fácil. Primeiro: ele se passa nos Estados Unidos da América e não no Brasil. Segundo: até onde foi possível investigar, não há outro vídeo-documentário com este mesmo objetivo de abordar este período do skate. Terceiro: por se estar no Brasil, torna-se difícil manter contato com alguém em Los Angeles que tenha andado de skate nos anos 70 e que ofereça uma outra versão desta que foi dada por Stacy Peralta. Mas esses pontos, embora relevantes, não fazem parte daquilo que verdadeiramente se quis enxergar neste vídeo-documentário.

Não se quis aqui discutir a autenticidade, a fidelidade ou mesmo a verossimilhança do enredo de “Dogtown”. Provavelmente, esta não pode ser a única versão possível para a

História do skate. Talvez, um dia, outros historiadores se preocupem com esta questão, difícil de ser respondida neste momento da produção histórica brasileira. Também por este motivo, mas por fundamentalmente ter-se em mente outras questões, o foco da análise desviou-se para o contexto da época e para uma produção de cunho teórico sobre o documentário. A questão mais justa ou pertinente a ser feita, portanto, é a seguinte: que tipo de conhecimento histórico foi possível de se produzir, até este primeiro capítulo, com base nesta fonte estudada?

Algumas respostas são pontuais e, para efeito de uma melhor didática, serão colocadas em cinco tópicos:

- 1 – A História do skate tem início nos Estados Unidos da América, mais precisamente na Califórnia.
- 2 – Existiu uma forte ligação entre o surf e o skate, sendo que aquele contribuiu para o desenvolvimento deste.
- 3 – O skate é contemporâneo ao movimento social da contracultura, e isso significa pensar os jovens enquanto novos sujeitos sociais, dotados de valores e condutas diferenciadas.
- 4 – O capitalismo fez uso do skate como um produto de mercado, oferecendo-o aos jovens como uma prática esportiva.
- 5 – O skate está ligado a representações identitárias, à corporeidade e à cidade. E dentre os conhecimentos construídos, esses foram, até este momento da dissertação, os mais relevantes para se pensar historicamente essa atividade.

Para Roger Chartier¹³², a noção de representação se articula com as vivências no mundo real, sendo que é praticamente impossível identificar as variações culturais em termos imediatamente sociológicos, pois as práticas culturais não estão, necessariamente, divididas na sociedade a partir de divisões sociais prévias. Existem clivagens, códigos partilhados entre grupos e complexidades que dificultam a simples tomada do recorte social. Por este motivo, o historiador sugere a passagem de uma história social da cultura para uma história cultural do social, feita, sobretudo, a partir da noção de apropriação.

É importante notar que as interpretações de Chartier sobre essa noção distanciam-se do sentido dado a ela por Michel Foucault, pois este está mais interessado em apontar a “apropriação social dos discursos”, ou seja, o fato dos indivíduos serem formados por e

¹³² Op. cit.

pelos discursos. Nesta ótica foucaultiana, portanto, existe uma supremacia do discurso sobre o indivíduo, uma vez que o discurso cria diferentes posições de sujeitos na sociedade.

Além de se distanciar do conceito de Foucault, essa reformulação da noção de apropriação também se distancia, conforme explica Chartier, do sentido que a hermenêutica dá ao termo. A hermenêutica corresponde a um conjunto de práticas que visam interpretar o sentido das palavras, e nesse fazer pensa a apropriação como o instante em que o leitor se “identifica” (se apropria) de um determinado momento do texto lido e com isso refigura (repensa) sua compreensão do mundo e de si. Para a hermenêutica, portanto, a apropriação seria este momento de interseção entre o leitor e o texto, no qual o leitor é reformulado pelas palavras ou pelo sentido da narrativa.

Diferentemente dos exemplos abordados, a perspectiva da qual trata Chartier diz respeito ao uso do termo mediante seus usos e interpretações inscritos em práticas específicas, em práticas sociais e em sujeitos de carne e osso. É por esse motivo que o historiador defende que é preciso olhar para o sujeito em relação as suas práticas, investigando como ou de que forma pode-se apontar essas especificidades nas práticas sociais.

Essa reformulação da noção de apropriação está relacionada com o abandono (ou negociação) do recorte social, como foi colocado há pouco. Na visão de Chartier, a história sociocultural viveu por tempo demais sobre uma concepção mutilada do social, separando grupos e sujeitos, mas, como ele insiste em argumentar, existem outros critérios ou princípios de diferenciação e estes se dariam a partir de um olhar mais focalizado nos objetos, nas formas, nos códigos (e não somente nos grupos), pois há códigos que são constituídos além desses agrupamentos sociais.

Tanto quanto a noção de apropriação, também a de representação é discutida por Roger Chartier. Sua intenção, como se depreende de seus escritos, é a de demonstrar que também é possível avançar no sentido de refazer ou reelaborar sua utilização. Para tanto, ele inicia dizendo que durante o Antigo Regime¹³³ este termo manifestou-se em dois sentidos, a saber: primeiro, a representação manifestaria uma ausência. Assim, representar algo é trazer para a memória aquilo que está ausente, mas que através de uma imagem (ou

¹³³ Período da História da Europa que compreende a transição da Idade Média para Idade Moderna, marcado, entre outros fatores, pelas monarquias absolutistas de origem divina, pelo mercantilismo e pelos resquícios da sociedade feudal.

um desenho) pode ser possível de ser percebido. Segundo: representação é a exibição de uma presença, a apresentação pública de uma coisa ou de uma pessoa, como uma espécie de teatralização da vida social. Mas isso para Chartier seria um engodo, pois se consideraria o sinal visível como o indício seguro de uma realidade.

Como se colocou desde o início desta dissertação, os pensamentos de Roger Chartier estão na base de sustentação do que se quis observar neste vídeo-documentário. A questão é: em que sentido os escritos de Chartier ajudam a pensar essas práticas do surf e do skate na História?

Em primeiro lugar, parte-se de uma noção de cultura em termos de representação e das “práticas” a estas associadas. O objeto central desta pesquisa, como se viu, é a prática do skate. Mas esta é analisada em suas representações. Os usos do corpo (estético, comunicativo, estiloso) e a forma como os skatistas redimensionaram o uso das piscinas californianas, por exemplo, integram-se no que se quis apontar como “apropriação” e “representação”. Assim, como também coloca Francisco Falcon¹³⁴, a representação cultural é o que resulta de algum tipo de ação, é a “cultura como representante e expressão de alguma finalidade inerente à própria cultura”¹³⁵.

A questão, pois, foi procurar - a partir do documentário - brechas de liberdade pelas quais sujeitos conseguiram reinventar hábitos, direcionar práticas e maneiras próprias de vivenciar o espaço urbano e seus corpos. Sobre a questão da urbanidade, no entanto, ainda há muito o que discutir e isso será feito em capítulos posteriores.

A prática do skate, observada historicamente, desenvolveu-se através de códigos partilhados entre grupos. Ela, mais do que fruto da estética vivenciada por um único agrupamento social, ergueu-se através de mecanismos de troca, apropriações e flutuações de sentido. Em seus primórdios, o skate era uma brincadeira de criança, mas quando surfistas tomam lugar nesta brincadeira, o skate inicia seu processo de esportivização.

Na invenção cultural de utilizar piscinas como lugares possíveis de se andar de skate, há tanto uma representação quanto uma apropriação. Representação porque a piscina passa a ser vista não como um tanque de água para banhos e mergulhos, mas sim como um lugar de exercícios físicos e acrobáticos para o skate. Mudam-se, pois, os sentidos, as

¹³⁴ FALCON, Francisco José Calazans. *História cultural: uma visão sobre a sociedade e a cultura*. Rio de Janeiro: Campus, 2002.

¹³⁵ Idem. p. 61.

representações. Deste modo, a construção do cotidiano é feita por meio de práticas de reutilização, efetivando as representações como apropriações. A piscina é, mais do que pensada de uma forma diferente do usual, experimentada em sua concretude. Os skatistas não só a significam de um modo diferente, mas também a usam com outras finalidades.

Por fim, os corpos. Analisados, sobretudo a partir de Michel Foucault, como objetos que precisam ser disciplinados, arregimentados e adestrados, esta pesquisa vem apontando para uma forma diferente de entendê-los. Não se livra aqui da questão da disciplina, ela está presente na prática do skate como em qualquer outra prática social. Para alcançar os movimentos necessários a uma manobra, por exemplo, o skatista deve submeter-se a horas de treinamento, e isso por si só já figura uma prática disciplinar. Tanto essa categoria do corpo disciplinado quanto a do narcísico ou a do dominador também são possíveis de serem detectadas na prática do skate, pois a atenção demonstrada por eles aos aspectos do visual, da indumentária, também dizem respeito a um corpo preocupado com os cuidados de si. No entanto, o foco da questão está sendo outro, pois ficar somente nessas três categorias pode limitar a análise. Acredita-se também que, para além dela, haveria outras questões a serem observadas. Por isso se colocou, como reflexão, a questão do corpo comunicativo.

Mas o correto seria mesmo pensar os corpos desses skatistas como deslizantes, pois além de ser possível enquadrá-los nessas quatro categorias, essa metáfora carrega um sentido que é próprio desta prática. Ao deslizar por ruas, piscinas e espaços; ao deslizar pelas diferentes categorizações, esses sujeitos fazem deles próprios seres escorregadios, movediços, ambivalentes.

CAPÍTULO II

CORPOS DESLIZANTES NO BRASIL

2.1 – No tempo do skate: ritmos e acelerações

Em grande parte, a análise do vídeo-documentário “Dogtown and Z-Boys: Onde Tudo Começou” lançou as bases para o estudo das práticas e representações do skate. Um tempo histórico marcado por mudanças comportamentais, flexibilizações do capitalismo, usos e abusos do corpo, formação de tribos urbanas, busca pelo lazer e aumento do tempo livre. O período agitado dos anos de 1970 cresce sob o signo da transformação, anuncia novos modos de compreensão do mundo e coloca em cena um novo ator social, o jovem. Para muitos, fatos como esses pontuam mudanças tão profundas nas representações e vivências sociais que definem a assunção de um novo período histórico chamado de pós-modernidade.

É importante assinalar que os anos 70 do século passado - época do desenvolvimento da prática do skate nos Estados Unidos e no Brasil - é considerado por muitos estudiosos como um limite entre duas épocas, isto é, a passagem da Modernidade para a Pós-Modernidade. Segundo Perry Anderson¹³⁶, muitos teóricos, como Frederic Jameson e o já citado David Harvey, situaram a transição entre estes períodos no início dos anos 70, aludindo ao tema da contracultura como um importante sinalizador dessas mudanças. Também Michel Maffesoli, autor fundamental nesta pesquisa, compreende a pós-modernidade como algo que começa nos anos 60, 70 do século passado. Segundo este autor, a modernidade fez parte de um ideário europeu que procurou organizar a vida social de forma puramente racional, apoiando-se sobre uma grande obsessão: o progresso. Mas a partir dos anos 60, 70, já é possível observar uma crescente saturação desse modelo racional, pois o comando desse social começou a ser tomado de baixo, pelas tribos urbanas, a partir da emoção, do afeto, e não da razão. A ênfase, desde então, está no presente e não mais no futuro em construção, como queria a modernidade. Para distinguir e caracterizar esse dois períodos, Michel Maffesoli usa a metáfora de Prometeu para a modernidade, deus do trabalho, da razão e da seriedade; já na pós-modernidade assume, segundo ele, uma outra figura emblemática, Dionísio, deus que representa a desordem, a festa, a curtição. Para o sociólogo essa é uma tendência mundial e o Brasil, nesse aspecto, é um modelo¹³⁷.

¹³⁶ ANDERSON, Perry. *As origens da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999, p. 94.

¹³⁷ http://www.suigeneris.pro.br/literatura_variedades15.htm, acesso em 20/05/2005.

Em um de seus últimos livros, “O Mistério da Conjunção”, Maffesoli deixa claro o motivo pelo qual escreve e o que deseja explicar com seus textos, conceituando também de forma clara o que entende por pós-modernidade.

Por meio de noções, ou metáforas, como orgia, socialidade, tribo, emoção, estética, pretendo mostrar que o laço social não é mais unicamente contratual, racional, simplesmente utilitário ou funcional, mas contém uma boa parte de não-racional, de não-lógico, algo que se exprime na efervescência de todas as formas ritualizadas - esporte, música, canções, consumo, consumição, revoltas, explosões sociais - ou, em geral, totalmente espontâneas [...] Em processos de massificação constante acontecem condensações e organizam-se tribos mais ou menos efêmeras que comungam valores minúsculos e, num balé sem fim, chocam-se, atraem-se e repelem-se numa constelação de contornos mal definidos e totalmente fluidos. Essa é a principal característica das sociedades pós-modernas¹³⁸.

Deste modo, como já foi notado no capítulo anterior, a formação das tribos urbanas, emolduradas por uma cultura das sensações, colocaria em pauta outros anseios, outras possibilidades de viver e sentir o real. Mas não há consenso, como se há de esperar, sobre o conceito da pós-modernidade. Homi Bhabha¹³⁹, por exemplo, considera que a pós-modernidade não é uma outra etapa histórica, mas sim que ela existe como abstração, um lugar do pensamento, onde se pode construir novos conceitos e fazer a crítica do projeto moderno. Da mesma forma, Nestor Garcia Canclini¹⁴⁰ concebe a pós-modernidade como uma maneira de problematizar os vínculos equívocos que a modernidade armou com as tradições que quis excluir ou superar para constituir-se.

Mas é mesmo de Michel Maffesoli, que vê a pós-modernidade (sobretudo no Brasil) como uma realidade tangível, observável, empírica, que este estudo se aproxima. O skate, objeto central desta pesquisa, leva a pensar e mesmo a demonstrar a validade de muitas afirmações deste sociólogo. Tribo, emoção, estética ... como não associar a prática do skate

¹³⁸ MAFFESOLI, Michel. *O Mistério da conjunção: ensaios sobre comunicação, corpo e socialidade*. Porto Alegre: Sulina, 2005. p.7 e 18.

¹³⁹ BHABHA, Homi K. *O local da cultura*. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 1998, p. 23.

¹⁴⁰ CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998, p. 28.

a essas noções maffesolianas? A partir dele, pautado em sua lógica, o skate é uma manifestação pós-moderna indubitável.

Tempo marcado por um ritmo acelerado, a prática do skate não demorou para chegar ao Brasil, pois já na década de 60, antes mesmo do poliuretano expandir sua prática, o skate passou a ser descoberto por jovens, sobretudo, na cidade do Rio de Janeiro. A primeira parte deste capítulo tem por objetivo demonstrar a forma como o skate veio parar no país, como ele passou a ser praticado, divulgado, compreendido. O skate, nos anos 60, 70 do século XX, representou uma grande novidade para os jovens cariocas, mas também de outros Estados, como São Paulo, Santa Catarina, Rio Grande do Sul, entre outros, os quais passaram a se espelhar no que ocorria nos Estados Unidos, importando não só as manobras ou o formato do skate, mas todo um vocabulário usado pelos norte-americanos para significar os movimentos por eles efetuados. Como já colocado, houve uma predominância do Rio de Janeiro sobre os demais Estados na formação de uma cultura do skate no Brasil, por isso, as páginas que seguem buscam, antes de tratar do skate propriamente dito, fazer um breve balanço sobre a relação dessa cidade com a prática e a introdução dos primeiros esportes no país. Nesse quesito, como se observará, o Rio de Janeiro tem um papel fundamental.

2.2 – Entre praias e calçadas: algumas considerações sobre a introdução dos esportes no Rio de Janeiro

A introdução da prática esportiva no Brasil passou a ocorrer por volta da metade do século XIX e efetivou-se, sobretudo, nas três primeiras décadas da República. Em grande parte, esse processo tem na cidade do Rio de Janeiro um lugar de destaque, o que não significa que ela foi a única cidade brasileira que introduziu os esportes no Brasil. Mas parece não haver dúvida que ela representou um papel importante nesta questão.

Neste primeiro momento do segundo capítulo, sem a intenção de aprofundar este tema, até mesmo porque ele não é central nesta pesquisa, alguns pontos serão colocados sobre a incorporação das atividades esportivas no Rio de Janeiro. O motivo para tanto se deve ao fato da prática do skate ter encontrado nesta cidade um terreno propício para se

desenvolver no Brasil. O Rio de Janeiro foi, de acordo com o livro organizado por Eduardo Britto, “A Onda Dura: 3 Décadas de Skate no Brasil”, a cidade mais importante durante a introdução desta prática no país, sendo superada, anos mais tarde, pela cidade de São Paulo.

Enquanto um fenômeno histórico, o início das primeiras atividades esportivas no Rio de Janeiro revela alguns aspectos que podem ser tidos como similares à introdução do skate. Embora se tratando de temporalidades e práticas bem diferentes - o skate tem início no final da década de 1960 e os primeiros esportes surgem no final do século XIX e início do XX – alguns pontos relativos a espacialidade urbana e ao estrangeirismo marcam de forma muito parecida a introdução dessas atividades.

Num livro intitulado “O esporte na cidade: aspectos do esforço civilizador brasileiro”, Ricardo de Figueiredo Lucena¹⁴¹ procurou discutir a introdução da prática esportiva no Rio de Janeiro sob o ponto-de-vista de sua representação social enquanto um novo degrau no processo civilizador. Tendo como fontes escritos literários e jornalísticos de época, sua análise inicia-se no século XIX e estende-se até o começo do século XX, sendo que a ênfase maior recai neste último período em questão.

De início Lucena procurou demonstrar que com as invasões napoleônicas na Europa e a conseqüente mudança da corte portuguesa para o Rio de Janeiro, ocorrida no ano de 1808, mudanças significativas passaram a ocorrer no plano político, social e cultural¹⁴², o que permitiu o surgimento, décadas mais tarde, dos primeiros esportes nesta cidade.

O fato foi que D. João VI trouxe sua corte com cerca de dez mil pessoas que, em companhia do soberano português e dos demais habitantes da cidade, fizeram do Rio de Janeiro o grande centro político, administrativo e econômico da monarquia portuguesa. Essa situação produziu a introdução de um conforto e de um luxo ainda pouco conhecidos no país até então, estimulando uma transformação nos comportamentos e abrindo caminho para a ocorrência de grandes mudanças na espacialidade urbana.

¹⁴¹ LUCENA, Ricardo de Figueiredo. *O esporte na cidade: aspectos do esforço civilizador brasileiro*. Campinas, SP: Autores Associados, chancela editorial CBCE, 2001.

¹⁴² No período em que permaneceu no Brasil, de 1808 até 1821, D. João realizou um número considerável de obras, modificando o perfil da Colônia, particularmente o do Rio de Janeiro. O Príncipe Regente criou a Imprensa Régia, a Academia Real Militar, a Biblioteca Pública, o Banco do Brasil, o Jardim Botânico, além de trazer uma missão artística liderada pelo pintor francês Debret, que retratou a paisagem e o cotidiano da Colônia nas primeiras décadas do século XIX. Em 1815, o Brasil foi elevado à condição de Reino Unido, e D. João determinou que a capital do “novo” reino seria o Rio de Janeiro.

A transferência da corte portuguesa para o Brasil, embora ainda distante da introdução dos primeiros esportes, serve de ponto de partida para se começar a pensar as inúmeras transformações culturais que passariam a ocorrer ao longo do século XIX e, em particular, na sua segunda metade. Por volta desta época o ritmo das mudanças tornou-se mais acelerado ainda que em todo o período anterior, o que causou uma série de alterações na forma de ver e compreender a cidade. A existência de inúmeros projetos de “domesticação” dos espaços públicos, motivados e com base no discurso dos higienistas da época, dão prova dessa nova “onda” que invade o cenário carioca, demolindo cortiços e abrindo espaços cada vez mais salubres para a organização da vida em sociedade.

