

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA**

**Skateboard para além do esporte:
manifestação social e movimento cultural**

BRASÍLIA
2011

GIUSLAINE DE OLIVEIRA DIAS

Skateboard para além do esporte: manifestação social e movimento cultural

Dissertação apresentada para o curso
de Ciências Sociais com habilitação
em Sociologia – Bacharelado da
Universidade de Brasília.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Christiane
Machado Coelho.

BRASÍLIA
2011

Skate Paradise

“Acordo skate

Só penso skate

Não vou para escola

Não jogo bola

Não escovo os dentes

Não como nada

Só pego o skate

E pulo escada

Vou fazer tudo o que for preciso

Para encontrar, buscar meu paraíso

O skate é: meu paraíso

O skate é: meu paraíso

O skate é: meu paraíso

O skate é: meu paraíso

Skate Paradise”

(Caballero)

Agradecimentos

À minha família, sobretudo a minha mãe, por sempre incentivar meus estudos e também ao meu pai por crer em meu potencial.

Aos meus interlocutores, pois sem a cooperação deles esta pesquisa não seria possível: a galera do Skate.

Um agradecimento mais que especial a George Breno Costa Faria e Vinícius de Azevedo, os quais contribuíram imensamente para realização deste trabalho.

Sumário

| | |
|---|------------|
| Resumo | 09 |
| Introdução | 10 |
| Capítulo I: Considerações Metodológicas e Técnicas de Pesquisa | 15 |
| Capítulo II: Contextualização Histórica | 20 |
| Uma retrospectiva da origem do skate | 20 |
| Skate no Brasil | 34 |
| Capítulo III: Conceitos Fundamentais | 45 |
| Skate: uma atividade de lazer; uma atividade esportiva | 45 |
| Capítulo IV: Objeto, Problema e Hipótese de Pesquisa | 53 |
| Skate: uma identidade, um estilo de vida..... | 53 |
| Capítulo V: A Cidade Modernista | 59 |
| Brasília | 59 |
| Skate em Brasília | 66 |
| Capítulo VI: As modalidades, os equipamentos, as marcas, as mídias | 79 |
| O skate e suas diferentes modalidades..... | 79 |
| As novas tecnologias dos equipamentos, a importância das mídias para o desenvolvimento do skate e as marcas presentes no imaginário dos skatistas | 89 |
| Capítulo VII: Os espaços de convívio e os usos do espaço público | 97 |
| O Setor Bancário Sul | 97 |
| A Skate Park do Núcleo Bandeirante..... | 109 |
| Conclusão | 120 |
| Referências Bibliográficas | 123 |
| Outras Fontes | 128 |
| Anexos..... | 129 |
| Anexo I: Imagens..... | 130 |
| Anexo II: Roteiro de Entrevista - Empresários | 171 |
| Anexo III: Roteiro de Entrevista - Associações | 173 |
| Anexo IV: Questionário | 175 |
| Anexo V: Gráficos | 183 |

Tabelas

| | |
|--|-----------|
| Tabela I - Características das Pistas Públicas de Skate do DF | 68 |
| Tabela II - Perfil dos Atletas de Brasília | 77 |
| Tabela III - Posição em relação ao skate | 86 |
| Tabela IV – Manobras que utilizam as mãos | 86 |
| Tabela V – Manobras de solo | 87 |
| Tabela VI – Grind’s..... | 88 |
| Tabela VII - Aéreos/ Grab’s..... | 88 |

Figuras

| | |
|-------------------------|-----------|
| Figura I | 22 |
| Figura II | 25 |
| Figura III | 30 |
| Figura IV | 32 |
| Figura V | 33 |

Gráficos

| | |
|--------------------|-----|
| Gráfico I | 99 |
| Gráfico II..... | 100 |
| Gráfico III | 100 |
| Gráfico IV..... | 101 |
| Gráfico V | 102 |
| Gráfico VI..... | 103 |
| Gráfico VII | 106 |
| Gráfico VIII | 106 |
| Gráfico IX..... | 109 |
| Gráfico X | 110 |
| Gráfico XI..... | 111 |
| Gráfico XII | 111 |
| Gráfico XIII | 112 |
| Gráfico XIV | 113 |
| Gráfico XV | 114 |
| Gráfico XVI..... | 116 |
| Gráfico XVII | 116 |
| Gráfico XVIII..... | 119 |

Resumo

Esta pesquisa tem como campo de problemática analisar questões relacionadas à cultura, as esferas de sociabilidade, as inter-relações sociais no universo do skate, as relações entre os skatistas do Distrito Federal e os espaços da cidade. É possível perceber o skate como um elemento de expressão sócio-cultural, cada vez mais difundido no país, o qual possui grande influência na cultura da juventude contemporânea. Ao andar pelas ruas da cidade percebe-se que este grupo social possui semelhanças em seu modo de se vestir, estilos musicais, discursos, composição corporal, movimentos e gírias. Diria que o grupo se identifica através de elementos presentes em suas vivências cotidianas. Nesse sentido, problematizo suas trajetórias, práticas, identidades, seus códigos e discursos. Interessa-me perceber os processos que engendram a socialização e a formação de identidades no interior desse grupo.

Introdução

Este estudo tem como proposta apresentar informações acerca do universo social do skate. A escolha do tema da pesquisa justifica-se pela aproximação que tive com o skate nos últimos anos. Tal fato me permitiu lançar um olhar curioso para o modo como essa prática se difundiu pelo mundo afora e de como o skate movimenta um enorme mercado¹, que envolve tanto a realização de grandes eventos, televisionados ao vivo, quanto à comercialização de peças de vestuários e equipamentos.

Por ter certo fascínio pelos esportes radicais, há algum tempo, consumo produtos como revistas, programas, músicas, roupas deste universo, além de conhecer muitas pessoas que praticam esses esportes. Portanto, por muitas vezes, tive a oportunidade de transitar entre os espaços destinados as atividades consideradas de risco, como por exemplo, escalada, rapel, hope jump, rafting, corda bamba em altitude, bike, skate, surf e wakeboard. Esta familiarização com esses espaços e com as pessoas que ali transitam foi de importância fundamental para que eu pudesse despertar o interesse sociológico de investigar o universo do skate e percebê-lo como um elemento de expressão sócio-cultural que possui grande influência na cultura da juventude urbana contemporânea.

O intuito desta pesquisa é promover uma reflexão orientada para a compreensão do skate como uma prática urbana, como uma atividade que mistura o risco e a aventura ao lúdico e ao lazer, como um esporte, como uma identidade e como um estilo de vida particular. A partir das trajetórias dos atores, de suas formações e configurações dadas pela constituição de um gosto específico, procuro entender questões relacionadas à cultura, as esferas de sociabilidade, as inter-relações sociais no universo do skate, as relações entre os skatistas e os espaços, além de problematizar a formação da identidade cultural deste grupo e a composição de um estilo de vida particular.

Atualmente, a evidência do corpo, é percebida pela construção de elementos de coerção e controlê sociais que agem na direção da conformação do corpo a um modelo. A educação do corpo, desde a infância, se manifesta como o contexto privilegiado para o *processo civilizatório*, o qual impõe aos indivíduos das sociedades urbanizadas, o exercício de um intenso autocontrolê das pulsões e necessidades corporais. O culto ao corpo e os investimentos sobre o mesmo encontram-se, de certa forma, exacerbados. Em decorrência deste fenômeno, é possível notar que a quantidade de praticantes de

¹ Conforme pesquisa da Board-Trac de 2004 estima-se que a indústria do skateboard movimenta em torno de \$2,41 bilhões de dólares.

atividades físicas vem aumentando consideravelmente nas últimas décadas. Contudo, existe uma série de outros fatores que também contribuem para a propagação destas atividades, como o aumento do tempo livre, a crescente valorização do lazer, do lúdico e do prazer na sociedade contemporânea.

O desporto é assunto recente na Sociologia, mas a partir da segunda metade do século XX, alguns pesquisadores passaram a dispensar maior atenção às manifestações esportivas. Podemos citar as contribuições teóricas de alguns pensadores, em especial as de Pierre Bourdieu e Norbert Elias. As obras desses intelectuais propiciaram a abertura de um novo campo. Através dos estudos da dimensão social dos esportes, esses autores possibilitaram o surgimento de uma abordagem que fornece uma interpretação fecunda das diversas manifestações da realidade social.

Observa-se, atualmente, um aumento expressivo de manifestações esportivas que passaram a ser denominadas como “esporte radical”. Estes esportes propõem atividades diferenciadas dos esportes tradicionais e, a cada dia, ganham mais espaço em diferentes partes do mundo, principalmente, nos países Ocidentais. A lógica dos esportes radicais foge ao modelo dos esportes institucionalizados e adquirem um caráter subversivo. Enquanto à prática do sistema dominante do esporte tenta pressionar as atividades para que se enquadrem em regras burocraticamente definidas, de modo que sejam universalizadas, homogeneizadas e controladas, os esportes radicais revelam uma tendência para a valorização de outros princípios, tais como, o elemento estético no esporte, a criatividade, a ousadia, a improvisação, o espontâneo, o arriscar-se, e não o padrão. Dessa forma, incorporam-se a essas práticas a música, a arte, a expressão corporal, o estilo, o impensável, o improvável, o inusitado. Ao analisarem o surgimento dessas novas modalidades esportivas, José Roberto Cantorani e Luiz Alberto Pilatti², defendem a seguinte idéia: “Se os esportes são um meio de se escapar da pressão comportamental imposta pela sociedade, os esportes radicais talvez tenham se proliferado por se apresentarem como meio de se escapar da ordem imposta pelo próprio esporte”³. Os esportes radicais espalharam-se pelo mundo, recebendo adesão, prioritariamente, do público juvenil e caracterizando-se como um estilo de vida.

Essas atividades também requerem novos espaços de exercício, os quais não correspondem aos tradicionalmente elaborados para a prática esportiva. Segundo

² CANTORANI, José Roberto Herrera & PILATTI, Luiz Alberto. *O nicho dos esportes radicais: um processo de civilização ou descivilização?* In: *VI Simpósio Internacional Processo Civilizador: “História, Educação e Cultura”*. Faculdade de Ciências e Letras – UNESP, nov/2001. p. 264 – 272.

³ Idem. p. 272.

Ricardo Ricci Uvinha⁴, apesar de haver uma enorme variedade de esportes radicais, as modalidades praticadas nas cidades se destacam, devido tanto à quantidade de adeptos quanto ao mercado que movimentam. Nos espaços urbanos do Brasil, a difusão de atividades como o skate, o *roller* (patim), a *bike* (bicicleta) e o parkour (arte do deslocamento – atividade cujo princípio é mover-se de um ponto a outro o mais rápido e eficientemente possível, usando principalmente as habilidades do corpo humano) tem sido visível nas últimas décadas. Entretanto, parece haver certo destaque ao skate em relação às demais, que pode ser percebido pela existência de inúmeras mídias sobre skate, como programas de TV, filmes, incontáveis *blogs* e páginas da web, além de diversas revistas e *zines* especializadas. Pode-se relacionar este enorme destaque midiático ao skate, entre outros motivos, a importante participação de atletas brasileiros que compõe o roll de campeões mundiais – Bob Burnquist, Sandro Dias “Mineirinho”, Rodil de Araújo Jr., Carlos de Andrade, Rodrigo Meneses, entre outros – e também ao fato de o skate ser o segundo esporte mais praticado no Brasil⁵. Sua popularidade é tão notável que levou a aprovação da lei proposta pelo Deputado Estadual Alberto Hiar⁶, que criou o dia do skate (03 de agosto) no Estado de São Paulo. Outro dado que chama a atenção é o fato de o skate poder se tornar o esporte mais praticado do século XXI⁷.

No presente trabalho, busca-se uma aproximação entre as culturas juvenis que remetem a uma forma de sociabilidade singular entre os skatistas. Dada as especificidades que a prática do skate incute nos processos de construção das identidades e identificações de determinados jovens, podemos dizer que eles são agenciadores de ações, portadores de valores, símbolos e significados específicos adquiridos a partir de suas vivências e representações nos contextos urbanos. Portanto, busca-se verificar em que medida o espaço urbano moderno influencia as práticas sociais que diferenciam e singularizam a vida cotidiana na cidade, construindo um discurso próprio dos skatistas. Refiro-me a mapear as representações, comportamentos e práticas dos skatistas que utilizam os espaços das cidades, identificando suas formas de sociabilidade.

