



LEONARDO BRANDÃO

A Cidade e a TribO Skatista:

JUVENTUDE, COTIDIANO
E PRÁTICAS CORPORAIS
NA HISTÓRIA CULTURAL

UF
GD
editora

2011

Universidade Federal da Grande Dourados

COED:

Editora UFGD

Coordenador Editorial : Edvaldo Cesar Moretti

Técnico de apoio: Givaldo Ramos da Silva Filho

Redatora: Raquel Correia de Oliveira

Programadora Visual: Marise Massen Frainer

e-mail: editora@ufgd.edu.br

Conselho Editorial - 2009/2010

Edvaldo Cesar Moretti | Presidente

Wedson Desidério Fernandes | Vice-Reitor

Paulo Roberto Cimó Queiroz

Guilherme Augusto Biscaro

Rita de Cássia Aparecida Pacheco Limberti

Rozanna Marques Muzzi

Fábio Edir dos Santos Costa

Capa: Foto de Tiago Cambará

Impressão: Gráfica e Editora De Liz | Várzea Grande | MT

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central - UFGD

796.21 Brandão, Leonardo.

B821c A Cidade e a tribo skatista : juventude, cotidiano e práticas corporais na história cultural / Leonardo Brandão – Dourados : Ed. UFGD, 2011.

160p.

ISBN - 978-85-61228-93-4

Originalmente apresentado como dissertação.

1. Skate – Esporte. 2. Skate – História. 3. Skatistas brasileiros. 4. Esporte radical. I. Título.

Para Daniela
Porque temos os detalhes
E para Calel
Porque é o nosso tudo!



Prefácio

Uma dissertação de mestrado — “Corpos deslizantes, corpos desviantes: a prática do skate e suas representações no espaço urbano (1972-1989)”. Eis a origem desta publicação, cuja área de interesse é o skate sob o holofote da história cultural. Mais especificamente, focaliza-se em estruturar e pensar a cultura skatista a partir de suas práticas e representações produzidas no espaço urbano, onde sujeitos sobre ‘carrinhos’ formaram identidades e deixaram marcas na ordem social contemporânea.

É inovador o estudo de Leonardo Brandão. Trata-se da primeira produção que toma o skate como objeto de estudo em um Programa de Pós-Graduação em História — seu mestrado foi realizado na Universidade Federal da Grande Dourados. Ele representa novas perspectivas historiográficas, pois fornece relevância a temas antes considerados menores, mas que aqui permitem adensar conhecimentos acerca de diferentes espaços e atores sociais.

Embora diversas iniciativas para a produção de novas formas de história do esporte tenham sido descortinadas recentemente - basta ver os trabalhos resultantes do Simpósio Temático “História do Esporte e das Práticas Corporais”, na Associação Nacional de História (ANPUH); do Grupo de Trabalho Temático “Memória da Educação Física e Esporte”, no Congresso Brasileiro de Ciência do Esporte (CONBRACE); ou do Congresso Brasileiro de História do Esporte, Lazer, Educação Física e Dança, que completou em 2009 a sua décima primeira edição - o livro aqui apresentado, intitulado, “A Cidade e a Tribo Skatista: Juventude, Cotidiano e Práticas Corporais na História Cultural” incrementa e demonstra que muito há ainda para ser conhecido no que tange aos movimentos da cultura esportiva, da apropriação do urbano e da formação de identidades juvenis.

Esta obra partilha dos novos modos de produzir a história do esporte, mas avança em um domínio a ser mais observado pela historiografia nacional, o dos “esportes radicais”. Ela aventa a possibilidade da prática esportiva revelar algo sobre as representações dos sujeitos que a vivenciam. Trata o esporte como dimensão cultural e percebe seu sentido em comportamentos de jovens na configuração da vida cotidiana, principalmente através do que o autor caracterizou a partir da metáfora das “tribos urbanas”. Tais procedimentos exigem um mergulho do pesquisador em uma específica cultura. Exercício este feito com propriedade, junto à cultura do skate, por Leonardo Brandão.

Embora o livro traga digressões e reflexões em diferentes temporalidades, ele concentra a análise do skate num tempo próximo ao vivido. De fato, o estudo se situa na área da “História do Tempo Presente”, com a periodização delimitada entre 1972 e 1989. As datas balizadoras são fundamentadas ao longo dos capítulos, primeiro, em razão dos avanços tecnológicos dos anos 70 com a aplicação do poliuretano na fabricação das rodas de skate e, em segundo, por causa da proibição da prática do skate de rua impressa pelo prefeito Jânio Quadros à cidade de São Paulo no final dos anos 80 do século XX.

Ao evocar uma história recente, próxima dos dias atuais, o autor destacou, para o desenvolvimento da pesquisa, a pertinência de ter acesso a fontes produzidas por agentes históricos (muitos) ainda vivos. Esta contribuição trazida pelo livro revela-se numa interpretação histórica sobre fontes no contexto do skate, tais como: o vídeo documentário intitulado “*Dogtown and Z-Boys: onde tudo começou*”; revistas especializadas, entre elas *Esquete, Brasil Skate, Overall, Yeah!, Skatin, 100% Skate, Tribo Skate*; o livro “*A onda dura: 3 décadas de skate no Brasil*”; entre outras.

As fontes potencializaram um entendimento histórico da atividade skatista praticada e representada na vida cidadina. A partir do visual como forma de conhecimento, as imagens da cultura skatista são tratadas no

livro não como ilustrações ou como uma coisa fechada em si, mas como algo que remete ao ausente a ser visto, pensado e evocado. Os escritos nas revistas impressas também estão sistematizados nesta pesquisa, eles provocam o entendimento de modelos de comportamento e de hábitos culturais alimentadores de identidades e diferentes discursos sobre o contexto social.

Ressaltamos ainda que, ao inscrever-se na perspectiva dos estudos da história do esporte, que se beneficiou das leituras de Roger Chartier, a pesquisa ora publicada realiza uma fértil e ponderada apropriação de conceitos, noções e modos de trabalho compatíveis com os princípios da história cultural. Sem se ater à letra de suas proposições, mas aprendendo a pensar com elas.

Mediante as fontes e a historiografia, o estudo traz ao nosso conhecimento respostas a perguntas instigantes: Como o skate surgiu no interior da geração de jovens californianos nos anos 1960-70? Como se deu a introdução do skate no Brasil, especialmente na cidade do Rio de Janeiro nos anos 1960-70? Como foi o desenvolvimento do *streetskate*, que altera os modos de representar e praticar o skate, especialmente na cidade de São Paulo nos anos 80? Qual a relação entre a prática do *street* com o surgimento de pistas para essa modalidade? Como se deu a crescente associação do skate com o movimento punk, formando uma “contracultura”? Como a indústria especializada potencializou no mercado a oferta de bens materiais e simbólicos a serem consumidos no contexto da cultura do skate?

Aliadas a essas questões, outras se evidenciam na leitura da obra. O mérito do estudo fica, assim, ancorado na qualidade primeira de pensar com o autor o fato de o skate ter se constituído numa prática de forte produção simbólica, formadora de comportamentos ritualizados numa temporalidade. A prática e a representação do viver o skate são capazes de redefinir os sentidos de cultura, do esporte e da sociedade em sua dimensão “tribalizada”.

É de se esperar que o trabalho, uma vez publicado, potencialize reflexões no âmbito do campo esportivo, da história dos jovens e demais temas congêneres. Para tanto, convido os leitores a nos acompanhar nos caminhos trilhados pelo skate, repleto de histórias, *dropping*, manobras, *session*, rebeldia e tudo mais a que temos direito!

Tony Honorato
Universidade Estadual de Londrina

Sumário

Considerações Iniciais	13
Capítulo 1	31
O surf de concreto: corpo e espaço na prática do skate	
Capítulo 2	69
Corpos deslizantes no Brasil	
Capítulo 3	103
Imagens de um esporte “rebelde”	
Considerações Finais	127
Fontes	137
Referências Bibliográficas	141
Anexo A	153
Sobre o Autor	159



A crescente pluralidade de 'tribos' urbanas expõe a variedade de perspectivas sobre o mundo e algumas vezes assistimos às significações específicas de cada grupo se chocando e se entrecruzando.

João Maia



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

Nem sempre o esporte – e os corpos que por ele se expressam – foram considerados objetos da história ou dignos de interesse do historiador. Em outras palavras, este livro dificilmente seria escrito dez, quinze anos atrás. Não que faltassem fontes, o que não havia era a concepção, hoje fortalecida, de que o esporte ultrapassa o mero jogo das atividades físicas e pode, assim como a arte, a literatura, a política, o cinema etc, contribuir para uma melhor compreensão das formações sociais e das práticas culturais. Mas não foi, todavia, somente a partir dos historiadores - “*stricto sensu*” - que o esporte passou a ganhar visibilidade e contornos historiográficos.

Feita por amadores ou entusiastas de diferentes modalidades esportivas, uma história do esporte com características descritiva factual, preocupada em registrar nomes e datas significativas de jogos e competições pode ser observada já na primeira metade do século XX (MELO, 1999,

p.4). No entanto, foi somente a partir das reflexões dos sociólogos Pierre Bourdieu e Norbert Elias que o esporte começou a receber um tratamento metodológico e conceitual mais sofisticado. Segundo Peter Burke (BURKE, 2005, p. 78), foi a partir deles – mas também a partir das contribuições teóricas de Mikhail Bakhtin e Michel Foucault - que muitos historiadores passaram a estudar com maior intensidade as manifestações esportivas e suas relações com o social, o político e o cultural. Posteriormente, somada as obras desses quatro estudiosos, as 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 também o das práticas que fundamentam essas atividades.

Escrita, na maioria das vezes, por um viés interdisciplinar, a história do esporte vem ganhando densidade e importância enquanto um objeto de estudo. No Brasil, a construção de uma historiografia sobre o esporte é contemporânea ao fortalecimento dos estudos sobre a história do corpo. Campos temáticos que aqui se dinamizaram durante a segunda metade da década de 1990, embora guardem suas especificidades, torna-se difícil abordar um e omitir o outro. Anteriormente visto somente como objeto da Medicina ou da Biologia, o corpo, assim como o esporte, passou a ser descoberto como uma invenção histórica, fabricado no discurso, nas práticas e pelas representações sociais. Similar ao que ocorreu com as atividades esportivas, os estudos sobre a historicidade do corpo se desenvolveram a medida que este se tornou objeto de interesse e de preocupações sociais e intelectuais, as quais ocorreram inicialmente sob inspiração dos trabalhos de Norbert Elias, Marcel Mauss e Marc Bloch, sendo depois somados aos estudos de Michel Foucault, Georges Vigarello e Jean-Pierre Peter que, entre outros, passaram a impulsionar e consolidar este domínio historiográfico, demonstrando o quão instigante e revelador é este campo de pesquisas (SANT’ANNA, 2006, p.98).

De fato, nomes reconhecidos da vida acadêmica vêm apresentando preocupações no sentido de se prestar maior atenção tanto as atividades esportivas quanto as práticas corporais não institucionalizadas. Para o historiador Flávio de Campos, por exemplo, 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”¹. De forma similar, a historiadora Denise Bernuzzi de Sant’Anna lembra que, 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” (SANT’ANNA, 1999, p. 06).

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 a revista norte-americana *Times Magazine*², já no final da década de 1990 algumas estatísticas demonstravam uma queda na prática dos esportes olímpicos e um vigoroso aumento em alguns esportes considerados radicais – como é o caso do skate.