Como também explica Gilmar Mascarenhas de Jesus, outro autor que discorre sobre essa mesma temática, foi na segunda metade do século XIX, “por volta de 1850 ou 1860, através das zonas portuárias e dos empreendimentos britânicos, que começaram a chegar ao Brasil com maior frequência informações sobre os novos ‘*sports*’ e seu pretenso papel de fortalecer o corpo e simultaneamente o espírito”¹⁴³. Tanto Lucena quanto Mascarenhas, embora retrocedam a um período bastante anterior ao advento do skate, chamam à atenção para aspectos que também surgem ao se estudar a prática do skate: uso do corpo, desenvolvimento urbano e novidades que vinham do exterior.

Assim, um dos pontos principais que marca a introdução dos primeiros esportes é o fato desses terem sido “importados”, ou seja, a elite carioca buscava imitar as práticas esportivas surgidas na Europa, em especial na França e na Inglaterra, pois acreditavam nelas enquanto signos de modernidade e civilidade. Assumir esta postura “neocolonial”, nas palavras do historiador Jeffrey D. Needell, demonstrava como a sociedade carioca, eminentemente urbana, reproduzia com pouca crítica, ou mesmo de forma acrítica, os ideais e valores que vinham de alguns países imperialistas do velho mundo¹⁴⁴.

Deste modo, os esportes entravam no Brasil pela zona portuária e pelos jovens bacharéis recém-vindos da Europa, e, embora o turfe e o remo tenham sido os primeiros esportes praticados no Brasil, ainda no final do século XIX chegam também o futebol, o

¹⁴³ JESUS, Gilmar Mascarenhas de. Construindo a cidade moderna: a introdução dos esportes na vida urbana do Rio de Janeiro. *Estudos Históricos: esporte e lazer*. Rio de Janeiro, vol. 13, n. 23, 1999, p. 17 – 39.

¹⁴⁴ NEEDELL, Jeffrey D. *Belle époque tropical: sociedade e cultura de elite no Rio de Janeiro na virada do século*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993, p. 48.

basquetebol, o tênis e a natação¹⁴⁵. Segundo Gilmar Mascarenhas, foi com grande receptividade que a população carioca (e em especial a elite) recebeu os esportes na virada do século XIX para o século XX, sendo que

Tal atitude se vinculava diretamente não apenas ao fato de estes (esportes) representarem uma via para a vida saudável, mas sobretudo ao fato de constituírem um elemento civilizador do ideário burguês importado da Europa, numa conjuntura em que ser moderno era desejar ser estrangeiro¹⁴⁶.

Se não é possível estabelecer um momento exato de ruptura do passado colonial carioca com sua modernidade, o advento dos esportes pode ser um sinalizador bastante eficaz das mudanças e transformações que marcam essa passagem do velho para o novo. Durante o Brasil Colônia, qualquer esforço físico era mal visto, pois era associado à escravidão. Esta era uma época pouco permeável à introdução das atividades esportivas e de fato elas pouco ou nada existiram. Mascarenhas relata que somente a caça, se se quiser considerá-la um esporte, existiu com maior relevância no período colonial¹⁴⁷.

Foi somente nas últimas décadas do século XIX, mas sobretudo no início do século XX, que teve início um forte movimento de adesão aos esportes e ao lazer ao ar livre. Por volta deste período, a sociedade carioca tornou-se mais complexa, ou “individualizada”, na leitura sociológica de Ricardo Lucena. Com este conceito, que tem por base os pressupostos da teoria configuracional de Norbert Elias¹⁴⁸, Lucena procurou demonstrar o aumento na rede de interdependência que surgiu com a urbanização carioca. A cidade cresceu, sua vida urbana acentuou-se, e isso possibilitou a existência de diferenciados sujeitos que passaram a se relacionar e construir, no contato social, novas formas ou códigos de comportamento.

¹⁴⁵ MASCARENHAS. Op. Cit. p. 28.

¹⁴⁶ Idem. p. 29.

¹⁴⁷ Idem. p. 21

¹⁴⁸ O conceito de Configuração ou Figuração busca pensar as inter-relações que fazem a vida em sociedade, destacando a hipótese dos indivíduos e da sociedade serem entidades antagônicas e diferentes. Para uma maior aproximação com esse tema, ver: ELIAS, Norbert. *Introdução à Sociologia*. Lisboa: Edições 70, 1980. Em especial às páginas 140-145.

A ascensão da figura do *sportmen*, termo recorrente nos jornais cariocas da época – o que aponta a interferência do estrangeiro na construção dos passatempos esportivizados no Brasil – mostrava que verdadeiramente um novo ator social estava se constituindo. Antes de se falar em esporte, portanto, falava-se em “*sport*”, uma palavra originária do inglês britânico e que passou a se espalhar pelo mundo. Deste modo, o predomínio dos ingleses na costa brasileira após o fim do Pacto Colonial trouxe, além do comércio, os valores esportivos da competição e do desejo de sucesso, reorganizando e redirecionando ao estilo europeu os setores mais ricos da sociedade do Rio de Janeiro¹⁴⁹.

Além desses fatores, é interessante destacar a questão do espaço urbano já neste primeiro momento de discussão sobre as práticas esportivas. Para o pesquisador Gilmar Mascarenhas de Jesus, existiu uma forte relação entre o advento do fenômeno esportivo no Rio de Janeiro com as transformações da espacialidade que essa cidade sofreu. Segundo ele, “a adesão maciça aos esportes respondeu a um conjunto geral de profundas transformações na vida urbana”¹⁵⁰, pois após a Proclamação da República a nova ordem burguesa instaurou um cenário propício à difusão dos esportes, construindo uma verdadeira ritualização do espetáculo esportivo como um ingrediente importante da modernidade.



Embora o advento do skate tenha ocorrido em fins da década de 60 do século XX, não se pode esquecer deste processo de maior duração que se inicia no final do século XIX, pois ao analisar alguns fatores numa temporalidade mais extensa, é possível observar que muitos deles guardam relações com o skate: urbanidade, estrangeirismo, busca pelo lazer e pela novidade, são exemplos de continuidades possíveis de serem detectadas dentro das diversas rupturas ocorridas desde a chegada de D. João VI.

Essa possibilidade de esticar o tempo, selecionar os objetos e associá-los dentro de um processo histórico maior, faz parte de algumas estratégias inerentes à escrita da História. Ao discutir as bases metodológicas dessa disciplina em seu livro “Paisagens da

¹⁴⁹ LUCENA, Ricardo de Figueiredo. Op. cit. p. 137.

¹⁵⁰ Op. cit. p. 29.

história”, o inglês John Lewis Gaddis¹⁵¹ argumentou que essa capacidade de se estar em mais de um lugar no tempo e no espaço, selecionar da cacofonia dos eventos o que é representativo e alterar a escala do micro para o macro são recursos pertinentes ao ofício do historiador. Tais modos de fazer a História, coloca o pesquisador, ajudam tanto a melhor mapear o passado quanto oferecem visões mais amplas daquilo que se quer conhecer.

Assim, longe de aprofundar a discussão sobre as modificações urbanas ou culturais pelas quais o Rio de Janeiro passou nesses últimos dois séculos, a intenção foi somente oferecer um maior campo de visão, apontando em meio aos milhares de eventos e fenômenos transcorridos dentro deste período, aqueles que são significativos para pensar a prática do skate.

Embora muitos dos aspectos observados no primeiro capítulo (urbanidade, corpo, processos de identificação) façam parte também da história da maioria dos esportes, o que vai diferenciar o skate dessas outras manifestações esportivas é uma radicalização de suas práticas. O tempo dos esportes radicais, como coloca o sociólogo David Le Breton¹⁵², é marcado por atividades que visam expor fisicamente o corpo a situações de perigo, elevando ao extremo o prazer e a diversão encontradas também nas práticas esportivas mais tradicionais.

2.3 – Os olhares da Boa Vista

No final da década de 1960, período do surgimento da skate no Brasil, o país – contrastando com os “pés alados” dos skatistas - caminhava com pernas de chumbo. Os militares, que haviam tomado o poder em 64, quando da deposição de João Goulart, inauguravam os famosos atos institucionais como prática política brasileira. Neste contexto, o ano de 1968 ficou caracterizado como data da imposição do AI-5, atitude que marcou definitivamente a instalação da ditadura no país. Embora o golpe tenha descartado as reformas de base de Jango, as quais visavam, entre outros fatores, uma melhor distribuição de renda e uma ampliação da justiça social no país, ele não conseguiu “calar”, a contento,

¹⁵¹ GADDIS, John Lewis. *Paisagens da história: como os historiadores mapeiam o passado*. Rio de Janeiro: Campus, 2003, p. 32 – 49.

¹⁵² LE BRETON, David. *A sociologia do corpo*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006, p. 87.

setores significativos da sociedade da época - mesmo com todo seu sistema de censura à imprensa e à liberdade de expressão.

Deste modo, foi por meio da arte - principalmente da música - que muitos intelectuais, jovens e artistas, a exemplo de Chico Buarque, Geraldo Vandré, Caetano Veloso, entre outros, que se construiu um canal de contestação ao regime. Embora grande parte da juventude politizada se expressasse por movimentos artísticos, musicais, passeatas etc., havia um outro tipo de contestação, expresso pelos insipientes esportes radicais (como o surf e o skate) que pouco ou nada se assemelhavam às lutas por representação política até então observáveis historicamente. O fato é que essas novas práticas passaram a se desenvolver no Brasil numa época marcada pela ditadura, mas a contestação que promoviam tinha menos a ver com os dilemas políticos da época do que com os comportamentos e costumes até então aceitos socialmente.

Embora haja uma convergência entre os campos da política, economia, sociedade e cultura; o surgimento do surf, e em especial do skate, visto dentro de uma discussão que contemple mais a história da cultura do que os outros campos historiográficos, possibilita compreender de forma mais clara essa manifestação juvenil. Entretanto, como será abordado no final deste capítulo, não é possível desgrudar o skate de seu contexto e das práticas capitalistas a ele associadas. Em outras palavras, as manifestações da cultura não estão isoladas dentro de um incólume e separadas das demais organizações societárias, elas se relacionam, sofrem imbricações e compartilham de um mesmo processo histórico.



Conforme já colocado, a cidade do Rio de Janeiro demonstrou uma adesão às práticas esportivas desde as décadas finais do Império, sendo tal fenômeno intensificado durante a República. O esporte, para além da esfera propriamente política, ajudou a moldar uma cultura que se expressa pelo espetáculo, pela performance, pelo corpo. A prática do skate, se comparada a essas noções, apresentou-se como um dado a mais nesta coleção de novos comportamentos, mas também, por outro lado, ela intensificou essas experiências.

A partir do final da década de 60 do século passado, muitos jovens – pelo menos os que podiam sentir o prazer do tempo ocioso – passaram a encontrar no skate um canal para

novos e por vezes inusitados comportamentos, os quais se davam, sobretudo, por meio de seus corpos.

Os gestos, na maioria das vezes nada parecidos com aqueles possibilitados pelos esportes que já haviam invadido a cultura brasileira, assumiam o risco e o prazer de se colocarem à apreciação do outro. Andar de skate significava andar em espaços da cidade públicos e coletivos, onde circulavam pessoas diferentes, transeuntes, veículos etc. Ao deslizar pelos espaços urbanos os skatistas eram convidados a serem eles próprios uma referência, o que denota uma constante relação de alteridade.

Deste modo, ao colocar seus praticantes no meio da rua, o skate estimulava olhares e representações. Embora se possa considerar a semelhança entre os gestos corporais do skate com os do surf, é fato que os surfistas estiveram protegidos pelas ondas do mar enquanto os skatistas aventuraram-se pelo urbano.

Foi Charles Baudelaire¹⁵³ (1821-1867) quem imortalizou, no século XIX, a figura do *flâneur* (palavra de origem francesa que significa “vagabundo”, “turista”, “observador”); caracterizando-a como alguém que se desloca, que deambula pelos centros urbanos, fixando residência no numeroso, no ondulante, no fugidio; o *flâneur* era aquele que “contempla as paisagens da cidade grande, paisagens de pedra acariciadas pela bruma ou fustigadas pelos sopros do sol”¹⁵⁴. Em tempos pós-modernos, o *flâneur* só não anda, desliza sobre rodas, cambaleia, contorce-se, contempla e se apropria das paisagens urbanas. Na velocidade do skate, o *flâneur* observa tudo mais rápido, mas também seleciona e recorta aquilo que quer ver. Entretanto, um aspecto guarda uma grande diferença entre o *flâneur* baudelaireano com o *flâneur* nômade da pós-modernidade: enquanto aquele se fazia oculto na multidão, este desperta os olhares por onde passa. Este novo *flâneur* deslizante não só vê o mundo mas é por ele olhado, fustigado, apreciado ou seduzido. No Rio de Janeiro, na rua Quinta da Boa Vista, lugar praticado pelos skatistas, os olhares, como demonstra a figura da página seguinte, tomavam-no como centro das atrações. Sem dúvida, tratava-se de um *flâneur* espetáculo.

¹⁵³ BAUDELAIRE, Charles. *Sobre a modernidade: o pintor da vida moderna*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

¹⁵⁴ Idem. p. 22.



Figura 7: Esta fotografia, de autoria de Nilton Barbosa, data do ano de 1975 e retrata o skatista Erivaldo de Sousa na rua Quinta da Boa Vista, no Rio de Janeiro. Fonte: BRITTO, Eduardo (org.). *A Onda Dura: 3 Décadas de skate no Brasil*. São Paulo: Parada Inglesa, 2001, p. 14.

O historiador Roy Porter¹⁵⁵ lembra que a fotografia pode ser uma grande fonte (embora ainda permaneça “estranhamente subexplorada”) de compreensão do corpo. O registro fotográfico já documenta quase um século e meio dos aspectos físicos da pessoa, e embora ele não seja um instantâneo da realidade, é um registro da linguagem corporal e do espaço social tão ou mais informativo que o texto impresso. Desta forma, o arquivo fotográfico revela e confirma variados aspectos das transformações físicas da condição humana na contemporaneidade, apresentando também dados sobre a linguagem corporal, os gestos e a apropriação do espaço físico.

Como sugere a figura 7, é possível através da prática do skate pensar o desempenho do corpo como um órgão de comunicação. Mas por meio desta imagem, compreende-se também o duplo prazer que o skate desperta, o prazer de olhar e de ser visto. O agachamento, a posição dos pés e a suavidade dos braços compõem uma experiência estética, carregam um corpo de significantes que lembram a fruição de um novo tempo; narcísico e comunicativo.

Um corpo expressivo, deslizante. A emoção do equilíbrio, das formas insólitas, dos gestos performáticos fazem do skate uma prática do olhar. Conforme retrata a fotografia, não são poucos os olhos que, atentos, acompanham as proezas do skatista. E tanto no skatista como em diversos outros atores que compõem a imagem podem ser percebidos o uso dos cabelos longos, signo da contracultura, da desaprovação e do descrédito dos modelos do passado.

Diferentemente dos dias atuais, o skatista retratado pela imagem não usa calçados ou tênis apropriados para essa prática. Os pés descalços, comum entre os skatistas na primeira metade da década de 70, fazem alusão à prática do surf, sendo os próprios movimentos executados muito semelhantes àqueles que os surfistas faziam nas ondas do mar. Desta forma, como também notado no capítulo anterior, tanto nos Estados Unidos como aqui no Brasil houve uma grande associação entre essas duas atividades, sendo possível afirmar, como será demonstrado em seguida, que o desenvolvimento do skate no Rio de Janeiro foi motivado pelo fato do surf ser praticado em seu litoral.

¹⁵⁵ PORTER, Roy. História do corpo. In: BURKE, Peter (org.). *A Escrita da história: novas perspectivas*. São Paulo: Editora UNESP, 1992, p. 301.

A dança sobre rodas é um fator de união, reforça a idéia de um processo de identificação pela evolução dos movimentos, pela arte da performance. Muito dos corpos que se olham são corpos que se apreciam, que se identificam, que se justificam. Assim, ao evocar o prazer e a ludicidade, a imagem traz em seu bojo a atmosfera de um novo tempo, marcado por novas concepções e desejos. A aglomeração que olha não reivindica troca de governo, fim da ditadura ou direitos iguais... o que está em jogo, longe dessas esferas da grande política, é uma estética da existência.

2.4 – Uma novidade deslizante: o skate na década de 70.

O skate foi, sem dúvida alguma, uma imensa novidade para muitos jovens da década de 70 do século passado. Fábio Bolota, jornalista especializado em matérias sobre skate, chega a afirmar que

A década de 70 foi marcada pelos primeiros passos, descobertas e aprimoramentos de manobras no skate. Por isso, pode-se dizer que os primeiros skatistas foram os verdadeiros “desbravadores”, como se fossem um Cristóvão Colombo ou Pedro Álvares Cabral do esporte. Tarefa nada fácil, afinal, as referências para evoluir eram mínimas, os materiais limitados e as técnicas teriam que ser exploradas simplesmente por instinto. Era certamente um esporte novo no país e no mundo¹⁵⁶.

De acordo com a primeira parte do livro “A Onda Dura: 3 Décadas de Skate no Brasil”¹⁵⁷, escrita por César Augusto Diniz Chaves Filho, ou simplesmente Cesinha Chaves, como é mais conhecido, o skate chegou ao Brasil através de alguns surfistas cariocas ainda no final da década de 60, que o descobriram em anúncios veiculados por uma revista norte-americana chamada *Surfer* – a mesma que fez a entrevista com Timothy Leary, comentada no primeiro capítulo. Ainda na década de 60, como informa Cesinha Chaves, o skate era mais conhecido como “surfinho”, pois havia uma grande associação entre essa prática e a do surf. Em uma entrevista à revista *Tribo Skate*, o próprio Chaves, que começou a praticar skate no ano de 1968 no Rio de Janeiro, comenta que as únicas

¹⁵⁶ Revista *Tribo Skate*, n. 50, 1999, p. 42.

¹⁵⁷ FILHO, César A. D. C. Anos 70. In: BRITTO, Eduardo (org.). *A Onda Dura: 3 Décadas de Skate no Brasil*. São Paulo: Parada Inglesa, 2000, p. 13.

referências que os cariocas tinham eram as revistas norte-americanas de surf, como a já citada *Surfer* e a *Surfing*, nas quais o skate aparecia muito timidamente, geralmente em anúncios de uma loja chamada *Val Surf*.

No início, como não havia skates – ou surfinhos – para vender no Brasil, os cariocas o improvisavam arrancando os eixos e rodas dos patins e os fixando numa madeira qualquer¹⁵⁸, cortando-a no formato que viam nas páginas das citadas revistas norte-americanas. Por volta de 1974, quando os primeiros skates passaram a ser vendidos no Brasil, como informa a articulista de skate Cecília Mãe¹⁵⁹, eles eram encontrados somente em *surf shops*, ou seja, em lojas de surf.

Em 1977, surge no Rio de Janeiro a *Esquete*, primeira revista de skate com distribuição nacional, editada pela gráfica Lemar Ltda, com sede na rua Goiás, n. 1164, no bairro do Quintino. Anunciada com periodicidade mensal e com tiragem de trinta mil exemplares, essa revista, que contava com trinta e cinco páginas em preto e branco, recheada com fotos, publicidades e matérias sobre skate, não conseguiu se estruturar no mercado editorial brasileiro, o que revela a fragilidade mercadológica do skate na época. No entanto, uma análise de sua primeira edição, que teve na figura de Waldemiro Barbosa da Silva seu principal diretor, pode revelar aspectos importantes para a compreensão do skate no período.