O foco recai na relação dinâmica que se traduz pelas sociabilidades que se estabelecem, nos usos e percepções dos espaços urbanos, ou seja, quer-se analisar como

⁴ UVINHA, Ricardo Ricci. *Juventude, lazer e esportes radicais*. São Paulo: Manole, 2001, p. 22.

⁵ Época São Paulo – 21/06/2011

⁶ Revista *100% Skate*, n. 79, 2004, p. 86

⁷ Esta informação foi vinculada por redes de televisão no início do ano 2000 e divulgados pela Organização Mundial de Saúde (OMS).

os skatistas significam os espaços que percorrem na cidade de Brasília e verificar como se moldam os estilos de vida, os produtos e construtos das relações humanas que constroem sentidos comuns. Acredita-se que as relações são determinadas no espaço e tempo próprios da cidade, pois é nessa interação que se moldam as representações e práticas sociais. Nesse sentido, a questão que busco investigar é se existe um discurso próprio dos skatistas construídos nas relações no interior do grupo e entre o grupo e as espacialidades, que configuram comportamentos e práticas sociais específicas entre os skatistas.

Brasília, a Capital do país, completou recentemente 50 anos. É uma cidade jovem, contudo, já adquiriu status de uma das maiores metrópoles do Brasil⁸. A área Metropolitana de Brasília é composta pelo Distrito Federal/DF que compreende o centro da cidade (Plano–Piloto) e os centros urbanos que se organizam em seu entorno, também denominados de cidades satélites, além de dez municípios⁹ funcionalmente interligados à Capital. Brasília guarda singularidades que a levou a ser mundialmente reconhecida: a cidade planejada, construída, modernista, patrimônio da humanidade, a cidade que não possui esquina e em que quase sempre se pode avistar o céu e o horizonte. A cidade onde seus habitantes não se encontram por entre as ruas, mas parecem desaparecer na imensidão de seus espaços vazios, a cidade onde se decretou a *morte da rua*¹⁰ e se sinalizou a “frieza” de sua população.

Atualmente, existe uma infinidade de textos que se propõem a contar a história desta jovem cidade, assim como problematizar suas particularidades. Tais estudos foram desenvolvidos por pesquisadores de diferentes áreas, sendo, inclusive, publicados diversos estudos de natureza interdisciplinar. No caso desta pesquisa, trata-se de por em foco a cidade vivenciada pelos skatistas. Busco pensar as lógicas que operam na dinâmica deste grupo, na sua relação entre si, e com os espaços urbanos. Desse modo, procurarei desenvolver a problemática resultante da interação entre os skatistas e os espaços construídos e analisar em que medida os espaços urbanos de Brasília condicionam as relações sociais. Ademais, procuro entender como os skatistas significam estes espaços.

⁸ PAVIANE, Aldo et al. *Brasília 50 anos: da capital a metrópole*. Brasília Editora UnB, 2010, p. 14.

⁹ Luziânia, Cidade Ocidental, Novo Gama, Santo Antonio do Descoberto, Formosa, Cristalina, Valparaizo de Goiás, Padre Bernado, Planaltina de Goiás e Águas Lindas de Goiás

¹⁰ HOLSTON, James (2005) [1993] “*A Morte da Rua*”. In *A cidade modernista. Uma crítica de Brasília e sua utopia*. São Paulo: Companhia das Letras

Brasília já foi tema de poemas e músicas, foi descrita em histórias literárias, problematizada em trabalhos acadêmicos que investigavam sua influência no Rock Nacional no estudo de Jesse Wheeler (2007), a ocorrência de participação de jovens das classes médias em crimes violentos na pesquisa de Stella Grossi (2002), a lógica da segregação que opera a favor de uma grande estratificação da população da cidade, em artigo publicado por Brasilmar Nunes (2007), entre outros temas. Entretanto, pouco se tem investigado sobre as práticas urbanas que se desenvolvem entre suas ruas. É nesse sentido que este trabalho visa trazer sua contribuição. O estudo da prática do skate pode se constituir em uma importante fonte para acessar o modo como a juventude tem estruturado suas relações, como estabelecem suas redes de contatos e de como se apropriam dos espaços da cidade. O conhecimento dessas informações abre a possibilidade de decifrar algumas práticas culturais através do cotidiano de ações e representações de seus atores no espaço urbano.

Nesse sentido, a presente pesquisa será organizada em sete capítulos, sendo que o primeiro apresenta as discussões acerca das metodologias e das escolhas das técnicas de pesquisa utilizadas. No segundo capítulo procurei demonstrar a origem do skate e os acontecimentos que se tornaram referências para a prática. O terceiro capítulo traz a discussão teórica, abordo autores e obras que examinam questões relacionadas aos esportes, ao gosto, a formação do habitus e do campo. O quarto capítulo oferece a problematização conjuntamente com o objetivo e as questões de pesquisa. Dou continuidade às discussões teóricas acerca do estilo de vida e a formação de identidades. Já no capítulo cinco examino a relação da cidade de Brasília com as questões da modernidade, além de descrever como a prática do skate se desenvolveu na cidade e quais são suas especificidades. O sexto capítulo visa apresentar características do universo do skate, suas modalidades, a importância da tecnologia para o desenvolvimento da prática e também questões relacionadas às marcas e as mídias. O sétimo e último capítulo é onde examino a trajetória social dos sujeitos da pesquisa através da análise dos dados da pesquisa de campo.

Parto das vivências nos locais de treino dos atletas, nos campeonatos e eventos. Utilizando-me de uma perspectiva antropológica, na qual pretendo compreender o conjunto de disposições e capitais dos skatistas. Sirvo-me de alguns aspectos das teorias de José Machado Pais, Michel Maffesoli, Nobeit Elias, Pierre Bourdieu, entre outros, para fundamentar o estudo.

Capítulo I: Considerações Metodológicas e Técnicas de Pesquisa

Esta pesquisa possui o enfoque predominantemente qualitativo, seguindo uma corrente epistemológica, a qual entende que o estudo da realidade social não acontece por meio da compreensão de fatos, algo que pode se tornar objetivo e quantificável. O que se busca é a compreensão de fenômenos sociais. A pesquisa qualitativa busca compreender o fenômeno pelo sentido de suas inter-relações, constituído de significados. Acredita-se que esta metodologia pode melhor esclarecer a complexidade e a dinamicidade presentes no objeto de investigação em questão, particularmente ao interesse de compreender as vivências e representações dos skatistas de Brasília.

É importante ressaltar que a pesquisa qualitativa não implica a impossibilidade de instrumentos que coletam dados quantificáveis; ela representa uma postura epistemológica que define o processo de construção e exploração do problema, assim como de discussão e análise dos resultados da pesquisa (Richardson, 1999).

Para Demo (2001), González Rey (2002) e Minayo (2000), a pesquisa com abordagem qualitativa privilegia a profundidade e a intensidade dos fenômenos e dos dados em oposição à extensão e generalização dos resultados da abordagem quantitativa. A pesquisa qualitativa é não-linear, não se esgota na dimensão externa dos fenômenos e considera complementar e essencial tanto qualidade quanto quantidade. Porém, não exige um número extenso de sujeitos participantes na pesquisa, justamente por objetivar conhecer o complexo e o diferenciado como parte de um todo. Com isso, possibilita a leitura analisando o antagonismo, a ambigüidade, o conflito, as relações entre grupos sociais e no interior deles, e o inter-relacionamento dos fenômenos.

Dentre as características básicas que configuram a pesquisa qualitativa, destacam-se algumas que são particularmente relevantes para esta pesquisa: o fator interação, considerar a subjetividade dos sujeitos, possibilitar a compreensão da dinâmica interna do objeto de pesquisa, bem como favorecer a compreensão dos resultados individualizados e não específicos. Na tentativa de conhecer o fenômeno da prática do skate e investigar a relação entre o grupo, os espaços e a identidade dos jovens de Brasília, foi entendido que a pesquisa qualitativa e a utilização do método etnográfico, possibilitariam as melhores opções na obtenção de um estudo mais profundo acerca de uma realidade específica, como é o caso destes jovens que praticam skate.

É ancorada nesta perspectiva de pesquisa que analiso o material empírico e que balizo meus referenciais teóricos, sempre atenta às contingências e peculiaridades dos sujeitos jovens em questão, das práticas culturais criadas e vivenciadas por eles e pelos processos de socialização presentes. Procura-se também, mapear os locais de prática na cidade de Brasília, identificar as possibilidades de interação social através da prática do skate e os aspectos que formam a identidade dos atores.

A pesquisa qualitativa possui como uma de suas características um período exploratório, no qual o pesquisador se familiariza com o contexto onde será realizada a pesquisa, para então, a partir desta familiarização contextual, definir mais claramente o campo de estudo e os participantes da pesquisa. A pesquisa etnográfica nos possibilita realizar a aproximação com o outro. Gilberto Velho dá suporte a esta idéia quando afirma que:

[...] a tradição antropológica traz, entre outras características, a valorização do trabalho de campo com o contato próximo, direto e relativamente prolongado com grupos, comunidades e segmentos sociais. Pretende-se, com isso, ir além da superfície e das aparências, procurando captar os significados da ação social e buscando perceber as visões de mundo que se associam à identidades e desempenhos (VELHO, 1975: 45).

Outro autor que ressalta o valor da etnografia como um procedimento de apreensão do “real”, é o antropólogo José Magnani:

Por último cabe assinalar que o método etnográfico não se confunde nem se reduz a uma técnica; pode usar ou servir-se de várias, conforme as circunstâncias de cada pesquisa; ele é antes um modo de acercamento e apreensão do que um conjunto de procedimentos. Ademais, não é a obsessão pelos detalhes que caracteriza a etnografia, mas a atenção que se lhe dá: em algum momento, os fragmentos podem arranjar-se num todo que oferece a pista para um novo entendimento [...] Assim, o que se propõe inicialmente com o método etnográfico sobre a cidade e sua dinâmica é resgatar um olhar de perto e de dentro capaz de identificar, descrever e refletir sobre aspectos excluídos da perspectiva destes enfoques que para efeito de contraste, qualifiquei como de fora e de longe (MAGNANI, 2002: 17).

Segundo Geertz, para compreender o outro, não é necessário apenas observá-lo, ou entrevista-lo rapidamente. Existe um processo muito maior que estes procedimentos. É necessário inserir-se em seu mundo, vivenciar seu cotidiano, penetrar em seu

universo. Para Stigger, a observação “consiste – em linhas gerais – na vivência do investigador no contexto que pretende investigar, por um longo período” (STIGGER, 2002: 8).

Desde a segunda metade do ano de 2009 venho desenvolvendo a pesquisa entre os praticantes de skate na cidade de Brasília. É importante esclarecer que o trabalho de observação foi favorecido pela existência anterior de laços sociais com determinados atores que já estavam inseridos no meio social em que se deu a investigação. Esse contato com amigos, colegas e conhecidos me facilitaram a entrada no campo. Além disso, esses colaboradores foram participativos em me responder diversos questionamentos. Provavelmente, se não houvesse a participação desses colaboradores, a minha inserção do campo teria sido outra, o que poderia ter alterado a coleta das informações. As observações de campo foram realizadas nos locais de prática e também em alguns campeonatos de skate que ocorreram na cidade (dois no Parque Ermida Dom Bosco, um na Skate Park do Núcleo Bandeirante e um no Setor Bancário Sul), sendo que se deu maior ênfase nas visitas ao Setor Bancário Sul e a Skate Park do Núcleo Bandeirante. Igualmente tive a oportunidade de participar de algumas das reuniões das Associações do DF e Entorno, enquanto discutiam os termos do Estatuto da Federação de Skate do Distrito Federal e Entorno – FSKTDF e votavam para eleger uma chapa para entidade.