Ao indagarem o surgimento de tantas modalidades esportivas que são incorporadas à terminologia de esportes radicais, José Roberto Cantorani e Luiz Alberto Pilatti, 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” (CANTORIANI; PILATI, 2001, p. 272).

1 *Folha de São Paulo*, Caderno Mais! 08 de agosto de 2004, p. 03.

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

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” (NETO, 2001, p. 70). Este autor argumenta em sua tese de doutoramento (NETO, 2001) 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 Goff³, o esporte vai encontrar somente no século XIX 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 baseiam no desempenho físico medido contra o cronômetro, em modalidades de equipes adaptadas à rigorosa coordenação coletiva, articulam-se em organogramas de classes, categorias

3 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.

e rankings e são programados por tabelas progressivas de recordes, equipamentos, sistemas e métodos (SEVCENKO, 2001, p. 107).

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” (NETO, 2001, p. 69).

Para o historiador Georges Vigarello, a partir das últimas décadas do século XX houve um acelerado processo de aprimoramento de novos materiais e técnicas corporais que, conjugadas com um período de grandes revoluções culturais nas sociedades ocidentais, acabou por ramificar as atividades esportivas em práticas que se desenvolveram ligadas a movimentos juvenis e sem muita relação com os outros esportes de caráter já mais tradicional. Assim, o skate, o surf, a asa-delta, entre outros, seriam para este historiador a expressão de novas manifestações esportivas articuladas tanto à invenção de máquinas lúdicas quanto ao aumento do hedonismo nas sociedades contemporâneas. Tais práticas, portanto, teriam se desenvolvido de forma muito singular, distante das demais atividades esportivas conhecidas desde o século XIX ou início do século XX. De acordo com Vigarello

Muitas práticas novas, desde as décadas de 1970 e 1980, se desenvolveram à margem dos esportes tradicionais. Muitas delas reivindicam uma “contracultura”, uma pertença específica, essa resistência às ins-

tituições que a sociedade mais individualista parece manifestar nos dias de hoje. (VIGARELLO, 2008, p. 238).

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 esportivo (POCIELLO, 1995). 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, ele observa 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 aéreos, permite a exploração de novas energias, busca novas sensações e abre novos espaços de jogos” (POCIELLO, 1995, p. 117).

Talvez por essa diferença em relação aos esportes tradicionais, não foram poucas as pessoas que enxergaram 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, afirmou 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” (TIBA, 1998, p. 96).

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 Uvinha (UVINHA, 2001, p. 22), 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 praticadas⁴, havendo, por parte da mídia, um certo destaque dado ao skate em relação às demais. A existência de inúmeros programas sobre skate na televisão⁵, principalmente na tv a cabo, no cinema⁶, 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 um dos esportes mais praticados no Brasil⁷, sendo que sua popularidade nos dias atuais levou até existência, na cidade de São Paulo, do dia do skate (03 de

4 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 em 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*.

5 Como exemplo, ver o programa *Skate Paradise*, produzido pelo canal ESPN.

6 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*.

7 *Folha de São Paulo* (Folhinha) – 15 de junho de 2003.

agosto), conforme lei proposta pelo Deputado Estadual Alberto Hiar (Lei Municipal 11812-95)⁸.

Segundo recentes dados divulgados pela *National Sporting Goods Association*⁹ (NSGA), houve um aumento de 5,8 milhões para 10,1 milhões no número de praticantes de skate na América do Norte entre os anos de 1998 e 2007, o que equivale a um crescimento percentual de 74, 1%. No Brasil, de acordo com uma pesquisa do IBGE em associação com a Datafolha, os adeptos desta atividade já ultrapassam os três milhões¹⁰.

*

Ao assistir ao skate pela televisão ou mesmo ao folhear suas revistas impressas existentes na atualidade, como a *100% Skate* 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, muitos skatistas praticam no espaço urbano das ruas. Segundo: em diversas imagens é possível detectar traços de uma cultura que se quer “rebelde”, ou seja, skatistas vestidos com roupas bastante diferentes dos esportistas tradicionais. Ao invés de uniforme de equipe, calças jeans desbotadas e surradas, cintos com rebites, braceletes, cabelos compridos, raspados ou desgrenhados, signos que

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

9 Disponível em: <www.nsga.org>; <www.oenpr.com>. Acesso em : 03 jun. 2008.

10 Ver nota divulgada pela Confederação Brasileira de Skate (CBSk) com base numa pesquisa realizada pelo Datafolha. Fonte: <<http://www.cbsk.com.br/asp/dados.htm>>. Acesso em: 20 dez. 2008.

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, os quais remetem a um espírito de equipe e competição.

Mesmo incorporado pela indústria cultural, para usar um conceito consagrado por Theodor Adorno (ADORNO, 2002), e por isso sendo explorado de forma sistemática pela mídia, o skate parece conter algo a mais do que um 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, hip-hop ou demais gêneros musicais. Mas por que isso aconteceu com o skate? Como foi possível surgir tal prática e por que tais características?

*

Um local apropriado é um local apropriado pelo corpo. Ainda na fase inicial da pesquisa que deu origem a este livro, notou-se a importância de uma reflexão sobre a corporeidade dos skatistas. Ao constituir-se como um objeto de estudos, o corpo - e suas articulações com as práticas e representações sobre os espaços urbanos - passou a ser investigado tanto pelo seu viés simbólico quanto por suas ações.

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 XX, as quais podem ser sinalizadas pelas seguintes datas: 1972 e 1989. A primeira marca a introdução do poliuretano nas rodas de skate, fato que ajudou a gerar uma grande promoção desta prática; já a segunda representa o 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.

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. Tal característica, portanto, situa o livro naquilo que se denomina “História do Tempo Presente”, pois o período temporal delimitado para a análise faz parte de uma época situada há poucas décadas.

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”, 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” (CHAUVEAU; TÉTART, 1999, p. 28).

Como colocado, a preocupação deste livro 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” (PESAVENTO, 2004, p. 39), mas nem todos os autores a utilizam da mesma maneira. Neste livro, a noção de representação utilizada está de acordo com o pensamento de Roger Chartier (CHARTIER, 2002), 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 Barros (BARROS, 2004, p. 88) coloca que essa noção de representação, conjuntamente com as de “apropriação” e de “prática”, 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 dos três capítulos que compõem este livro todas essas noções serão melhor discutidas e explicadas, haja vista, como colocou o historiador José D’Assunção Barros, que esses termos - “representação”, “prática”, “apropriação” – não chegam ao patamar de 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 cultural (BARROS, 2004, p 83).

O primeiro capítulo, escrito com base na análise de um vídeo documentário norte-americano, intitulado “Dogtown and Z-Boys”¹¹, 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 nos dois 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” foi exibido recentemente nos cinemas das principais capitais brasileiras, mas a aquisição deste premiado¹² 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”¹³, sua análise foi precedida de leituras bibliográficas pertinentes e uma série de cuidados nos procedimentos metodológicos, passos fundamentais para um aprofundamento discursivo.

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 dis-

11 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;

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

13 *Revista Trip*. São Paulo: Editora Trip, 2004, n. 133, p. 88.

curiosos, 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 ambivalências 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 XX) 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”¹⁴.

“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 depoimentos para reconstruir o início 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 presentes nesses jovens californianos.

O segundo capítulo, intitulado “Corpos deslizantes no Brasil”, procurou observar como e quando o skate passou a ser praticado no país.

14 Disponível em: <<http://www.zetafilmes.com.br/criticas/dogtown.asp?pag=dogtown>>. Acesso em: 05 abr. 2006.

Tendo como referência documental revistas impressas sobre esta atividade nos anos 70 do século XX, a discussão girou em torno dessa prática na cidade do Rio de Janeiro, importante reduto dos primeiros praticantes e local onde as primeiras revistas específicas sobre skate, embora de âmbito nacional, foram 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 deslocou 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 Paulo¹⁵, 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 *street skate*. Trata-se de uma evolução – no 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

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

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 do livro, 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 apregoadado por esse movimento, expresso nas letras das canções de punk-rock e pelo simbolismo de um visual pouco convencional, também refletiu 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 observar alguns pontos referentes às fontes utilizadas nesses dois últimos capítulos. Deste modo, uma fonte importante usada tanto no segundo quanto no terceiro capítulo foi o 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 do século XX), 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 uma 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 ao início do skate no Brasil e chega próximo a virada do milênio.

Junto a este livro, 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 a construção das práticas e das 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. Deixa-se aqui o alerta, portanto, acerca da necessidade de 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 novas pesquisas acadêmicas interessadas na temática dos esportes radicais. De todo modo, a procura sistemática por essas revistas em sebos existentes nas mais diversas capitais do país, assim como a partir da colaboração de skatistas de diversas cidades do Brasil, doando e emprestando tais fontes, tornaram possível a aquisição de uma quantidade razoável das publicações.

Ainda que efetuada com base em procedimentos históricos, a pesquisa que deu origem a este livro apostou no diálogo interdisciplinar como uma ferramenta importante na construção do conhecimento a partir de interfaces possíveis entre campos de saberes complementares. 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 aos demais estudiosos de diversas áreas das Ciências Humanas e Sociais re-

mete 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 o sociólogo Michel Maffesoli reconheceu como pós-modernidade (MAFFESOLI, 2001). 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

Nos Estados Unidos da América, skate é chamado de *skateboard*, (se traduzido para o português, “*skate*” pode indicar algo como “patinar” e “*board*” significar “tábua”, sendo então *skateboard* o ato de patinar sobre uma tábua). 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, era praticado por mais de 2,7 milhões de brasileiros¹⁶. Em 2008, segundo uma pesquisa do IBGE em associação com a Datafolha, os adeptos desta atividade já ultrapassam os três milhões¹⁷.

Segundo *Michael Brooke* (1999), os primórdios do skate estão associados às *scooters*, caixas de laranja fixadas a uma madeira com rodas que serviam como meio de locomoção entre os jovens estadunidenses no início do século passado. Um outro pesquisador norte-americano, *Rhyn*

16 Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/esporte/ult92u102808.shtml>>. Acesso em: 15 jun. 2006.

17 Ver nota divulgada pela Confederação Brasileira de Skate (CBSk) com base numa pesquisa realizada pelo Datafolha. Fonte: <<http://www.cbsk.com.br/asp/dados.htm>>. Acesso em: 20 dez. 2008.

Noll (2000), afirmou em seu livro “Skateboard retrospective” que o primeiro skate foi patenteado em 1936, contando com um *shape* (prancha de madeira), quatro rodas e dois eixos. A descoberta de *Rhyn Noll* forneceu um tempo de existência ao skate que já ultrapassa meio século, o que não significa que ele era uma prática constante entre os jovens do período, fato que somente passou a acontecer com maior intensidade durante a década de 1970.

