CAPÍTULO III

IMAGENS DE UM ESPORTE REBELDE

3.1 – No ritmo do punk-rock

> Os hippies reinaram por um vasto tempo, até que a energia dos punks veio libertar o mundo das velhas utopias e alienações que os hippies legaram. Agora entramos na melhor parte da história.
> *Trecho da carta de Dirce Melo à revista de skate Overall, n.3, 1986, p.3.*

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

As revistas *Overall* e *Yeah!* figuram como duas das mais importantes publicações sobre o skate no período[178], ambas com distribuição nacional e editadas em São Paulo. A cidade concentra em torno de si a maioria dos campeonatos, marcas, praticantes, eventos etc. Durante a década de 80, portanto, São Paulo se transforma numa verdadeira referência para o skate no país, e esse fato se dá, entre outros motivos, tanto pelo desenvolvimento tecnológico do skate, que passa a contar com mais fábricas situadas em São Paulo, quanto pelo aparecimento do *street* e sua associação com o movimento *punk*, ambos fenômenos urbanos que retiram o skate do domínio do surf - como percebido no Rio de Janeiro - e o colocam, mais do que antes, em contato com as ruas e com a rebeldia estilizada dos movimentos sociais juvenis. O jornalista Fábio Bolota, que viveu o período em questão em cima de um skate, relata o que aconteceu:

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

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

> de pontas. *Skate or Die! Skate and Destroy! Go Skate or Go Home*, ou qualquer frase de efeito estavam ecoando em cada quarteirão. Marcando muito bem essa atitude, o 2º Campeonato Brasileiro de Guaratinguetá foi um desfile de punks e simpatizantes. A cidade foi invadida por alfinetes e penteados que iam do moicano ao espigado ou pintado. Essa atitude começou a incomodar os moradores da pacata cidade, e logo após eles entraram em guerra contra os skatistas[179].

Esta colocação de Fábio Bolota é bastante rica em informações e pode fornecer algumas pistas para se compreender, de modo mais efetivo, o que significou a identificação do skate com o movimento punk. Como se pretendeu demonstrar nos capítulos anteriores, a prática do skate, desde o seu início, esteve ligada a diversos fatores que, embora aparentemente desconexos, estão bastante implicados entre si: a nova fase flexível do capitalismo, o surgimento dos jovens como um agente social e independente, os movimentos de contestação da juventude que explodiram durante as décadas de 1960 e 1970 com a chamada contracultura e que agora desembocam em grande parte no movimento punk, fizeram, paradoxalmente, com que muitos jovens se confrontassem com o que eles denominavam "sistema", ou seja, os valores tradicionais da família, da religião, do capitalismo etc., mas que, nesse confronto, como explica o historiador Eric Hobsbawm[180], movimentassem grande parte de um novo mercado que se desenhava para eles, como a indústria fonográfica ou as fábricas de roupas especializadas neste segmento juvenil; as quais fabricavam, por exemplo, as citadas camisetas estampadas com bandas de rock, como argumenta Fábio Bolota. Pode-se concluir, neste sentido, que a própria contracultura acabou criando um mercado alternativo, em diálogo com outros mercados, mas sem se constituir, necessariamente, em uma linha de transmissão das grandes corporações da indústria cultural.

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

---

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

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

quanto por uma identificação simbólica e discursiva. No entanto, antes de entrar nesse mérito, vale a pena dar uma olhada, de forma breve e como revisão bibliográfica, no que escreve Antonio Bivar[181] 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 Beavoir, Albert Camus), James Dean e sua "Juventude Transviada", a explosão do *rock and roll*, os *beatniks* como *Jack Kerouac* e *Allen Ginsberg*, a pintura abstrata de *Jackson Pollock*, a Guerra do Vietnã e a contracultura, os festivais de música, *Monterey* (1967), *Woodstock* (1969), os músicos *Jimi Hendrix*, *Janis Joplin*, *Jim Morrison*, *Marc Bolan, Bryan Ferry* e a grande circulação de drogas e alucinógenos que passaram a circular por este período, como o LSD e a cocaína, fizeram parte de alguns nomes e fatores, para não citar todos, que o autor mistura no caldeirão cultural, social, econômico e político do século passado, e que acredita terem influenciado, mesmo de forma tortuosa, o surgimento do punk como um grito de revolta e menosprezo pelo mundo na segunda metade da década de 1970 e durante os anos de 1980 na Europa e também nos Estados Unidos.