Para analisar a formação de identidade social dos jovens que praticam skate em Brasília, busca-se dar conta da variedade dos discursos e seus emissores. Os dados desta pesquisa constituem-se em fontes orais, por meio da realização de entrevistas semi-estruturadas. A utilização dessa técnica de entrevista se deu devido à crença de que ela possibilita maior interação com os informantes. No total, foram realizadas quatro entrevistas, sendo que em três delas, buscou-se estabelecer contato com empresários locais que mantêm lojas especializadas em vendas de produtos de skate (skateshop). O intuito era o de investigar as características do mercado de skate em Brasília. Todas as três entrevistas foram efetivadas nas próprias lojas, e de uma forma geral, os entrevistados foram receptivos ao serem questionados sobre o interesse em participar da pesquisa. A última entrevista foi realizada com um membro da Associação de Skate da Capital, em uma residência na cidade do Lago Norte, onde ele trabalha como produtor cultural. Os relatos dos entrevistados foram gravados em *MP3* e passados para a forma de texto escrito, via transcrição, com exceção de uma entrevista em que ocorreu uma falha no equipamento de gravação. Na ocasião a pesquisadora fez anotações no diário

de campo. A transformação dos dados coletados em resultados de estudo envolve a utilização de determinados procedimentos metodológicos para sistematizar, categorizar e tornar possível sua análise.

Além das entrevistas semi-estruturadas, foram aplicados 20 (vinte) questionários, o qual era composto por 40 (quarenta) questões, sendo que 24 (vinte e quatro) questões eram do tipo múltipla escolha e 16 (dezesesseis) do tipo aberta¹¹. Dez dos questionários foram aplicados no Setor Bancário Sul. Eles foram distribuídos aleatoriamente entre os freqüentadores do local numa noite de sexta-feira. Pela própria característica do espaço, no qual os praticantes ficam espalhados entre grupos nas arcadas do prédio, não houve dificuldade para angariar colaboradores. Acredita-se também, que o fato de um skatista renomado da cidade ter aceitado colaborar com a pesquisa, tenha influenciado a decisão de outros skatistas em participarem. Os dez questionários restantes foram aplicados na skate park do Núcleo Bandeirante em dias variados. Seis foram aplicados numa noite de quinta-feira e os outros quatro na manhã do sábado da mesma semana. Diferentemente do que aconteceu no Setor Bancário Sul, nesse local foi mais difícil conseguir aplicar o instrumento de pesquisa. Primeiro pelas próprias condições do tempo, já havia iniciado o período chuvoso na cidade, e, portanto, não havia “*sessions*” de skate na pista. Segundo, pela própria configuração do espaço da skate park, o que dificultava minha aproximação com os praticantes. Além disso, muitos skatistas, principalmente, os mais jovens, alegaram estarem com preguiça em responder o questionário. A escolha desses espaços para a realização da pesquisa de campo e para a aplicação dos questionários foi por acreditar que esses locais são representativos na prática do skate no Distrito Federal.

Outro ponto que contribuiu para obtenção de dados foi o material pesquisado sobre a história do skate. Fontes importantes como os vídeos-documentários “Dogtown and Z-Boys – Onde Tudo Começou” (2001) e “Vida Sobre Rodas” (2010), além das muitas revistas especializadas, sites e bolgs que me auxiliaram para o desenvolvimento e formatação deste estudo. Ao longo destes dois anos e meio, pude desenvolver um cronograma de atividades, sendo que o primeiro passo se deu através da revisão bibliográfica disponível. O segundo passo foi à realização das entrevistas semi-estruturadas, o terceiro, a transcrições dessas entrevistas. O quarto passo foi à inserção no campo de maneira mais “aprofundada”, de forma que se realizou diversas visitas

¹¹ Uma versão completa do questionário pode ser consultado no anexo IV.

sistemáticas nos locais de prática. O quinto passo se concretizou com a aplicação dos questionários, e o sexto passo se deu pela análise de conteúdo, tanto dos questionários, quanto das entrevistas. A pesquisa foi desenvolvida por meio da observação dos grupos de skatistas que freqüentam os locais de prática (enquanto espaço físico, social e simbólico delimitado), que a partir de suas atividades, transformam esses locais em seus lugares de vida e acabam por estabelecerem ligações com a cidade.

Capítulo II: Contextualização Histórica

Uma retrospectiva da origem do skate

O skate na sua denominação mais geral é uma prancha sobre rodas. Segundo *Michael Brooke*¹², a origem do skate esta associada às *scooters*, caixas de laranja fixadas a uma madeira com rodas e que serviam como meio de locomoção entre os jovens estadunidenses no início do século passado. Outro pesquisador norteamericano, *Rhyn Noll*¹³, afirma em seu livro “Skateboard retrospective” que o primeiro skate foi patenteado em 1939. Ele era formado por um *shape* (prancha de madeira), ligado a dois eixos munidos de quatro rodas. Contudo, a origem do skate é fonte de muitas controvérsias, por isso, ressalto que aqui não se pretende elaborar um retrato completo da história do skate, mas sim levantar alguns aspectos que remontam o seu surgimento, além de investigar algumas questões que influenciam a sua prática nos dias atuais.

Nesse sentido, a primeira parte desta pesquisa, será escrita a partir de dados secundários, através da análise de vídeos-documentários, revistas especializadas e informações colhidas na internet. Para tanto, foram eleitos dois diferentes vídeos-documentários com o intuito de instigar algumas discussões acerca da cultura, das representações, práticas e apropriações do skate. O primeiro documentário refere-se a um vídeo norteamericano do ano de 2001, que se chama “Dogtown and Z-Boys – Onde Tudo Começou”, o outro filme é nacional, se chama “Vida Sobre Rodas” e foi lançado no ano de 2010.

No vídeo “Dogtown and Z-Boys – Onde Tudo Começou” podemos ouvir relatos e notícias dos primórdios do skate nos Estados Unidos. Para esta pesquisa a análise deste documentário é essencial, pois através de sua narrativa é possível identificar momentos de evolução no esporte, centrados em fatos significativos que influíram de forma definitiva a prática atual do skate. Segundo os dados apresentados no filme o skate já era praticado no final da década de 1950 em Malibu. Nesta fase o skate tinha a forma de uma prancha de surf e as manobras realizadas também eram baseadas neste esporte. “No ano de 1963 o skate começou a surgir como um esporte alternativo para adolescentes norte-americanos. Fábricas da Califórnia, como a Makaha, Hobie e Jacks

¹² BROOKE, Michel. *The concrete wave: the history of skateboarding*. EUA: Warwick House Publishing, 1999.

¹³ NOLL, Rhyn. *Skateboard retrospective*. EUA: Schiffer Book, 2000.

começaram a formar equipes á medida que surgiam as provas. Muitos dos primeiros campeões começaram a dar ao esporte uma estética de estilo. Por um breve período o skate ganhou popularidade nacional. “Mas ele teria vida curta e em 1965 o skate já era. Da noite para o dia o jovem esporte desapareceu”. Por isso, ao se referir a esta época, o skate era tratado como uma prática pouco difundida e vista mais como um modismo, como mais uma das brincadeiras de crianças que logo iria passar. O desaparecimento do skate foi tão considerável que era quase impossível se comprar um skate novo, e os praticantes mais assíduos fabricavam seus próprios “carrinhos” a partir de peças de patins e pedaços de madeira.

Embora a prática do skate seja recente ela se proliferou por todo mundo. Conforme pesquisa realizada em 2009 pelo Instituto DATAFOLHA há cerca de 3.863.981 skatistas no Brasil. Deste contingente, 10% são do sexo feminino, 61% têm idade entre 11 a 20 anos, 42% são da classe A e B, 33% da classe C e 25% estão distribuídos entre as classes D e E. A região sudeste apresenta a maior concentração de skatistas, são 48% seguida por 23% da região Sul, 18% do Nordeste e 14% do Centro – Oeste.

O surgimento de tal modalidade pode ser associado a processos de transformações de comportamentos, bem como promotora de alterações nas relações sociais entre seus atores através da criação e recriação de novas práticas sociais que podem ser associadas ao esporte, ao lazer, ao prazer, a competição, ao risco e a aventura. Contudo, a trajetória do skate é perpassada por muitas rupturas e inovações e nos mostra histórias de superação, coragem, amizade e determinação de jovens que se mantinham unidos através da prática do skate.

O skate surgiu nos Estados Unidos e sua origem esta intimamente relacionada com a prática do surf. No documentário “Dogtown and Z-Boys – Onde Tudo Começou” esta relação é bem retratada. O filme se passa numa região conhecida como *Dogtown*, situada na costa oeste de Los Angeles, próxima a mítica rota 66, no Estado da Califórnia. *Dogtown* era composta por três comunidades praianas: pela parte sul de Santa Monica, Venice e Ocean Park. Segundo os depoentes, existia uma linha invisível de demarcação, que seguia do norte de Santa Monica até a parte sul, onde ficava *Dogtown*. Esta linha demarcava a parte rica que era o norte da cidade e o sul que era parte pobre. Enquanto os informantes descreviam *Dogtown* foi possível identificar em suas falas elementos que demonstravam as características do local: “foi à última grande

favela à beira mar”, “não era uma praia onde as pessoas passam férias”, “um lugar onde você tinha que ter olhos nas costas”, “era suja, nojenta”.

Entretanto, nem sempre havia sido assim. Perto da virada do século XIX “o incorporador Abbot Kinney decidiu criar uma comunidade similar às européias. Esta comunidade deveria ser direcionada para a arte, cultura e diversão. Desta idealização surgiu Venice na Califórnia, um local com canais, gôndolas e até uma réplica em tamanho real da praça italiana que inspirou Kinney. A costa que abrangia *Dogtown* era repleta de parques de diversões e ficou conhecida como a Coney Island do Oeste”. Com o passar do tempo o único parque que permaneceu foi o “Pacific Ocean Park” – P.O.P, localizado na fronteira entre Venice e Santa Monica, sobre o velho píer Lick que era o epicentro de *Dogtown*. Mas em meados dos anos de 1960 o P.O.P também fechou e a área costeira ficou decaída e degradada. Logo aquele lugar se tornou “terra de ninguém” e passou a ser visitada por delinquentes, drogados, artistas e surfistas.

Foi neste local que alguns surfistas/skatistas fizeram sua história e revolucionaram o skate. Conforme anuncia o vídeo, “*Dogtown* não era um lugar consagrado do surf popular”. Na verdade, nesta época, (década 1970) o surf não era bem visto pela sociedade e de um modo geral ele era banido. *Dogtown* aparecia neste cenário apenas como um “recanto costeiro em ruínas, habitado por surfistas de bairrismo agressivo e de mau comportamento”. Como demonstra a figura I, o uso de grafismos era comum para demarcar espaços marcados e delimitados dentro da região de *Dogtown*. Aquele grupo de surfistas não permitia intrusos em sua área e os avisos eram claros: “*Death to invaders*” (morte aos invasores) e “*Locals only*” (apenas locais). Ou seja, os surfistas não admitiam visitantes. Tal atitude é um exemplo do comportamento agressivo cultivado pelo grupo (BRANDÃO, 2007).



Figura I

Assim, o local remetia a um ambiente *underground*, de paredes pichadas e grafitadas, habitados por jovens de corpos tatuados, cabelos compridos e de comportamento agressivo. “No fundo do píer abandonado do “Pacific Ocean Park” – P.O.P ficava o “Cove”, um ponto secreto de surf. Um lugar perigoso para se surfar, já que ficava entre as estacas quebradas do píer, cheio de madeira pobre e escombros dos brinquedos do parque”. “Abrindo caminho entre o entulho e ferro do “Pacific Ocean Park” – P.O.P estava a geração seguinte de surfistas de *Dogtown*”. As especificidades deste local inóspito fizeram com que esses surfistas desenvolvessem novos movimentos que congregavam características de força, rudeza e agressividade. Eles constantemente se arriscavam no mar realizando suas manobras nas ondas entre os escombros do que restava do parque de diversões. Para surfar num lugar como esse, era preciso muita habilidade, agilidade e astúcia. Estas eram as características destes surfistas e mais tarde elas também apareceriam na prática do skate (Id., 2007).