A partir desse período a tecnologia tornou-se uma aliada muito mais significativa na evolução maquina do skate. Alexandre Vianna, jornalista responsável por uma revista especializada em skate, intitulada *100% Skate*, escreveu que a tecnologia “foi necessária para impulsionar as manobras na história do skate”¹⁸. De fato, a grande transformação nesta prática ocorreu somente em 1972, com a adaptação e introdução do poliuretano na construção das rodas de skate¹⁹, as quais antes eram produzidas somente 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 pavimento, conquistando rapidamente um maior número de adeptos e possibilitando uma maior variedade de manobras. O resultado foi a criação de pistas, campeonatos, marcas, fábricas e lojas especializadas. O skatista Cesinha Chaves, um dos primeiros praticantes de skate no Brasil, argumentou que após esse feito,

18 Revista *100% Skate*, nº 97, abril de 2006, p.114.

19 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 e HONORATO, Tony. Esportes Radicais e Tecnologização. In: 3º CONGRESSO CIENTÍFICO LATINO-AMERICANO DE EDUCAÇÃO FÍSICA DA UNIMEP/2004. *Anais...* Cd-rom – 09 a 12 de junho de 2004.

realizado pelo engenheiro químico *Frank Nasworthy*, aconteceu uma verdadeira revolução nesta atividade²⁰.

De acordo com o pesquisador inglês Peter Arnold, que publicou um livro no ano de 1977 sobre a prática do skate na Inglaterra – o qual foi traduzido para o português e também publicado no Brasil no mesmo ano²¹ – o que aconteceu foi que nos anos iniciais da década de 1970,

as rodas de poliuretano foram experimentadas no skate. Elas tornaram o skate rápido, manobrável e, por conseguinte, seguro. Subitamente, uma série de excitantes novos truques puderam ser feitos com o skate. Para os poucos fiéis que tinham permanecido de verdade no esporte (refere-se aos skatistas da década anterior), era como um sonho tornando-se realidade. Os modernos skates, designados especialmente por uma prancha, eixos e rodas de poliuretano são diferentes dos skates da década de 1960 (ARNOLD, 1977, p. 13).

A referência ao aquecimento nas vendas provocada pela descoberta da utilização do poliuretano na fabricação das rodas de skate pode ser percebida, por exemplo, a partir da publicação, ainda na década de 70 - mas em anos posteriores a 1972 - de uma série de livros sobre skate que, entre outras informações, ambicionavam ensinar principiantes a se movimentarem nesta atividade. Além do já citado livro de Peter Arnold, outros livros também serviram como guia para os iniciantes começarem a formular suas primeiras noções sobre técnicas e posturas corporais sobre o skate. Certamente, livros com essa temática só teriam justificativa para existir se houvesse, realmente, uma perspectiva de grande demanda,

20 Disponível em: <www.brasilskate.com.br>. Acesso em: 08 set. 2005

21 No Brasil, o livro saiu sob o título *O mundo fascinante do skate*, publicado pela editora Brasels Wallace no ano de 1977.

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”²², e em 1976, *Ben Davidson* publica “The skateboard book”²³, 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, este livro 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 e 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” (OLIVEIRA, 2000, p. 237). 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 instrumento importante para o pesquisador especializado em História do século XX, como também assinala o historiador Marcos Napolitano (2005, p. 235), 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”²⁴, o professor de Comunicação da Universidade Federal da Bahia

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

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

24 BRASIL, Umbelino. *O filme documentário como documento da verdade*. Disponível em: <<http://www.oohodahistoria.ufba.br/01ofilme.html>>. Acesso em: 20 abr. 2006.

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 ficção (BRASIL, 2006, p.1).

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” (NAPOLITANO, 2005, p.236). 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, 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 contidas.

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 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 Kornis, 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 real (KORNIS, 1992, p. 239).

Desta forma, os realizadores de um filme podem trocar, amputar, deslocar e redimensionar o tempo e o espaço. 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” (NAPOLITANO, 2005, p. 274), 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.

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 buscar, na interface com a história, a produção de novos pensamentos e reflexões sobre essa prática corporal.

Os Z-Boys: fragmentos de uma história do skate

O vídeo documentário “*Dogtown and Z-Boys*” narra o início, a partir da segunda metade do século XX, nos Estados Unidos da América, de uma nova prática corporal juvenil que ficou mundialmente conhecida, em meio aos esportes intitutados californianos (ou radicais), como *skate* ou *skateboard*. Após o lançamento deste documentário pela *Alliance Atlantis* no ano de 2001, a diretora de cinema Catherine Hardwicke (que dirigiu, entre outros, “*Aos Treze*”- *Thirteen*/EUA/2003 – sobre os “excessos” na vida de uma adolescente), o considerou um produto que poderia, para além de seu formato documental, com cenas e imagens de época, também ser produzido como um longa-metragem, contando com um elenco de atores profissionais no lugar dos skatistas. Desta idéia, surgiu no ano de 2005 o filme “*Lords of Dogtown*”, que foi exibido em diversos cinemas do Brasil e no exterior. Sobre “*Lords of Dogtown*” – ou os “*Reis de Dogtown*”, em sua versão para o português – a Revista *Veja* o considerou um importante registro cinematográfico de “uma das mais poderosas culturas californianas: a do skate”²⁵. Embora “*Lords of Dogtown*” procure ser uma

25 Revista *Veja*, ano 38, nº 42, 19 de outubro de 2005, p. 162.

tradução, em formato ficcional, das cenas do documentário “*Dogtown and Z-Boys*”, é sobre este último que este capítulo busca levantar reflexões e explorá-lo enquanto uma fonte de pesquisa acerca da invenção dos esportes californianos, em especial, da prática e da cultura do skate.

Logo no início do vídeo documentário há uma explosão de depoimentos, de diferentes locutores, todos skatistas ou ex-skatistas, que procura dar o tom inicial ao filme. O objetivo é demonstrar a despreensão de se andar de skate na época (final de 1960 e início de 1970), aspecto pouco pensado nos Estados Unidos nos dias atuais, onde o skate se tornou um esporte muito lucrativo 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 prática²⁶. 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 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 à 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 loca-

26 Como exemplo, segundo uma reportagem da revista *Tribo*, o *royaltie* pago para skatistas norte-americanos que conseguem assinar um modelo de tênis é tão alto que dá para comprar uma mansão ou estruturar uma boa conta bancária. Revista *Tribo*, n. 98, 2003, p. 86.

lizados 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, que andava de skate tão bem quanto os homens na época. 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 1970, os quais tomaram caminhos díspares na vida, e desde o final da referida época não tinham mais se encontrado. Hoje alguns são empresários, a grande maioria casada e outros 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 narrativa.

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, Santa Mônica e, finalmente, “*Dogtown*”.

Nota-se com clareza uma preocupação com a delimitação geográfica do local. Segundo os depoentes, existia uma linha invisível de demarcação, que ia da parte norte da cidade de Santa Mônica 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 Santa Mônica, 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 Santa Mônica, repleto de executivos, pessoas engravatadas e homens de negócio. Assim, as imagens apresentam um norte rico e um sul, senão pobre, pelo menos *underground*.

“*Dogtown*” tem linguagem de videoclipe. 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, um dos focos principais da primeira parte do vídeo, essencial para se entender, entre outros fatores, como surgiu a técnica corporal que modificou o skate.

0 surf/skate em Dogtown

Embora o filme aponte a existência do skate antes de 1970, informando a ocorrência de campeonatos e equipes de skatistas, ele defende a tese de que esta prática não vingou como modalidade esportiva antes deste período. 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 atividade, ocasionando uma moda passageira, a qual teve uma rápida vida no final dos anos 50 e início dos anos 60 do século XX 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 sua articulação com o surf. 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 às praias. No filme há uma série de inscrições e desenhos que merecem ser observados para uma melhor compreensão desta tribo. Mas antes disso, deve-se dar uma maior atenção ao significado de “tribo” que será aqui empregado para identificar esses indivíduos.

Embora de uso quase corrente nos dias atuais, o termo “tribo” guarda alguns cuidados quanto a sua utilização. Sobre isso, o antropólogo José Guilherme Magnani 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 reconstrução²⁷.

27 MAGNANI, José Guilherme Cantor. *Tribos urbanas: metáfora ou categoria?* Dis-

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

Ao delimitar uma prática cultural caracterizando seus costumes e comportamentos, como a que se pretende realizar 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. 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 para o português dos grafismos “*Death to invaders*” e “*Locals only*”, o que significa “Morte aos invasores” e “Apenas locais”, demonstra o caráter tribal do uso da área, ou seja, um local feito apenas

ponível em: <<http://www.n-a-u.org/magnani.html>>. Acesso em: 05 jan. 2006.

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 Ramos (1994), que estudou 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 exibidos no filme apresentam em sua composição sinais de transgressão. Embora contenham algo de lúdico, essas inscrições apresentam mais informações de repúdio ao “diferente” e ao “outro” do que expressões artísticas que as definiriam como grafite. De acordo com esta autora, inscrições como essas seriam pichações, pois há nelas muito de “agressivo”.

Através das imagens do vídeo, é possível perceber que a sigla “POP”, pichada pelos muros de “*Dogtown*”, e que significa “*Pacific Ocean Park*”, faz referência a um parque turístico que havia nos anos sessenta nessa região. O parque faliu e por isso a existência de pichações em formato de cruces nos muros ou paredes, indicando 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 irão interpretá-las aqueles que pertencem ao mesmo campo de comunicação do produtor da informação.

Assim, é possível compreender essas manifestações utilizando o conceito de violência simbólica de Pierre Bourdieu (1990). 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. Deste modo, 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 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 certa rapidez nos movimentos que mais tarde seriam também utilizados na prática do skate.

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 Rosa (2001), 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 Hobsbawm (1995), como “Revolução Cultural”.

Corpo e contracultura nos esportes californianos

O período que compreende as décadas de 1960 e 1970 (momento do desenvolvimento do surf e do skate) foi marcado pela ascensão subs-

tancial 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 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” (HOBBS-BAWM, 1995, p. 323), 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 Pereira (1986), 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 Burroughs, 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 sistema²⁸.

Timothy Leary foi uma influência marcante nos jovens estadunidenses do período e talvez tenha sido uma grande influência para os “Z-Boys” também. De acordo com o jornalista Cláudio Julio Tognolli (2000), 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.

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*²⁹.

28 Disponível em: <www.brasilskate.com.br>. Acesso em: 10 jan. 2006.

29 A entrevista foi publicada originalmente na revista norte-americana *Surfer*. Uma reprodução traduzida foi conseguida através da revista *Trip*, em seu endereço

Em 1975 ele concedeu uma entrevista para essa revista para explicar as palestras que ministrava pelos Estados Unidos. De acordo com a 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 encontra-se no final deste livro, 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 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 funcionais³⁰.

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, o norte-americano 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 modalidade “radical” e nem atraiu, a não ser por um brevíssimo período, uma quantidade razoável de jovens a fim de dedicar parte de suas vidas 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 suas pesquisas, Tony Honorato (2005, p.47) afirma que com a maior interdependência funcional entre skate e tecnologia as manobras evoluíram junto aos movimentos inspirados e copilados do surf.

30 Disponível em: <www.revistatrip.com.br>. Acesso em: 14 jul. 2005.

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 tornaram possível a referida “revolução”, ou seja, modificar drasticamente a forma de se praticar 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” (ALVAREZ, 2000, p. 68), 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 juvenis.

O corpo comunicativo e a reinvenção do skate pelo surf

Para os pesquisadores Nízia Villaça e Fred Góes (1998), 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 (FOUCAULT, 1987). 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 poder³¹, 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 entremeado 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 injeção 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-esportivas (VILLAÇA; GÓES, 1998, p. 45).

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

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

31 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.

do que uma instância negativa que tem por função reprimir (FOUCAULT, 1979, p. 08).

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 dominado³². 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 contin-

32 Para Villaça & Góes, “o corpo dominador responde ao sentido de sua própria contigência, 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”. (VILLAÇA; GÓES, 1998, p. 48).

gência, encontra seu equilíbrio no domínio do outro” (VILLAÇA; GÓES, 1998, p. 49).