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

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

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

O punk, como movimento cultural, expressou-se sobretudo pela música e por um visual "agressivo", caracterizado por roupas pretas, cabelos moicanos e descoloridos, tatuagens, coturnos, correntes e diversos outros adornos pelo corpo. Como um movimento musical eles negavam o virtuosismo do rock produzido até então e promoviam a anarquia e o mundo sem regras como bandeiras centrais de suas manifestações. Na cena da música, Célia Maria Antonacci Ramos[182] afirma que os punks apresentavam seus concertos em locais pequenos, misturavam-se aos fãs na platéia e vestiam-se de forma ultrajante para os padrões da época.

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

Para refletir melhor sobre esta associação, o próximo tópico traz a análise de uma publicidade veiculada pela revista *Yeah!* Tal iniciativa compreende a fonte visual como um importante registro a ser utilizado na pesquisa em História. Lembrando os escritos de Ana Cristina Teodoro da Silva[183]: "As imagens, assim como qualquer fonte de pesquisa, terão o que falar à medida em que forem devidamente questionadas", pois, observa a historiadora: "A amplitude das respostas está relacionada à criatividade das perguntas".

---

[182] RAMOS, Célia Maria Antonacci. *Teorias da tatuagem*: o corpo tatuado. Florianópolis: UDESC, 2001, p. 124.
[183] SILVA, Ana Cristina Teodoro da. "*Uma foto que não era para capa, se prepara para dar a cara a tapa*". s/e.

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

Não existe um único e seguro método que seja infalível para a análise das imagens. Mas isto não quer dizer que os estudos nessa área sejam pouco desenvolvidos ou careçam de substância; pelo contrário, pois, como assegura Lucia Santaella[184], o estudo das linguagens e dos signos é bastante antigo, sendo que diversas preocupações com os problemas da linguagem podem ser encontradas já no mundo grego.

Não há aqui a intenção de adequar-se a roteiros pré-estabelecidos ou fazer uso acorrentado de conceitos e análises, no entanto, acredita-se que não se pode desprezar os conhecimentos já arrolados por outros estudiosos. Assim, não faz sentido partir do zero quando muitos já trilharam longas caminhadas ou mesmo dedicaram boa parte de seus estudos a problematizar e analisar determinados assuntos ligados à produção e à veiculação de imagens. Dessa forma, foram bastante úteis os escritos de Martine Joly[185], a qual trabalhou pontos relevantes nesta área de pesquisa.

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

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

---

[184] SANTAELLA, Lucia. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.
[185] JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papirus, 1996.
[186] Idem. p. 69.
[187] BARTHES, Rolando "Rhétorique de l'image" apud JOLY, Martine. Op. cit. p. 71.