O objetivo principal na análise do vídeo-documentário é demonstrar como surgiu a técnica corporal que modificou o skate. A trajetória dos garotos de *Dogtown* se mostra relevante para atingir tal objetivo, mas para reconstruir a narrativa destes garotos, é fundamental pontuar a história dos três sócios que fundaram a loja “Jeff Ho and Zephyr Surfboard Productions”. Tratava-se de uma loja especializada de surf fundada em 1972 pelo shaper de pranchas Jeff Ho (23 anos), pelo construtor Skip Engbolm (24 anos) e pelo artista, jornalista e fotógrafo Craig Stecyk, todos três surfistas. Segundo os sócios, a fundação da loja era uma “reação ao que viam no mundo do surf comercial”. A loja foi instalada no centro de *Dogtown* e se “dedicava a ser contra o comercial”. Stecyk relata: “provavelmente começamos porque ninguém fazia as pranchas do tipo que imaginávamos”. Conforme a fala de Allen Sarlo e Jim Muir é possível perceber que essa meta de ser “contra o comercial” foi concretizada: “se você quisesse uma prancha com o maior desempenho era aonde (referia-se a Zephyr) você tinha que ir”, “ havia outras lojas de surf, mas sem a imagem de ‘bad boy’ de toda a cultura P.O.P”. Com essa atitude os fundadores da loja “Jeff Ho and Zephyr Surfboard Productions” conseguiram criar uma identidade própria. Segundo o depoimento do fotógrafo Tony Friedkin, a Zephyr¹⁴ “não se tratava de uma loja de surf padrão. Eles (os fundadores) criaram uma identidade nova, totalmente única em termo de pranchas de

¹⁴ A partir de agora irei me referir à loja “Jeff Ho and Zephyr Surfboard Productions” apenas como Zephyr.

surf. O que faziam, as cores das pranchas os formatos, era revolucionário. [...] Jeff Ho explorou todos os conceitos de desing. Ele fazia a prancha e a usava, explorava-a como engenheiro, designer e surfista. Ele voava nas pranchas”. Outro depoente, Ronnie Jay, diz, “suas pranchas (de Jeff Ho) tinham um desing diferente, ele constantemente moldava, desenvolvia e experimentava, buscando sempre o próximo nível”. O próprio Jeff Ho admite: “queria desenvolver algo novo, único e diferente”.

Craig Stecyk ao se referir ao novo produto que ofereciam na Zephyr, diz, “era algo personalizado para o usuário e não o lixo divulgado pelos meios de comunicação de massa, desenhado numa fábrica para todo mundo”. Stecyk foi “inspirado pela arte mural das gangues locais e nas cores vivas dos carros da área para pintar as pranchas lembrando essa mescla cultural dos bairros de *Dogtown*”. A justificativa dada é que era preciso um produto diferenciado, já que eles vinham de um ambiente diferente. Nathan Pratt e Tony Friedkin resumem: “era uma amadurecida arte de grafite urbana em prancha de surf”, “era uma identificação de um ambiente tipo: onde moramos, quem somos”. A partir da figura II se pode perceber que a Zephyr não acompanhava a “imagem estética do surf da época, que era algo muito limpo, azul claro, bege, com imagens de arco-íres, pôr-do-sol, praia e areia. O que a Zephyr fazia era o encontro dos escombros com o mar”.

A Zephyr formou uma equipe composta pelos melhores surfistas de *Dogtown*. A equipe era formada por um grupo cheio de vontade de reconhecimento. Ser membro da equipe da Zephyr era algo muito almejado na região. Os testemunhos de Nathan Pratt e Jim Muir retratam bem esse desejo: “ter o patrocínio da Zephyr quando garoto era o nirvana”, “usar a camisa azul da equipe Zephyr era o máximo no bairro”. Nathan Pratt esclarece que o que a equipe fazia “refletia mais o lado urbano intransigente. Era inculto, selvagem, indiferente a tudo”. Wentzle Ruml explica que a equipe era composta por “garotos de rua, a maioria vinha de lares desfeitos e morava com a mãe. Jeff Ho e Skip Engblom eram os pais simbólicos na equação”.



Figura II

Segundo Stacy Peralta a Zephyr parecia “propiciar identidade” para aqueles garotos. Tony Alva lembra que a equipe assemelhava-se “a um clube, onde todos possuíam tarefas”. Mas o que era mais importante para fazer parte da equipe era ter um bom desempenho, os garotos da turma da Zephyr tinham que se empenhar e dar o melhor de si. As palavras de Craig Stecyk refletem essa necessidade: “era um ambiente baseado no desempenho, um grupo exigente que sabia o que era desempenho (que tinha que fazer bonito)”. Jeff Ho ressalta o quanto o grupo trabalhava para alcançar tal desempenho. “Trabalhávamos duro, criando novas manobras, uma nova isso, uma nova aquilo. Todos contribuía com a equipe. Todos faziam algo diferente e tinham um estilo diferente. Esse era o espírito da coisa”. Portanto, a lógica de organização do grupo era baseada em uma “ética do desempenho agressivo”. Apesar desse cultivo a “ética do desempenho” o discurso dos componentes da equipe demonstrava a despreensão de se andar de skate naquela época (início de 1970). Neste momento o skate aparecia como uma extensão do surf. Quando não se podia surfar os garotos andavam de skate.

A equipe “Z-Boys”, abreviatura de Zephyr, era composta por doze indivíduos, surfistas na sua origem, mas que depois fizeram do skate sua prática principal. Compunham a equipe os skatistas: Shogo Kubo, Nathan Pratt, Bob Biniak, Chris Cahill, Jim Muir, Allen Sarlo, Tony Alva, Paul Constantineau, Jay Adams, Wentzle Ruml,

Stacy Peralta, e uma única mulher, Peggy Oky. Os surfistas de *Dogtown* não eram “surfistas no sentido tradicional”, eles trouxeram novos movimentos para o skate, inventaram manobras e construíram novas representações sobre os espaços urbanos.

Quando os skatistas de *Dogtown* apoderaram-se dos movimentos executados no surf, eles trouxeram mudanças significativas na maneira de andar de skate. Antes de isso ocorrer, o skate não era praticado como uma atividade radical. Segundo explicam os “Z-Boys”, outro fato que instigou a apropriação de movimentos corporais diferenciados na prática desta atividade foi inspirado nas imagens do surfista havaiano Larry Bertelman, que estrelou o filme de Hal Jepsen intitulado “The Super Session”. Larry foi um personagem marcante na história do surf, pois fazia uma série de manobras inovadoras e exclusivas. Mas as que mais chamaram a atenção dos “Z-Boys” foi o ato de colocar a mão na onda e o fato de abaixar-se demasiadamente nas manobras, esse modo de surfar/andar de skate era chamado de “estilo eixo baixo”. Larry Bertelman foi “fundamental para o conceito “Z-Boys”, ele revolucionou o surf diretamente e redefiniu a idéia do que se podia fazer numa prancha”. Desse modo, os “Z-Boys” começaram “a copiar seus movimentos no chão”, e a partir destes gestos, que foram retirados do surf e mais tarde ajustados ao skate, que iniciou-se uma verdadeira revolução no skate. Esta nova maneira de se andar foi responsável por transformar radicalmente a forma de se andar de skate (BRANDÃO, 2007).

Em 1972 a tecnologia se tornou uma grande aliada para a evolução estrutural do skate. Neste ano, um surfista da costa leste, chamado Frank Nasworthy, desenvolveu as rodas de uretano, com base no petróleo, as quais vieram a substituir as rodas de argila que eram anteriormente utilizadas. A partir desta invenção inicia-se uma nova fase no skate. As rodas “Cadillac” abriram caminho para uma outra revolução desta atividade. Bob Biniak explica às vantagens que a nova roda proporcionava, “as rodas de uretano lembram a tração nas quatro rodas de agora, em que o carro adere ao solo. Você realmente podia fazer curvas drásticas. Foi o início do que o skate é hoje. Ponto final”. As rodas de argila usadas anteriormente limitavam os movimentos que se podia realizar com o skate. Jay Adams, Jim Muir e Stacy Peralta comentam, respectivamente, “era preciso ter cuidado para não bater em pedras e escorregar”, “uma fenda na calçada era um risco para sua saúde. Ou uma pedrinha, se você batesse em uma pedrinha a roda travava na hora”, “se você desse uma brecada brusca, você voava e estourava no cimento”.

Outro aspecto muito influenciado pela introdução das rodas de uretano foi à velocidade. Quanto mais velocidade, mais o corpo fica leve e a manobra se torna mais plástica e ganha maiores dimensões. É nesse sentido que se pode dizer que a invenção da roda de uretano teve muitas implicações na prática do skate. A partir dela foram introduzidas novas dinâmicas nas formas de se andar de skate. A invenção também possibilitou aos skatistas fazerem novos usos da cidade, permitindo o surgimento de novas configurações dos espaços urbanos. Ao longo do tempo, mais manobras foram inventadas e os espaços da cidade se transformaram em um lugar onde as excitações lúdicas poderiam se exploradas (BRANDÃO, 2007).

No documentário é possível perceber essas apropriações dos espaços quanto os “Z-Boys” relatam os usos que faziam da ladeira Bicknell Hill que ficava ao final da Rua da Zephyr. Bob Biniak e Peggy Oky falam da experiência “andávamos na Bicknell Hill tentando ir bem baixo. Era como se surfássemos a colina, “dropando”, “rasgando”, fazendo “ãs backs” como nas ondas”, “fazíamos os “Berts” (girar o corpo no eixo em torno da mão que esta tocando o chão), montávamos os cones para o ziguezague”. Nesta região havia um conjunto de cinco escolas que foram construídas “ao pé de colinas íngremes ou desfiladeiros profundos com muros de concreto asfáltico nivelando os vastos parques”. Segundo Craig Stecyk “os skatistas eram importantes porque tomaram estes ambientes e os transformaram em algo diferente, mais humano do que imaginaram os arquitetos”. Estes locais eram percebidos como “as perfeitas ondas negras de asfalto que permitiam transpor as manobras próprias do surf para o concreto”. Terry Fitzerald explica: “no skate sempre imitávamos totalmente os surfistas que idolatrávamos”. Tony Alva e Stacy Peralta se lembram dos momentos em que freqüentavam estas escolas para praticar o skate, “andávamos rápido e baixo, fazendo muita manobra, “rasgando”, dando impulso”, “sempre tocávamos o pavimento, tudo era questão de sentir o que se fazia, sentir as rodas virando ao redor do eixo da sua mão”.

Neste momento do vídeo, a palavra *estilo* ganha grande destaque. É possível perceber esse destaque tanto pelas imagens quanto pelos discursos dos “Z-Boys”, “incutida em todos os skatistas de Dogtown estava a devoção ao estilo”. Segundo Paul Constantineau, “a gente podia aprender as manobras, mas a meta era ter grande estilo”; para Tony Alva, “estilo era a coisa mais importante, e o que realmente uniu todos nós foi o fato de todos possuímos estilo de surfê. Não havia um no grupo que não fosse fluente”.

“A apropriação dos movimentos do surf pelo skate” além de trazer mudanças significativas para a prática, também possibilitou um “redirecionamento em seu uso cultural e social”. Ter estilo próprio dava à manobra algo a mais que a permitia ser vista como uma expressão artística. A transferência da técnica do surf para o skate tornou possível não apenas uma apropriação de gestos e movimentos, mas uma nova representação de ordem estética a qual alterou definitivamente a forma como o skate é praticado (BRANDÃO, 2007: 54).

O estilo, tão venerado pelos “Z-Boys”, se aplica essencialmente à “graciosidade e leveza dos movimentos sobre pranchas e skates” e está necessariamente ligado ao domínio do corpo e das técnicas de si (Id., 2007: 54). Para Mauss (1934), o corpo é um instrumento sobre o qual vivemos, e é eminentemente o instrumento natural do ser humano. O corpo é a primeira coisa que um ser humano precisa aprender controlar e cada sociedade fornece ao indivíduo suas próprias formas de controlê. Mauss trabalha com a idéia da unidade bio-psíquica-social do homem. Ele entende o corpo como artefato cultural, uma vez que toda sociedade impõe ao indivíduo um uso rigoroso de seu corpo. É por meio da educação, das necessidades e das atividades corporais que a estrutura social impõe sua marca sobre os indivíduos.

Ainda conforme as idéias de Mauss (1934) existem várias maneiras possíveis por meio das quais cada sociedade impõe ao indivíduo um uso rigorosamente determinado de seu corpo, bem como da fabricação de máscaras sociais que se sobrepõem ao indivíduo (idéia de persona). Nesse sentido, o autor considera o corpo necessariamente uma construção simbólica e cultural. Sua premissa é que o homem soube fazer de seu corpo um produto de suas técnicas e de suas representações: as sociedades fabricam, de acordo com épocas e lugares, estereótipos e modelos de comportamento que se inscrevem no corpo. Entender as relações estabelecidas entre os skatistas com seus corpos representa uma das chaves para se compreender a ascensão de novos valores e formas de comportamentos que surgem através desta prática esportiva.