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, como atestam os pesquisadores, visam sempre uma autocontemplação. 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” (DEBORD, 1997), 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 ameaça. (VILLAÇA; GÓES, 1998, p. 51).

O corpo comunicativo, tal como pode ser pensado a corporalidade 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”. 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 dissolução do “eu” que ela se constitui”. 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 estéticas (VILLAÇA; GÓES, 1998, p. 53).

Pensar essas dimensões do corpo é perceber as variadas funções que ele vem assumindo ao longo da História, e no caso deste estudo 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/skatistas, na ordem do “estilo”. Abaixo, uma imagem do vídeo documentário que traz um “Z-Boy” andando de skate na década de 1970.

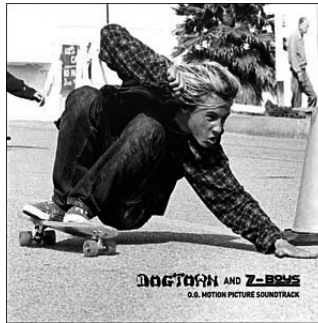


Figura 1: Imagem de um “Z-Boy” na década de 1970.

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 alguns 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. Seu modo de andar de skate tem algo de show. Seu corpo conversa com quem o 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”, fez 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’Anna (SANT’ANNA, 2001, p. 14), é sintomático de um mundo que não para 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 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 ficava mais leve, a manobra se tornava mais plástica e ganhava 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.

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 a transição dos anos 70 para a década de 80 do século XX. A incorporação dos movimentos do surf na prática do skate se fez neste período.

O corpo - principalmente o “comunicativo” - pode ser entendido como um lugar de fascínio, sedução, criação de alianças, via pactos estéticos que celebram o prazer, o humor e a criatividade. Ao observar a prática do surf, a historiadora Denise Bernuzzi de Sant’Anna apontou que a relação entre o surfista e o mar pode refletir uma composição de duas forças heterogêneas, comunicativas e estéticas. Para ela, o surfista surfa com o mar, não se apoderando dele ou sendo por ele anulado. Ao descrever o ato de surfar, a autora faz a seguinte reflexão:

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 paisagem (SANT’ANNA, 2001, p. 98).

No vídeo documentário “Dogtown”, a importância dessas relações que envolvem a estética da corporalidade, 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 surf. Não havia um no grupo que não fosse fluente”.

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

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, equilibrar (SANT’ANNA, 2000, p. 19).

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 indicava 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 historidador 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” (BURKE, 2005, p. 92).

Ao analisar o vídeo pelas suas imagens, é possível verificar 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 Anthony Giddens (GIDDENS, 1993, p. 75), como “um portador visível da auto-identidade”. 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 ju-

ventude e das metamorfoses do mercado (VILLAÇA; GÓES, 1998, p. 118).

Como foi escrito anteriormente, as décadas de 60/70 marcam o apogeu do movimento da contracultura, do *hippie*; foi 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 Júnior, quebrar tabus, diferenciarse socialmente e invocar liberdades não imaginadas anteriormente. Segundo este autor, foi nesta época que se iniciou “o culto ao corpo, com seios soltos sob blusas, regimes de emagrecimento e exercícios de musculação” (ASSUMPÇÃO, 2004, p. 10). Desta forma, como demonstram as imagens do vídeo documentário “*Dogtown*”, as silhuetas eram jovens, os cabelos longos e abundantes, as roupas exóticas e coloridas, características que indicavam um certo culto à liberdade.

Num livro publicado originalmente em 1968, Theodore Roszak (1972) 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 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, 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, alguns começaram a enriquecer com campanhas publicitárias, fotos em revistas e jornais.

A flexibilidade do capitalismo e o tribalismo juvenil

O pesquisador norte-americano David Harvey pensou 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” (HARVEY, 1993, p. 140). 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 vida. Para Nicolau Sevcenko (2001, p. 85), esses novos modos de vida também circularam 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 mer-

cadológico. Somente o fato dos jovens ostentarem o símbolo oriental de uma forquilha invertida dentro de um círculo, fazendo disso uma espécie de logotipo, demonstra o quanto eles 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”.

Tanto os “Z-Boys” como os outros skatistas do período não estavam fora desse contexto. Eles eram predominantemente jovens, alguns até garotos - embora a faixa etária não seja por si só um marco decisivo nessa conceitualização (GROPPO, 2000) – e faziam do estilo de se vestir uma forma de se diferenciarem das 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 tribal.

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 cotidiano.

Em seus escritos, ele demonstra que nas grandes metrópoles foi necessário criar pequenas tribos para se conseguir sobreviver melhor, criando novos modos de reencontrar formas de humanidade. 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 cotidiana (MAFFESOLI, 2001, p. 66).

Como, para Michel Maffesoli, “nas selvas de pedra [...] a tribo desempenha o papel que era o seu na selva *stricto sensu*” (2001, p.23), 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 – um dos primeiros sociólogos a utilizar a noção de tribo para as sociedades contemporâneas - o fenômeno das tribos não é algo estanque, ou seja, o tribalismo 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” (MAFFESOLI, 2001, p. 15).

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 Identidade Cultural na Pós-Modernidade” (HALL, 1997), 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, relei-

turas 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 Chartier (2002), 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 surfistas/skatistas de “Dogtown”, redimensionaram os movimentos corpóreos do surf 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 Vertical.

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, 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.

A invenção do vertical

Dentre as modalidades existentes atualmente na prática do skate, talvez a de maior popularidade junto ao grande público seja o skate ver-

tical. 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 simbolizadas 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 Pociello, 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 seria mais que um instante do peso, que é o paradigma de todas as dificuldades (1995, p. 118).

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”.



Figura 2: Uso do skate nas ondulações de uma piscina na Califórnia no início da década de 1970. Fonte: Imagem retirada do filme *Dogtown and z-boys*.

Um aspecto curioso 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, existem muitas piscinas em formato oval, redondo... as paredes possuem transições, que lembram as ondas do mar. Foi esta “rampa” nas paredes das piscinas californianas, 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. De acordo com o filme, foram os skatistas

de “Dogtown”, em particular os da equipe “Zephyr”, que ao andarem de skate em piscinas vazias revolucionaram esta atividade, apontando para horizontes nunca antes imaginados, e tornando possível, anos depois, a montagem de rampas verticais que passariam a imitar as paredes inclinadas das piscinas californianas. 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 an-

teriores 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.

De fato, 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 certa sensibilidade em 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*”, 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 o historiador Jacques Le Goff (1996, p. 535 – 553), a busca pela memória envolve jogos de poder e interesses diversos. Embora a questão da memória não tenha sido um objetivo proposto neste livro, fica a sugestão para que, num futuro não tão distante, ela seja incorporada por pesquisadores interessados em abordar os esportes californianos, que há muito deixaram de ser praticados somente nos Estados Unidos e hoje se encontram presentes em diversos países do mundo e, em especial, no Brasil.

CAPÍTULO II

CORPOS DESLIZANTES NO BRASIL

Em grande parte, a análise do vídeo documentário “Dogtown and Z-Boys: Onde Tudo Começou” lançou as bases para este estudo das práticas e representações do skate. Um tempo histórico marcado por mudanças comportamentais, flexibilizações do capitalismo, renovados usos do corpo, formação de tribos urbanas, busca pelo lazer e aumento do tempo livre. O período agitado da década de 1970 anunciou novos modos de compreensão do mundo e colocou em cena um novo ator social, o jovem. Para alguns pesquisadores, fatos como esses pontuaram 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 Anderson (1999, p. 94), 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 e 70 do século XX.

Segundo este autor, a modernidade fez parte de um ideário europeu que procurou organizar a vida social de forma puramente racional, apoian-

do-se sobre uma grande obsessão: o progresso. Mas a partir dos anos 60 e 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 usou a metáfora de Prometeu para a modernidade, deus do trabalho, da razão e da seriedade; mas já na pós-modernidade assumiria, 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 modelo³³.

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-modernas (MAFFESOLI, 2005, p. 07 e 18).

33 Disponível em: <http://www.suigeneris.pro.br/literatura_variedades15.htm>. Acesso em: 20 maio 2005.

Deste modo, como já foi colocado 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 a noção de pós-modernidade. Homi Bhabha (BHABHA, 1998, p. 23), 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 Canclini (CANCLINI, 1998, p. 28) concebe a pós-modernidade como uma maneira de problematizar os vínculos equivocados 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 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, nas cidades do Rio de Janeiro e São Paulo. 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 brasileiros, 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. De acordo com as fon-

tes estudadas, inicialmente, 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 teve um papel fundamental.

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, durante as três primeiras décadas da República. Em grande parte, esse processo teve na cidade do Rio de Janeiro um lugar de destaque. Sem a pretensão de aprofundar o tema, algumas questões serão colocadas sobre a incorporação das atividades esportivas no Rio de Janeiro levando em conta que o skate também encontrou nesta cidade um terreno propício para se desenvolver. 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 Lucena (2001) 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 cultural³⁴, 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.

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 pas-

34 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.

sariam 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, 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” (MASCARENHAS, 1999, p. 17 – 39). 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: o uso do corpo, o desenvolvimento urbano e as 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 mundo (NEEDEL, 1993, p. 48).

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

natação. 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 estrangeiro (1999, p.28).

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 colonial (1999, p. 21).

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 Elias³⁵, Lucena procurou demonstrar

35 O conceito de Configuração ou Figuração busca pensar as inter-relações que fazem a vida em sociedade, anulando 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 as páginas 140-145.

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.

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 Janeiro.

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, 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” (MASCARENHAS, 1999, p. 29), 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 desta questão 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 neste processo de “esportivização” dos comportamentos.

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 história”, o inglês John Lewis Gaddis (2003, p. 32– 49) 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 esportiva.

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 Breton (2006, p. 87), 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.

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 polêmicos 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, 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 socialmente³⁶.

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 as categorias culturais do que os outros campos historiográficos, possibilita compreender de for-

36 Como exemplo, basta lembrar, como coloca o historiador Eliazar João da Silva, que o futebol no período vinha sendo construído como um dos grandes símbolos da Identidade Nacional do país. SILVA, Eliazar João da. *A taça do mundo é nossa!: o futebol como representação da nacionalidade*. Governador Valadares: Ed. Univale, 2006, p. 41.

ma mais clara essa manifestação juvenil. Entretanto, como será abordado no final deste capítulo, não é possível isolar o skate de seu contexto e das práticas capitalistas a ele associadas. Em outras palavras, as manifestações da cultura não estão inseridas dentro de um incólume e separadas das demais organizações sociais, elas se relacionam, sofrem imbricações e compartilham de um mesmo processo histórico.

Conforme apontado, 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 com a vida urbana.

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 Baudelaire (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” (BAUDELAIRE, 1996, p. 22). 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.

Através desses deslizamentos, faz-se possível pensar o desempenho do corpo como um órgão de comunicação. Inserido no espaço urbano, a prática do skate despertava um duplo prazer, o de olhar e o 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, dionísico e comunicativo.

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, o skate traz em seu bojo a atmosfera de um novo tempo, marcado por novas concepções e desejos.

Uma novidade deslizando: 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 mundo³⁷.

De acordo com a primeira parte do livro “A Onda Dura: 3 Décadas de Skate no Brasil”³⁸, escrita por César Augusto Diniz Chaves Filho, ou simplesmente Cesinha Chaves, como ficou 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 referências

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

38 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.