Embora com o nome de *Esquete*, numa tentativa de criar um neologismo em português para o termo norte-americano *skate*, essa publicação revela o quanto o desenvolvimento desta prática no Brasil baseou-se no que foi feito nos Estados Unidos. Uma das principais matérias da publicação chamava-se “124 manobras do skate”, uma tentativa de catalogar e explicar as manobras existentes até o momento. O skate em si já era uma novidade para a época, explicar as manobras existentes para quem quisesse iniciar-se nesta atividade era uma questão de divulgar o esporte, procurando na didática dos movimentos uma forma de conquistar novos adeptos. Segundo a revista, até o ano de 1977 haviam sido inventadas 130 manobras, sendo que ela iria ensinar a quase totalidade dos truques existentes, ou seja, 124.

¹⁵⁸ Filho, César. *A Onda Dura*. Op. cit. p. 13.

¹⁵⁹ Revista *Tribo Skate*, n. 50, 1999, p. 76.

Mas esses truques, conforme pode ser visto nesta publicação, tinham todos seus nomes em inglês: *Kick-turn*, *Nose-wheelie*, *Kneelie* etc. Nomes que ofereciam ao vocabulário vernáculo o uso do inglês como um código a ser apreendido e dominado entre os skatistas brasileiros. Até hoje, como pode ser observado nas atuais revistas específicas dessa atividade existentes no mercado, como a *Sk8*, a *Tribo* ou a *100%*, as manobras de skate, que há muito já passaram das 130 existentes no ano de 1977, continuam tendo seus nomes em inglês. O uso dessa língua, não somente para nomes de manobras, mas para batizar marcas de skate, jargões e gírias, estruturou-se como um código de comunicação entre os skatistas, o que revela a influência norte-americana na formação e direcionamento desses novos costumes que foram, desde pelo menos os anos finais de 1960, consolidando-se no Brasil.

Além do uso do inglês como referência aos movimentos e tendências do skate, um outro aspecto chama a atenção nesta revista, a divulgação, por várias páginas, de espaços na cidade do Rio de Janeiro propícios à prática do skate. Não se trata somente de pistas, pois elas eram raras em 1977, mas sim de lugares da cidade como ruas, monumentos e estacionamentos que podiam ser apropriados, pelos skatistas, como espaços. Conforme Michel de Certeau¹⁶⁰ ensina, existe uma diferença entre espaço e lugar, pois aquele está para este assim como a palavra está para a língua, ou seja, o espaço é o lugar praticado, de modo que a rua geometricamente definida pelo urbanista é transformada em espaço por quem a usa e como a usa. Deste modo, ao sugerir lugares para a prática do skate, a *Esquete* visava à construção de espaços, ambientados pelo uso skatístico das manobras, evoluções e deslizamentos.

A revista chegava a descrever variados pontos da cidade que julgava ideal para que os skatistas nela desenvolvessem suas habilidades, como a Rua Cedro, localizada no final da Rua Marquês de São Vicente, na Gávea, que apresentava “uma inclinada ladeira que se tornou a meta daqueles que buscavam no skate a emoção da velocidade”, ou a Rua Miguel Pereira, localizada no sentido de quem vai de Humaitá para o Jardim Botânico, “com uma inclinação bastante suave, uma extensão enorme e uma largura de oito metros”; a publicação também citava nomes de mercados, como o Cobal, em Humaitá, que possuía

¹⁶⁰ CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1994, p. 204.

duas excelentes áreas de estacionamento, sendo um dos pontos preferidos dos skatistas da zona sul carioca porque apresentava um piso de cimento bastante liso e sem rasuras; mas talvez o mais curioso é a descrição de um monumento descoberto para uso do skate em 1974 por Flávio Badenes. Conhecido também como pirâmide, esse monumento ficava em frente da Avenida Rui Barbosa na curva entre Botafogo e Flamengo, do lado do mar. Segundo informa a publicação, “o monumento é formado por duas partes, a alta e a baixa. Na parte de cima é ótima para o Estilo Livre e na parte baixa é onde se praticam os novos truques”.

Este desenvolvimento da prática do skate em espaços urbanos, em especial no Rio de Janeiro dos anos 70, foi abordado recentemente por um vídeo-documentário chamado “Rua Maria Angélica”¹⁶¹. Produzido por Vanessa Favilla e dirigido por Alexandre Moreira Leite, esse documentário foi ao ar pelo programa *Zona de Impacto* e exibido pelo canal *Sportv* da Rede Globo entre os dias 17 e 18 de janeiro de 2005. Segundo uma matéria do jornal *O Globo*¹⁶², intitulada “Maria Angélica: a rua que inventou o skate no Brasil”, foi neste local onde houve um dos primeiros redutos da prática deste esporte no país. Nesta rua os jovens deslizavam do ponto mais alto até a esquina com a transversal J. Carlos, onde paravam e esperavam carros subirem para que, agarrados em seus pára-choques, fizessem o caminho inverso ao declive. O jornalista Guto Jimenez, em um texto chamado “Maria Angélica: uma ladeira de História”¹⁶³, comenta que era comum, nos anos 70, ver cerca de trinta jovens “despencando ladeira todos os dias”. Nos finais de semana, aponta o autor, a rua parava, em média, com cem jovens.

De fato, o uso do skate despertava em seus praticantes uma nova e inusitada relação com a cidade, e as revistas de skate, como a *Esquete* e diversas outras que surgiram depois, como a *Brasil Skate* em 1978, ou a *Overall*, a *Skatin*, *Vital Skate* e a *Yeah!* – essas na década de 80 – incentivavam essa prática skatística dos espaços urbanos. Deste modo, esses jovens que faziam uso do skate, mais do que simplesmente transitar pela cidade, passavam a tomá-la como um local de interpretação, lendo-a das mais diversas formas. A idéia, aqui

¹⁶¹ Não foi possível conseguir uma cópia deste documentário para realizar uma análise mais pormenorizada pois ele foi produzido apenas para televisão. No entanto, para maiores informações existe um site na Internet exclusivo sobre o vídeo, o link é: <http://www.targethosting.com.br/mariaangelica/>

¹⁶² Jornal *O Globo*, 13 de janeiro de 2005, p. 16.

¹⁶³ Revista *Tribo Skate*. n. 113, 2005, p. 89.

em questão, é a da cidade-texto, metáfora explorada por Deusdeth Junior num artigo chamado “A cidade é um texto: apontamentos para ler a cidade”¹⁶⁴.

De acordo com este historiador, a cidade também pode ser compreendida como um texto, lida, questionada e interpretada. Como não se lê um texto de um só modo, a cidade também está sujeita a múltiplas idiossincrasias. Desta forma, a cidade pode apresentar variados discursos e se tornar um local propício à sinergia de criações. Para além de suas casas e funções objetivas, a cidade pode revelar elementos de subjetivação em suas enunciações arquitetônicas; e o Rio de Janeiro, como abordado, havia investido desde muito cedo na reformulação de sua espacialidade urbana.

Deste modo, ao imaginar ou ao ler o espaço de uma forma diferente do usual, os skatistas passaram a projetar sobre seus elementos constitutivos outras funcionalidades que ultrapassavam seus sentidos primeiros, construídos pelos engenheiros, arquitetos e demais pensadores da cidade. Tal prática redefinía ou redesenhava, como explica o skatista Flávio Eduardo¹⁶⁵, os sentidos originais projetados a esses espaços. Tal perspectiva ficará mais clara, todavia, quando este estudo avançar mais para os anos 80, pois com a evolução das manobras e truques de skate, lugares como corrimãos, escadas, bancos etc, passariam a constituir o centro das atenções desses novos esportistas.



Foi pelas ruas, pelas praças e avenidas, pavimentadas e urbanizadas, que os skatistas passaram a transitar. *Flaneurs* da contemporaneidade, usavam a cidade para praticar esporte, projetando-na como um grande parque de diversões; diversões urbanas, concretas, decoradas e enfeitadas pela aspereza do cimento. O antropólogo José Rodrigo Saldanha chega a afirmar que foi pelo meio urbano, e a expressão do skate sobre esse, que se deu a

¹⁶⁴ JUNIOR, Deusdeth. “A cidade é um texto: apontamentos para ler a cidade”. Revista *Universitas* – Revista do Centro Universitário de Brasília (UNICEUB), n.1, vol. 1, 2001.

¹⁶⁵ Revista *100% Skate*, nº. 32, 2001, p. 102.

maior realização do “poder-skate”¹⁶⁶. Mas em meio a este enamoramento, desenvolviam-se também outras atividades: publicidades, táticas de mercado, busca por lucros, fábricas, lojas e marcas de skate. Era o capitalismo reorientando o “contra” da contracultura e organizando para o consumo o que, um dia, surgiu como uma manifestação do espírito jovem. O skate no Brasil, já nos anos 70, dava seus primeiros passos rumo a mercantilização.

2.6 – O skate e seu mercado em construção

A partir dos anos 70 do século passado já é possível identificar no Brasil o início das atividades mercadológicas associadas à prática do skate. A revista *Esquete*, por exemplo, trazia em sua contra-capa uma propaganda da marca de calça jeans *Levi's*, a qual desejava fomentar, entre os skatistas, o consumo de seus produtos. Desta forma, marcas não necessariamente ligadas ao skate passavam a projetar sobre essa atividade uma aposta de retorno e lucratividade.

Fora o vestuário, o que se nota é o desenvolvimento das fábricas especializadas em produtos e acessórios para esta atividade. Um anúncio da marca *Torlay*, na revista *Esquete*, oferecia aos praticantes *shapes* (madeira do skate) antiderrapantes, rodas de poliuretano e eixos 18mm; como também diversas *surf shops* (lojas de surf) anunciavam, como a *surf's*, a *surf-house*, a *surfart*, a *pier*, entre outras, peças e acessórios de skate. Com uma indústria em construção, o skate passava cada vez mais a ser praticado também em outros Estados da federação, saindo do âmbito dos surfistas cariocas e de alguns paulistas que freqüentavam o litoral.

A *Brasil Skate*, uma outra revista do período, editada no Rio de Janeiro entre maio e setembro de 1978, circulou em bancas brasileiras sob a distribuição e coordenação de Fernando Chinaglia; sendo que seu enfoque, segundo um de seus editores¹⁶⁷, era “mostrar a nova onda concreta... O skate que começou como uma extensão do surf e estava ganhando

¹⁶⁶ SALDANHA, José Rodrigo Pereira. *Skate, corpos e espaço* 2004. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Antropologia). Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

¹⁶⁷ O carioca Cesinha Chaves, o mesmo que escreveu a primeira parte do livro “A Onda Dura: 3 Décadas de Skate no Brasil”.

independência, caminhando numa nova direção com pistas de skate, campeonatos e uma cultura própria”¹⁶⁸. Uma leitura de alguns trechos do primeiro editorial dessa publicação ajuda a revelar o quanto o skate era algo novo na época, mas também atesta sua expansão no período.

Não se impressione, não se surpreenda ao se dar conta que você tem na mão uma revista de skate. É um passo natural que a evolução do esporte origina. Talvez digna de espanto e principalmente de admiração seja a rapidez com que o skate se desenvolveu no Brasil. A terra do rolimã, já passa a ser a terra das rodas de uretano, dos eixos e tábuas cientificamente pesquisados, das pistas de skate. Não há dúvidas; o skate é uma realidade concreta (ou sobre o concreto) que cada dia sobe mais um degrau na escala do crescimento. [...] Esta é uma revista sobre um assunto de crescente importância no Brasil, Skate¹⁶⁹.

Embora nos anos 70 o Rio de Janeiro fosse o pólo mais significativo em matéria de skate, haja vista lá ter sediado, conforme dados colhidos da revista *Tribo Skate*¹⁷⁰ - além das duas únicas revistas sobre skate na década de 70 - o primeiro campeonato de skate do Brasil, ocorrido no ano de 1974 no Clube Federal, a inauguração da primeira pista de skate da América Latina, construída no município de Nova Iguaçu em 1976 e a primeira demonstração de uma equipe de skate, realizada no Clube de Regatas do Flamengo em 1977; não se pode desprezar sua prática também em outras regiões do Brasil.

Ainda segundo essa mesma fonte, em 1970, skatistas do bairro do Sumaré, em São Paulo, deslizavam por suas acentuadas ladeiras; em 1977, os paulistas praticavam skate numa pista em Alphaville, e, no ano seguinte, teve início em São Paulo o torneio Luau de Skate, realizado no Círculo Militar para um público de aproximadamente 2.500 pessoas. Em 1978 aconteceu em Florianópolis, capital do Estado de Santa Catarina, um campeonato brasileiro na pista de Jurerê; neste mesmo ano, surgiram em São Paulo outras pistas

¹⁶⁸ Por meio da Internet, foi possível encontrar Cesinha Chaves (ele mantém um site de skate cujo endereço é www.brasilskate.com.br) e realizar uma entrevista on-line. Este depoimento foi retirado de uma entrevista concedida por ele em novembro de 2005 (arquivo do autor).

¹⁶⁹ Revista *Brasil Skate*, n.1, maio/junho de 1978.

¹⁷⁰ Revista *Tribo Skate*, n. 50, 1999, p. 36 – 41.

próprias para o skate, como a *Cashbox* e a *Franete*. Também em 1979, no Rio Grande do Sul, foi construída a *Swell Skatepark* no município de Viamão, o parque da Marinha de Skate, em Porto Alegre e o *Ramon's Bowl* em Novo Hamburgo; e a *Hering*, marca de roupas, deu início ao primeiro circuito brasileiro de skate, com provas seletivas em Santa Catarina, São Paulo e Rio de Janeiro.

Conforme também anuncia o editorial da revista *Esquete*, na década de 70 esta prática, embora tenha no Rio de Janeiro seu canal mais expressivo, passou a “virar coqueluche em lugares como Brasília, Minas Gerais, São Paulo e grande parte do Paraná”¹⁷¹. Toda esta expansão do skate pelos Estados brasileiros leva a refletir sobre o desenvolvimento das fábricas e de uma indústria própria a esta atividade. O curioso é notar como um fenômeno surgido na expressividade da contracultura, e mesmo na espontaneidade dos surfistas que acoplavam rodas de patins a madeiras ou a pranchas de surf, passou a contar com um mercado altamente específico e organizado. Seus campeonatos, pistas e anúncios publicitários veiculados na *Esquete* e na *Brasil Skate* dão testemunho do que se está apontando.



Não se pretende entrar aqui no contexto específico da economia brasileira durante o regime militar, mas sim discutir alguns pontos referentes a um tempo de modificações caracterizado aqui como o da pós-modernidade. Para isso, as reflexões sugeridas por David Harvey¹⁷², embora não estejam direcionadas de forma específica para a realidade brasileira, parecem ser muito apropriadas para demonstrar que a década de 70 fez parte de um contexto caracterizado pela passagem de um modo de produção específico – o fordismo – para um outro, chamado por Harvey de flexível.

Simbolicamente¹⁷³ o fordismo teve início na América do Norte com Henri Ford em 1914, mas encontrou empecilhos para avançar nos conturbados anos entre-guerras, passando a melhor se desenvolver a partir do período pós-guerra de 1945. Este sistema teve

¹⁷¹ Revista *Esquete*. nº 1, 1977, p. 2.

¹⁷² HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 1993.

¹⁷³ David Harvey argumenta que a data de 1914 é simbólica porque as inovações tecnológicas e organizacionais de Henri Ford foram uma extensão de tendências que já existiam.

como base uma racionalização sistemática e rígida de um conjunto de práticas de controle de trabalho que visavam uma produção em massa e, por conseguinte, também um consumo em massa.

Diversos analistas observam que este regime entrou em retrocesso por volta do ano de 1973, época de uma profunda recessão econômica marcada pela crise do petróleo, o que acabou tanto solapando o fordismo quanto criando, por meio da crise, um novo sistema de produção e acumulação do capital.

Assim, por volta deste período ocorria nos países capitalistas, de um modo geral, a passagem do fordismo para o regime de acumulação flexível, que, de acordo com David Harvey, caracterizou-se por novas maneiras de fornecimento de serviços e setores de produção, resultando em inovações comerciais, tecnológicas e também organizacionais. Desta forma, a transformação da estrutura do mercado de trabalho e as mudanças na organização industrial abriram oportunidades para a formação de pequenas firmas, pequenos negócios e novos empreendedores. Harvey explica que esse novo sistema de produção promoveu uma aceleração no ritmo de inovação dos produtos, passando a explorar e a se especializar em diversos nichos de mercado.

Nesse processo, argumenta o autor, “a estética relativamente estável do modernista fordista cedeu lugar a todo o fermento, instabilidade e qualidades fugidias de uma estética pós-moderna que celebra a diferença, a efemeridade, o espetáculo, a moda e a mercantilização das formas culturais”¹⁷⁴. O skate, ou mesmo outras práticas que surgiram ou se desenvolveram no período em questão, relacionam-se com essas novas formas e tendências fugidias de uma estética pós-moderna.

Primeiramente industrializado nos Estados Unidos e importado pelo Brasil, mas depois fabricado em território nacional, o skate, com todas as peças e objetos que o compõem – lixas, rodas, espaçadores, rolamentos, pads, eixos, shapes, amortecedores, parafusos e também seus acessórios como capacetes, joelheiras, cotoveleiras, luvas etc – fez parte de um novo estágio de produção capitalista que se caracterizou, entre outros fatores, por criar novos materiais para um novo mercado que se desenhava e encontrava, geralmente na camada mais jovem da população de classe média, a ressonância necessária para se desenvolver.

¹⁷⁴ Idem. p. 148.

A figura abaixo demonstra a modificação que o skate passou nessas três últimas décadas de existência no Brasil e no exterior. Do lado esquerdo encontra-se um skate fabricado nos anos 70 e no lado direito um skate atual.



Figura 8. Esta imagem apresenta o skatista Cesinha Chaves segurando dois skates, um menor fabricado durante a década de 70 e outro maior já atual. Fonte: Revista *100% Skate*, n. 75, 2004, p. 66.

O que se percebe é que num espaço muito curto de tempo, os skate passaram a ser tornar objetos estilizados e altamente elaborados. Nos anos 70, marcas como “*Surfcraft*,

Prisma, Torlay, DM, Costa Norte, RK povoavam o imaginário da juventude da época”¹⁷⁵, conforme matéria na revista *Tribo Skate*.

A partir dos anos 80, marcas como *Urgh!, Sims, Lifestyle, H-Prol, Plâncton, Narina, Kranio, Caos* etc., passaram a divulgar uma outra fase do skate, caracterizada, entre outros fatores, pelo surgimento de artistas especializados em pintar os *shapes* (prancha do skate) com inúmeros temas, desenhos e símbolos, conforme demonstra a figura seguinte.



Figura 9: A imagem demonstra a arte de quatro *shapes* (pranchas) de skate que circulavam nos anos 80 do século passado. Fonte: Revista *Tribo Skate*, n.126, 2006, p. 68.

Como se pode notar, passou-se a dar toda uma atenção especial à estética do skate. Marcos Cunha Ribeiro, skatista durante os anos 80, afirma que neste período o *shape* passou a ser “cultuado como uma obra de arte, tanto que seu desenho era protegido por *grabbers*, duas tiras plásticas posicionadas uma de cada lado”¹⁷⁶.