No entanto, é preciso localizar estes fatos na história. O período a qual estamos nos referindo é o da década de 1970. Estes anos podem ser associados a um contexto de grandes transformações comportamentais e culturais, como o apogeu do movimento da contracultura, do movimento *punk*, *hippie* e *Flower Power* com seus grandes festivais de rock. É neste momento que a juventude adquire mais espaço como sujeito social. E era justamente essa juventude que assumia o controlê de muitos movimentos sociais, os quais lutavam contra tabus, ou para receber reconhecimento social e evocar liberdades

nunca antes imaginadas. É nesta época que se intensificam os movimentos iniciados nas décadas anteriores e que ocasionaram verdadeiras revoluções comportamentais que tinham como lema o culto ao corpo e às liberdades. Também se iniciam os movimentos em prol da defesa do meio ambiente e de pacifismo. É importante destacar que o skate é contemporâneo a esses movimentos sociais e os “Z-Boys” não estão fora dessa conjuntura. Podemos pensar estes jovens enquanto novos sujeitos sociais, dotados de valores e condutas diferenciadas. Os “Z-Boys” eram um grupo preponderantemente de jovens que tinham no estilo de se vestir uma maneira de distinguirem-se das pessoas que não estavam envolvidas com esta prática cultural. Conforme as imagens exibidas no documentário, o uso de calças jeans, de camisetas estampadas e de cores vivas, o cultivo de cabelos longos compunha o *estilo* daqueles garotos e era algo que não se limitava ao corpo físico. Tudo isso era uma forma de marcar suas identidades, seus símbolos e códigos de agregação e constituição de um corpo social (BRANDÃO, 2007).

Outro ponto fundamental de explorarmos no enredo do filme refere-se ao surgimento da modalidade do skate vertical.

Por natureza o skatista é um guerrilheiro urbano. Diariamente, ele faz uso da tecnologia descartada e emprega o trabalho manual da estrutura privada e pública em milhares de modos que os arquitetos jamais imaginaram (Craig Stecyk – 1976).

Em meados de 1970 a Califórnia viveu a pior seca da história do Estado. Este fato aliado a apropriação dos movimentos do surf na prática do skate foram os dois principais responsáveis pela criação do skate vertical. Segundo registra Sean Penn, “a seca atuou como parteira da revolução do skate”. Stacy Peralta esclarece, “então o que aconteceu, foi que todas as piscinas abundantes no sul da Califórnia estavam secando e ficando sem uso”. Mas o uso dessas piscinas para a prática do skate só foi possível devido à característica peculiar do formato das piscinas californianas. A arquitetura das piscinas californianas é diferente das encontradas no Brasil. Na Califórnia, praticamente, todas as piscinas possuem um formato oval e arredondado, suas paredes formam transições com ondulações simétricas. Tal formato impede que a estrutura se rompa nos meses em que as águas das piscinas congelam, devido às baixas temperaturas. Esta peculiaridade arquitetônica possibilitou que as piscinas vazias e sem utilidade funcional ganhassem outro uso: elas tornaram-se as primeiras pistas de skate vertical (Id., 2007).

Esta “descoberta” se transformou em uma grande sensação para os “Z-Boys. As palavras de Jay Adams, Jim Muir, Wentzle Ruml, Tony Alva e Bob Biniak exprimem essa sensação “quando se começou a andar em piscina, não queríamos outra coisa”, “éramos os primeiros a andar em piscinas vazias. Nem imaginávamos o que se podia fazer”, “me lembro que à primeira meta, no primeiro dia foi passar acima da lâmpada. A primeira proeza na piscina foi conseguir passar acima da lâmpada. Depois foram os arcos duplos chegando ao ladrilho dos dois lados”, “a meta era chegar à beirada, bater a beirada. Era completamente fora dos padrões, metal e fisicamente, mas por sermos surfistas sabíamos os movimentos necessários, só não sabíamos se era possível”, “chegamos ao ponto de ficar em uma roda e as outras estavam fora da piscina”. Tony Alva, um dos skatistas mais estimado da equipe “Z-Boys”, lembra o fato de que “fomos a primeira equipe a chegar à beirada, no topo e girar e rodar em torno do eixo. “Aquilo nunca havia sido feito, não existia”. Para melhor poder ilustrar as falas dos depoentes a figura III apresenta imagens dos skatistas andando nas piscinas.



Figura III

Logo estes garotos estavam percorrendo as ruas do bairro da cidade em suas “aventuras ilícitas” a procura de casas que tivessem piscinas “skatáveis”. Tony Alva revela: “se achássemos bons lugares que estivessem disponíveis, íamos explorar. Fazíamos buscas extensas à procura de piscinas vazias”. Jim Muir explica que a certa

altura eles “viraram guerrilheiros, tinham bombas elétricas e a gasolina, tubos de drenagem, tudo necessário para limpar as piscinas. Tínhamos que conseguir limpar antes da polícia chegar. Eram sessões ilegais”.

Os skatistas da equipe Zephyr, ao andarem de skate em piscinas vazias provocaram uma verdadeira revolução nesta prática esportiva e proporcionaram a ela novos horizontes. Foram os “Z-Boys” que impulsionaram o “processo de construção de novas representações sobre o espaço” através da prática do skate. Fazendo uma retrospectiva podemos acompanhar o desenvolvimento deste processo. Primeiro os skatistas se apropriaram dos movimentos do surf, “criaram novas técnicas e movimentos corpóreos para esta atividade”, depois levaram essas novas habilidades para as ladeiras da cidade e para as ondas de concreto das escolas situadas nas colinas e por fim, inovaram completamente o esporte levando o skate para as paredes das piscinas e inventaram o skate vertical (Id., 2007: 60 e 63). Durante a narrativa do filme, é possível notar a intenção de ressaltar a idéia de que os “Z-Boys” são responsáveis por essa revolução do skate: “há pontos de evolução em todo esporte e toda forma de arte centrados em fatos significativos que definem tudo o que se segue. Quando os “Z-Boys” começaram a andar de skate em piscinas vazias eles derrubaram o estabelecido e desafiaram a idéia do possível”.

É fácil percebermos a inovação trazida pelos “Z-Boys” para o skate. Basta compararmos as imagens de garotos andando de skate antes dos skatistas de *Dogtown*. As imagens da figura IV revelam que normalmente “os garotos andavam em pé, com os corpos estáticos e pouco maleáveis”, completamente diferente do estilo e da “ginga” que os garotos de *Dogtown* trouxeram para o skate e que expressava uma nova corporeidade (Id., 2007, p. 65). Conforme informa Glean Friedman, no ano de 1977, Tony Alva “realizou o primeiro “frontside aéreo” da história, impulsionando seu corpo e o skate acima da beirada no ar. Manobras aéreas iriam se tornar o ponto de partida da geração seguinte de skatistas modernos”.

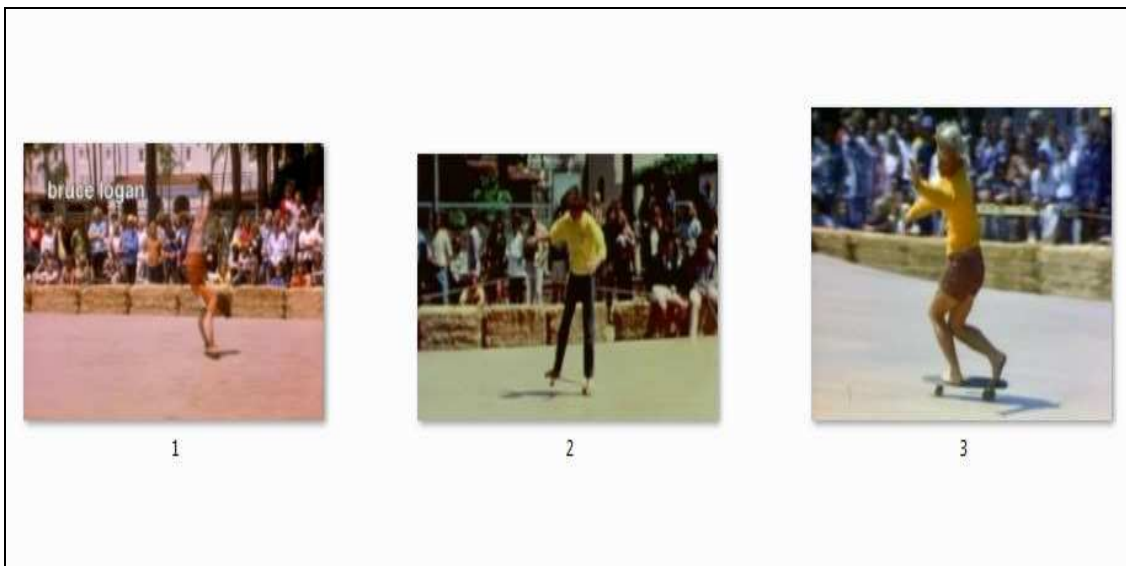


Figura IV

Com as rodas de uretano e a habilidade de andar em novos terrenos o skate ganhou novo impulso. Em 1975 a revista “Sufer” reeditou a “SkateBoarder” e Craig Stecyk aproveitou para explorar as histórias dos garotos de *Dogtown*. Estes artigos foram concebidos, escritos e fotografados por Stecyk. Foi ele quem “criou a estética que definiria o movimento de *Dogtown*. Suas palavras e fotos definiram “o modelo para a conduta e a estética que iria definir a cultura atual do skate”. Neste mesmo ano, a “Bahne Skateboards”, maior fabricante de shapes (pranchas) e rodinhas, organizou novo campeonato de skate que não aconteciam desde meados de 1960. Tratava-se do “Del Mar Nationals”. A Zephyr mobilizou sua equipe para participar das disputas. Este evento seria a apresentação da equipe para o mundo do skate organizado.

Contudo, essa prova seguia os padrões dos campeonatos dos anos 1960. O espaço consistia de uma rampa de compensado coberta de uretano para o “Slalom” (uma das modalidades disputadas) e uma pequena plataforma de madeira para o “Freestyle”. Conforme demonstra a figura IV os outros competidores realizaram “manobras verticais populares durante o breve “boom” do skate nos anos 1960”. Já a apresentação da equipe da Zephyr foi pouco convencional e causou certo estranhamento. Warren Bolster, editor da revista “SkateBoarder” comentou, “o mundo não estava preparado para os “Z-Boys”. Outro colaborador da revista, disse “estavam mais para gangue de rua do que skatistas”. Peggy Oky observa que “a diferença entre nós (equipe da Zephyr) e eles era muito palpável”. As imagens da apresentação da equipe Zephyr estão ilustradas na figura V.