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 qualquer³⁹, 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 país, como informa a articulista de skate Cecília Mãe⁴⁰, eles eram encontrados somente em *surf shops*, ou seja, em lojas de surf.

A imprensa juvenil: o caso brasileiro

No Brasil, o primeiro veículo de difusão sistemática dessa cultura jovem em ascensão a partir das décadas de 50, 60 e 70 do século XX, ocorreu através da mídia impressa, numa aposta da editora Abril em reconhecer o jovem como uma massa concentrada e que possuía poder de compra. De acordo com a socióloga Alzira Alves de Abreu - 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, vinha passando por uma renovação editorial bastante significativa, onde novas revistas surgiam e novos temas “saltavam aos olhos”. Segunda 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 e da massificação da televisão (ABREU, 2002, p. 18). 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,

39 Filho, César. *A onda dura*. Op. cit. p. 13.

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

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. Assim, deste modo, foi a partir desta época que surgiram publicações com o objetivo de alcançar um público mais específico, composto por padrões mais ou menos verificáveis de comportamento, faixa etária e hábitos culturais, como foi o caso em questão com o público jovem.

Neste contexto, portanto, nascia em novembro de 1972 a Revista *Geração Pop* – ou simplesmente Revista *Pop*, como ficou mais conhecida – tornando-se a “primeira publicação impressa brasileira direcionada deliberadamente ao público jovem” (BORGES, 2003, p. 02). Lançada com uma periodicidade mensal e em nível nacional, esta publicação contou com 82 edições em seus quase sete anos de existência, que se deu entre novembro de 1972 e agosto de 1979. Deste modo, foi somente a partir dos anos 70 que surgiu no Brasil uma publicação destinada de forma específica ao público juvenil. Em seu editorial de estréia em novembro de 1972, a revista expressava sua razão de ser.

Este é o primeiro número da primeira revista da nossa idade. Feita especialmente para você jovem de quinze a vinte e poucos anos de idade. Com coisas do seu interesse, que, além de informar e divertir, também sejam úteis. Indicações para você comprar as últimas novidades em discos, livros, aparelhos de som e fotografia, máquinas e motocas, roupas incrementadíssimas. Orientação na escolha de uma profissão, reportagens sobre assuntos da atualidade. E muita música, claro. Veja a revista. Depois, escreva para a gente. Nós queremos saber o que você achou. (Revista *Pop*, editora Abril, nº 1, 1972, p. 04).

De acordo com Luís Fernando Rabello Borges (2003), que escreveu uma dissertação de Mestrado sobre esta revista – um dos poucos estudos feitos no Brasil sobre a *Geração Pop* – em sua edição de número 44, de novembro de 1976, a própria revista, após quatro anos de existência, reitera de forma bastante enfática sua linha editorial. No texto escrito por Okky de Souza, a revista *Pop* afirma-se como um importante veículo de cultura jovem.

Há exatamente quatro anos, nesse mesmo mês de novembro, chegava às bancas de todo o Brasil a primeira edição de POP. Poucos dias depois, o surpreendente volume de cartas de leitores que invadiu a redação confirmava nossas expectativas: POP vinha para ocupar um importante lugar no jornalismo brasileiro, como a única publicação dirigida ao jovem, em todas as suas necessidades de leitura e informação. Apesar de abrir suas páginas a todos os temas que apaixonam e preocupam o jovem de nosso tempo, é a música pop que faz o ponto de união entre os leitores da revista. (Revista *Pop*, editora Abril, nº 44, 1976, p. 61).

Segundo a historiadora Denise Bernuzzi de Sant’Anna, a revista *Pop* passou a “atrair milhares de jovens da classe média e aproximá-los do mercado especializado na venda de novos acessórios e roupas para as atividades esportivas em expansão” (SANT’ANNA, 2005, p. 08). Na década de 1970, dentre estas atividades esportivas “em expansão”, encontravam-se de forma reticente nas páginas da revista *Pop* tanto o surf quanto o skate. Segundo Luís Fernando Borges, o propósito da revista era justamente o de buscar um contato com o público jovem, e para isso ela veiculava as últimas novidades surgidas no acelerado mundo da cultura juvenil, recheando suas páginas com artistas como “Elton John, Secos & Molhados, os últimos campeonatos de surf e skate” (BORGES, 2003, p. 07).

De fato, a *Pop* coroava em suas páginas um investimento na cultura juvenil que desde pelo menos os anos 50 do século passado já vinha sendo feito no Brasil. Conforme coloca Sant’Anna, foi a partir do final da década de 1950 que a imprensa brasileira passou a demonstrar o quanto o brilho de uma “juventude transviada ofuscava a placidez de formalidades e austeridades até então vigorosas” (SANT’ANNA, 2008, p. 60). Se a juventude e a modernidade, nos idos anos JK, passavam a combinar perfeitamente com a expansão do *american way of life*, a década seguinte já preparava ainda mais o ambiente para se investir no consumo de produtos industrializados enquanto um passaporte para felicidades e construções de novas aparências. Nas palavras da autora, “desde o começo da década de 1960 até os dias atuais, a construção de si, incluindo o corpo e os sentimentos que nele se expressam, passou a ocupar um lugar central na cultura de massas” (SANT’ANNA, 2008, p. 64).

A *Pop* se valia desse consumo juvenil como alavanca para conseguir patrocinadores e, ao mesmo tempo em que idealizava, também retratava os modos e costumes dos jovens de então. Na capa de sua edição de novembro de 1977, ela comemorava em letras garrafais que “PINTOU O VERÃO!”, estampando um jogo de imagens fotográficas que, composta tal como um mosaico, objetivava tanto traçar um painel do que se encontrava em seu conteúdo quanto captar os olhares de quem passasse por uma banca de revistas: garotas de biquíni, jovens surfistas “entubando” uma onda, astros do rock descontraídos e sem camisa, manobras “de arrepiar” de skatistas em grandes tubos de concreto.

Gratis!
O apito da moda
 Pendure no pescoço e puxe forte
 pra reunir a turma. Vale tudo!

POP

EDIÇÃO ANUAL N.º 61
 NOVEMBRO
 DE 1977
 Cr. 15,00

PINTOU O VERÃO!

Um show visual do
 melhor fotógrafo
 de surf do mundo!
 Skate no tubo: é de arrepiar!

Lidia Brondi: essa
 gatinha é demais!

O gatinho Rod
 Stewart está no
 HITPOP. De
 corpo
 inteiro, num
 incrível
 poster de
 página
 dupla.

Mônica Sarrazin, Boa Vista, Alemanha. M. 0121
 0121
 0121

“Skate no tubo: é de arrepiar!”.

Como se observa, esta edição da revista *Pop* se valia dos corpos magros e bronzeados como espetáculo aos olhos e desejos dos leitores.

Como coloca Georges Vigarello (2006) no livro “História da beleza”, trata-se de uma época onde se introduz um maior ritmo às expressões e aos movimentos, com sorrisos mais expansivos e corpos mais desnudos, aspectos estes acentuados pelos espaços de férias, praias e práticas de lazer. Assim, garotas na praia desfilavam com refrigerantes de coca-cola enquanto inúmeras fotos de corpos em trajes de banho eram acompanhadas de frases do tipo: “Como não poderia deixar de ser, neste verão as tangas continuam diminuindo. Alegria geral!”⁴¹. Todo esse hedonismo celebrava a juventude como a melhor época da vida, e o verão como a melhor estação do ano. No entanto, nem tudo é praia e nem todos os leitores estavam necessariamente situados no Rio de Janeiro. E para eles, havia manchetes como “Aproveite os bons fluídos do sol e saia pra rua. Programas é o que não falta. Você pode inventar loucuras com o skate e até entrar numas de passear com o cachorrinho”⁴².

Diferentemente do que iria ocorrer com o advento de outras publicações destinadas aos jovens durante a década de 1970, a Revista *Pop* não via o skate enquanto objeto de um grupo em particular de jovens, ou de uma “tribo urbana”. O skate era um objeto a mais nessa cultura juvenil, ele aparecia na revista ao lado de motos, festas, garotos segurando pranchas de surf, casais se beijando... Ao se levar em conta a linha editorial da *Pop*, não estava formada uma segmentação no mercado que justificasse, de forma tão contundente quanto nos dias atuais, uma individualização mercadológica dessas práticas culturais.

Desta forma, o skate era um dos símbolos juvenis em ascensão no período, que por contribuir na vendagem da revista, era constantemente

41 Revista *Pop*, editora Abril, nº 61, 1977, p. 05.

42 Revista *Pop*, Editora Abril, nº 61, 1977, p. 08.

te exibido em suas páginas. Um fato importante que deve ser levado em consideração são os anúncios publicitários sobre skate veiculados na *Pop*. Numa publicidade⁴³ da marca de picolés *Gelato*, por exemplo, contida na edição de abril de 1979, fica evidente a associação entre skate, juventude e consumo. Após o anúncio do logotipo da marca, eram exibidos picolés decorados com imagens de skatistas, entremeados de frases como “Fera que é fera toma Gelato”⁴⁴. Chamar skatistas ou mesmo surfistas de “fera” era uma das gírias mais veiculadas por esta publicação. Na época, skate “ar-repiava”, e bons skatistas eram “feras” do esporte, como anunciava uma reportagem sobre um “torneio” de skate em São Paulo no ano de 1979: “Um show de skate no encontro das feras!”. Seguindo a leitura, uma outra gíria, ainda pouco usada na época, começava a despontar: trata-se de “radical”, um termo hoje já banalizado pela televisão. Lia-se na seqüência da matéria: “As feras mais *radicais* do nosso skate se encontraram na pista do *Wave Park*, em São Paulo, para disputar um torneio incrível”⁴⁵. Assim, o termo “radical”, utilizado enquanto sinônimo de uma ação extrema ou perigosa, começava a aparecer na mídia como algo que poderia caracterizar e mesmo definir essas novas atividades.

A revista *Pop*, certamente, contribuiu para a divulgação de uma noção de juventude na década de 1970 e que ainda hoje se encontra carente de análises historiográficas. Se atualmente a associação entre juventude e busca por sensações de vertigem, por corpos esbeltos, bronzeados e musculosos, desejosos de aventura e lazer, se faz quase de forma espontânea, trata-se de compreender que houve um investimento simbólico nessas as-

43 Revista *Pop*, Editora Abril, nº 78, 1979, p. 57.

44 *Idem* p. 57.

45 *Idem*, p. 09.

sociações, que tais características não surgiram “de repente” ou que fazem parte de um presente sem história.

Próximo aos anos que marcam o fim da publicação da revista *Pop*, surgiu no mercado editorial brasileiro uma outra revista destinada ao jovem. Diferentemente da *Pop*, no entanto, esta nova publicação não englobava a cultura juvenil como um todo, pois ela se dirigia especificamente aos que praticavam os aqui chamados “esportes californianos” ou “radicais”, em especial, aos skatistas.

As primeiras revistas de skate no Brasil

Em 1977, surge no Rio de Janeiro a *Esquete*, primeira revista de skate com distribuição nacional. 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, fato 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.