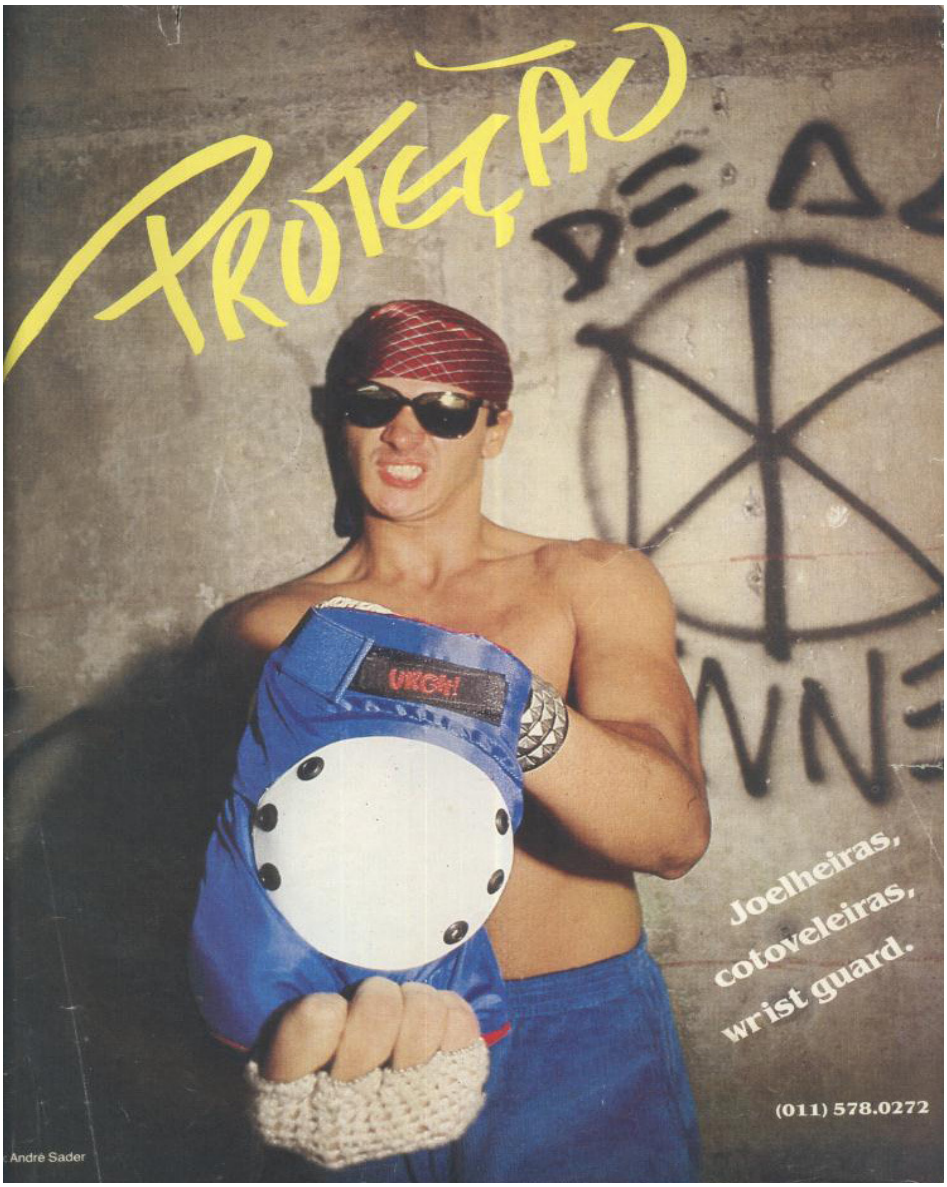

Figura 10: Esta imagem é a reprodução de um anúncio publicitário de uma joelheira usada para a prática do skate. Fonte: Revista *Yeah*!, n.1, 1986.

O anúncio é de uma joelheira para skate, podia ser para patim, patinete ou mesmo bicicleta (uma vez que a figura do skate não aparece na imagem). No entanto, a publicidade foi retirada de uma revista de skate, a "*Yeah*!", o que já justifica a afirmação de ser um anúncio de skate e não de qualquer outra coisa. Além disso, como se pode ler na velcro da parte superior do produto, ela pertence a uma marca chamada "*urgh*!", uma das mais importantes fábricas de objetos para skate na década de 80 do século XX[188].

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

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

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

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

---

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

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

Esta preocupação em entender a publicidade (ou os sistemas de comunicação) mediante a cultura em que circula e a qual faz circular remete aos estudos de Francisco Rüdiger[190]. Este autor, ao traçar a trajetória da pesquisa atual em comunicação, identifica três linhas de força: a economia política, os estudos culturais e os estudos culturais críticos, sendo sua atenção voltada enfaticamente para esta última. Nesse sentido, coloca o autor que a produção cultural nunca tem um sentido único, podendo dar lugar a uma variedade de leituras, no entanto: "as condições de existência do público explicam a função dos bens simbólicos"[191].

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

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

---

[189] Op. Cit. p. 29.
[190] RÜDIGER, Francisco. *Ciência Social crítica e pesquisa em comunicação*: trajetória histórica e elementos de epistemologia. São Leopoldo/RS: Editora UNISINOS, 2002.
[191] Idem. p. 81.

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

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

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

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

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

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

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

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

3.3 – Territorializações do urbano

> Vamos formar um arquivo de skate de nossa era, pois fazemos hoje a história do amanhã e ela deve ser preservada.
>
> *Trecho do Editorial da primeira edição da Revista Yeah!, março de 1986.*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

> O skate apareceu como um desafio à paisagem urbana e hoje (maio de 1986) se estendeu por todos os cantos do país. Acho o skate o esporte mais punk, pois andar de skate é uma anarquia saudável. Você se sente dono da cidade. Cria em cima daquilo que já foi criado. Enfim, inverte tudo o que está parado[194].