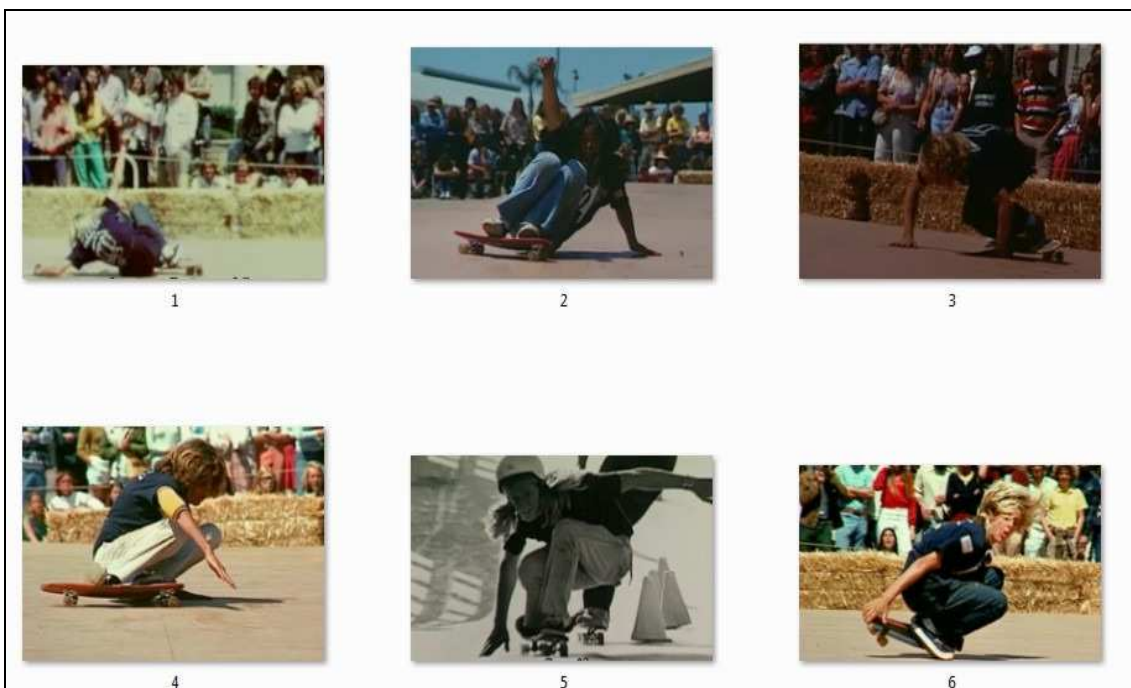


Figura V

Conforme demonstra o documentário, “a apresentação da equipe da Zephyr fugia tanto do que era tradicionalmente exposto pelos competidores, que os juízes da prova não sabiam como julgá-los seguindo seus critérios de pontuação. Contudo, a presença dos garotos da Zephyr foi contagiante e o grande talento dos integrantes da equipe estimulou o apetite dos maiores fabricantes de skates. Esses empresários desejavam ter um “Z-boy” em sua própria empresa. Dessa forma, após alguns meses da realização do campeonato a equipe da Zephyr se desfez. Jeff Ho e Skip Engblom não tinham capital suficiente para competir com as grandes fabricantes. Então a equipe acabou se dispersando e um ano depois a loja Zephyr fechou”.

Ainda segundo as informações do documentário, “no ano de 1975 o skate dava sinais de que iria voltar a dominar o cenário. Os artigos e fotos de Craig Stecyk publicados na revista “SkateBoarder” impulsionava o imaginário de garotos espalhados por todo o país”. Neste momento o filme reúne uma série de depoimentos de skatistas de vários lugares do país para comentar o feito dos “Z-Boys”. “A gente vivia através da revista. Era nossa rádio. Porque a gente não via as manobras, a gente só via as fotografias nas revistas”, “as fotografias retratavam a velocidade das manobras, o modo como viviam ia além de “alguém de skate”, mostravam um estilo de vida, mostravam uma conduta, mostrava um código”, “eles viraram mitos”. Segundo Glean Friedman,

em 1978 a “SkateBoarder” era a revista mais vendida no país. Os garotos de *Dogtown* passaram a ser financiados para andar de skate, adquiriram fama e eram tratados como celebridades. Alguns dos ex-integrantes da equipe da Zephyr saíam em reportagens de revistas como a *People*, *US* e *Rolling Stones*.

A análise do vídeo-documentário “Dogtown and Z-Boys – Onde tudo Começou” permite fazer o levantamento de uma série de questões relativas ao corpo, ao espaço urbano e a formação de identidades juvenis as quais serão objeto de estudo ao longo dos outros capítulos desta pesquisa. Cabe informar que, devido à importância histórica dos garotos de *Dogtown* para a prática do skate na atualidade, a análise do filme foi feita de forma mais detalhada. A fim de contextualizar a história do skate no Brasil, a seguir faremos a análise do documentário nacional “Vida sobre Rodas”. Também vamos nos referir a algumas revistas e utilizar dados colhidos na internet. Cabe ressaltar que a análise mais sistemática desse documentário visa levantar alguns aspectos relevantes para esta atividade no Brasil.

O Skate no Brasil

Apesar do desenvolvimento do skate no Brasil ter suas especificidades, em muitos aspectos sua história no país guarda semelhanças com o que ocorreu nos Estados Unidos. Seu aparecimento foi na década de 1960, na cidade do Rio de Janeiro, provavelmente trazido por turistas brasileiros que viajavam para os Estados Unidos. Seu surgimento no Brasil se deu de forma concomitante com a Ditadura Militar. Ainda na década de 60, como informa o skatista Cesinha Chaves, “o skate era mais conhecido como *surfinho*”. Nesta época não era possível comprar skates no Brasil, e assim como nos Estados Unidos, os praticantes improvisavam sua feitura através da utilização dos eixos e rodas dos patins e os fixava em uma madeira. Os anúncios veiculados pela revista norte-americana chamada *Surfer* teve significativa importância na divulgação do esporte no Brasil.

Por volta do ano de 1974, os primeiros skates passaram a ser vendidos no País, principalmente em lojas de surf. Muitas empresas brasileiras como a Torlay, Benrose, Bandeirantes, Nakano, Dm, Vortex, Rk abriram suas fábricas e começaram a comercializar seus skates. Esta expansão do skate demonstra o desenvolvimento de uma indústria própria para esta atividade, a qual passou a mobilizar um mercado altamente específico e organizado. No ano de 1977 foi lançada, no Rio de Janeiro, a “*Esquete*”,

primeira revista de skate com distribuição nacional. Segundo o editorial desta revista, na década de 70, o skate teve o Rio de Janeiro como lugar de prática de skate mais significativo do Brasil. Entretanto, Estados como São Paulo, Minas Gerais, Brasília e Paraná também foram locais onde esta prática se proliferou (BRANDÃO, 2007).

A partir dos dados publicados no site da Confederação Nacional do Skate – CBSk será montado uma linha do tempo do skate, destacando alguns aspectos importantes de sua história no Brasil. Nesta linha temporal serão acrescentadas informações, retirado do documentário “*Vida sobre Roda*”, as quais se consideraram relevantes para o desenvolvimento do skate no país.

Na década 1970 o skate no Brasil começava a se organizar. Foi neste período que se realizou a construção da primeira pista de skate do país, em *Nova Iguaçu* no Estado do Rio de Janeiro, além de outras cinco pistas: duas no Rio de Janeiro, em *Campo Grande* e *Volta Redonda* e outras três no Estado de São Paulo, as pistas de *Alphaville*, *Wave Park* e *Franete*. Estas pistas aparecem nos depoimentos dos skatistas que narram à história do skate nacional no documentário “Vida sobre Rodas”: “ou você ia para o Wave Park, mas você tinha que ter dinheiro para entrar, [...] ou você ia para o Alfaville, lugar que para você entrar, tinha que ser rico e apresentado para alguém. Quem não tinha nenhum dos dois andava na rua ou no Ibirapuera”. Ademais, houve uma grande divulgação do skate através de diversas mídias, como as das revistas *Pop*, *Brasil Skate* (1978) e do *Jornal do Skate* (1978 / 1979). Também nesta época aconteceu a criação dos primeiros campeonatos, como o Primeiro *Clube Federal RJ 1976*. Sem mencionar a ida da primeira equipe brasileira, a *Dm Skateboards*, para competir nos Estados Unidos em Ocean Beach em 1977.

Contudo, no final de década de 1970 o skate começa a decair e no início dos anos 1980 o skate “sobrevive graças aos poucos praticantes remanescentes, que construíam rampas particulares e organizavam competições *undergrounds* como o Circuito SUAT¹⁵”. Mesmo nesta fase de decadência o esporte contou com algumas mobilizações em prol do skate, como por exemplo, a construção de novos locais para a prática e a organização de alguns eventos. As estruturas construídas foram as Pistas de *Paço Municipal* e *Wave Cat* em São Bernardo do Campo e do “*Bowl*” no Itaguará Country Club em Guaratinguetá (SP) em 1981. Assim como o *Wave Park* e *Alfaville*, a pista de São Bernardo e o “*Bowl*” de Guaratinguetá também são locais que aparecem

¹⁵ Site da Confederação Nacional de Skate - CBSk.

nas falas dos entrevistados do documentário. O skatista Glauco revela: “a história do skate no Brasil é São Bernardo. A pista de skate de São Bernardo era conhecida mundialmente [...] quem anda nesta pista, anda em qualquer lugar do mundo”. Christian Hosoi (segundo no Ranking mundial) ¹⁶ ao dar seu depoimento sobre como havia sido sua primeira visita ao Brasil, diz entusiasmado: “Guaratinguetá! Aquele lugar era um paraíso! Você tinha aquele clube de campo inteiro, com aquelas pistas de skate. Um ‘banks’ em forma de feijão com um ‘bowl’ perfeito”. Quanto às competições, houveram as disputas do *Campeonato Brasileiro de Skate do Bowl* no Itaguará Country Club, as quais prolongaram-se por cinco anos. No início, no ano de 1982, o campeonato contava com mais ou menos 60 competidores e em seu último ano, 1987, o evento já reunia cerca de 380 competidores. As modalidades disputadas eram: *Bowl*, *Banks*, *Freestyle* e *Street*. Entretanto, o ressurgimento do skate de forma mais consolidada só aconteceu em meados do ano de 1984.

Foi neste período que a indústria nacional começou a se organizar novamente. A partir da segunda metade da década de 1980, o skate no Brasil viveu um momento de grande desenvolvimento e evolução. Tanto o skate como todos os objetos e peças que o compõem – shapes, eixos, rodas, lixas, rolamentos, amortecedores, parafusos, etc – quanto os seus acessórios e equipamentos de segurança, ingressaram em um novo estágio de produção. A efervescência do skate nesta década no país foi notável e o skate brasileiro passou por um verdadeiro “boom” e viveu fatos marcantes que mudaram as perspectivas do skate nacional (BRANDÃO, 2007).

Houve também o lançamento de diversos programas de TV especializados, como o “*Vibração*” (o de maior longevidade no país), o “*Vitória*” na TV Cultura e o “*Grito de Rua*” da TV Gazeta, além da criação de mais revistas especializadas como a “*Overall*” em 1985, a “*Yeah!*” em 1986, e a “*Skatin*” em 1988/1990. Outras pistas foram construídas, entre elas o *QG Skate Park*. Em 1985, o Campeonato Brasileiro de Skate do Itaguará recebeu atletas internacionalmente renomados, como o norte americano Tony Alva (ex-“Z-Boys”) e Dave Ducan. Hosoi relata que esse fato teve influência na sua decisão de vir ao Brasil: “A família de Bruno Brown me levou para lá, junto do Cesinha, um dos *locais* da pista de Marina Del Rey naquela época. Eles me diziam: ‘você tem que ir para o Brasil, Tony Alva já esteve lá! Você tem que ir conhecer todas as pistas’. Eu disse: estou dentro”.

¹⁶ Durante a década de 1980.

Assim, em 1986, durante o *Campeonato da Company* realizado na praia de Ipanema no Rio de Janeiro, ocorreu a apresentação de Christian Hosoi. O filme retrata este ocorrido e demonstra a importância da vinda deste skatista profissional para o Brasil e sua influência para o desenvolvimento do skate nacional. O depoimento do próprio Hosoi revela isso: “havia aquelas pistas de skate enormes com um monte de garotos jogando bola, então eu disse: ‘O que é isso? Não se anda de skate por aqui?’, e eles disseram: ‘Ninguém mais anda. O skate foi desaparecendo no final dos anos 1970 e depois sumiu de vez’. Acho que trouxemos um novo animo para o lugar e mostramos para que serviam aquelas pistas”. A fala do skatista Cesinha Chaves também reproduz esse discurso, “o Hosoi tem um momento forte na história do skate com relação ao Brasil, por que ele foi um desbravador, [...] ele (Hosoi) foi o primeiro cara a dá um *ollie* e pular cinco skates (empilhados um em cima do outro). Nequim falou: ‘o que é isso?!’. Ele fez isso no *flat*¹⁷ do *half* enquanto fazia uma demo de street. Ele pulou o *ollie* e nequim não sabia o que era. O cara já era o cara naquela época”. Outro skatista que exprime a importância do Hosoi para o skate brasileiro é o Thronn “a gente chama o Hosoi de mestre por que ele é o cara que nasceu com o estilo bonito de se andar de skate. Por que estilo você nasce, não adiante você querer fazer pose para andar de skate que não dá certo”. Também neste ano, a delegação brasileira participou do *Campeonato Mundial* em Vancouver no Canadá, e o Brasil se classificou em 5.º lugar na competição.