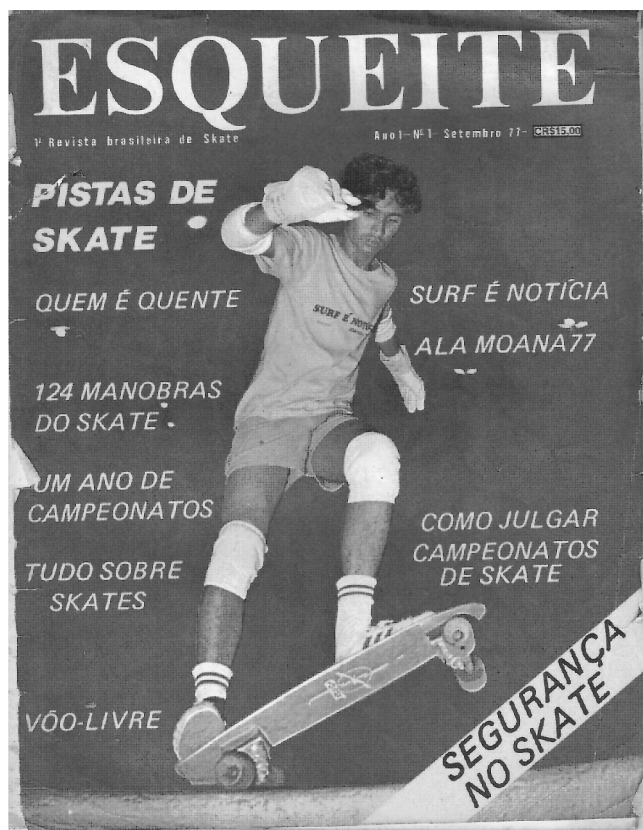


Figura 4: Capa da revista Esquete, nº1, 1977.

Embora com o nome de *Esquete*, numa tentativa de criar um neologismo em português para o termo norte-americano *skateboard*, 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 as manobras existentes até o momento. O skate em si já era uma novidade para a época, catalogar 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 registrar a quase totalidade dos truques existentes, ou seja, 124.

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 *Vista*, 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, aspecto 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 ponto 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 poucas em 1977, mas sim de lugares da cidade como ruas, monumentos e estacionamentos que podiam ser apropriados, pelos skatistas, como espaços. Conforme Michel de Certeau (1994, p. 204) 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”.

Além das ruas, a *Esquete* também citava nomes de mercados, como o Cobal, em Humaitá, que possuía 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. 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 por um vídeo documentário chamado “Rua Maria Angélica”⁴⁶. 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*⁴⁷, intitulada “Maria Angélica: a rua que inventou o skate no Brasil”, foi neste local onde houve um dos primeiros redutos da prática deste

46 O documentário pode ser visto pela Internet. Disponível em: <<http://www.targethosting.com.br/mariaangelica/>>.

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

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”⁴⁸, comenta que era comum, nos anos 70, ver cerca de trinta jovens “despencando ladeira todos os dias”. Nos finais de semana, aponta Jimenez, a rua parava, em média, com cem jovens.

A construção da narrativa deste vídeo teve, como pivô, um personagem até então inusitado, o pipoqueiro Antônio Martins, que durante a primeira metade da década de 1970 assistia as descidas dos skatistas pela acentuada ladeira da rua Maria Angélica. Nas palavras do jornalista Willian Helal Filho, que fez uma reportagem sobre este documentário para o jornal “O Globo”,

Um personagem inesperado ajudou a contar a história: Antônio Martins, hoje pipoqueiro no local onde, há mais de 30 anos, chegou a vender 400 picolés numa tarde graças ao sobe-e-desce na ladeira. Quando a equipe foi à rua gravar o filme, seu Antônio reconheceu toda a turma, apesar dos fios de cabelo a menos e dos quilos a mais. O pipoqueiro lembrou episódios e se tornou o fio condutor do documentário⁴⁹.

De acordo com o diretor Alexandre Moreira Leite, seu Antônio “foi um achado”⁵⁰. Para gravar e filmar os depoimentos, Moreira Leite levou grande parte dos skatistas que foram atuantes durante o início da década de 1970 novamente para esta rua. Retornar ao local, e ainda reunir amigos que não se viam há muito tempo, acabou sendo um estímulo para as con-

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

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

50 *Idem*, p. 16.

versas que se davam com base nas recordações e memórias dos antigos praticantes.

Paraibano, inicialmente seu Antônio conta que foi para o Rio de Janeiro para trabalhar. Em 1967, ele foi “para a Maria Angélica vender picolé e bala”, sendo que na época de sua chegada ao Jardim Botânico, “nem existia prédio”, conta o atual pipoqueiro, que apesar do tempo, aparentemente teve poucas chances de ingressar em algum emprego de maior rentabilidade. De fato, o início do skate no Jardim Botânico coincide com a modernização deste espaço. Como lembra um dos skatistas, “o skate surgiu por aqui junto com a pavimentação, estavam asfaltando a Maria Angélica”.

Não há dúvidas de que 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 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” (DEUSDETH Jr, 2001).

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 idiosincrasias. 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 constitu-

tivos outras funcionalidades que ultrapassavam seus sentidos primeiros, construídos pelos engenheiros, arquitetos e demais pensadores da cidade. Tal prática redefinia ou redesenhava, como explica o skatista Flávio Eduardo⁵¹, os sentidos originais projetados a esses espaços. Tal perspectiva ficará mais clara, todavia, no próximo capítulo, quando se avançará mais para os anos 80, pois com a evolução das manobras e truques de skate, lugares como corrimãos, escadas, bancos etc, passarão 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 (2004) chega a afirmar que foi pelo meio urbano, e a expressão do skate sobre esse, que se deu a maior realização do “poder-skate”. 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 à mercantilização.

O skate e seu mercado em construção

A partir dos anos 70 do século XX já é possível identificar no Brasil o início das atividades mercadológicas associadas à prática do skate. A re-

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

vista *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) como a *surf's*, a *surf-house*, a *surfart*, a *pier*, entre outras, anunciavam 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 editores⁵², era “mostrar a nova onda concreta... O skate que começou como uma extensão do surf e estava ganhando independência, caminhando numa nova direção com pistas de skate, campeonatos e uma cultura própria”⁵³. 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.

52 O carioca Cesinha Chaves, o mesmo que escreveu a primeira parte do livro *A onda dura: 3 Décadas de Skate no Brasil*.

53 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).

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, *Skate*⁵⁴.

Além do Rio de Janeiro, que durante a década de 1970 foi um pólo bastante expressivo da prática do skate, haja vista lá ter sediado tanto o primeiro campeonato dessa atividade no país, ocorrido no ano de 1974 no Clube Federal, quanto a primeira demonstração de uma equipe de skate, realizada no Clube de Regatas do Flamengo em 1977; no início dessa mesma década, segundo informa uma reportagem publicada na revista *Veja*, também skatistas em São Paulo deslizavam pelas acentuadas ladeiras dos bairros do Morumbi e Pacaembu⁵⁵; em 1977, os paulistas praticavam skate numa pista em Alphaville, sendo que neste mesmo ano o bairro de Santo Amaro, na cidade de São Paulo, ganhou uma importante pista de skate, chamada *Wave Park*⁵⁶. Em 1978 teve início nesta cidade o torneio Luau de Skate, realizado no Círculo Militar para um público de aproximadamente

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

55 Revista *Veja*, 24 de outubro de 1973, p. 58.

56 Segundo matéria publicada na revista *Manchete*: “A pista brasileira mais moderna (a maior é a Alphaville, no Km 28 da Rodovia Castello Branco) foi inaugurada em outubro último, em São Paulo: é a Wave Park. [...] Tendo uma média diária de 100 frequentadores – que pagam 30 cruzeiros por um período de duas horas – a Wave Park consegue, com alguma folga, garantir o investimento na construção da pista (em torno de 2 milhões de cruzeiros)”. Revista *Manchete*, n. 1.352, 18 de março de 1978, p. 03.

2.500 pessoas. Também neste ano aconteceu em Florianópolis, capital do Estado de Santa Catarina, um campeonato brasileiro na pista de Jurerê e surgiram em São Paulo outras pistas específicas para o skate, como a *Cashbox* e a *Franete*. 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.

De acordo com 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”⁵⁷. 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 de jovens que acoplavam rodas de patins a madeiras ou a pedaços de tábuas, 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 Harvey, embora não estejam direcionadas de forma específica para a realidade brasileira, parecem ser muito apropriadas para demonstrar que a década de 70 fez parte

57 Revista *Esquete*, n. 1, 1977, p. 2.

de um contexto caracterizado pela passagem de um modo de produção específico – o fordismo – para um outro, chamado por Harvey de flexível.

Simbolicamente⁵⁸ 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 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.

58 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.

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” (HARVEY, 1993, p. 148). 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.

O rápido desenvolvimento de materiais associados ao skate indica que, num espaço muito curto de tempo, os skates 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”⁵⁹, conforme matéria na revista *Tribo Skate*. A partir dos anos 80, no entanto, 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. De fato, 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

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

obra de arte, tanto que seu desenho era protegido por *grabbers*, duas tiras plásticas posicionadas uma de cada lado”⁶⁰.

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 vivo (LE BRETON, 2006, p. 78).

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 empre-

60 Idem.

sas 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.

CAPÍTULO III

IMAGENS DE UM ESPORTE REBELDE

As revistas *Overall* e *Yeah!* figuram como duas das mais importantes publicações sobre o skate no período, ambas com distribuição nacional e editadas em São Paulo. De fato, esta cidade passou a concentrar 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 retiraram 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 roupa 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 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 skatistas (BOLOTA, 2000, p. 33).

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 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 Hobsbawm⁶¹, movimentassem grande parte de um novo mercado que se desenhava para eles, como a indústria fonográfica ou as fábricas de roupas especializadas no 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.

61 Segundo Hobsbawm, nas décadas de 1970 e 1980, de 70% a 80% da produção da indústria fonográfica foi vendida a pessoas entre 14 e 25 anos. HOBSBAWM, Eric. *Era dos extremos: o breve século XX – 1914 - 1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995, p. 318.

Aparentemente, a estética trazida por esse movimento ajudou o desenvolver 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 ou simpatizantes do surf, começava a se envolver com o movimento punk tanto por uma jogada de mercado 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 Bivar (1982) 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 como *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 XX, 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.

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”.

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 Ramos (2001, p. 124) 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.

Territorializações do urbano

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 regiões do país. 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.

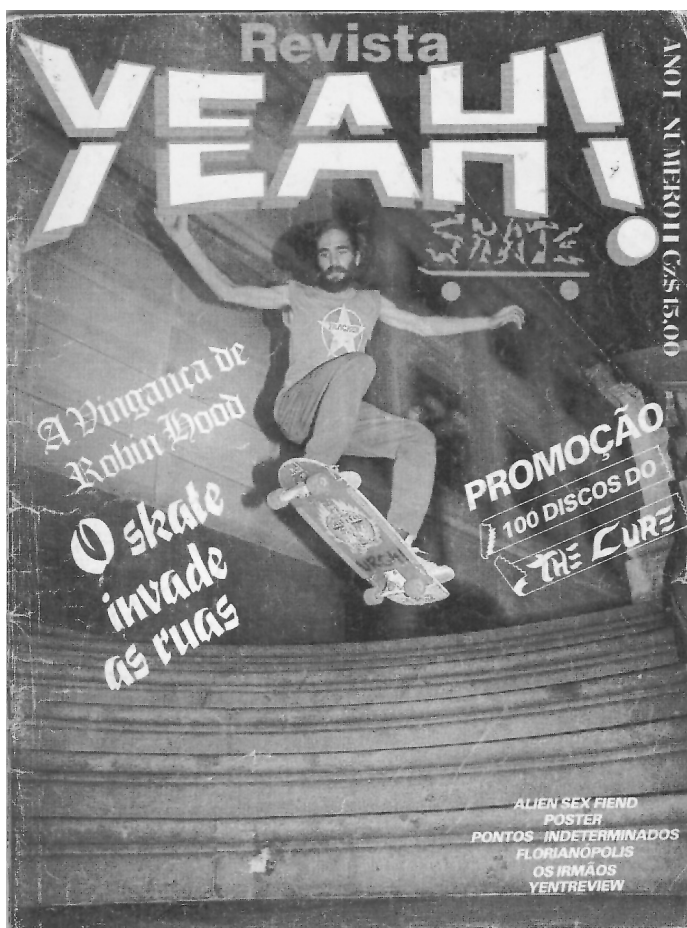


Figura 5: Revista *Yeah!* Ano I, Número 2, Maio de 1986. Do lado esquerdo da capa, lê-se: “O skate invade as ruas”.