¹⁷⁵ Revista *Tribo Skate*, n. 126, 2006, p. 64.

¹⁷⁶ Idem.

As pinturas encontradas na parte inferior do skate procuravam estabelecer um diálogo com os skatistas, abrindo um canal de identidade e de expressão cultural; entretanto, além de visar à venda do produto, a sedução pela imagem também buscava instaurar uma estética para o esporte, associando-o a diversos símbolos, desenhos e imagens. O visual do skate, assim como o das roupas, eram feitos de modo a atrair um conjunto de jovens interessados em praticar e se expressar por essa atividade. Nesse sentido, como coloca David Le Breton, a importância do *look* e do *design* reforçava uma individualidade fomentada pela indústria cultural. Em suas palavras, a partir da segunda metade do século XX, ou mais propriamente a partir dos anos 80, percebe-se cada vez mais

Um mercado em pleno crescimento que renova permanentemente as marcas que visam a manutenção e a valorização da aparência sob os auspícios da sedução ou da “comunicação”. Roupas, objetos, práticas esportivas etc., formam uma constelação de produtos desejados destinados a fornecer uma “morada” na qual o ator social toma conta do que demonstra dele mesmo como se fosse um cartão de visitas vivo¹⁷⁷.

Se os skates passavam a sair das fábricas com uma perfectibilidade nos acabamentos, um cuidado em sua pintura, no jogo de cores, formato etc., esses fatores podem ser interpretados tanto pelo viés de uma preocupação com sua montagem quanto pelo desejo de direcionamento a um segmento específico do público consumidor. Esse estágio, todavia, reflete o grau de eficiência e o lugar encontrado no mercado por essas empresas pós-fordistas, frutos, entre outros, da flexibilização e da estética pós-moderna.

Uma conclusão possível é que a transformação maquinica do skate, iniciada nos anos 70 mas intensificada na década seguinte, reflete a posição conquistada por essas novas fábricas que cada vez mais passaram a se sedimentar e aumentar a produção. De igual forma, o que se pode constatar é o aumento considerável do número de pessoas que vieram a se interessar e se identificar com esta atividade, fornecendo toda uma demanda necessária para que esse novo mercado aumentasse e se proliferasse.

¹⁷⁷ Op. Cit. p. 78.

CAPÍTULO III

IMAGENS DE UM ESPORTE REBELDE

3.1 – No ritmo do punk-rock

Os hippies reinaram por um vasto tempo, até que a energia dos punks veio libertar o mundo das velhas utopias e alienações que os hippies legaram. Agora entramos na melhor parte da história.

Trecho da carta de Dirce Melo à revista de skate Overall, n.3, 1986, p.3.

Embora campeonatos, pistas e praticantes de skate possam ser apontados em vários Estados e cidades brasileiras durante a década de 1970, o Rio de Janeiro desponta, como já notado, por apresentar uma certa relevância no cenário nacional; e isso se deve, entre outros fatores, pela forte ligação entre o surf e o skate neste primeiro momento de inserção dessa atividade no Brasil. No entanto, ao longo dos anos da década de 1980, a cidade de São Paulo progressivamente passou a reivindicar para si o status de “cidade do skate”, gerando uma transição do eixo econômico e cultural, antes mais associado ao Rio, agora para São Paulo.

As revistas *Overall* e *Yeah!* figuram como duas das mais importantes publicações sobre o skate no período¹⁷⁸, ambas com distribuição nacional e editadas em São Paulo. A cidade concentra em torno de si a maioria dos campeonatos, marcas, praticantes, eventos etc. Durante a década de 80, portanto, São Paulo se transforma numa verdadeira referência para o skate no país, e esse fato se dá, entre outros motivos, tanto pelo desenvolvimento tecnológico do skate, que passa a contar com mais fábricas situadas em São Paulo, quanto pelo aparecimento do *street* e sua associação com o movimento *punk*, ambos fenômenos urbanos que retiram o skate do domínio do surf - como percebido no Rio de Janeiro - e o colocam, mais do que antes, em contato com as ruas e com a rebeldia estilizada dos movimentos sociais juvenis. O jornalista Fábio Bolota, que viveu o período em questão em cima de um skate, relata o que aconteceu:

O que fez o skate se tornar popular de verdade foi a roupagem do punk-rock que se incrustava nos praticantes de todo o mundo. No Brasil não foi diferente. Sai o estilo freak-heavy-metal-cabeleira-surf e entra o estilo agressivo eu-quebro-tudo-mesmo do punk-rock. Quem virou a mesa de fato, ninguém arrisca dizer, mas a mesa foi totalmente virada. Calça descolorida e rasgada, com a camiseta da banda preferida e um bracelete

¹⁷⁸ Outras publicações tiveram vida mais curta, como a *Skatin* e a *Vital Skate*.

de pontas. *Skate or Die! Skate and Destroy! Go Skate or Go Home*, ou qualquer frase de efeito estavam ecoando em cada quarteirão. Marcando muito bem essa atitude, o 2º Campeonato Brasileiro de Guaratinguetá foi um desfile de punks e simpatizantes. A cidade foi invadida por alfinetes e penteados que iam do moicano ao espigado ou pintado. Essa atitude começou a incomodar os moradores da pacata cidade, e logo após eles entraram em guerra contra os skatistas¹⁷⁹.

Esta colocação de Fábio Bolota é bastante rica em informações e pode fornecer algumas pistas para se compreender, de modo mais efetivo, o que significou a identificação do skate com o movimento punk. Como se pretendeu demonstrar nos capítulos anteriores, a prática do skate, desde o seu início, esteve ligada a diversos fatores que, embora aparentemente desconexos, estão bastante implicados entre si: a nova fase flexível do capitalismo, o surgimento dos jovens como um agente social e independente, os movimentos de contestação da juventude que explodiram durante as décadas de 1960 e 1970 com a chamada contracultura e que agora desembocam em grande parte no movimento punk, fizeram, paradoxalmente, com que muitos jovens se confrontassem com o que eles denominavam “sistema”, ou seja, os valores tradicionais da família, da religião, do capitalismo etc., mas que, nesse confronto, como explica o historiador Eric Hobsbawm¹⁸⁰, movimentassem grande parte de um novo mercado que se desenhava para eles, como a indústria fonográfica ou as fábricas de roupas especializadas neste segmento juvenil; as quais fabricavam, por exemplo, as citadas camisetas estampadas com bandas de rock, como argumenta Fábio Bolota. Pode-se concluir, neste sentido, que a própria contracultura acabou criando um mercado alternativo, em diálogo com outros mercados, mas sem se constituir, necessariamente, em uma linha de transmissão das grandes corporações da indústria cultural.

Aparentemente, a estética trazida por esse movimento ajudou o desenrolar do mercado do skate nos anos 80 no Brasil, pois essa atividade, que abandonava cada vez mais sua associação com as praias, sendo não mais somente praticada por surfistas no Rio de Janeiro, começava a se envolver com o movimento punk tanto por uma jogada de mercado

¹⁷⁹ BOLOTA, Fábio, Anos 80. In BRITTO, Eduardo (org.). *A Onda é Dura: 3 Décadas de Skate no Brasil*. São Paulo: Parada Inglesa, 2000. p. 33.

¹⁸⁰ Segundo Hobsbawm, nas décadas de 1970 e 1980, 70% a 80% da produção da indústria fonográfica foi vendida a pessoas entre 14 e 25 anos. Op. Cit. 1995, p. 318.

quanto por uma identificação simbólica e discursiva. No entanto, antes de entrar nesse mérito, vale a pena dar uma olhada, de forma breve e como revisão bibliográfica, no que escreve Antonio Bivar¹⁸¹ num dos poucos livros editados no Brasil acerca desse movimento juvenil.

O punk, como expressão cultural, surgiu de forma direta e indireta de vários movimentos, correntes de pensamento e manifestações musicais. Bivar aponta uma série de acontecimentos do século XX que podem ter associações com o movimento punk. A lista é longa e por vezes desconexa: a Segunda Guerra Mundial, os existencialistas (Sartre, Simone de Beauvoir, Albert Camus), James Dean e sua “Juventude Transviada”, a explosão do *rock and roll*, os *beatniks* como *Jack Kerouac* e *Allen Ginsberg*, a pintura abstrata de *Jackson Pollock*, a Guerra do Vietnã e a contracultura, os festivais de música, *Monterey* (1967), *Woodstock* (1969), os músicos *Jimi Hendrix*, *Janis Joplin*, *Jim Morrison*, *Marc Bolan*, *Bryan Ferry* e a grande circulação de drogas e alucinógenos que passaram a circular por este período, como o LSD e a cocaína, fizeram parte de alguns nomes e fatores, para não citar todos, que o autor mistura no caldeirão cultural, social, econômico e político do século passado, e que acredita terem influenciado, mesmo de forma tortuosa, o surgimento do punk como um grito de revolta e menosprezo pelo mundo na segunda metade da década de 1970 e durante os anos de 1980 na Europa e também nos Estados Unidos.

Além disso, o termo punk, que muitos acreditam ter surgido com a banda *Sex Pistols* na Inglaterra em 1976, já existia há muito tempo. Conforme coloca Bivar, no próprio filme estrelado por *James Dean* em 1955, “Juventude Transviada”, essa expressão já aparece saindo da boca do ator para xingar uma gangue inimiga: “seus punks!”. Outro fato curioso que o autor afirma é que o famoso dramaturgo inglês, *William Shakespeare*, já havia registrado essa mesma expressão uns 400 anos antes dos *Sex Pistols*, numa peça chamada “Medida por Medida”. Nela, uma das falas de uma das personagens seria a seguinte: “casar com um punk, meu senhor, é apressar a morte”. No universo da música, o termo teria aparecido primeiramente em 1973 com a banda inglesa *Mott the Hoople*, onde em certa altura da música “*Wizz Kid*”, ouve-se: “o pai dela era um punk das ruas e a mãe uma bêbada”.

¹⁸¹ BIVAR, Antonio. *O que é punk?* São Paulo: editora brasiliense, 1982.

Deste modo, como se observa, o termo punk foi significado, no decorrer da história, como algo “marginal”, “rebelde”, chegando até mesmo a indicar alguém que não teria “futuro”. Ser taxado de punk era pertencer à escória da sociedade. Mas para os punks que vieram à tona durante o período abordado, as coisas se invertiam, pois para eles a sociedade é que era escória do mundo.

O punk, como movimento cultural, expressou-se sobretudo pela música e por um visual “agressivo”, caracterizado por roupas pretas, cabelos moicanos e descoloridos, tatuagens, coturnos, correntes e diversos outros adornos pelo corpo. Como um movimento musical eles negavam o virtuosismo do rock produzido até então e promoviam a anarquia e o mundo sem regras como bandeiras centrais de suas manifestações. Na cena da música, Célia Maria Antonacci Ramos¹⁸² afirma que os punks apresentavam seus concertos em locais pequenos, misturavam-se aos fãs na platéia e vestiam-se de forma ultrajante para os padrões da época.

Este movimento, surgido primeiramente em países como a Inglaterra e Estados Unidos, espalhou-se pelo mundo afora e também encontrou uma grande ressonância no Brasil. Muitos dos skatistas brasileiros, durante a década de 1980, foram pouco a pouco abandonando o visual de surfista: cabelos compridos, shorts, roupas mais alegres e descontraídas, e começaram a se envolver com diversos aspectos do universo conturbador do punk.

Para refletir melhor sobre esta associação, o próximo tópico traz a análise de uma publicidade veiculada pela revista *Yeah!* Tal iniciativa compreende a fonte visual como um importante registro a ser utilizado na pesquisa em História. Lembrando os escritos de Ana Cristina Teodoro da Silva¹⁸³: “As imagens, assim como qualquer fonte de pesquisa, terão o que falar à medida em que forem devidamente questionadas”, pois, observa a historiadora: “A amplitude das respostas está relacionada à criatividade das perguntas”.

¹⁸² RAMOS, Célia Maria Antonacci. *Teorias da tatuagem: o corpo tatuado*. Florianópolis: UDESC, 2001, p. 124.

¹⁸³ SILVA, Ana Cristina Teodoro da. “Uma foto que não era para capa, se prepara para dar a cara a tapa”. s/e.

3.2 – Análise de uma imagem publicitária de skate (1986)

Não existe um único e seguro método que seja infalível para a análise das imagens. Mas isto não quer dizer que os estudos nessa área sejam pouco desenvolvidos ou careçam de substância; pelo contrário, pois, como assegura Lucia Santaella¹⁸⁴, o estudo das linguagens e dos signos é bastante antigo, sendo que diversas preocupações com os problemas da linguagem podem ser encontradas já no mundo grego.

Não há aqui a intenção de adequar-se a roteiros pré-estabelecidos ou fazer uso acorrentado de conceitos e análises, no entanto, acredita-se que não se pode desprezar os conhecimentos já arrolados por outros estudiosos. Assim, não faz sentido partir do zero quando muitos já trilharam longas caminhadas ou mesmo dedicaram boa parte de seus estudos a problematizar e analisar determinados assuntos ligados à produção e à veiculação de imagens. Dessa forma, foram bastante úteis os escritos de Martine Joly¹⁸⁵, a qual trabalhou pontos relevantes nesta área de pesquisa.

A imagem reproduzida na próxima página faz parte de uma campanha publicitária veiculada por uma marca de skate na década de 80 do século passado. Conforme diz Joly, “entre as imagens mais propícias à análise estão as de publicidade”¹⁸⁶. Mas não se utiliza esta imagem somente por esse motivo, pois o que se quer entender diz respeito à forma como a publicidade utilizou a associação entre o skate e o punk nos anos de 1980. De fato, geralmente mais do que outra imagem qualquer, a publicidade possibilita uma melhor compreensão entre o sujeito e seus desejos.

Roland Barthes, considerado um pioneiro nos estudos referentes à semiologia da imagem, destaca a utilização da imagem publicitária como um importante campo de estudo, pois, segundo ele: “Se a imagem contém signos, é certo que em publicidade esses signos são plenos, formados com vistas à melhor leitura: a imagem publicitária é franca ou pelo menos enfática”¹⁸⁷. Assim, seguindo alguns passos sistematizados por Joly, mas também inventariando outros, esta análise diz respeito às tentativas de se descobrir – para além da música - como o punk foi parar no universo do skate.

¹⁸⁴ SANTAELLA, Lucia. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

¹⁸⁵ JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papyrus, 1996.

¹⁸⁶ Idem. p. 69.

¹⁸⁷ BARTHES, Rolando “Rhétorique de l’image” apud JOLY, Martine. Op. cit. p. 71.

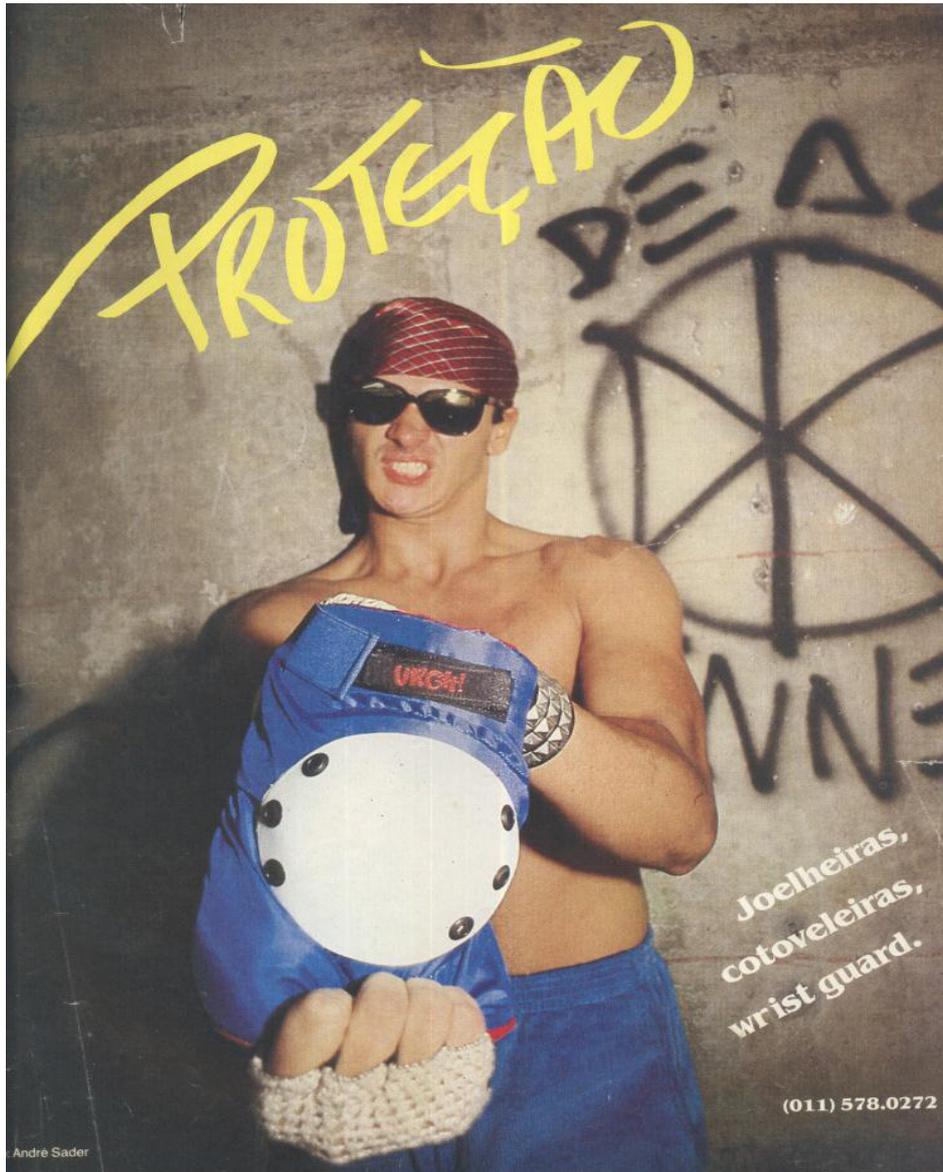


Figura 10: Esta imagem é a reprodução de um anúncio publicitário de uma joelheira usada para a prática do skate. Fonte: Revista *Yeah!*, n.1, 1986.

O anúncio é de uma joelheira para skate, podia ser para patim, patinete ou mesmo bicicleta (uma vez que a figura do skate não aparece na imagem). No entanto, a publicidade foi retirada de uma revista de skate, a “*Yeah!*”, o que já justifica a afirmação de ser um anúncio de skate e não de qualquer outra coisa. Além disso, como se pode ler na velcro da parte superior do produto, ela pertence a uma marca chamada “*urgh!*”, uma das mais importantes fábricas de objetos para skate na década de 80 do século XX¹⁸⁸.

A imagem é aparentemente simples se comparada com os anúncios de skate veiculados pelas revistas atuais, cheios de técnicas de computação e efeitos de diagramação. Nela, um jovem sem blusa, de óculos escuros e com um lenço na cabeça exhibe, com uma certa agressividade, uma joelheira azul e branco.

Atrás desse personagem, no entanto, existe uma parede cinzenta com uma pichação onde se lê as iniciais DK dentro de um círculo, sendo possível presumir estar escrito “dead” acima e (...)nn(...) abaixo. Tal cenário não parece ser proveniente de estúdio, mas provável que seja natural, ou seja, um muro público existente em um canto qualquer da cidade onde foi feito o anúncio, certamente em São Paulo, haja vista o prefixo do telefone contido na parte inferior e à direita da imagem: (011) 578 – 0272.