O ano de 1989 entra para a história do esporte, pois foi a primeira vez que um skatista brasileiro se classifica entre os dez primeiros do ranking do *Circuito Mundial*. A delegação brasileira enviou seus atletas para a disputa da principal etapa do *Circuito Mundial*, que aconteceu em Münster na Alemanha e para a alegria dos skatistas brasileiros, o atleta Lincoln Dio Ueda conquista o 4º lugar na categoria Profissional. Este momento marca o início da projeção internacional do skate brasileiro. É possível notar isso no discurso de diferentes depoentes do documentário. O filme mostra duas falas do skatista Tony Hawk. A primeira em uma entrevista que ele concedeu em 1989, durante a realização do evento, “eu não consegui ver ele (se refere ao Ueda) andando, tive que ir embora ontem. Não vi, mas ouvi dizer que ele é muito bom”, a segunda foi concedida para os produtores do documentário “Vida Sobre Rodas” e revela à memória que guarda do circuito, “eu só me lembro de estar em Münster, e daquele garoto brasileiro dando aéreos incríveis. Os skatistas brasileiros sempre usavam muito

¹⁷ Na parte plana da pista.

equipamento de proteção e eles eram enormes. De repente, aquele garoto aparece, chega às finais e acaba em 4º lugar. Aquilo foi à prova de que havia muito talento no Brasil. Se eles tivessem o apoio para participar de eventos internacionais os resultados viriam”. Sandro Dias recorda: “eram quatro voltas na final e o Ueda andou muito. Acho que ele era o atleta mais novo da final, revelação brasileira e o público todo foi na dele”. O skatista americano Tony Magnusson destaca o quanto esse fato foi inusitado: “deixa eu te dizer uma coisa, nos anos 1980, quem mandava no circuito mundial de vertical eram os dez primeiros no ranking. Ninguém entrava no meio desses caras. Não importava quem fosse”. O editor da revista “*CemporcentoSkate*”, Alexandre Viana, explica por que as pessoas acharam o fato tão espantoso, “ainda se via o Brasil muito distante, então um 4º lugar era impossível. Então, o que aconteceu, foi que o Ueda trouxe o impossível”. Segundo Cesinha Chaves, “o Ueda abriu as portas para as possibilidades acontecerem. Isso não tem preço, a gente conquistou e está de baixo da manga. É nosso cara!”.

Neste momento também acontece à realização de diversos eventos, tais como o primeiro *Circuito Brasileiro* através da fundação da União Brasileira de Skate (UBS); do mega *Circuito Alternativa Rock Skate* nas cidades de São Paulo, Salvador e Recife, impulsionado o skate nordestino; a *1º Copa Itaú* no Rio de Janeiro, que trouxe profissionais norte-americanos como Mark Gator, Joe Jonson, Ken Park e Mike Alba; e do *Campeonato de Downhill* na Ladeira da Morte. Outro evento importante foi o “*Sea Club – Overall*” que aconteceu em São Paulo em 1988 e contou com a participação dos skatistas norte-americanos Tony Hawk (Campeão Mundial) e Lance Mountain. Segundo Fabio Bolota, editor da revista “*Tribo Skate*”, o “*Sea Club – Overall*” “foi um dos maiores eventos de skate no Brasil nos anos 1980”. O skatista Sergio Negão explica que “o público do Brasil todo veio para ver Tony Hawk e Lance”. Cristiano Mateus lembra: “não dava nem para ver, os caras tudo longe, lá atrás. Mas foi animal, comprei até o vídeo. Acho que foi ali que eu me impressionei mais com o vertical”. O documentário também mostra uma entrevista, feita na época da competição, em que o skatista americano Lance Mountain declarou: “o nível aqui é bem mais alto que eu pensava. Eu não sabia que havia uma cena de skate com os garotos vendo os profissionais como heróis”. O documentário mostra igualmente uma imagem em que aparece o Tony Hawk recordando o evento: “naquela época era difícil de ver o público vibrar em outro país, isso quando havia público. No Brasil os ingressos esgotaram e o público não parava de gritar [...] as pessoas gostavam de skate e de skatistas de vertical,

mas poucos andavam de vertical. Mas no Brasil eles levavam o vertical a sério”. O documentário exhibe uma fala que demonstra o impacto que a visita desses skatistas teve para a prática de skate no país. “Quem teve a oportunidade de ver esses caras, passou a ter a visão mais aberta do que se podia ser feito no skate, de como era o skate, como era a técnica, de como o cara pegava velocidade”.

Outro episódio marcante para o skate foi sua proibição no ano de 1988 pelo prefeito de São Paulo, Jânio Quadros. Primeiramente, a proibição era que se andasse de skate no parque do Ibiapuera, mas diante das manifestações e protestos dos skatistas ele resolve proibir a prática em toda a cidade de São Paulo. O filme mostra as imagens da manifestação e a reação do prefeito ao ser pressionado pelo movimento. Conforme demonstra o vídeo, o prefeito anunciou a proibição em toda a cidade de São Paulo, ali mesmo, diante dos manifestantes: “não só proíbo o skate no parque, mas em toda a cidade de São Paulo” O skatista Marcio Tanabe, fundador da marca “*Mad Rats*”, comenta sobre o ocorrido, “como a Folha (Folha de São Paulo) entrou primeiro e foi perguntar para o prefeito o que ele achava do nosso movimento, o Jânio mandou fechar todos os portões do parque e não deixou a gente entrar”. Esta medida foi amplamente noticiada pela mídia. Conforme explica Tanabe, “foi à época que o skate mais teve mídia de todos os tempos”. Ao ser questionado sobre até quando iria à proibição o prefeito responde: “até que deixem de atropelar mulheres e crianças”. O apresentador do programa “Grito da Rua”, Eduardo Badeco, conta: “a polícia apreendia os skates e a gente ia lá na delegacia mostrar a cena. Os skates lá tudo numa salinha lotada e cheio de regras para poder retirar, tinha que levar a mãe”. O documentário também reúne depoimentos de diferentes garotos relatando a abordagem violenta dos policiais na hora de recolher os skates. O skatista Glauco Veloso relembra: “imagina proibir a coisa que você mais ama [...] Em São Bernardo não existia isso, mas eu vinha para São Paulo e dava risada, eu “*zuava*” e os policiais na febre do rato, querendo pegar né!”. Como forma de protesto, foi organizado o Campeonato na Fundação Casper Líbero. Segundo Marcio Tanabe, “fizemos (o campeonato) para mostrar que na rua não pode Sr. Prefeito, mas a gente vai fazer aqui em terreno privado, na Avenida Paulista para todo mundo ver”. Este decreto só foi revogado na gestão da prefeita Luiza Erundina, sucessora de Jânio Quadros, em 1989. Fabio Bolota relembra o ocorrido, “a primeira coisa que a Erundina fez foi ir ao Ibirapuera e pousar numa foto num skate e falar: ‘liberei o skate em São Paulo e no Parque’”. Apesar de sua decisão de legalizar a prática do skate, Marcio Tanabe ressalta que “pelo skate ela não fez nada”. Contudo, ainda hoje é possível

encontrar cidades onde essa prática é proibida por lei, como é o caso de Blumenau, no Estado de Santa Catarina¹⁸ e da Praça XV de Novembro no Estado do Rio de Janeiro. A proibição do skate como prática urbana incita questões sobre o direito à cidade e os modos de apropriação desta pelo skate.

É notável que, em um curto espaço de tempo, o skate conseguiu organizar um mercado altamente elaborado:

“A partir dos anos 80, marcas como Urgh!, Sims, Lifestyle, H-Prol, Plâncton, Narina, Kranio, Caos etc., passaram a divulgar uma outra fase do skate, caracterizada, entre outros fatores, pelo surgimento de artistas especializados em pintar os shapes (prancha do skate) com inúmeros temas, desenhos e símbolos [...] passou-se a dar toda uma atenção especial à estética do skate” (BRANDÃO, 2007: 93).

Entretanto, o que estas empresas faziam era utilizar gráficos e marcas que já existiam nos Estados Unidos. Podemos notar esse impasse no depoimento do Hosoi “quando eu estive no Brasil a primeira vez, eles já tinham truques da *“Independent”*, skates da *“Powell”*. Todas aquelas marcas feitas por empresas brasileiras. Eu perguntei: “essas marcas já estão no Brasil? Eles disseram: ‘não, é gente daqui mesmo que fabrica’, e eu: nossa! Que louco! É melhor eu registrar meu nome!”. O que acontecia é que as marcas brasileiras copiavam, não só as marcas e gráficos, mas também os desing dos produtos. O documentário retrata que este período “era uma grande confusão, tinha uma marca de tênis que copiava o desing de uma marca americana, mas que tinha uma logo de outra marca americana”. Outro skatista americano, Tony Magnusson, conta que “nós vimos a logo da *“Santa Cruz”* no fundo do skate e na parte de cima a logo da *“Airwalk”* que nem era uma marca que fabricava skate. Havia todo tipo de mistura de logos copiada. Era uma piada!”. Lance Monuntain também comenta: *“Mad Rats* era uma marca de bermudas nos anos 1980 e no Brasil tinha o tênis *Mad Rat*. Tinha um skate *“Caballero”* que era igual ao original, mas tinha escrito *“Ballero”* (risos). O que está acontecendo aqui?!”. Cristiano Mateus, skatista brasileiro, fala da marca *“Mad Rats”*, a primeira a fabricar tênis de skate no país, e explica: “que era um tênis igual ao da *“Vans”*, isso era, sem dúvidas! Um tênis totalmente copiado, como a *Alva* era uma marca copiada, mas você ia fazer o que? Os caras tão aí patrocinando. Pó... situação do Brasil... Você quer é andar de skate”. Marcio Tanabe (fundador da *“Mad Rats”*) diz que

¹⁸ Guia de Pistas *100% Skate*, 2006, p. 170.

“teve gente que viajava para os EUA e vinha me contar, ‘cara fui para Califórnia e lá tem uma fábrica que faz um tênis igualzinho da “*Mad Rats*”, uma tal de *Vans*’ ”.

Contudo, essa prática teve uma repercussão negativa e criou sérios constrangimentos. Fabio Bolota conta que “quando skatista brasileiro ia daqui para lá, os caras iam com as marcas brasileiras, mas com o nome americano. O gringo olhava, ‘meu irmão, você não é dá minha equipe. Como você ta andando com minha marca?’ ”. Sandro Dias relembra: “eu tinha o patrocínio da *Bones*. Tinha o adesivo lá da caveirinha igualzinho ao adesivo que estava no skate do Hawk e do Lance, era o mesmo adesivo que estava no meu skate também. Mas era meu patrocinador, o cara que me ajudou a ir para lá”. Fabio Bolota ressalta as conseqüências desta prática: “então isso causou um constrangimento, foi difícil, foi uma época que o próprio Ueda pegou isso em 1989, no campeonato mundial na Alemanha”. Lincoln Ueda relembra as represálias sofridas pelos skatistas brasileiros durante as competições internacionais: “então nossa equipe era brasileira e as outras equipes eram americanas, patrocinadas por marcas, então tinha a equipe “*Santa Cruz*”, “*Speed Fire*” “*Powell Peralta*”. A nossa era equipe brasileira, de ninguém, onde ninguém já tinha ouvido falar, ou ouviu sim, das marcas copiadas, que com certeza atrapalharam muito os treinos da gente. Nos dois dias que a gente chegou, fomos sempre os últimos a treinar, e os caras sempre apagavam as luzes”. Sergio Negão em entrevista concedida na época do evento, diz: “a gente não teve tempo de treinar e sem treino, não há skate. A gente vai entrar no campeonato para mostrar o que o Brasil faz pelo skate e não por essas marcas copiadas que tem no Brasil. Elas que estragam o skate e difamam o nome dos skatistas brasileiros no estrangeiro”.

Outro aspecto importante na história do skate no Brasil foi como a cidade de São Paulo se tornou um pólo centralizados desta prática, como assinala Brandão:

“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 [...] 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” (BRANDÃO, 2007: 96 e 104).

Outro fato que demonstra essa centralidade da cidade de São Paulo é que, nos dias atuais, a análise dos pedidos de profissionalização dos competidores amadores 1 em todas modalidades (Downhill Speed, Downhill Slide, Freestyle, Slalom, Street e Vertical) é feita por um comitê, cuja a composição é de vinte e cinco skatistas, sendo que desse total, quinze são da cidade de São Paulo. Os outros estão distribuídos entre os seguintes estados: Rio de Janeiro, Santa Catarina, Paraná e Rio Grande do Sul. A composição do comitê de análise dos pedidos de profissionalização demonstra não só a centralidade da cidade de São Paulo, mas a formação do “eixo sul-sudeste”, de onde se emana referências para outras localidades do país.