Sob direção de Paulo de Oliveira Brito, a *Yeah!* contou com um número considerável de fotógrafos e articulistas, cobrindo diversos aspectos do que acontecia com o skate no período. Através dela é possível com-

preender 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 tal⁶².

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"⁶³.

Todo esse espírito de contestação, irreverência e rebeldia (contra tudo e todos!) que vinha com a cultura punk importada de países da Euro-

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

63 Idem, p. 13.

pa, 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 parado⁶⁴.

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 Canclini (2001) já vinha alertando sobre a impossibilidade de se colocar uma identidade única para as cidades, demonstrando uma clara preocupação

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

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 Costa (2005), 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 circulem 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 práticas culturais e de subjetivação. Para o filósofo francês Henri Lefebvre (1999), 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 Carlos (2004), 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 urbana (CARLOS, 1996, p. 91).

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.

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 signos 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”(CAIAFA, 1985, p. 75).

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!⁶⁵

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 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 padres 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.

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

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 por Jânio Quadros, então prefeito da cidade de São Paulo. Esta medida, tida pelos skatistas “como a maior repressão e abuso de poder já vistas contra o skate”⁶⁶, 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. 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”⁶⁷.

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 Catarina⁶⁸. 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.

66 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.

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

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

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*⁶⁹.

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”⁷⁰. 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 Jatahy Pesavento é possível observar que:

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

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

70 Op. Cit. 1996. p. 96.

regras e a transgressão deve ser punida de forma exemplar para ter o efeito do acatamento à ordem (2004, p 167).

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 guerreiro (2002, p. 125).

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 Gunn (2001, p. 227 – 260), são diversos 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 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 ou-

tros 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 morais (GUNN; CORREIA, 2001, p. 233).

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...”⁷¹.

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

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

carta acima, conclui-se que a discriminação da 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!⁷²

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:

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

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 desafio⁷³.

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”⁷⁴.

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*⁷⁵, 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).

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

74 Op. Cit. p. 124.

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

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 disciplinar 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, 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 Maffesoli, “a animação das ruas” (2001, p. 200).

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 marginais⁷⁶ (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 sofre repressão, pois meus pais vivem enchendo o saco para abandonar o skate. Mas não vou perder essa guerra nem a batalha⁷⁷ (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 delas⁷⁸ (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 acabou⁷⁹ (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 nos virem com eles na rua. Nem em praças podemos andar, pois os guardas chamam a polícia⁸⁰ (Trecho da carta de Samir, de Vazante/MG).

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

77 Idem, p. 24.

78 Idem, p. 24.

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

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

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 social, 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 andando⁸¹.

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

O problema da prática do skate de rua é geral e não se restringe somente ao Brasil. 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, buscou 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 lazeres 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. (ABREU; JACQUES, 2003).

Muito recentemente, foi inventada 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 “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 Paulo⁸².

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.

82 Revista *Isto É*, n. 1824, 22 de setembro de 2004, p. 60.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilidade da história pode estar, como colocou Michel Foucault, em seu uso instrumental (FOUCAULT, 2006, p. 98); pois ela pode ser utilizada para responder ou mesmo fornecer dados para uma melhor compreensão de questões atuais. 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, construir seu objeto de pesquisa em diversos fenômenos e facetas da história contemporânea.

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 a preocupação com a estética, com lazer e com 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 apontado no início deste livro, as preocupações que orientaram sua produção 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 *streetskate*); ou seja, buscou-se analisar 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?

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 nos dois outros capítulos, 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 possíveis 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 XX, 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 momen-

to 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 esse livro investigou teve início por volta do ano de 1972, época em que um 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 existia no Brasil, especialmente na cidade do Rio de Janeiro, como relatou um dos primeiros praticantes do 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, tanto nos Estados Unidos como no Brasil, o skate foi praticado, muitas vezes, como uma espécie de apêndice do surf. Prova disso por aqui foi o nome pelo qual 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, como São Paulo, Rio Grande do Sul e Santa Catarina. 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 “maquinica” 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 – ajudou a levar os skatistas a praticar em 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 passam 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, com a questão do gênero ou que procure observar mais os jovens da periferia, podem ser feitas por outros estudiosos dos movimentos esportivos. Neste livro, o foco essencial foi discutir as práticas, representações e apropriações do skate no espaço urbano a partir de fontes visuais e impressas, com ênfase no 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 em pesquisas futuras.

Relembrando o que se disse nas considerações iniciais deste livro, 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 XX. Fora isso, fica a sugestão para uma abordagem sobre 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 neste livro, 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.

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), talvez seja possível 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 (inseridos em tribos urbanas) 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 o piso áspero ou 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 por praticarem skate, muitos não desistem, continuam circulando contra todas as imposições sociais que esta prática incita. Desafiam guardas de trânsito, policiais e demais 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 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

* **Sites na Internet**

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.oohodahistoria.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
<http://www.targethosting.com.br/mariaangelica/>
<http://www.cbsk.com.br/asp/dados.htm>
www.nsga.org
www.oenpr.com

* **Filmes:**

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;

Grind, direção: Casey La Scala; produção: Gaylord Films e Gerber Pictures, EUA/2003.

Maria Angélica. Direção: Vanessa Favilla e Alexandre Moreira. Brasil/2005.

* Livros de skate:

ARNOLD, Peter. *The hamlyn book of skateboarding*. London: The Hamlyn Publishing Group, 1977.

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

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

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

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

- Guias:

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

- Revistas e jornais:

- Revista *Pop*, editora Abril, nº 1, 1972.

- Revista *Pop*, editora Abril, nº 44, 1976.

- Revista *Pop*, editora Abril, nº 61, 1977.

- Revista *Pop*, Editora Abril, nº 78, 1979.

- Revista *Veja*, 24 de outubro de 1973.

- Revista *Esquete*, nº1, 1977.

- Revista *Brasil Skate*, nº1, 1978.

- Revista *Manchete*, 18 de março de 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 e 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.

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

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

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: Editora 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.

BOLOTA, Fábio, Anos 80. In: BRITTO, Eduardo (Org.). *A onda dura*: 3 décadas de skate no Brasil. São Paulo: Parada Inglesa, 2000.

BORGES, Luis Fernando Rabello. *O processo inicial de formulação de produtos de mídia impressa brasileira voltados ao público jovem*: um estudo de caso da revista Pop. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – UNISINOS, 2003.

_____. Mídia impressa brasileira e cultura juvenil: relações temporais entre presente, passado e futuro nas páginas da revista Pop. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, In: XXVI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, BELO HORIZONTE/MG, setembro de 2003.

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 e 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, novembro de 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 e HONORATO, Tony. Esportes Radicais e Tecnologização. 3º CONGRESSO CIENTÍFICO LATINO-AMERICANO DE EDUCAÇÃO FÍSICA DA UNIMEP/2004. *Anais...* Cd-rom – 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 e 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.

HOBBSAWN, 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.

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.

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

KORNIS, Mônica Almeida. História e cinema: um debate metodológico. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, v. 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*. 2. 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*. 4. ed. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1996, p. 535-553.

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

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.

MAIA, João. Michel Maffesoli e a cidade partilhada. In: Revista *FAMECOS*. Porto Alegre, n. 26, abril de 2005, p. 77 – 85.

MARCOS, Napolitano. A História depois do papel. In: PINSKY, Carla Basanezi (Org.). *Fontes históricas*. São Paulo: Contexto, 2005.

MASCARENHAS, Gilmar. Construindo a cidade moderna: a introdução dos esportes na vida urbana do Rio de Janeiro. *Estudos históricos*, 1999, p. 17-39.

MELO, Victor Andrade de. *História da Educação Física e do esporte no Brasil*. São Paulo: Ibrasa, 1999.

MENESES, Ulpiano T. Fontes visuais, cultura visual, história visual: balanço provisório, propostas cautelares. *Revista Brasileira de História*. 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, n. 17, 2001.

_____. *A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas*. 2001. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

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 e História Cultural*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

_____. A vitória de Antígona sob o signo de Babel: a cidade brasileira des-sacralizada. In: PESAVENTO, Sandra Jatahy. (Org^a). *Escrita, linguagem, objetos: leituras de história cultural*. Bauru/SP: EDUSC, 2004.

_____. Muito além do espaço: por uma história cultural do urbano. *Estudos Históricos*. Rio de Janeiro, v. 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 da UNESP, 1992.

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

_____. *Grafite, pichação e 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), Universidade do Estado de Santa Catarina.

ROSAK, Theodore. *A contracultura*. Petrópolis/RJ: Editora Vozes (2^a 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. O vivo arquivo do corpo. *História Viva*. São Paulo: Editora Duetto, n. 34, agosto de 2006.

_____. *Corpos de passagem: ensaios sobre a subjetividade contemporânea*. São Paulo: Estação Liberdade, 2001.

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

_____. Consumir é ser feliz. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de. e CASTILHO, Kathia (Orgs^a). *Corpo e moda: por uma compreensão do contemporâneo*. Barueri/SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2008, pp. 57 – 66.

_____. Representações sociais da liberdade e do controle de si. *Revista Histórica*, São Paulo, v. 5, 2005.

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, Eliazar João da. *A taça do mundo é nossa!:* o futebol como representação da nacionalidade. Governador Valadares: Ed. Univale, 2006.

SILVA, Luis Eduardo da. *A marginalidade da cultura underground.* 1995. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciências Sociais) – Universidade Estadual de Londrina, 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. *Flasbacks:* surfando o caos. São Paulo, Ed. Beca, 2000.

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

VIGARELLO, Georges. Treinar. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges (Coords.). *História do corpo:* as mutações do olhar: o século XX. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008, pp. 197 - 250.

_____. *História da beleza:* o corpo e a arte de se embelezar do Renascimento aos dias de hoje. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

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

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

ANEXO A

Entrevista com Timothy Leary (1975)

1) O tema de suas palestras é “Homem, o surfista evolucionário”. O que significa isso?

Leary: Bem, como surfista, é difícil explicar em palavras as imagens e metáforas que ocorrem na minha mente neste momento. O surf sempre teve este problema, aliás. É difícil explicar o tesão de surfar para alguém que não surfa. Uma das melhores formas de descrever o que estamos fazendo nas ondas é definir nossos papéis como “surfistas evolucionários”. Se você pensar direito, tudo no planeta é feito de ondas. Ondas eletromagnéticas. Ondas históricas. Ondas culturais. Quanto mais você pensa sobre o processo evolutivo das ondas no mar, mais você pensa sobre a estrutura fundamental da própria natureza. A realidade é que as coisas vêm empacotadas em formas seqüenciais, cíclicas, que se movem, sempre mutantes, como uma onda no mar.