Apenas olhando para esta imagem não dá para saber se a pichação já existia no muro ou se foi feita para o anúncio. No entanto, isso pouco importa, o que realmente interessa é que ela está lá, como uma mensagem que quer, a todo custo, dialogar com o restante das figuras, com a joelheira e, principalmente, com o leitor da revista.

No braço esquerdo do indivíduo, provavelmente um skatista de verdade e não um modelo qualquer, há uma pulseira com pinos de ferro. Ao olhar com atenção, percebe-se uma simbiose entre a pulseira e o muro pichado; ou mais: entre a pulseira, o muro pichado, a agressividade, o muro cinzento e a crueza da imagem. Tudo parece falar uma só língua. No meio desse cenário, o conjunto dos significantes pede por significados, sendo que a própria imagem, antes de ser um conjunto de signos, é ela própria um signo.

¹⁸⁸ Sobre isso, basta notar nas revistas da década de 1980, que a *Urgh!* tinha uma das melhores equipes de skatistas profissionais do período e que ela era uma das maiores anunciantes das revistas especializadas, produzindo não só equipamentos de proteção, mas materiais para skate, roupas e acessórios.

Conforme acentua Joly, “um signo só é signo se exprimir idéias e se provocar na mente daquele ou daqueles que o percebem uma atitude interpretativa”¹⁸⁹. Deste modo, parte-se do seguinte pressuposto: esta é uma imagem publicitária de uma joelheira de **skate**, veiculada numa publicação especializada em **skate** e que tem por objetivo atingir um público que pratica **skate**. Tal repetição da palavra “**skate**”, antes de ser mera redundância, serve para alertar que não se pode dissociar a propagando de seu público-alvo, portanto, da cultura em que foi gerada e que visa comunicar.

Esta preocupação em entender a publicidade (ou os sistemas de comunicação) mediante a cultura em que circula e a qual faz circular remete aos estudos de Francisco Rüdiger¹⁹⁰. Este autor, ao traçar a trajetória da pesquisa atual em comunicação, identifica três linhas de força: a economia política, os estudos culturais e os estudos culturais críticos, sendo sua atenção voltada enfaticamente para esta última. Nesse sentido, coloca o autor que a produção cultural nunca tem um sentido único, podendo dar lugar a uma variedade de leituras, no entanto: “as condições de existência do público explicam a função dos bens simbólicos”¹⁹¹.

Para compreender melhor esse anúncio, faz necessário perceber e analisar os diversos signos que o compõem. Mas primeiramente, deve-se observar o material lingüístico inscrito na imagem. Isto é, antes de verificar as mensagens visuais, é preciso deter-se no que está expresso literalmente.

Proteção: É isso que se lê num primeiro plano, escrito em amarelo e em letras garrafais. Exemplos de proteção são também colocados do lado direito e inferior da imagem, como joelheiras, cotoveleiras e *wrist guard* (espécie de luva). A propaganda, como já foi dito, é de joelheira. Joelheiras oferecem proteção aos skatistas que procuram executar manobras radicais. Antes de ter o joelho ralado ou machucado por eventuais tombos ou quedas, o uso da joelheira fornece uma proteção. No entanto, existe uma mensagem subliminar e que só pode ser lida no contexto do aparecimento do streetskate na segunda metade da década de 1980.

¹⁸⁹ Op. Cit. p. 29.

¹⁹⁰ RÜDIGER, Francisco. *Ciência Social crítica e pesquisa em comunicação*: trajetória histórica e elementos de epistemologia. São Leopoldo/RS: Editora UNISINOS, 2002.

¹⁹¹ Idem. p. 81.

Como se pode observar nas muitas fotos e vídeos de skate do período, skatistas de rua pouco utilizavam proteção, isto é, joelheiras, cotoveleiras ou qualquer outro material do gênero. A radicalidade da prática do skate parecia ficar menor quando se utilizava qualquer desses equipamentos de segurança.

A questão, portanto, era como vender esses materiais para um público que, a rigor, fazia do próprio **fator risco** um lugar de prazer, ou seja, muito da emoção da prática do skate estava na possibilidade sempre presente do tombo, da queda, do deslize. Com proteção, isso não teria a menor graça. Era preciso arrumar um modo de fazer com que os skatistas percebessem na proteção também uma radicalidade. A partir desse problema, não parece ser difícil compreender por que as mensagens visuais estão repletas de segundos sentidos e fazem referências a uma estética punk.

Seguramente há três elementos visuais que saltam aos olhos na imagem: a joelheira, o rapaz que a demonstra e o muro pichado. Os outros elementos, em menor destaque, estão presentes na vestimenta do indivíduo, como os óculos escuros, o lenço, a luva e a pulseira. Evidentemente existe um signo não anunciado, pois o fato do rapaz estar sem camiseta parece dizer mais do que se ele estivesse vestido. Não se pode perder de vista esses elementos invisíveis, ou visíveis dentro da sua inexistência. A falta de roupa, neste caso, explicita que este jovem musculoso, ou em boa forma, radical, portanto, em sua corporeidade, não se importa em usar proteção. Muito pelo contrário, ele está incentivando seu uso, como se estivesse falando: “os radicais utilizam proteção!”, ou, ainda “até os punks se protegem!”.

Na imagem se encontram alguns símbolos que remetem a uma estética punk. As pulseiras com pinos de ferro e o muro pichado são exemplos típicos deste movimento social e cultural. No ano de 1986 (data de publicação da imagem), seria difícil o desenho gravado no muro passar sem ser interpretado, pelo menos, por boa parte dos skatistas/leitores da época. A pichação, mais do que um ato de rebeldia ou transgressão, faz referência a uma das mais importantes bandas punk's norte-americanas, os *Dead Kennedys*, sendo a inscrição o próprio símbolo da banda, cujo vocalista, *Jello Biafra*, sujeito engajado politicamente, chegou a concorrer algumas vezes ao cargo de vereador nos Estados Unidos.

Assim, como se observa, havia um claro intuito, por parte dessa (como de muitas outras publicidades do período) em associar o skate ao punk. A questão é que a estética

trazida por este movimento ajudou o desenrolar e a propagação desta prática na segunda metade dos anos de 1980 no Brasil. O skate, que abandonava cada vez mais as praias, sendo não mais praticado somente por surfistas, mas também por jovens urbanos de cidades como São Paulo, Curitiba, Brasília e outras, envolvia-se com o movimento punk também por uma jogada de mercado das fábricas que o promoviam no Brasil. Aliar o skate ao punk, como demonstra a imagem, era uma forma de atingir os jovens de classe média e induzi-los a comprar diversos produtos de skate que eram fetichizados através desse movimento contracultural.

O que se afirma, portanto, é que construir a imagem do skate em cima de adereços punks acabou se tornando um ótimo negócio para os fabricantes e empresários do ramo, pois se os skatistas das cidades não litorâneas precisavam de outros estímulos, e não podia ser o visual do surf, nada melhor do que a desse movimento. Antes de rotular, portanto, os skatistas da década de 1980 como punks, deve-se estar aberto para entender os mecanismos de mercado que agiam, muitas vezes, por trás da vontade de andar de skate. Essa imagem, assim como diversas outras que podem ser encontradas em revistas especializadas em skate que circulavam no período, comprova a utilização do punk como elemento de referência na construção de um imaginário e de uma representação acerca do skate.

Os frutos disso, como demonstram os dias atuais, fizeram do skate um esporte “alternativo”, não inserido no mesmo rol de esportes como vôlei, basquete ou tênis. Skate é um esporte diferente, “radical”, segundo a grande mídia. Seu passado, como se percebe, caminhou para que este conceito surgisse.

3.3 – Territorializações do urbano

Vamos formar um arquivo de skate de nossa era, pois fazemos hoje a história do amanhã e ela deve ser preservada.

Trecho do Editorial da primeira edição da Revista Yeah!, março de 1986.

Mais de vinte anos se passaram e as palavras proféticas de Paulo de Oliveira Brito, editor da revista *Yeah!*, passam a ganhar relevo. Entretanto, ao historiador cabe não exatamente preservar o passado, mas sim interpretá-lo, questioná-lo, fazê-lo rangir. Na

segunda metade dos anos 80, a revista *Yeah!* (junto a *Overall* e outras publicações do mesmo período), trabalhou no sentido de registrar, com textos e imagens, o skate vivido no momento; mas, por outro lado, ela também ajudou a fomentar esta prática, criando conceitos, projetando nomes e tendências em cima da realidade vivida, experimentada. A *Yeah!* – nome do grito dado pelos skatistas quando uma manobra difícil é executada, semelhante ao gol no futebol – é uma das principais fontes sobre skate no período, sendo a análise de seu conteúdo material (escrito e imagético) de extrema importância para uma melhor compreensão do aparecimento do streetskate, sua relação com a cidade e com os fenômenos sociais a ele articulado, como é o caso da cultura punk!

Surgida em março de 1986, essa revista logo se tornou uma referência para os skatistas da época, que passaram a colaborar através de cartas, depoimentos e na oferta de informações sobre o que acontecia com o skate nos mais diferentes Estados da Federação. Colorida, com a capa em papel couchê e apresentando seu conteúdo em papéis semelhantes aos utilizados na confecção de jornais, essa revista tinha sua sede editorial na Vila Mariana em São Paulo, mais precisamente na Rua Capitão Macedo, n. 99, sendo distribuída nacionalmente e de forma bimestral pela DINAP (Distribuidora Nacional e Publicações).

Sob direção de Thelma Barros e edição de Paulo de Oliveira Brito, ela contou com um número considerável de fotógrafos e articulistas, cobrindo diversos aspectos do que acontecia com o skate no período. Através da *Yeah!* é possível compreender a emergência do streetskate, sua relação com o punk e com as cidades. Logo em sua primeira edição, encontra-se uma tentativa de se definir a tribo dos skatistas, sendo possível identificar vários elementos discursivos que remetem a elementos do punk, principalmente na referência à anarquia e ao lugar alternativo que procuram ocupar na sociedade.

Eles (os skatistas) não se preocupam com a etiqueta social, nem com o sistema que tentam lhes impor. Criam uma anarquia urbana e circulam contra qualquer tipo de autoritarismo. São os filhos do futuro! Não se importam com comentários ou críticas, pois banalidades já estão cansados de ouvir. Eles pensam diferente do *Status Quo* e se comportam como tal”¹⁹²

¹⁹² Revista *Yeah!* ano I, número 1, março de 1986, p. 23.

Essa opinião, não assinada e portanto pertencente à revista, procura retratar o comportamento dos skatistas de então; influenciando outros, todavia, a seguirem tal proposta de atitude: o anarquismo urbano, a indiferença à cultura dominante e as tradições da sociedade. Outro aspecto importante a ser notado era que a *Yeah!* mantinha, entre suas matérias constantes, a prática de entrevistas com músicos punk's. Em sua segunda edição, a banda Garotos Podres foi entrevistada e também a letra da música “quero ser punk”, dos Replicantes, reproduzida em suas páginas. Numa coluna intitulada “Fale com o Dr.”, a revista chegou a divulgar o nome de 100 bandas punk's norte-americanas, como *Bad Religion*, *Black Flag*, *Abandoned*, entre outras. Nesse mesmo espaço da revista, é possível ler depoimentos de skatistas dizendo: “Eu quero que se dane o mundo, eu quero mais é andar de skate”¹⁹³.

Todo esse espírito de contestação, irreverência e rebeldia (contra tudo e todos!) que vinha com a cultura punk importada de países da Europa, principalmente da Inglaterra - mas também dos Estados Unidos - dava o tom e o ritmo da prática do skate nos anos 80. Possivelmente, o entrelace entre ambas as culturas deu forças e coragem para que os skatistas deixassem de se aventurar somente por locais como ruas, ladeiras ou praças e passassem, numa apropriação que carrega um bom tom de transgressão, a utilizar outros aparelhos urbanos, tais como corrimãos, escadas e bancos. O que se procura colocar, portanto, é que existe uma semelhança entre a atitude do skatista de deambular por locais não projetados para sua prática com a atitude do movimento punk em negar qualquer tipo de imposição social. Em suas novas representações do urbano, os skatistas carregavam também um pouco do espírito utópico desse movimento, pois ambos enxergavam a realidade como algo possível de ser questionado, negado e refeito a sua própria vontade.

De acordo com um leitor da *Yeah!*, Sérgio Borin Del Vale, de Atibaia/SP, a analogia entre o skate e o punk está no modo como os skatistas representam e se apropriam da cidade.

O skate apareceu como um desafio à paisagem urbana e hoje (maio de 1986) se estendeu por todos os cantos do país. Acho o skate o esporte mais punk, pois andar de skate é uma anarquia saudável. Você se sente dono da cidade. Cria em cima daquilo que já foi criado. Enfim, inverte tudo o que está parado¹⁹⁴.

¹⁹³ Idem. p. 13.

¹⁹⁴ Revista *Yeah!* ano 1, n.2, maio de 1986, p. 10.

No Brasil, o primeiro registro fotográfico de um skatista descendo um corrimão de rua data de 1988. O autor da manobra chama-se Daniel Trigo e o fotógrafo Shin Shikuma. De acordo com informações retiradas da revista *Tribo Skate*, o corrimão retratado na imagem fica na estação Bresser de metrô, em São Paulo. Como se pode observar na fotografia, reproduzida abaixo, o uso do skate transcende sua prática no solo, pois ao deslizar-lo sobre um objeto que, originalmente foi concebido para facilitar a subida ou a descida de transeuntes, cria-se um novo e restrito signo urbano, pois o corrimão, dentro da linguagem e dos códigos utilizados pela tribo skatista, passa a não mais ter somente sua função original, projetada por arquitetos e engenheiros, mas sim ganha significados diferentes, associados à radicalidade, ao prazer, à transgressão e à quebra da rotina.



Figura 11: Skatista em São Paulo descendo um corrimão na rua em 1988. Fonte: BRITTO, Eduardo. (org.) *A Onda Dura: 3 Décadas de Skate no Brasil*. São Paulo: Parada Inglesa, 2000, p. 30.

Palco de manobras e aventuras do skate, a cidade, desde o início desta atividade – seja nos Estados Unidos ou no Brasil – foi sendo gradativamente conquistada, interpretada, apropriada. Se Nestor Garcia Canclini¹⁹⁵ já vinha alertando sobre a impossibilidade de se colocar uma identidade única para as cidades, demonstrando uma clara preocupação em se trabalhar com o homogêneo quando, na verdade, o que ocorre nas grandes e médias cidades são processos de desagregação das culturas tradicionais em função da ascensão dos mais diversos bandos juvenis (as tribos urbanas de Maffesoli), do multiculturalismo ou mesmo dos meios de comunicação contemporâneos; este estudo corrobora com essa perspectiva descentralizadora, pois os skatistas, pensados como agregações que se apropriam dos espaços públicos e urbanos, colaboram para problematizar e mesmo descaracterizar o pensamento uno e que se quer homogêneo no ato de classificar cidades por uma mesma identidade.

De acordo com o geógrafo Benhur Pinos da Costa¹⁹⁶, não se deve pensar em identidades únicas quando se aborda a questão das cidades, pois quanto maior esta, maior sua diversidade social e suas possibilidades identitárias. A mundialização, as constantes migrações, a rápida circulação de idéias e informações constroem uma heterogeneidade social e urbana que se liga a um plano cosmopolita, no qual as pessoas procuram estar conectadas a fatos, comportamentos, estéticas e valores que circulam em diferentes escalas, o que produz diversas perspectivas de vida e possibilidades de identificação.

A cultura punk, como demonstrado, não começou no Brasil mas acabou sendo incorporada por diversos jovens que encontraram nela uma forma alternativa de se posicionarem frente à vida. O fato é, entretanto, que o punk se colocou como mais um elemento identitário da cultura do skate, sendo absorvido por diversos praticantes dessa modalidade nos anos 80.

Quando se fala, portanto, das relações entre o punk, o skate e a cidade, deve-se ter em mente que esta não é somente o espaço do concreto, dos prédios e casas habitacionais; pois a cidade é, antes de tudo, o espaço privilegiado onde ocorrem as relações sociais, as

¹⁹⁵ CANCLINI, Nestor Garcia. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2001.

¹⁹⁶ COSTA, Benhur Pinos da. As relações entre os conceitos de território, identidade e cultura no espaço urbano: por uma abordagem microgeográfica. In: ROSENDAHL, Zeny (org.). *Geografia: temas sobre cultura e espaço*. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 2005.

práticas culturais e de subjetivação. Para o filósofo francês Henri Lefebvre¹⁹⁷, a formação de uma sociedade urbana induz a uma prática que pode ser apreendida e re-apreendida. Neste sentido, Lefebvre estimula a produção de uma reflexão a favor da rua, vista não somente como um lugar de passagem e circulação, mas como o lugar do encontro, do teatro espontâneo, do movimento e da mistura. De acordo com ele, a rua não tem somente uma função informativa ou comercial, mas também apresenta uma faceta simbólica e lúdica. É possível, portanto, compreender que a rua se abre para a discussão dos novos objetos construídos socialmente, culturalmente, pois ela contribui para transformar as relações e as práticas urbanas.

Partindo de uma perspectiva marxista-lefebvriana, a geógrafa Ana Fani Alessandri Carlos¹⁹⁸, além de também enfatizar a importância de uma reflexão sobre os aspectos da rua, evidencia o lugar do cotidiano nesta análise, demonstrando a necessidade de um pensamento que o perceba construído pelas práticas sócio-espaciais. Segundo ela, pensar a cidade em suas funções simbólicas e dar lugar ao cotidiano enquanto realização da vida, implica refletir sobre a multiplicidade dos sujeitos e práticas sociais, sendo que a rua:

Enquanto nível de entendimento do cotidiano e da espacialidade das relações sociais coloca-se na perspectiva da constituição da sociedade urbana em seu movimento interno baseado na prática social na medida em que expõe o vivido. A rua também se abre enquanto palco e espetáculo [...], fornecendo uma infinidade de perspectivas para a análise e entendimento da sociedade urbana¹⁹⁹.

O que fica, portanto, é uma noção da cidade enquanto o lugar do possível, da inventividade, de processos identitários e modos de apropriação; perspectivas como essas abrem caminhos para a análise dos elementos do mundo real, das práticas de cidadãos muitas vezes desconhecidos ou mesmo invisíveis para história, mas não por isso menos importantes ou desinteressantes.

¹⁹⁷ LEFEBVRE, Henri. *A revolução urbana*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.

¹⁹⁸ CARLOS, Ana Fani Alessandri. *O espaço urbano: novos escritos sobre a cidade*. São Paulo: Contexto, 2004.

¹⁹⁹ _____. A rua: espacialidade, cotidiano e poder. In: CARLOS, A. F. A. (org.). *O lugar do mundo*. São Paulo, 1996, p. 91.

Ao colocar em pauta esses domínios para a análise, deixa-se claro um direcionamento teórico. Diferentemente seria, por exemplo, estudar a cidade por um viés puramente economicista, escrevendo sobre a circulação das mercadorias, as leis de oferta e procura, as transações financeiras etc. Mas ao definir a perspectiva do cotidiano como categoria explicativa, evidenciando aspectos da rua, parte-se do pressuposto de que as relações sociais se realizam produzindo uma prática sócio-espacial compreendida enquanto modo de apropriação. Assim, ao se estar diante desse plano de análise, evidencia-se um desejo de compreensão que se realiza na investigação relacional entre os sujeitos e a cidade, entre as tribos urbanas e a cidade, entre os skatistas e a cidade. E essas relações, como vem sendo demonstradas, são atravessadas por modos de apropriação, representação e usos envolvendo uma variedade de práticas e elementos culturais.