---

[193] Idem. p. 13.
[194] Revista *Yeah!* ano 1, n.2, maio de 1986, p. 10.

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

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

Palco de manobras e aventuras do skate, a cidade, desde o início desta atividade – seja nos Estados Unidos ou no Brasil – foi sendo gradativamente conquistada, interpretada, apropriada. Se Nestor Garcia Canclini[195] já vinha alertando sobre a impossibilidade de se colocar uma identidade única para as cidades, demonstrando uma clara preocupação em se trabalhar com o homogêneo quando, na verdade, o que ocorre nas grandes e médias cidades são processos de desagregação das culturas tradicionais em função da ascensão dos mais diversos bandos juvenis (as tribos urbanas de Maffesoli), do multiculturalismo ou mesmo dos meios de comunicação contemporâneos; este estudo corrobora com essa perspectiva descentralizadora, pois os skatistas, pensados como agregações que se apropriam dos espaços públicos e urbanos, colaboram para problematizar e mesmo descaracterizar o pensamento uno e que se quer homogêneo no ato de classificar cidades por uma mesma identidade.

De acordo com o geógrafo Benhur Pinos da Costa[196], não se deve pensar em identidades únicas quando se aborda a questão das cidades, pois quanto maior esta, maior sua diversidade social e suas possibilidades identitárias. A mundialização, as constantes migrações, a rápida circulação de idéias e informações constroem uma heterogeneidade social e urbana que se liga a um plano cosmopolita, no qual as pessoas procuram estar conectadas a fatos, comportamentos, estéticas e valores que circulam em diferentes escalas, o que produz diversas perspectivas de vida e possibilidades de identificação.

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

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

---

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

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

práticas culturais e de subjetivação. Para o filósofo francês Henri Lefebvre[197], 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[198], 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[199].

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

---

[197] LEFEBVRE, Henri. *A revolução urbana*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.
[198] CARLOS, Ana Fani Alessandri. *O espaço urbano*: novos escritos sobre a cidade. São Paulo: Contexto, 2004.
[199] _____. A rua: espacialidade, cotidiano e poder. In: CARLOS, A. F. A. (org.). *O lugar do mundo*. São Paulo, 1996, p. 91.

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

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

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

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

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

Não Acorde a Cidade – Streetskate

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

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

[200] CAIAFA, Janice. *Movimento punk na cidade*: a invasão dos bandos sub. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985, p. 75.
[201] Revista *Overall*, ano 1, número 2, 1985, p. 16.

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

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

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

---

[202] BOLOTA, Fábio. Anos 80. In BRITTO, Eduardo. (org.). *A Onda é Dura:* 3 Décadas de Skate no Brasil. São Paulo: Estação Liberdade, 2001, p. 38.
[203] Revista *Overall*, n.10, 1988, p. 68.

Apesar de Luiza Erundina, sucessora de Jânio Quadros em 1989 na prefeitura de São Paulo, ter legalizado a prática do streetskate, ainda hoje é possível encontrar cidades onde essa prática é proibida por lei, como é o caso de Blumenau, no Estado de Santa Catarina[204]. A proibição do skate como prática urbana, tal como ocorrida em São Paulo, incita questões sobre o direito à cidade e os modos de apropriação desta pelo streetskate. Em uma reportagem intitulada "Dèja Vu ou Jânio Quadros está de volta?", a revista *Tribo Skate* relembra esse episódio da história do skate e comenta outro ocorrido em 1998 no município de Itu, interior de São Paulo.

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

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

---

[204] Guia de Pistas *100% Skate*, 2006, p. 170.
[205] Revista *Tribo Skate*, n. 36, 1988. s/p.
[206] Op. Cit. 1996. p. 96.

> A cidade personifica a lei, a regra, o Estado, a vontade geral, a esfera do público, a submissão do indivíduo diante do poder que representa, simbolicamente, o interesse coletivo. A vida em comum impõe suas regras e a transgressão deve ser punida de forma exemplar para ter o efeito do acatamento à ordem[207].

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[208].