2) Você acredita que o surf favorece seus praticantes a desenvolverem algum tipo de sensibilidade especial, mais ampla do que o próprio esporte?

Leary: Claro. Para começar, o surfista está lidando com o elemento mais básico de todos, que é a natureza. Este esporte não tem quase nenhuma tecnologia. É apenas o indivíduo lidando com as forças do oceano, o que tem a ver com atração lunar, marés e fluxos. E não é por acidente que muitos surfistas, talvez a maioria, se tornam místicos, ou – eu detesto usar esta expressão –, espirituais. Os surfistas têm sido, de alguma forma, capazes de entrar em contato com o infinito, para dentro da turbulência da força de seus próprios cérebros. Então você pode falar sobre surfar ondas cerebrais tanto quanto sobre surfar ondas no mar. Existe uma pureza sobre o surf. Existe um grande senso de tempo. Estar no lugar certo na hora

certa. Assim é o surf. Você não consegue criar uma onda. Ela se forma e depois quebra.

3) O que é o surf afinal?

Leary: É uma fusão da neuromusculatura do seu próprio corpo com a força/energia/ritmo da natureza. Isso é tão precioso quanto uma jóia. Mente/corpo/energia do mar interagindo juntos. Surfar é tudo ou nada. Não existe meio termo. Você não pode estar só um pouco envolvido com a coisa. Não pode estar pensando em alguma outra coisa quando está em cima de sua prancha. Você tem que se desligar da terra, do social, do cultural, do político, de seja lá o que for. Você tem que estar completamente lá, concentrado e eu acho que essa também é minha posição em relação à vida. Só estou interessado em pessoas que estejam dispostas a ir e fazer tudo, sem meios termos. Agora, você não pode ir com tudo o tempo todo. Existe um mecanismo que apita quando chega a hora de dar um tempo, seja num relacionamento com outra pessoa, ou no envolvimento com alguma coisa em que você acredita. Até mesmo no momento de pegar uma onda é necessário que exista este mecanismo que apita. Se não, você pode até morrer. Afinal, estamos lidando com um dos mais básicos e antigos medos de toda a humanidade, o medo do mar e da força do oceano.

4) Surfar dá a você uma noção muito elementar das verdades mais amplas.

Leary: Tenho feito muitas palestras e escolhi como meu símbolo o surf. Nelas, sempre exibo o trecho de um filme onde aparece um surfista dro-pando constantemente na boca de um tubo. Esta posição é a metáfora da vida para mim, a vida altamente consciente. Pense no tubo como sendo o passado e no surfista como um agente evolucionário. Naquele ponto da onda, ele está indo para o futuro, sem perder contato com o passado. Porque é no passado que ele obtém a força. E é claro que ele está o mais desamparado possível naquele momento, mas também naquele exato momento, ele tem o mais precioso controle sobre si e sua intenção com o universo. O passado o está empurrando para a frente, a onda está quebrando atrás dele. E ele não pode ser lento, caso contrário toma um caldo.

5) *É, você tem que se segurar.*

Leary: 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 funcionais.

6) *O surf educa?*

Leary: A verdade é que você pode melhorar o seu grau de auto-percepção através do surf. Quando você surfa, seu rastro desaparece da onda e a onda se dissipa na praia. O surfista deixa a praia no final do dia e não há traços de que ele tenha passado por lá. E mesmo assim, você fica viciado em fazer isto. Então num certo sentido, o surfista deixa de lado sua vaidade, aquela coisa de deixar uma obra no mundo. É um esporte que não deixa rastros.

7) *Surfar faz bem, então.*

Leary: Eu acho os surfistas pessoas verdadeiramente avançadas. Que num planeta exista uma cultura que explora o surf, ora, isso é um sinal de maturidade por parte da espécie que o habita. Há um aspecto curioso em relação a esse esporte. Apesar de ser quase não tecnológico, quero dizer, é apenas uma prancha e as ondas, ainda assim ele só nasceu recentemente. Isso porque o surf só poderia nascer de uma cultura tecnológica na qual é dada muita força ao indivíduo, muita liberdade a ele. Veja: escravos nunca surfaram, por exemplo... Para ser surfista, você precisa fazer parte de uma elite auto-definida, não no sentido aristocrático, mas sim se comportando como uma pessoa que pode descolar um tempo livre para se atualizar dessa forma. E apenas um grupo de pessoas muito orgulhosas, independentes

e afluentes poderiam fazer isso. Por isso o surf é um esporte do final do milênio.

8) *Você precisa de tempo livre, de cabeça livre.*

Leary: Exatamente. Você não pode estar se preocupando com AIDS ou a fome no mundo. E você conseguir se desligar dos problemas da vida é um sinal de que você faz parte de um grupo de pessoas muito avançadas. Essas são as pessoas do futuro. Logo, essencialmente, você quase poderia dizer que surfistas são mutantes que estão à frente da raça humana.

9) *Mas a humanidade continua em um estágio relativamente primitivo.*

Leary: Mas com a possibilidade de vislumbrar o quão primitiva ela é e com a compreensão de como as coisas vão progredir. Você pode ajudá-la a evoluir. Você é o Neanderthal que pode ver as coisas à frente, que pode ver o futuro e ajudar a criá-lo.

10) *Você acha necessário criar o futuro?*

Leary: Com certeza. Isso é que é ser um surfista evolucionário. O perigo do surf vulgar é pensar que nada é importante, apenas voltar, esperar pela onda e simplesmente relaxar. Isto é bonito e é um passo para a frente, mas em certo sentido, é uma atitude passiva, que pouco tem a acrescentar. O próximo passo é criar o futuro, tomar a responsabilidade por ele. O surf é capaz de transformar um simples esporte em uma forma de transmissão cultural que pode mexer com a realidade de 100 mil, 200 mil ou 500 mil pessoas.

11) *Existe muito em comum entre os surfistas ao redor do mundo?*

Leary: Este é um ponto muito importante. Você se realiza e então encontra companheiros, mulheres ou homens, que compartilham da sua liberdade e você se conecta a eles. Eu desconfio que qualquer surfista ficaria entediado até a morte se estivesse namorando uma pessoa totalmente presa à terra. E tem mais: sou profético e acho que o próximo passo na evolução

humana é a espécie deixar o planeta terra. Daí então, estaríamos surfando ondas solares...

12) Como assim?

Leary: Depois do surf no mar, virá a navegação em ondas solares, a navegação solar. Isso pode parecer alucinação de ácido minha, mas o laboratório de propulsão a jato é uma das mais respeitadas instituições científicas que temos nos Estados Unidos e tudo indica que o futuro está nas mãos dos técnicos que trabalham nele. E um dos maiores projetos deste laboratório no momento é decifrar os aspectos funcionais da navegação no espaço. Uma vez que não existe gravidade ou resistência, nós vamos simplesmente flutuar por ali.

13) Mais uma vez é o surf se harmonizando com forças naturais.

Leary: Sim, e se você pensar direito, este aproveitamento da lei da gravidade já acontece com o surf no mar. A força ascendente da água correndo para cima da face de uma onda e a força descendente da gravidade na prancha se contrapõem. Isso impulsiona a prancha como uma barra de sabão molhado. Esta linha corre bem abaixo do *lip* da onda e se você perdê-la, ou é jogado com o lip da onda ou você solta a borda e cai pela face da onda. Ou seja, a gravidade já é a chave do surf. Nós temos que dominar a gravidade. Gravidade é a queda do Gênesis... literalmente, este é o pecado original, gravidade... Então o surf é uma forma de brincar com a gravidade, suspendendo sua pressão. Quem surfa tem aquela liberdade que é, basicamente, a liberdade pós-terrestre.

14) Pós-terrestre?!

Leary: Sim! Quando nós não formos mais escravos da gravidade, ela vai acabar virando apenas uma opção. Vai existir gravidade múltipla, ou seja, você poderá ou não conviver com a lei da gravidade. Uma outra coisa que vai acontecer... eu não sei se você já leu algum artigo sobre os cilindros espaciais de O'Neill, mas neste exato momento, nas pranchetas de desenho da NASA, existem colônias espaciais permanentes nas quais vai ha-

ver gravidade múltipla. Existirá uma rotação aplicada a estes mundos, que terão até 45 quilômetros quadrados de área de acordo com o cálculo dos especialistas. Mil pessoas vão viver dentro de cada um deles e cada um terá quatro acres, então não se trata de um cortiço urbano. O que interessa dizer é que nestes mil mundos, a gravidade é um detalhe. Por exemplo, se você escalar uma montanha, com cada passo que der para cima, você chegará mais perto do centro do cilindro. Logo, a força da gravidade diminuirá e você chegará ao topo do morro... voando! E aí, quando seu corpo voa, ele é obrigado a descer planando, porque você está aumentando a gravidade. De forma que nós vamos, literalmente, surfar com o corpo dentro de dez ou vinte anos. Isto já tem sido feito, até certo ponto, no atual estágio de exploração do espaço. Quis dizer com isso tudo, que este ambiente de gravidade reduzida vai enriquecer nosso controle corporal e com isso, virão a graça e a precisão de novos movimentos.

15) Um dia a humanidade estará surfando.

Leary : Sim, absolutamente. Na vida pós-terrestre, nós não teremos o problema de gravidade. Por exemplo, aqui embaixo a arquitetura de uma cidade é construída de acordo com critérios como proteção ou fortificação. Uma cidade é construída num morro ou perto da estrada, para facilitar o comércio... Mas lá em cima não existe mais a limitação da linearidade, de quatro paredes. Uma construção pode ser de qualquer formato possível. Isso está ligado ao surf porque quer dizer que estaremos livres da gravidade e poderemos estar totalmente voltados para o estilo e a graça dos movimentos. Pode parecer estranho estar conversando sobre surfistas na vida pós-terrestre, porque surf é água e nós estamos lidando com outros elementos, como ar ou vácuo. Mas é perfeitamente lógico para mim, o surf é o estilo estético espiritual de eu liberado. E este é o modelo para o futuro. Aproveito agora para voltar à minha afirmação original nesta entrevista. Os surfistas me ensinaram a forma pela qual você se relaciona com as energias básicas e desenvolve seu sendo individual de liberdade, auto definição, estilo, beleza, controle... Esta é a razão pela qual eu me defino como um surfista evolucionário. Surfistas não são criaturas de beira do

mar! Eles estão na interface entre o passado, o presente e o futuro! É preciso entender onde a espécie humana começou, também... Que nós viemos do espaço, que a vida neste planeta foi semeada por esporos ou, se você preferir, pelas nuvens de poeira interestrelares, permeadas de moléculas de aminoácido. Então, nós estamos simplesmente voltando para casa. Não é uma questão de deixar a terra para ir para longe de casa. É voltar para a fonte.

DADOS DO AUTOR

Leonardo Brandão é Bacharel e Licenciado em História pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Foi professor do curso de História da UFGD durante os anos de 2007 e 2008, instituição onde também realizou o Mestrado em História que deu origem a este livro. Atualmente, com bolsa CNPq, ele se encontra em fase de Doutorado pela PUC/SP, sob orientação da professora Livre Docente Denise Bernuzzi de Sant'Anna.

Contatos: **brandaoleonardo@uol.com.br** ou **leohst@hotmail.com**