A revista *Yeah!* fazia questão de evidenciar esses novos usos da cidade que os skatistas passaram a promover com muito mais intensidade nos anos 80 do que na década anterior. Em sua segunda edição, uma de suas matérias principais, intitulada “Pontos Indeterminados”, apresentava dez fotografias que registravam skatistas em ação nos lugares mais inusitados da cidade: paredes, bordas de muro, bancos e transições. Pontuando a matéria, frases como “Skate em qualquer lugar, a qualquer hora”; “Ir à procura de locais skatáveis é uma missão arriscada. Encontrar pontos indeterminados é descobrir uma nova aventura a cada local encontrado” e, por fim, “aproveitar o espaço é antes de tudo uma questão de criatividade”, procuravam expressar tanto o desafio quanto a ludicidade que acompanhavam os skatistas em suas incursões pelo urbano. Mais uma vez, é necessário chamar a atenção para o que se está aqui apontando: que a atmosfera do espírito punk, expressa pelas atitudes de independência, transgressão e rebeldia, fez parte, de modo talvez inconsciente, das formas de apropriação do urbano que se evidenciaram na segunda metade da década de 80.

O cotidiano da prática do skate era embalado por músicas de punk-rock, as revistas existentes no mercado traziam entrevistas, letras de música e comentários sobre discos desse gênero musical; e as roupas, carregavam símbolos que remetiam a uma estética punk. Desta forma, skatistas que gostavam de ouvir bandas desse gênero musical podiam encontrar um elo entre esta música e as novas manobras de skate que passaram a se desenvolver e “invadir” cada vez mais o espaço urbano.

O tom frenético e a atmosfera de caos que muitas das bandas de punk-rock assumiam nos *riffs* de guitarra, nos ritmos da bateria ou na velocidade do contra-baixo provocavam uma sensação de agito e movimento corporal que incitava à prática do skate. Como afirma Janice Caiafa, antropóloga que na década de 80 realizou uma série de trabalhos de campo com skatistas, “é muito som, sem parar, as pessoas em volta ouvindo e vendo as manobras [...] e já nem é mais rock, é punk-rock [...], cada vez mais veloz no som e na intensidade”²⁰⁰.

Não que todos os skatistas fossem punk's, não se trata disso, mas sim que, de modo consciente ou não, houve uma influência da atitude transgressora do punk na forma como os skatistas passaram a se apropriar da cidade. O texto abaixo, retirado da segunda edição da revista *Overall* ajuda demonstrar essa relação.

Não Acorde a Cidade – Streetskate

Eu quero mais é asfalto e concreto, para pegar meu skate e sair por aí, gastando minhas rodas, descendo e subindo ladeiras puxado por ônibus, *dropar* muros, horrorizar o trânsito, achar transições para uma boa diversão, entrar na contra-mão, subir guias, etc. Por quê? Porque nós amamos isto, vivemos disto!!! Imagine a infinidade de coisas que uma cidade pode ter em suas ruas: postes, carros, guias, *shits*, bêbados, *bicths*, transições, buracos, valas, velhas e muito asfalto. E o que isso significa? Obstáculos? Talvez sim para aqueles que não possuem a ousadia de encarar ruas desconhecidas e terrenos inexplorados. Mas, para outros, todos esses “obstáculos” se transformam num verdadeiro campo de batalha, em que o objetivo é demonstrar o domínio sobre a arma de ataque: o skate. E o *ground* de ação – as ruas!²⁰¹

A *Overall* começou a ser publicada em 1985 sob direção de Paulo Anis Lima, atualmente editor da revista *Trip*. Colorida, toda em papel couchê, também com distribuição nacional pela DINAP e sediada em São Paulo na Alameda Ribeirão Preto, número 548, ela trazia como destaque em sua segunda edição o streetskate. Com o irônico título de “Não acorde a cidade”, a matéria procurava expressar o modo como os skatistas

²⁰⁰ CAIAFA, Janice. *Movimento punk na cidade: a invasão dos bandos sub*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985, p. 75.

²⁰¹ Revista *Overall*, ano 1, número 2, 1985, p. 16.

enxergavam e se relacionavam com os espaços urbanos. Frases como “horrorizar o trânsito”, ou ainda, ter a “ousadia de encarar ruas desconhecidas e terrenos inexplorados”, indicam algo de transgressor, rebelde, atitudes idênticas às encontradas na cultura punk, seja na forma de música ou movimento social. Importante dizer que esta revista, assim como a *Yeah!*, também trazia seções com comentários sobre a discografia desse gênero musical. “Punk’s not dead” era o nome da seção que, nesta edição, comentava os discos de músicos punk’s. Os LP’s tinham títulos sugestivos: “Grito do suburbano”, “O começo do fim do mundo”, “Crucificados pelo sistema”, “Tente mudar o amanhã”, “Brigadas de ódio”, “Mais podres do que nunca” e “Ataque sonoro”. Desta forma, ao ler tais publicações, escutar as músicas, informar-se sobre as resenhas dos LP’s e ir aos shows de punk-rock, os skatistas ficavam cada vez mais familiarizados com as formas de pensar e agir que vinham dessa formação cultural. Tal influência, contudo, era praticada na rua. Enxergá-la como um “campo de batalha”, como expresso na citação acima, indica bem a guerra da qual a rua era palco: guerra simbólica, busca por espaços e territorializações.

3.4 – Corpos disciplinados: a proibição do skate e o início das cidades artificiais

Um episódio significativo dessas aventuras do skate pelos espaços urbanos foi sua proibição no ano de 1988 pelo então prefeito de São Paulo, Jânio Quadros. Esta medida, tida pelos skatistas “como a maior repressão e abuso de poder já vistas contra o skate”²⁰², foi noticiada pela revista *Overall*, de junho de 1988, pela manchete “skate não é crime”. Primeiramente, Jânio Quadros proibiu o skate no parque do Ibirapuera, um local onde há anos vinha sendo praticado. Não satisfeito, decidiu também proibi-lo por toda a cidade de São Paulo. As cartas dos leitores que chegavam às revistas de skate existentes no período atestam o desagrado provocado pela medida: “Venho criticar Jânio Quadros pelo que fez com os skatistas em São Paulo, proibindo o skate nas ruas [...] pois estou descontente com a repressão das autoridades para com os skatistas”²⁰³.

²⁰² BOLOTA, Fábio. Anos 80. In BRITTO, Eduardo. (org.). *A Onda é Dura: 3 Décadas de Skate no Brasil*. São Paulo: Estação Liberdade, 2001, p. 38.

²⁰³ Revista *Overall*, n.10, 1988, p. 68.

Apesar de Luiza Erundina, sucessora de Jânio Quadros em 1989 na prefeitura de São Paulo, ter legalizado a prática do streetskate, ainda hoje é possível encontrar cidades onde essa prática é proibida por lei, como é o caso de Blumenau, no Estado de Santa Catarina²⁰⁴. A proibição do skate como prática urbana, tal como ocorrida em São Paulo, incita questões sobre o direito à cidade e os modos de apropriação desta pelo streetskate. Em uma reportagem intitulada “Dèja Vu ou Jânio Quadros está de volta?”, a revista *Tribo Skate* relembra esse episódio da história do skate e comenta outro ocorrido em 1998 no município de Itu, interior de São Paulo.

Parece que o espírito do falecido Jânio Quadros foi ressuscitado em Itu, interior de São Paulo. Enquanto prefeito de SP em 1988 Jânio Quadros proibiu o skate na maior cidade do país, numa época que o esporte estava bombando forte também. [...] Dez anos depois, a mesma repressão vem acontecendo em Itu, 130 km da capital. Os vários skatistas da cidade vêm tomando multa andando de skate na rua e tendo seus skates apreendidos! Felizmente, os skatistas que realmente gostam de andar e não abrem mão das *sessions* na cidade, correram atrás do prejuízo e estão conseguindo apoio para sua ação. Um dos skatistas que recebeu multa e teve seu skate apreendido, conseguiu uma ótima matéria no jornal *O Estado de SP*²⁰⁵.

Ao disputarem espaços da rua com transeuntes, automóveis e bicicletas; ao andarem em praças, corrimãos, estacionamentos e, enfim, ao transformarem locais da cidade em terrenos radicais, os skatistas, especialmente os adeptos do streetskate, passaram a ser alvos do poder público. De acordo com Ana Fani Alessandri Carlos, “a rua também é o lugar privilegiado da repressão imposta de forma clara ou sub-reptícia em função das estratégias do Estado”²⁰⁶. A proibição do skate em São Paulo no ano de 1988, a de Itu em 1998 ou a vigente em Blumenau/SC, são exemplos que demonstram os conflitos causados por essa prática urbana. Tais conflitos ocorreram (e ainda ocorrem), muitas vezes, por ser a cidade pensada, sistematicamente, como o espaço da ordem. Segunda a historiadora Sandra Jatthy Pesavento é possível observar que:

²⁰⁴ Guia de Pistas *100% Skate*, 2006, p. 170.

²⁰⁵ Revista *Tribo Skate*, n. 36, 1988. s/p.

²⁰⁶ Op. Cit. 1996. p. 96.

A cidade personifica a lei, a regra, o Estado, a vontade geral, a esfera do público, a submissão do indivíduo diante do poder que representa, simbolicamente, o interesse coletivo. A vida em comum impõe suas regras e a transgressão deve ser punida de forma exemplar para ter o efeito do acatamento à ordem²⁰⁷.

Andar de skate em vias públicas era e ainda é algo transgressor para a vida organizada da cidade. Não são poucos os depoimentos, as cartas, as informações disponíveis em revistas de skate que dão testemunho disso. Em sua análise sobre a prática do streetskate, o educador Paulo César Rodrigues Carrano argumenta o seguinte:

O desafio da cidade não se restringe à perícia técnica ou capacidade física. As ruas, avenidas, obstáculos e símbolos da riqueza da cidade de São Paulo são ultrapassados, conquistados e submetidos corporal e simbolicamente por uma lúdica, lúcida e louca perícia. Os skatistas parecem querer representar o papel de um herói urbano que conquista o espaço público da cidade e volta para o domínio privado da casa como um vitorioso guerreiro²⁰⁸.

Se de um lado é possível enxergar práticas de apropriação dos espaços urbanos pelas manobras do skate, detectar influências da cultura punk e desejos por transgressão, de outro lado existe a cidade enquanto um organismo funcional, que detecta, seleciona e analisa seus componentes urbanos. E a este quesito disciplinarizador das cidades se pode colar a metáfora do corpo, pois, como escrevem as arquitetas Telma de Barros Correia e Philip Gunn²⁰⁹, não são poucos os urbanistas e políticos que, desde o século passado, vêm recorrendo à biologia para explicar suas análises e técnicas de ação. O fato é que se a

²⁰⁷ PESAVENTO, Sandra Jatahy. A vitória de Antígona sob o signo de Babel, a cidade brasileira dessacralizada. In. PESAVENTO, S. J. (org.). *Escrita, linguagem, objetos: leituras de história cultural*. Bauru/SP: EDUSC, 2004, p. 167.

²⁰⁸ CARRANO, Paulo César Rodrigues. *Os jovens e a cidade: identidades e práticas culturais em Angra de tantos reis e rainhas*. Rio de Janeiro: Relume Dumará: FAPERJ, 2002, p. 125.

²⁰⁹ GUNN, Philip & CORREIA, Telma de Barros. O urbanismo: a medicina e a biologia nas palavras e imagens da cidade. IN BRESCIANI, Maria Stella (org^a). *Palavras da cidade*. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2001, p. 227-260.

cidade passa a ser representada como um corpo, impõe-se uma busca por saúde e qualquer evento ou fenômeno que possa ser considerado danoso torna-se logo uma patologia. De forma um tanto que generalizada, apontam Correia e Gunn, a metáfora do corpo representou para muitos urbanistas (ou diversos outros pensadores do urbano) um modelo de ordem e perfeição. À certa medida de seus escritos, as autoras colocam que:

A metáfora entre o corpo humano e a cidade é mobilizada para justificar a ênfase do urbanismo nas questões de transporte e higiene. Tal ênfase revela-se coerente com a mobilidade de fluxos acentuada pela industrialização e com as estratégias de controle social [...] relacionadas com normas morais²¹⁰.

Os skatistas, sujeitos indesejáveis quando o assunto é manter a ordem e a disciplina, são logo classificados como arruaceiros, agitadores ou baderneiros. A prática desses sujeitos, ao criarem seus territórios, que inventam e reinventam o espaço urbano a partir da elaboração ou reelaboração dos valores adquiridos em suas experiências, constitui-se em algo contrário ao pensamento ordenador da vida urbana. A carta abaixo, escrita por Marco Aurélio Tavares, de Rondônia, e publicada na revista *Skatin* em fevereiro de 1990, ajuda a perceber a discriminação contra o praticante de skate de rua.

[...] Ao andarmos de street as pessoas nos discriminam, nos tratam como vadios e até já nos chamaram de trombadinhas. Já cansei de ver amigos meus apanhando da polícia nas portas das lojas. É sempre o mesmo sermão: “Isto é coisa para vagabundo que não tem o que fazer”, “Meu filho, Deus me livre que eu o veja nessa coisa...” Ao contrário do que eles pensam, skate é um esporte sadio e muitos amigos meus, que trabalham para sustentar a família, também praticam²¹¹.

Como se observa, a dificuldade em praticar o streetskate é real, pois essa atividade, de acordo com Marco Aurélio Tavares, passou a ser censurada por policiais e demais moradores da cidade. De acordo com a carta acima, conclui-se que a discriminação da

²¹⁰ Idem. p. 233.

²¹¹ Revista *Skatin*. n. 10, 1990, p. 12.

prática do skate é acompanhada pela desqualificação do skatista. Um outro depoimento, publicado um ano antes, em 1989, também reclama da repressão contra o skate. O autor deste chama-se Fábio Marcelo Rodrigues e escreve de Leme, cidade do interior paulista.

Há algum tempo a policia e o juizado de menores estão dando em cima dos skatistas, por isso muitos skatistas pararam de andar. Moçada, vamos arrepiar nas ruas, senão o skate em Leme vai acabar! Vamos fazer a adrenalina comer na veia como antigamente!²¹²

Para muitos skatistas, como se percebe, a vigilância e o controle, somados às surras que levavam de policiais, eram motivos suficientes para se desligarem da prática do skate. Mas onde há poder há resistência, e outros skatistas, ao invés de desistirem dessa prática, como é o caso de Fábio Marcelo Rodrigues, incitava seus companheiros a não pararem de andar de skate e, como ele mesmo diz, a “arrepiar nas ruas”.

Ao perceber a cidade como o lugar das práticas sociais e culturais, repleta de valores, modos de agir e pensar, representações e apropriações, descortina-se, no plano da vida cotidiana, as mais diversas fronteiras simbólicas. De um lado atitudes de disciplinarização dos corpos, de outro, o desejo pela aventura. Nesse embate, talvez seja necessário compreender o skate em sua margem de autonomia em relação ao movimento disciplinador de gestos e corpos; pois, apesar das coibições, o skate persiste em suas investidas, fazendo ainda hoje da cidade seu palco de manobras. Recentemente, num editorial de fevereiro de 2003, o skatista Alexandre Vianna, fundador da revista *100% Skate*, afirmou:

O desafio é encontrar picos (lugares) naturais de rua, resultado da engenharia e tecnologia dos centros urbanos, e neles acertar todas as manobras possíveis. Hoje temos de agradecer aos arquitetos e engenheiros que constroem a paisagem do caos urbano para que os skatistas possam transformá-la em playground. Temos de agradecer aos skatistas que transformam as ruas em uma grande pista em todas as partes do mundo. Temos de agradecer a sede de ser diferente que o skatista carrega. Andar de skate. Simplesmente andar de skate é o desafio²¹³.

²¹² Revista *Skatin*, n. 7, 1989, p. 14.

²¹³ Revista *100% Skate*, n. 59, 2003, p. 14.

Embora as autoridades públicas, prefeitos, governadores, vereadores etc., tenham se articulado para fabricar lugares artificiais para a prática do skate, as famosas “pistas de skate”, construindo lugares que simulam aqueles mais procurados pelos skatistas no espaço urbano, os adeptos do streetskate, como também nota Paulo Carrano, “desafiam as proibições e combinam a utilização das pistas com a manutenção da prática nas ruas das cidades, numa recusa em aceitar integralmente a realidade da cidade artificial das pistas”²¹⁴.

A proibição do skate, como experimentada em São Paulo, tornou-se impraticável. Os skatistas eram muitos e, a cada ano que passava, o número de praticantes aumentava. A construção de pistas de streetskate, com obstáculos que imitam a cidade, foi a única solução encontrada pelas prefeituras para apaziguar a situação e ainda garantir os impostos cobrados sobre a crescente indústria do skate brasileiro.

Atualmente, segundo informa o Guia de Pistas da revista *100% Skate*²¹⁵, já passam de mil o número de pistas de skate construídas em todo território nacional (sendo que a grande maioria dessas obras são públicas, ou seja, construídas através da prefeitura ou do Estado).

Embora haja no Brasil algumas pistas de skate que datem do período anterior ao desenvolvimento do streetskate (ocorrido por volta da metade da década de 1980), como a de Nova Iguaçu no Rio de Janeiro, a primeira do Brasil, de 1976, ou a pista do Clube 12 de Agosto, em Jurerê, Florianópolis, construída por volta do ano de 1977, elas são poucas e raras. Além disso, foram construídas para atender outras modalidades do skate, como aquele praticado em transições. As pistas de street, que apresentam obstáculos que simulam os relevos e aparelhos urbanos (escadas, bancos, corrimãos) encontrados nos logradouros públicos, somente vieram a ser construídas a partir da necessidade, percebida pelos órgãos públicos, de delimitar e disciplinarizar a prática do skate de rua.

A cidade, pensada pelos skatistas como um paraíso de infindáveis possibilidades de lazer e diversão, acabou não sendo transformada somente pelo olhar transfigurativo do skatista, que lhe emprestou novos sentidos e funções, mas ela mesma acabou se modificando para disciplinar os filhos “rebeldes” que seu processo de urbanização ajudou a criar. Entretanto, a presença do skate de rua, mesmo com as coibições que enfrenta até hoje,

²¹⁴ Op. Cit. p. 124.

²¹⁵ *Guia de Pistas 100%Skate*, n. 2, maio de 2006.

como pode ser observado em recentes cartas publicadas em revistas especializadas – reproduzidas logo abaixo - e com a grande quantidade de lugares específicos construídos para abrigá-lo, revela o desejo de muitos skatistas de estarem livres na cidade. Ao que tudo indica, uma pista de skate nunca irá reproduzir a vivacidade urbana, ou, pra usar uma expressão de Michel Maffesoli²¹⁶, “a animação das ruas”.

Seguem transcritas, portanto, trechos de algumas cartas e depoimentos publicados em revistas a partir de 1999 e que comprovam o quanto, ainda hoje, os skatistas enfrentam dificuldades por praticar skate na rua, ou mesmo são discriminados por esta prática cultural:

[...] Agora farei de tudo para que as pessoas da minha cidade aceitem o skate, pois os vizinhos e a polícia nos atormentam e nos classificam como marginais²¹⁷. (Trecho da carta de Daniel Araújo Lima, de Nova Lima/MG).