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[209], não são poucos os urbanistas e políticos que, desde o século passado, vêm recorrendo à biologia para explicar suas análises e técnicas de ação. O fato é que se a

---

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

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

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

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

> A metáfora entre o corpo humano e a cidade é mobilizada para justificar a ênfase do urbanismo nas questões de transporte e higiene. Tal ênfase revela-se coerente com a mobilidade de fluxos acentuada pela industrialização e com as estratégias de controle social [..] relacionadas com normas morais[210].

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

> [...] Ao andarmos de street as pessoas nos discriminam, nos tratam como vadios e até já nos chamaram de trombadinhas. Já cansei de ver amigos meus apanhando da polícia nas portas das lojas. É sempre o mesmo sermão: "Isto é coisa para vagabundo que não tem o que fazer", "Meu filho, Deus me livre que eu o veja nessa coisa..." Ao contrário do que eles pensam, skate é um esporte sadio e muitos amigos meus, que trabalham para sustentar a família, também praticam[211].

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

[210] Idem. p. 233.
[211] Revista *Skatin*. n. 10, 1990, p. 12.

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

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

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

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

> O desafio é encontrar picos (lugares) naturais de rua, resultado da engenharia e tecnologia dos centros urbanos, e neles acertar todas as manobras possíveis. Hoje temos de agradecer aos arquitetos e engenheiros que constroem a paisagem do caos urbano para que os skatistas possam transformá-la em playground. Temos de agradecer aos skatistas que transformam as ruas em uma grande pista em todas as partes do mundo. Temos de agradecer a sede de ser diferente que o skatista carrega. Andar de skate. Simplesmente andar de skate é o desafio[213].

[212] Revista *Skatin*, n. 7, 1989, p. 14.
[213] Revista *100% Skate*, n. 59, 2003, p. 14.

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

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

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

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

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

---

[214] Op. Cit. p. 124.
[215] *Guia de Pistas 100%Skate*, n. 2, maio de 2006.

como pode ser observado em recentes cartas publicadas em revistas especializadas – reproduzidas logo abaixo - e com a grande quantidade de lugares específicos construídos para abrigá-lo, revela o desejo de muitos skatistas de estarem livres na cidade. Ao que tudo indica, uma pista de skate nunca irá reproduzir a vivacidade urbana, ou, pra usar uma expressão de Michel Maffesoli[216], "a animação das ruas".

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

> [...] Agora farei de tudo para que as pessoas da minha cidade aceitem o skate, pois os vizinhos e a polícia nos atormentam e nos classificam como marginais[217]. (Trecho da carta de Daniel Araújo Lima, de Nova Lima/MG).

> [...] a polícia entrou na onda, toda hora passava nos olhando como se fôssemos marginais. Cadê o direito de ir e vir que está na legislação? Caras, até em casa sofro repressão, pois meus pais vivem enchendo o saco para abandonar o skate. Mas não vou perder essa guerra nem a batalha[218]. (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 delas[219]. (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 acabou[220]. (Trecho da carta de Fernando dos Santos, de Pereira Barreto/SP)

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

[216] MAFFESOLI, Michel. *A conquista do presente*. Natal (RN): Argos, 2001, p. 200.
[217] Revista *Tribo Skate*, n.48, 1999, p.20.
[218] Idem, p. 24.
[219] Idem, p. 24.
[220] Revista *100% Skate*, n. 89,2005, p. 30.

> nos virem com eles na rua. Nem em praças podemos andar, pois os guardas chamam a polícia[221]. (Trecho da carta de Samir, de Vazante/MG)

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

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

> A ansiedade de todos os skatistas e aficionados de Barcelona era grande para saber o que aconteceria com a prática do esporte mais popular da capital cataluña a partir de primeiro de janeiro de 2006, quando entrou em vigor a "Ordenanza Del Civismo". Trata-se de uma série de novas leis que têm, segundo a prefeitura, o objetivo de eliminar das ruas tudo que possa incomodar os moradores. Proibiram, assim, atividades como skate, grafitti, consumo de álcool, urinar e prostituição, dentre outras. Desde que a Lei do Civismo foi aprovada em Barcelona, ainda no fim do ano passado, skatistas, grafiteiros e milhares de outros jovens indignados se manifestaram contra a ação do governo. Alguns chegaram a comparar as medidas com a época ditatorial de Franco, assustando a população. De acordo com a nova lei, skatistas podem ser multados em 750 até 1500 euros, dependendo de onde estiverem andando[222].