[...] a polícia entrou na onda, toda hora passava nos olhando como se fôssemos marginais. Cadê o direito de ir e vir que está na legislação? Caras, até em casa sofro repressão, pois meus pais vivem enchendo o saco para abandonar o skate. Mas não vou perder essa guerra nem a batalha²¹⁸. (Trecho de um e-mail enviado por Narjan Rodes, de Salvador/Bahia)

[...] Desde então vejo a galera na correria para conseguir um espaço para andar, skatistas reclamando da discriminação das pessoas, que dizem que “skate é coisa de marginal”. Skate é uma coisa, crime é outra bem diferente, mas enfim, essas pessoas que continuam com esse pensamento atrasado, isso não passa de ignorância da parte delas²¹⁹. (Trecho da carta de John Thomas, de Parobé/RS)

[...] Meu pai não gostava de skate e nem de skatista. Um dia, peguei o skate de um cara emprestado e meu pai queria quebrar. Eu devolvi e meu pai me deu uma surra. Daí em diante o meu contato com o skate acabou²²⁰. (Trecho da carta de Fernando dos Santos, de Pereira Barreto/SP)

[...] aqui enfrentamos vários problemas com o skate. Desde que começamos a andar, somos discriminados e sofremos muita repressão e preconceito. Já avisaram na rádio que a polícia vai tomar nossos skates se

²¹⁶ MAFFESOLI, Michel. *A conquista do presente*. Natal (RN): Argos, 2001, p. 200.

²¹⁷ Revista *Tribo Skate*, n.48, 1999, p.20.

²¹⁸ Idem, p. 24.

²¹⁹ Idem, p. 24.

²²⁰ Revista *100% Skate*, n. 89,2005, p. 30.

nos virem com eles na rua. Nem em praças podemos andar, pois os guardas chamam a polícia²²¹. (Trecho da carta de Samir, de Vazante/MG)

De um modo geral, o que se nota é a grande quantidade de referências ao termo “marginal”, aplicado aos skatistas; também o uso da força policial para conter ou desfazer essa prática é corrente nessas como em diversas outras cartas facilmente encontradas em revistas especializadas nesta atividade. Levar surras do pai ou de policias por praticar skate, como expressas nos trechos acima, apontam bem a forma como o skate passou para o imaginário popular, ou seja, coisa de “rebelde” ou de “vagabundo”. O alvoroço é tanto, como explica o skatista Samir no trecho da última carta transcrita, que até através de uma emissora de rádio, da cidade de Vazante, em Minas Gerais, os skatistas foram ameaçados. Mas, como compreendem os skatistas, “skate não é crime”, por isso não aceitam a discriminação e o preconceito.

Mas todo esse montante de críticas contra o skate não é algo que acontece somente no Brasil, na cidade de Barcelona (na Espanha) por exemplo, os skatistas também foram proibidos de andar na rua. Uma matéria, publicada na revista *Tribo Skate*, explica o que aconteceu:

A ansiedade de todos os skatistas e aficionados de Barcelona era grande para saber o que aconteceria com a prática do esporte mais popular da capital cataluña a partir de primeiro de janeiro de 2006, quando entrou em vigor a “Ordenanza Del Civismo”. Trata-se de uma série de novas leis que têm, segundo a prefeitura, o objetivo de eliminar das ruas tudo que possa incomodar os moradores. Proibiram, assim, atividades como skate, grafitti, consumo de álcool, urinar e prostituição, dentre outras. Desde que a Lei do Civismo foi aprovada em Barcelona, ainda no fim do ano passado, skatistas, grafiteiros e milhares de outros jovens indignados se manifestaram contra a ação do governo. Alguns chegaram a comparar as medidas com a época ditatorial de Franco, assustando a população. De acordo com a nova lei, skatistas podem ser multados em 750 até 1500 euros, dependendo de onde estiverem andando²²².

²²¹ Revista *Tribo Skate*, n.122, 2005, p. 20.

²²² Revista *Tribo Skate*, n.125, 2006, p. 34.

O problema da prática do skate de rua é geral e atinge também a Europa. Lidar com essa questão parece ser complicado, pois se de um lado existem órgãos públicos responsáveis por manter a ordem e a disciplina nos espaços urbanos, por outro existem – e a cada dia em maior número – jovens que procuram usar esse mesmo espaço para executar manobras de skate. Criar pistas para essa atividade parecia ser a única solução, inclusive muitos skatistas reivindicaram pistas de skate em suas cidades, mas mesmo assim a prática na rua persiste. Em Barcelona, como se viu, foi implantado um sistema de multas para coibir a prática do skate, se dará certo ou não somente o tempo dirá.

Em todo caso, a prática do skate de rua lembra em diversos aspectos o legado da Internacional Situacionista, grupo de artistas, pensadores e ativistas europeus que, por volta da metade do século passado, buscava a constituição de novas territorialidades em detrimento ao progressivo esquadramento causado pelas cidades contemporâneas. Para eles, a deriva seria um modo de subversão da cidade, e as experiências efêmeras de apreensão do espaço urbano um recurso lúdico para construir, explorar e reconhecer outros lugares possíveis de ambiências. Em seus escritos, os situacionistas, como Guy Debord e Fillon, colocavam que a valorização dos lazers não é uma brincadeira, por isso insistiam que era preciso inventar novos espaços de jogos e transformar, por meio da construção de situações - isto é, atitudes concretas e inusitadas de ambiências momentâneas no espaço - a própria noção de vida cotidiana.²²³

Muito recentemente, foi inventado na França uma nova prática que lembra bastante o skate de rua e que, assim como este, também se difundiu por todo o mundo, inclusive no Brasil. Trata-se do *Le Parkour*, uma atividade que consiste em saltar obstáculos concretos no espaço urbano somente com o uso do corpo. Em uma matéria publicada pela revista *Isto É*, os jornalistas Anderson Fornazari e Mariana Abreu Sodré caracterizam esta prática:

Ruy Ohtake e Oscar Niemeyer, ícones da arquitetura brasileira, ficarão, no mínimo, intrigados se virem como seus monumentos estão sendo interpretados por alguns jovens de capitais do Brasil. O negócio desses garotos é usar obras notáveis e elementos urbanos como obstáculos e ferramentas para saltar, rolar e girar nas alturas. Ou, nas palavras deles, praticar *Le Parkour* (palavra inspirada no francês *parcour*, que significa

²²³ ABREU, Estela dos Santos & JACQUES, Paola Berenstein (orgs.) *Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

“percurso”). [...] Apesar dos perigos, os *parkours* celebram o caráter artístico dessa aventura urbana. Há coreografia nos movimentos, algo que consideram tão importante quanto a ousadia. É evidente, porém, que eles são seduzidos por riscos e por sua conseqüente adrenalina. Muitos destacam a superação pessoal e a apropriação do espaço urbano entre os motivos que fazem o desafio valer a pena. Desafios, aliás, não faltam. A começar pelas autoridades que não acham graça alguma em ver marmanjos dependurados em patrimônios públicos. “Subir em monumentos sem cercados não é crime. Mas danificá-los é uma infração prevista na lei”, pondera a delegada Elizabeth Sato, do 78º Distrito Policial de São Paulo²²⁴.

Registros e expressões de um mundo pós-moderno que criou liberdades até então não experimentadas, aumentou o tempo livre, deu evidência ao lazer, aos corpos e ao presente. Seja pelo streetskate, ou pelo novíssimo *Le Parkour*, a cidade vem sendo, cada vez mais, invadida por tribos urbanas desejosas em testar os limites de seus corpos ou a paciência das autoridades. Conviver com essas novas práticas e representações, coibi-las ou mesmo passar a apreciá-las fazem parte de alguns dos novos desafios alocados para este novo milênio.

²²⁴ Revista *Isto É*, n. 1824, 22/09/2004, p. 60.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilidade da História pode estar, como coloca Michel Foucault, em seu uso instrumental²²⁵; pois ela pode ser utilizada para responder ou mesmo fornecer dados para uma melhor compreensão de questões atuais. A prática do skate, hoje tão disseminada pelo mundo e pelo Brasil afora, ainda era um objeto vazio (até onde se sabe) de estudos historiográficos. Em grande parte, esta dissertação tanto procurou preencher esta lacuna quanto vislumbrar a construção de novos objetos na pesquisa em História.

A importância do historiador em dialogar com o tempo presente é grande e existe uma necessidade, por parte dos mais diversos agrupamentos sociais, em buscar respostas nas mais variadas áreas do saber. Levantar problemáticas atuais, responder ou mesmo formular questões sobre a contemporaneidade é um dado do ofício historiográfico, que não obrigatoriamente deve ficar preso somente a tempos idos e longínquos, mas pode, muito bem, achar seu objeto de pesquisa em diversos fenômenos e facetas da história do tempo presente.

O skate, segundo dados transmitidos pelas redes de televisão no início do ano 2000 e divulgados pela Organização Mundial de Saúde (OMS), órgão vinculado à ONU, poderá se tornar o esporte mais praticado do século XXI. Ao que tudo indica, ele está trilhando cada vez mais este caminho, haja vista o aumento dos programas de esportes radicais na televisão, sobretudo na tv por assinatura, das pistas, campeonatos, circuitos e publicações especializadas nesta prática, tanto impressas quanto eletrônicas. Longe dos embates coletivos que caracterizaram e ainda caracterizam os esportes mais tradicionais, como a disputa pela bola no futebol ou no basquete; o skate – enquanto prática que se efetiva individualmente – apresenta-se ligado a diversas noções muito em voga nos tempos atuais, como o culto à individualidade, à preocupação com a estética, o lazer e a criatividade. Tudo isso, como se observou, fomentado pela formação de pequenas e instáveis tribos urbanas; pelas representações sobre o corpo e pela busca de diversão.

Como se colocou no início desta dissertação, as preocupações que orientaram esta pesquisa estiveram concentradas com vista a compreender o fenômeno do skate de rua (chamado pela mídia especializada, após a segunda metade da década de 1980, de

²²⁵ FOUCAULT, Michel. *Entrevistas*. São Paulo: Graal, 2006, p. 98.

streetskate); ou seja, a questão estava em entender como foi possível seu desenvolvimento, mapeando suas características, ações e representações.

Partiu-se de uma evidência concreta e atual, vista nas ruas de muitas cidades brasileiras, mas também em revistas e vídeos: muitos skatistas, aparentemente a maioria, combinam a prática do skate em pistas com sua utilização (no sentido não somente de uma locomoção mas também de uma apropriação) em vias públicas dos centros urbanos, especialmente das grandes e médias cidades do Brasil. Nestes espaços, os skatistas desenvolvem manobras arriscadas, saltam escadas, descem corrimãos e deslizam em guias ou muretas; e mais, esses sujeitos, ao invés de se vestirem com as camisetas de times ou de suas equipes, apresentam-se de uma forma bastante diferenciada dos demais esportistas que representam as atividades mais tradicionais, como o vôlei, o tênis, o basquete, o handball, etc. A questão, portanto, era saber como isso foi possível? Por que esse fator de diferenciação no skate? Por que tais características, comportamentos e atitudes? Haveria uma explicação histórica para isso? Seria a história capaz de responder tais questões? Como? De que forma?

Felizmente esta dissertação apontou que o skate se constitui um objeto histórico, seu passado pode ser localizado através de fontes de pesquisa e há nele associações com diversos aspectos da vida social, indo dos movimentos de contracultura, do hippie ao punk, passando pela indústria cultural, pelas manifestações urbanas e culminando com a inserção do jovem no campo político do micro e dos macropoderes.

Seguindo os passos da evolução – não no sentido de um progresso mas sim de uma transformação – do skate, os primeiros esforços ocorreram no sentido de se compreender o início desta prática cultural, por isso voltou-se aos Estados Unidos, berço desta atividade no mundo. A intenção foi mapear, através da utilização do vídeo-documentário *Dogtown and Z-Boys*, os primeiros objetos de estudo que seu passado poderia fornecer, Tateando os pontos fundamentais da análise que, se possível, faria-se presentes no restante da dissertação, quando se pensaria o skate no Brasil.

Fundamentalmente, procurou-se compreender este vídeo não como uma cópia legítima, verdadeira ou fiel da realidade, mas sim como uma representação. Com base nesta perspectiva, buscou-se construir diversos caminhos para realizar interferências na narrativa do documentário, atinando para seu processo de montagem e procurando realizar o

cruzamento de informações por ele veiculado com dados retirados de outras fontes, sejam elas primárias ou secundárias.

A importância de *Dogtown* consistiu em lançar as bases para o estudo das práticas e representações do skate, pois de forma alguma se tratava de um objeto com pouca ou sem nenhuma ligação com outros fenômenos da história. Assim, foi principalmente por meio deste vídeo-documentário que se construiu algumas questões centrais desta pesquisa, como a discussão acerca do espaço urbano e da corporeidade. Carregado de símbolos, objetos da cultura material, valores e representações, *Dogtown* desfilava em suas imagens uma série de pontos que podiam ser analisados, questionados, problematizados. De fato, ao demonstrar o jovem como a principal categoria social da pesquisa, aludir a formação das tribos urbanas e suas relações com a contracultura e a prática do surf, este filme descortinou uma série de elementos passíveis de serem historicizados e posto sob análise crítica.

Se nos Estados Unidos o skate desenvolvia-se com essas características, restava observar sua inserção no Brasil. Neste momento ocorreu uma certa mudança no plano metodológico da pesquisa, pois embora as imagens ainda representassem fontes importantes, a utilização das revistas especializadas em skate, sobretudo as editadas entre os anos 70 e 80 do século passado, fez com que elas não mais figurassem em forma de vídeo, mas sim de fotografias. Dos fotogramas em movimento, passou-se aos instantâneos da realidade, mas realidades que, assim como as veiculadas pelo vídeo, também foram percebidas como representações.

Havia já a desconfiança do skate ter seguido no Brasil passos muito próximos aos desenvolvidos nos Estados Unidos, e de fato essa intuição se confirmou. Poderiam os skatistas, pelo tempo histórico da análise, terem se envolvido com o Tropicalismo e com a MPB, mas em nenhum momento tais práticas culturais foram observadas nas revistas especializadas. O skate no Brasil refletia o universo do *rock and roll* e, como se viu, teve no punk-rock (sobretudo nos anos 80), o pano de fundo de suas manifestações. As roupas, o visual, as frases e discursos... eram muitas as esferas que sinalizavam para a formação de um esporte rebelde, jovem e com poucas ligações com outras práticas esportivas mais tradicionais também existentes no período analisado.

Resumidamente, portanto, a história que essa dissertação investigou teve início por volta do ano de 1972, época em que o engenheiro químico, o norte-americano *Frank*

Nasworthy, passou a introduzir o poliuretano na fabricação de rodas de skate, gerando uma verdadeira revolução nesta prática, pois a partir desse momento os skatistas passaram a poder contar com a velocidade, atributo que conquistou milhares de novos adeptos e disseminou a prática do skate entre a camada jovem da população de classe média.

Antes de isso ocorrer, no entanto, o skate já era praticado no Brasil, especialmente na cidade do Rio de Janeiro, como relatou um dos pioneiros desta prática no país, o skatista Cesinha Chaves. Inicialmente o skate brasileiro foi fabricado quase “artesanalmente”, com tábuas grudadas em eixos de patim, mas com o tempo lojas de surf passaram a importá-lo dos Estados Unidos e, ainda na década de 1970, surgiram também as primeiras fábricas nacionais, como a *Surfcraft* e a *Costa Norte*. Como observado através do vídeo-documentário *Dogtown and Z-Boys* e pelas fontes impressas sobre esta atividade no Brasil, tanto nos Estados Unidos como aqui, o skate começou a ser praticado como uma espécie de apêndice do surf. Prova disso, no Brasil, é o nome como ele ficou conhecido no final dos anos de 1960 e início de 1970: “surfinho”.

Com o passar dos anos, surge na segunda metade dos anos 70 as primeiras revistas especializadas em skate, a *Esquete* e a *Brasil Skate*. Embora editadas no Rio de Janeiro, suas reportagens já indicavam que o skate também estava sendo bastante praticado em outros locais, sem praia e distantes do Rio de Janeiro. Era o fim do “surfinho” e o início de uma nova era para o skate, marcado por novas representações, atitudes e desenvolvimentos técnicos e mercadológicos.

Praticado na rua, em ladeiras, estacionamentos e calçadas, o skate vinha sendo construído como uma prática urbana, sendo que as revistas fomentavam esta característica do skate. Mas a partir da segunda metade da década de 80, época em que São Paulo já concentrava, muito mais que o Rio de Janeiro, a maioria dos praticantes, marcas, campeonatos e equipes de skate, passou a se desenvolver uma nova espécie de skate de rua, conhecido como streetskate.

A modificação “maquínica” que ele sofreu neste período (o skate ficou maior e passou a ser projetado com melhores peças e equipamentos), o aumento no número de praticantes e a influência da cultura punk – seja aqui ou nos Estados Unidos – levaram os skatistas a praticar locais ainda desconhecidos por eles, como escadas, bancos, muretas e corrimãos. O desenvolvimento do streetskate radicalizou os ‘modos de ver’ e ‘fazer’ do

skate, criou novas práticas e representações, logo, novas apropriações. Muito mais do que no período anterior, o espaço urbano (seja o do Rio de Janeiro, de São Paulo, Brasília ou qualquer outra cidade onde havia a cultura do skate) passou a ser visto como o lugar do possível, palco de aventuras e da quebra da rotina.

As revistas de skate do período, como a *Overall* e a *Yeah!*, passaram a estimular também a prática do street, fotografando skatistas na rua, descendo corrimãos ou saltando escadas. Desta forma, gradualmente foram surgindo novos skatistas que concebiam o espaço urbano de forma bastante insólita. Deambular pela cidade com um skate sob os pés, procurando por escadas, bancos e corrimãos, tal era a aventura que o skate oferecia e suscitava entre os seus praticantes.

A este novo momento do skate, somava-se também a influência da cultura punk. Originária de países como a Inglaterra e os Estados Unidos, o punk passou a existir no Brasil, principalmente, como manifestação musical, o punk-rock. Bandas desse segmento eram sistematicamente entrevistadas pelas revistas de skate, tinham seus discos resenhados e suas letras transcritas. Sensíveis a esse movimento, diversos empresários e fabricantes de skate passaram a investir simbolicamente na estética punk como uma estratégia de mercado, procurando seduzir os consumidores, geralmente jovens da classe média que podiam dispor de dinheiro para investir em peças, utensílios e roupas de skate.

Em 1988 ocorreu um fator significativo e que iria marcar a prática do skate na maior cidade do país, Jânio Quadro, então prefeito de São Paulo, proíbe esta atividade pelas ruas da cidade. Coibições, repressões e mesmo agressões contra os skatistas passa a entrar de forma legal na agenda de policiais ou demais sujeitos responsáveis pela ordem urbana. A discriminação da prática do skate passa a ser acompanhada pela desqualificação do skatista, e logo termos como “marginais”, “vagabundos” e “arruaceiros” são associados aos skatistas, fator importante para se refletir sobre a construção de um imaginário sobre esta prática.

Em 1989, Luiza Erundina, a nova prefeita de São Paulo, legalizou a prática do skate pelas ruas da cidade, agora os policiais não podiam mais prender os skatistas ou reter seus skates, mas isso não significou que eles passaram a ser bem vindos, pois tanto em São Paulo quanto nas mais diversas cidades do Brasil afloram, até hoje, cartas e depoimentos de skatistas reclamando pela liberdade de andar de skate nas ruas e praças da cidade.

Como relatado, esta pesquisa optou por um recorte temporal que enfatizou mais o período compreendido entre os anos de 1972 a 1989. No entanto, outros elementos podem ser observados numa análise que compreenda também os anos da década de 1990. Novas abordagens, como uma discussão que contemple a associação do skate com o hip-hop, ou que procure observar mais os jovens da periferia, podem ser feitas por outros estudiosos dos movimentos sociais, artísticos ou culturais. Essencialmente, esta dissertação procurou discutir as práticas, representações e apropriações do skate no espaço urbano, dando ênfase para o desenvolvimento do streetskate. Embora se tenha demonstrado uma preocupação em registrar alguns fatos econômicos e sociais do período, ainda existe uma série de pontos que podem ser aprofundados e melhor discutidos em pesquisas futuras.

Relembrando o que se disse nas considerações iniciais desta pesquisa, é preciso haver uma mobilização para que se possa construir um arquivo acerca dessas fontes de pesquisa dos movimentos juvenis da contemporaneidade, como um local para preservar essas revistas de skate editadas nas décadas finais do século passado. Fora isso, fica a sugestão, principalmente para quem mora em São Paulo ou no Rio de Janeiro – ou locais mais próximos a esses centros urbanos – de abordar o passado do skate através da História Oral, pois a produção deste tipo de fonte seria enriquecedor para uma investigação mais centrada em alguns pontos levantados nesta dissertação, como o caso da proibição do skate em 1988 ou mesmo seu início na cidade do Rio de Janeiro no final da década de 1960.

Talvez a riqueza maior desta dissertação seja a de chamar a atenção dos historiadores para a prática do skate, do surf ou de demais práticas juvenis da contemporaneidade. De todo modo, ao construir uma narrativa para essas atividades, contextualizá-las e procurar decifrar suas práticas e representações, esta pesquisa pode servir, num futuro próximo, para que outras sejam criadas e que venham a aprofundar algumas questões ainda pouco problematizadas.



No campo da História, as incursões do skate pelos espaços urbanos, a questão dos corpos e das diversas categorias que os atravessam parecem ser, e sem dúvida alguma o são, assuntos de grande interesse. Na dificuldade encontrada em apontar uma única

categoria que dê conta dos corpos analisados (narcísico, dominador, disciplinado, comunicativo), preferiu-se chamá-los de deslizantes, pois essa metáfora tanto agrega as categorias citadas quanto aponta para uma nova forma de entendê-los, ou seja, corpos que deslizam por conceitualizações, esquemas classificatórios e rótulos. Trata-se de indivíduos extremamente cuidadosos com um visual que se quer rebelde, sujeitos às artimanhas de uma mídia especializada mas também sedentos de desejos e expressividade. Corpos que desafiam o perigo e fazem do espaço apropriado um terreno de experimentações sensíveis.

Embora tenham sido construídas diversas pistas de skate, observáveis em muitas cidades do Brasil, até mesmo em cidades pequenas e distantes dos centros urbanos aqui comentados, elas não afastaram os skatistas das ruas. Desde as primeiras publicações especializadas nesta atividade observou-se que essas revistas incentivavam o skate como uma prática urbana, fornecendo o nome de ruas e pontos na cidade desfrutáveis por esta atividade. Nas fotos, os skatistas eram glamorizados como domesticadores do urbano, verdadeiros heróis que faziam de tudo para domar aquele piso áspero e vencer o corrimão íngreme. Os bancos, as escadas, as muretas... cada nova manobra era imortalizada nas lentes dos fotógrafos de skate, cada local da cidade conquistado ou descoberto era sinônimo de festa, comemoração...

Para finalizar, é preciso mencionar o papel dos skatistas enquanto sujeitos que apresentam resistências às normas e regras da vida organizada nas cidades. Embora coibidos de praticarem skate, muitos não desistem, continuam circulando contra todas as imposições sociais que esta prática incita. Desafiam guardas de trânsito, policiais e demais outros cidadãos que os marginalizam. O gosto pelo lúdico e a vontade de desafiar as regras sociais fizeram parte do desenvolvimento desta atividade, motivo pelo qual ela mantém-se, embora que ainda transformada pelo sistema capitalista em fonte de lucro e investimentos mercadológicos, como uma prática alternativa de esporte, sendo inclusive diferenciada pela grande mídia pelo adjetivo “radical”.

O que se deve notar, portanto, é que essa diferenciação do skate como um esporte radical, transgressivo e, muitas vezes, marginal, ocorreu menos pela sua aproximação com a contracultura (rock, hippie, punk) do que por sua apropriação sistemática dos espaços urbanos. Assim como o skate, a contracultura foi transformada em mercadoria, mas a prática de rua que o skate suscitou – especialmente a do streetskate – mostrou-se

transgressiva porque passou a questionar diversos valores ligados à vida organizada das cidades, demonstrando haver outras formas de utilização dos espaços urbanos e os modificando através de suas ações e representações.

FONTES

- Vídeo-documentário:

“*Dogtown and Z-Boys: Onde Tudo Começou*”. EUA: *Alliance Atlantis*, 2001.

- Entrevistas:

- Timothy Leary (conseguida através do site: www.revistatrip.com.br)

- Cesinha Chaves

- Livro:

- BRITTO, Eduardo (org.) *A Onda Dura: 3 décadas de skate no Brasil*. São Paulo: Parada Inglesa, 2000.

- Guias:

- Guia de Pistas *100% Skate*, 2006.

- Revistas e jornais:

- Revista *Esquete*, nº1, 1977.

- Revista *Brasil Skate*, nº1, 1978.

- Revista *Overall* (de 1985 a 1988)

- Revista *Yeah!*, n. 1, 2 e 3 de 1986.

- Revista *Skatin*, (de 1989 a 1990)

- Revista *Tribo Skate* (de 1998 a 2006)

- Revista *100% Skate* (de 2001 a 2005)

- Revista *Isto É*, n. 1824, 2004.

- Revista *Trip*, n. 133, 2004.

- *Times Magazine*, 1999.

- Jornal *O Globo*, 13 de janeiro de 2005.

- *Folha de São Paulo*, caderno Mais! 08/08/2004.

- *Folha de São Paulo*, folhinha, 15/06/2003.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABREU, Alzira de. *A modernização da imprensa (1970 – 2000)*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- ABREU, Estela dos Santos & JACQUES, Paola Berenstein (orgs.). *Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.
- ALVAREZ, Marcos César. Foucault: corpo, poder e subjetividade. In: BRUHNS, Heloisa Turini & GUTIERREZ, Gustavo Luis (orgs.). *O corpo e o lúdico: ciclo de debates lazer e motricidade*. Campinas, SP: Autores Associados, Comissão de Pós-graduação da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, 2000.
- AMADO, Janaína. A culpa nossa de cada dia: Ética e História Oral. *Projeto História: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História da PUC-SP (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)*. São Paulo/SP, nº 15, abril de 1997.
- ANDERSON, Perry. *As origens da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999.
- BARROS, José D'Assunção Barros. *O campo da história: especialidades e abordagens*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.
- BAUDELAIRE, Charles. *Sobre a modernidade: o pintor da vida moderna*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.
- BEN, Davidson. *The skateboard book*. New York: Grosset & Dunlap, 1976.
- BIVAR, Antonio. *O que é punk?* São Paulo: editora brasiliense, 1982.
- BHABHA, Homi K. *O local da cultura*. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 1998.
- BODY-GENDROT, Sophie. Uma vida privada francesa segundo o modelo americano. In PROST, Antoine & VINCENT, Gerard (orgs.). *História da Vida Privada (Da primeira Guerra a nossos dias)*. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.
- BOURDIEU, Pierre. *Coisas Ditas*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1990.
- BRITTO, Eduardo (org.). *A Onda Dura: 3 Décadas de Skate no Brasil*. São Paulo: Parada Inglesa, 2000.
- BROOKE, Michel. *The concrete wave: the history of skateboarding*. EUA: Warwick House Publishing, 1999
- BURKE, Peter. *O que é história cultural?* Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.
- _____. *A Escola dos Annales (1929 – 1989): a Revolução Francesa da historiografia*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.
- CANCLINI, Nestor Garcia. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2001.
- _____. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

CANTORANI, José Roberto Herrera & PILATTI, Luiz Alberto. O nicho dos esportes radicais: um processo de civilização ou descivilização? *VI Simpósio Internacional Processo Civilizador: "História, Educação e Cultura"*. Faculdade de Ciências e Letras – UNESP, nov/2001. p. 264 – 272.

CAIAFA, Janice. *Movimento punk na cidade: a invasão dos bandos sub*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. *O espaço urbano: novos escritos sobre a cidade*. São Paulo: Contexto, 2004.

_____. A rua: espacialidade, cotidiano e poder. In: CARLOS, Ana Fani Alessandri. (org^a). *O lugar do mundo*. São Paulo, 1996.

CARRANO, Paulo César Rodrigues. *Os jovens e a cidade: identidades e práticas culturais em Angra de tantos reis e rainhas*. Rio de Janeiro: Relume Dumará: FAPERJ, 2002.

CHARTIER, Roger. *À beira da falésia: a história entre certezas e inquietudes*. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2002.

CHAUVEAU, Agnes; TÉTART, Philipp. *Questões para a história do presente*. Bauru, SP: EDUSC, 1999.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

COSTA, Benhur Pinos da. As relações entre os conceitos de território, identidade e cultura no espaço urbano: por uma abordagem microgeográfica. In: ROSENDAHL, Zeny (org.) *Geografia: temas sobre cultura e espaço*. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 2005.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

ELIAS, Norbert. *Introdução à Sociologia*. Lisboa: Edições 70, 1980.

FALCON, Francisco José Calazans. *História cultural: uma visão sobre a sociedade e a cultura*. Rio de Janeiro: Campus, 2002.

FOUCAULT, Michel. *Entrevistas*. São Paulo: Graal, 2006.

_____. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, 1987.

_____. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

GADDIS, John Lewis. *Paisagens da história: como os historiadores mapeiam o passado*. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

GEBARA, Ademir & HONORATO, Tony. Esportes Radicais e Tecnologização. *3º Congresso Científico Latino-Americano de Educação Física da Unimep/2004*. Anais-Cdrom – 09 a 12 de Junho de 2004.

GIDDENS, Anthony. *A transformação da intimidade*. São Paulo: Editora da UNESP, 1993.

GROPPO, Luís Antonio. *Juventude: ensaios sobre Sociologia e História das Juventudes Modernas*. Rio de Janeiro: DIFEL, 2000.

GUNN, Philip & CORREIA, Telma de Barros. O urbanismo: a medicina e a biologia nas palavras e imagens da cidade: In: BRESCIANI, Maria Stella (org^a). *Palavras da cidade*. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2001.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 1997.

HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 1993.

HOBSBAWN, Eric. *Era dos Extremos: o breve século XX: 1914 – 1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HONORATO, Tony. *A Tribo Skatista e a Instituição Escolar: o poder escolar em uma perspectiva sociológica*. 2005. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Metodista de Piracicaba.

JESUS, Gilmar Mascarenhas de. Construindo a cidade moderna: a introdução dos esportes na vida urbana do Rio de Janeiro. *Estudos Históricos: esporte e lazer*. Rio de Janeiro, vol. 13, n. 23, 1999, p. 17 – 39.

JUNIOR, Deusdedith. A cidade é um texto: apontamentos para ler a cidade. *Revista Universitas – Revista do Centro Universitário de Brasília (UNICEUB)*, n.1, vol. 1, 2001.

JÚNIOR, Francisco Assumpção. A questão da beleza ao longo do tempo. In: BUSSE, Salvador de Rosis (org.). *Anorexia, bulimia e obesidade*. Barueri, SP: Manole, 2004.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papirus, 1996.

KORNIS, Mônica Almeida. História e Cinema: um debate metodológico. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, 1992, p. 237 – 250.

KOSSOY, Boris. As fontes fotográficas e os estudos históricos; As fontes fotográficas e a recuperação das informações: metodologia da pesquisa. In. KOSSOY, Boris. *Fotografia & História*. 2ª edição revista. São Paulo: Editora Ateliê, 2001. p. 51-96.

LE BRETON, David. *A sociologia do corpo*. Petrópolis/RJ: Vozes, 2006.

LEFEBVRE, Henri. *A revolução urbana*. Belo Horizonte. Ed. UFMG, 1999.

LE GOFF, Jacques. *Uma história do corpo na Idade Média*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

_____. Documento/Monumento. In: LE GOFF, Jacques. *História e memória*. 4ª ed. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1996. p. 535-553.

_____. *A história nova*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

LUCA, Tânia Regina de. História dos, nos e por meios dos periódicos. In PINSKY, C. B. (org^a) *Fontes históricas*. São Paulo: Contexto, 2005.

LUCENA, Ricardo de Figueiredo. *O esporte na cidade: aspectos do esforço civilizador brasileiro*. Campinas, SP: Autores Associados, chancela editorial CBCE, 2001.

MAFFESOLI, Michel. *O Mistério da conjunção: ensaios sobre comunicação, corpo e socialidade*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. *Sobre o nomadismo: vagabundagens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2001.

- _____. *A conquista do presente*. Natal/RN: Argos, 2001.
- _____. *No fundo das aparências*. Petrópolis: Vozes, 1996.
- _____. *O Tempo das Tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.
- MAGNANI, José Guilherme Cantor. “Quando o campo é a cidade: fazendo antropologia na metrópole”. In: MAGNANI, J. G. C. & TORRES, L. (orgs.). *Na Metrópole: textos de antropologia urbana*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, Fapesp, 2000.
- MARCOS, Napolitano. A História depois do papel. In PINSKY, Carla Bassanezi (org). *Fontes Históricas*. São Paulo: Contexto, 2005.
- MENESES, Ulpiano T. Fontes visuais, Cultura visual, História visual: Balanço provisório, propostas cautelares. *Revista Brasileira de Historia*. São Paulo. V. 23, n. 45, pp. 11-36, 2003.
- MONTEIRO, Marko Synésio. Moda e antropologia: pressupostos teóricos. In: *Moda, Comunicação e Cultura: um olhar acadêmico*. São Paulo: Arte & Ciência; NIDEM – Núcleo Interdisciplinar de Estudos da Moda/ UNIP; FAPESP, 2002.
- NEEDELL, Jeffrey D. *Belle époque tropical: sociedade e cultura de elite no Rio de Janeiro na virada do século*. São Paulo: companhia das letras, 1993.
- NETO, Alfredo Feres. “Produção de subjetividade, subjetivação e objetivação: algumas contribuições de Félix Guattari e Pierre Lévy para a Educação Física”. *Motrivivência*. Florianópolis: UFSC Ano XII, nº 17, 2001.
- _____. *A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas*. 2001. Tese (doutorado em educação). Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).
- NOLL, Rhyn. *Skateboard retrospective*. EUA: Schiffer Book, 2000.
- OLIVEIRA, Lúcia Lippi. *Americanos: representações da identidade nacional no Brasil e nos EUA*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2000.
- OLIVEIRA, Henrique Luiz Pereira. “O vídeo como fonte para a História”. *Projeto História: revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo*. São Paulo: EDUC, Novembro de 2000.
- PEREIRA, Carlos Alberto Messeder. *O que é contracultura*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.
- PESAVENTO, Sandra Jatahy. *História & História Cultural*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- _____. A vitória de Antígona sob o signo de Babel: a cidade brasileira dessacralizada. In: PESAVENTO, Sandra Jatahy. (org^a). *Escrita, linguagem, objetos: leituras de história cultural*. Bauro/SP: EDUSC, 2004.
- _____. Muito além do espaço: por uma história cultural do urbano. *Estudos Históricos*. Rio de Janeiro, vol. 8, n. 16, 1995.

POCIELLO, Christian. Os desafios da leveza: as práticas corporais em mutação. In: SANT'ANNA, Denise Bernuzzi de (org^a) *Políticas do corpo: elementos para uma história das práticas corporais..* São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1995.

PORTER, Roy. História do corpo. In: BURKE, Peter (org.). *A Escrita da história: novas perspectivas.* São Paulo: Editora UNESP, 1992.

RAMOS, Célia Maria Antonacci. *Teorias da tatuagem: o corpo tatuado.* Florianópolis: UDESC, 2001.

_____. *Grafite, Pichação & Cia.* São Paulo: Ed. Anna Blume, 1994.

ROSA, César Cancian Dalla. *Ondas de lazer: o surf e a indústria do lazer em Florianópolis.* 2001. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em História), UDESC/FAED.

ROSAK, Theodore. *A contracultura.* Petrópolis/RJ: Editora Vozes (2ª edição), 1972.

RÜDIGER, Francisco. *Ciência social crítica e pesquisa em comunicação: trajetória histórica e elementos de epistemologia.* São Leopoldo/RS: Ed. UNISINOS, 2002.

RUSS, Howell. *Skateboard: techniques, safety, maintenance.* Sydney: Ure Smith, 1975.

SALDANHA, José Rodrigo Pereira. *Skate, corpos e espaço* 2004. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Antropologia). Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

SANT'ANNA, Denise Bernuzzi de. *Corpos de passagem: ensaios sobre a subjetividade contemporânea.* São Paulo: Estação Liberdade, 2001.

_____. "Entre o corpo e a técnica: antigas e novas concepções". *Motrivivência.* Florianópolis: UFSC, Ano XI, n.º 15, Agosto de 2000.

SANTAELLA, Lucia. *Semiótica aplicada.* São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

SANTIN, Silvino. Esporte: Identidade Cultural. In: SOUZA e SILVA, José Eduardo Fernandes de. *Esporte com Identidade Cultural.* Brasília: Instituto Nacional de Desenvolvimento do Desporto, 1996.

SEVCENKO, Nicolau. *A corrida para o século XXI: no loop da montanha-russa.* São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

SILVA, Ana Cristina Teodoro da. *Uma foto que não era para capa, se prepara para dar a cara a tapa. s/e.*

SILVA, Ana Márcia. *Corpo, ciência e mercado: reflexões acerca da gestação de um novo arquétipo da felicidade.* Campinas, SP: Autores Associados: Florianópolis: Ed. UFSC, 2001.

SILVA, Luis Eduardo da. *A marginalidade da cultura underground.* 1995. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Ciências Sociais). Universidade Estadual de Londrina.

TIBA, Içami. *Ensinar aprendendo: como superar os desafios do relacionamento professor-aluno em tempo de globalização.* São Paulo: Ed. Gente, 1998.

TOGNOLLI, Cláudio Julio. Prefácio para filhasbacks. In *Flasbacks: surfando o caos.* São Paulo, Ed. Beca, 2000.

UVINHA, Ricardo Ricci. *Juventude, lazer e esportes radicais.* São Paulo: Manole, 2001.

VILLAÇA, Nízia. *Em pauta: corpo, globalização e novas tecnologias*. Rio de Janeiro: Mauad: CNPq, 1999.

VILLAÇA, Nízia & GÓES, Fred. *Em nome do corpo*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

www.dogtownmovie.com

www.zetafilmes.com.br/criticas/dogtown.asp?pag=dogtown

www1.folha.uol.com.br/folha/esporte/ult92u102808.shtml

www.brasilskate.com.br

www.oolahistoria.ufba.br/01ofilme.html

www.n-a-u.org/magnani.html

www.revistatrip.com.br

www.barulhorecords.com.br/duduSKT2.htm

www2.uol.com.br/sktonline/news/05_10_11_galeria/22.htm

www.suigeneris.pro.br/literatura_variedades15.htm

306.1
B817c

Brandão, Leonardo

Corpos deslizantes, corpos desviantes: a prática do skate e suas representações no espaço urbano (1972-1989). / Leonardo Brandão. – Dourados : UFGD, 2006

138 p.

Orientador: Prof. Dr. João Carlos de Souza

Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal da Grande Dourados.

1. Skatistas – Espaço urbano – Representações (História) 2. Skatistas – Cidades – Contracultura 3. Antropologia cultural 4. Civilização moderna – Séc. XX. I. Título.