[221] Revista *Tribo Skate*, n.122, 2005, p. 20.
[222] Revista *Tribo Skate*, n.125 , 2006 , p. 34.

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

Em todo caso, a prática do skate de rua lembra em diversos aspectos o legado da Internacional Situacionista, grupo de artistas, pensadores e ativistas europeus que, por volta da metade do século passado, buscava a constituição de novas territorialidades em detrimento ao progressivo esquadrinhamento 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.[223]

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

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

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

> "percurso"). [...] Apesar dos perigos, os *parkours* celebram o caráter artístico dessa aventura urbana. Há coreografia nos movimentos, algo que consideram tão importante quanto a ousadia. É evidente, porém, que eles são seduzidos por riscos e por sua conseqüente adrenalina. Muitos destacam a superação pessoal e a apropriação do espaço urbano entre os motivos que fazem o desafio valer a pena. Desafios, aliás, não faltam. A começar pelas autoridades que não acham graça alguma em ver marmanjos dependurados em patrimônios públicos. "Subir em monumentos sem cercados não é crime. Mas danificá-los é uma infração prevista na lei", pondera a delegada Elizabeth Sato, do 78º Distrito Policial de São Paulo[224].

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

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

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilidade da História pode estar, como coloca Michel Foucault, em seu uso instrumental[225]; pois ela pode ser utilizada para responder ou mesmo fornecer dados para uma melhor compreensão de questões atuais. A prática do skate, hoje tão disseminada pelo mundo e pelo Brasil afora, ainda era um objeto vazio (até onde se sabe) de estudos historiográficos. Em grande parte, esta dissertação tanto procurou preencher esta lacuna quanto vislumbrar a construção de novos objetos na pesquisa em História.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

•

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

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

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

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

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

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

FONTES

- Vídeo-documentário:

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

- Entrevistas:

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

- Cesinha Chaves

- *Livro*:

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

- Guias:

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

- Revistas e jornais:

- Revista *Esqueite*, nº1, 1977.

- Revista *Brasil Skate*, nº1, 1978.

- Revista *Overall* (de 1985 a 1988)

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

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

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

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

- Revista *Isto É*, n. 1824, 2004.

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

- *Times Magazine*, 1999.

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

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

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

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

_____. *Culturas híbridas*: estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

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

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

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

_____.A rua: espacialidade, cotidiano e poder. In: CARLOS, Ana Fani Alessandri. (orgª.). *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. UFGRS, 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. Petrópoles: Vozes, 1987.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

MAGNANI, José Guilherme Cantor. "Quando o campo é a cidade: fazendo antropologia na metrópole". In: MAGNANI, J. G. C. & TORRES, L. (orgs.). *Na Metrópole*: textos de antropologia urbana. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, Fapesp, 2000.

MARCOS, Napolitano. A História depois do papel. In PINSKY, Carla Bassanezi (org). *Fontes Históricas*. São Paulo: Contexto, 2005.

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

MONTEIRO, Marko Synésio. Moda e antropologia: pressupostos teóricos. In: *Moda, Comunicação e Cultura*: um olhar acadêmico. São Paulo: Arte & Ciência; NIDEM – Núcleo Interdisciplinar de Estudos da Moda/ UNIP; FAPESP, 2002.

NEEDELL, Jeffrey D. *Belle époque tropical*: sociedade e cultura de elite no Rio de Janeiro na virada do século. São Paulo: companhia das letras, 1993.

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

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

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

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

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

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

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

_____. A vitória de Antígona sob o signo de Babel: a cidade brasileira dessacralizada. In: PESAVENTO, Sandra Jatahy. (orgª). *Escrita, linguagem, objetos*: leituras de história cultural. Bauro/SP: EDUSC, 2004.

_____. Muito além do espaço: por uma história cultural do urbano. *Estudos Históricos*. Rio de Janeiro, vol. 8, n. 16, 1995.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

www.dogtownmovie.com

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

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

www.brasilskate.com.br

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

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

www.revistatrip.com.br

www.barulhorecords.com.br/duduSKT2.htm

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

www.suigeneris.pro.br/literatura_variedades15.htm

306.1 Brandão, Leonardo
B817c

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

138 p.

Orientador: Prof. Dr. João Carlos de Souza

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

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