A cultura punk vinda do estrangeiro carregava consigo um “espírito de contestação, de irreverência e rebeldia” e passou a compor o “cenário da prática do skate nos anos 1980” (Id., 2007: 107). Isso fica claro na fala do skatista Thronn: “a gente era tudo visual, os caras tinham franja até aqui (mostra a altura do queixo) com o cabelo colorido, o outro com o cabelo moicano [...]. Eu andava com punk da funeral, punk da morte e ali tem que ter atitude, porque não é que nem hoje palhaçada que os punks chegam sorrindo. Neguim chegava tudo sério, cara fechada, revoltado com o sistema, com o governo. Ninguém tava para rir, qualquer coisa era clima de tensão, dava porrada”.

“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 [...] 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” (Id., 2007: 107 e 111).

Nos anos de 1990, com a implementação do Plano Collor o skate novamente entra em decadência. Marcio Tanabe explica que “com o Plano Collor, em três meses, eu perdi tudo que acumulei em oito anos de empresa líder do mercado”. Jorge Kuge, fundador da “*Urgh*”, relembra a situação: “pânico! O pessoal não sabia para onde andar. Ninguém sabia. Ninguém mais tinha dinheiro, tava tudo seqüestrado”. Alexandre Viana esclarece a situação: “os grandes nomes perderam patrocínio. Os grandes patrocinadores pararam de fazer eventos”. Diversas empresas do mercado, inclusive todas as revistas especializadas fecharam suas portas. Tanabe ressalta que “muitos atletas também quebraram. Muita gente parou de andar de skate. O próprio Mineirinho (Sandro Dias) parou”. Mesmo com todas as dificuldades econômicas, os anos de 1990 foram à década da consolidação mundial do Skate brasileiro. Nesta época houve o lançamento do primeiro vídeo magazine brasileiro, Silly Society 1994 – que mostra a consagração do skate brasileiro como um dos melhores do mundo. Além disso, no ano de 1995, Bob Burnquist vence a etapa do Circuito Mundial no Canadá e Digo Menezes à etapa da Alemanha. A partir daí os atletas brasileiros sempre estiveram presentes nos melhores eventos mundiais. Em 1997 Bob Burnquist foi eleito como o melhor skatista do ano.

Neste período foi realizada a 2º Copa Itaú de Skate no Rio de Janeiro, e novamente, o evento teve apresentações de profissionais estrangeiros, como as lendas do street style Mark Gonzales e Nik Guerrero, além do Kevin H. no Freestyle. Foi neste momento que aconteceu o ressurgimento do Circuito Brasileiro com a realização da Taça Londrina de Skate em Londrina (PR). Houve também a criação do Dia do Skate no Estado de São Paulo (03 de agosto) pelo então vereador Alberto Turco Loco. Após todos estes acontecimentos o skate conseguiu se restabelecer, e foi fortalecido por uma indústria solidificada, que passou a ser administradas pelos próprios praticantes dos

anos 1980. Nesta fase também foram lançadas as revista *Tribo Skate* e *CemporcentoSkate*, além da primeira edição da etapa brasileira do Circuito Mundial, em São Paulo (SP).

No ano de 1999 acontece a fundação da Confederação Brasileira de Skate (CBSk) na cidade de Curitiba. A Confederação foi criada pela Federação de Skate do Paraná, Associação dos Skatistas de Porto Alegre, Associação de Skate Londrinense, Associação de Skate da Zona Sul de São Paulo, Associação Brasileira de Skate e Associação Baiana de Skate. A partir do ano de 2000 a sede foi transferida para a cidade de São Paulo, onde permanece até hoje. Atualmente são 11(onze) Federações e 06 (seis) Associações filiadas à CBSk, em 12 (doze) estados diferentes. A CBSk é a entidade que regulamenta as normas e políticas voltadas ao desenvolvimento do skate no território brasileiro e tem como finalidade, desenvolver, divulgar, difundir, fomentar a prática e organizar o esporte, além de representá-lo no Brasil perante os Poderes Públicos e a sociedade organizada (empresas, ONGs, fundações, associações e federações).

Em 2000 o skate dá um novo salto com a construção de centenas de pistas por todo o Brasil. Pela primeira vez na história, o país reúne mais dois campeões mundiais, Bob Burnquist no vertical e Carlos Piolho no street style. Novamente, Bob Burnquist é escolhido como skatista do ano. Em 2002, Rodil Ferrugem é campeão mundial de street e em 2004 se torna bi-campeão. Sandro Dias quebra o recorde e conquista o tetra-campeonato mundial de skate vertical (2003/2004/2005/2006).

Capítulo III: Conceitos Fundamentais

Skate: uma atividade esportiva, uma atividade de lazer

O esporte pode ser considerado como uma manifestação cultural, como um fenômeno social. Sua prática tem reflexos na análise de seu contexto histórico e nos processos de continuidades e rupturas que caracterizam a expansão de suas fronteiras. Atualmente o esporte se converteu num dos principais fenômenos sociais, mundialmente crescente, que rapidamente passou a ter destaque na indústria do entretenimento e movimentar grande volume de recursos econômicos. Contudo, durante muito tempo, as questões referentes ao esporte e lazer, foram tidas como assunto menos importante na investigação sociológica. Na verdade, a sociologia do esporte é uma área recente, enquanto objeto de análise acadêmica. Todavia, segundo Elias & Dunning (1985), jamais uma sociedade humana existiu sem que se tivesse alguma atividade equivalente ao esporte moderno.

Dessa forma, o que se pretende neste capítulo é fazer um esforço para entender as formas e os significados que o esporte moderno pode assumir, tendo em mente a premissa de que o esporte representa um domínio histórico em ascensão, importante para a compreensão dos diversos elementos ligados à formação de culturas e práticas sociais. Não obstante, cumpre esclarecer, que ainda que o esporte organize-se como um elemento da cultura, ele assume características que lhe são particulares quando é apropriado pelos atores sociais em suas práticas localizadas e específicas, ou seja, ele pode se apresentar de maneiras bastante diversificada.

Para fundamentar o presente estudo, busca-se realizar uma apropriação dos construtos teóricos dos sociólogos Norbert Elias e Pierre Bourdieu. O desenvolvimento desta reflexão se dará através da análise de alguns dos pressupostos destes autores, uma vez que ambas as teorias explicitam as relações e interdependências existentes entre as representações sociais e as manifestações culturais de uma sociedade e nos remetem a conceitos ou categorias explicativas das relações sociais. Ao estudarmos essas teorias sociológicas, pretendemos apresentar, de forma sintética, uma introdução aos preceitos constitutivos da sociologia do desporto proposta por Elias e da noção de *campo* e *habitus* na obra de Bourdieu.

Em “*A Busca da excitação*” (1985), Elias cunha o conceito de auto-controlê e demonstra como ele é essencial para uma transformação social que revela o “estádio” de autoconsciência e de “racionalização” das emoções e da violência. Conforme sua linha de argumentação, o desenvolvimento e as mudanças ocorridas na sociedade durante o processo de industrialização nos séculos XIX e XX fomentaram alterações no equilíbrio social do poder. Concomitantemente, ocorreram algumas transformações nas relações sociais que agiram no sentido de ocasionar um maior grau de dependência interpessoal, em outras palavras, as pessoas e grupos sociais a cada dia tornavam-se mais funcionalmente dependentes. As formas de condutas individuais tornaram-se mais próximas, a violência física passou a ser controlada dentro de estreitos limites. A criação de um governo estável impôs maiores restrições e regularidades. Isso acarretou a emergência de novas condutas. As preocupações das pessoas se alteraram, pois a ameaça de violência diminuiu, portanto, os indivíduos tinham que se adaptar a uma sociedade onde o monopólio da força física e o controlê da violência já estavam de certa maneira garantidos. Com isto, surgiram novas configurações psíquicas que decorriam de um crescente processo de controlê das pulsões e das paixões, e proporcionavam uma regulação e modelação dos comportamentos individuais, tudo isso, em virtude da satisfação nas relações interpessoais. Com exceção das crianças, as quais possuem permissão de demonstrar sua excitação em público, dos demais, espera-se o controlê da própria excitação e que não se exponham demasiadamente. Por fim, este controlê tornou-se automático, constituindo-se como parte da estrutura da personalidade dos indivíduos.

Segundo Elias & Dunning (1985), as formas e os significados do esporte moderno se desenvolveram como parte do “processo civilizador”, o qual exige um domínio cada vez maior do autocontrolê para a manutenção da vida social dos indivíduos. Este processo acarretou a emergência dos passatempos e esse, por sua vez, o esporte, prático ou espetáculo, que propõe o descontrolê agradável e controlado das emoções. O processo civilizador restringiu as excitações ameaçadoras ampliando a função compensadora da excitação-jogo ou tensão prazerosa, cujo desfrute é socialmente aceito. Nesse sentido, pode-se dizer que a emoção é um dos componentes integrantes do esporte.

“O lazer que os skatistas buscam com [...] o descontrolê controlado das emoções’ (ELIAS, 1992), proporcionado pelo esporte, acaba sendo uma válvula de escape para as ‘fortes emoções’ [...] O impulso violento é caracterizado e

transfigurado pelos esportes radicais, que realmente radicalizam a energia e a transformam em fortes impulsos e resistência às dores. É um tipo de lazer diferente do qual estamos acostumados: civilizado, controlado, disciplinado” (FALCONI, 2007: 11- 12).

Os autores ainda argumentam que as sociedades produzem meios compensatórios para atenuar as tensões do estresse decorrente do constante esforço de autocontrolar suas emoções. Durante muito tempo, o lazer foi concebido como algo oposto a lógica do trabalho, visando o relaxamento das tensões diárias, pois a pressão que o trabalho exerce nas pessoas inibe as emoções. Com isso, cabe às atividades recreativas o papel de autorizar os sentimentos a fluírem de forma mais livre. As atividades de lazer precisam proporcionar certo nível de insegurança, de tensão, de risco, de perturbação da ansiedade e também de satisfação da expectativa das pessoas, para oferecer um alívio emocional e para que haja um grau de excitação (ELIAS & DUNNING, 1985).

Para estes autores, as atividades de lazer devem ser escolhidas livremente pelo indivíduo, proporcionar sensações agradáveis, além de serem não-remuneradas. O esporte moderno aparece como uma possibilidade de excitação e resposta mediante o extravasamento catártico e controlado à emoção mimética das relações, riscos e do estado de tensão diária. Portanto, o desporto surge como uma variante das atividades de lazer que desempenha o papel de estimular as tensões sob a forma de uma excitação controlada e equilibrada. A tensão, buscada no lazer, é agradável e gera um efeito catártico, de quebra da rotina, mantendo um descontrolê controlado das emoções vividas. As atividades miméticas satisfazem a necessidade de experimentar a excitação sem comprometer a vida social do indivíduo. Entretanto, a manifestação da excitação em público fora de contextos miméticos são severamente controlados pela sociedade e por nossa própria consciência. Os autores se utilizam do termo “atividades miméticas” para designar as atividades que despertam emoções semelhantes àquelas de características extremamente sérias da vida, e que funcionam como uma espécie de transposição das emoções para contextos em que elas não ofereçam risco a ordem da vida social.

“O esporte como ação de diferenciação, ocupa um espaço cada vez maior no processo de interdependência crescente que se estrutura entre os membros da tribo skatista. Contudo, esporte e lazer são entendidos como ações que se caracterizam diferentes – porém não distintas – esferas de sociabilidade

e inter-relações. Dado que o lazer não acabou para dar lugar ao esporte, este é entendido como uma prática que vem atender às expectativas de uma elite que passa a ter na esportivização suas ações lúdicas, e, mais tarde com a profissionalização, seu meio de subsistência. Desse modo, compreendemos que a emergência da atividade skate como lazer e como forma esportivizada diversificando funções, são específicas formações e configurações sociais que no Brasil vão se estruturar a partir da segunda metade do século XX” (HONORATO, 2004: 5).

“Em última instância, é o corpo inserido de sociabilidade e significação coletiva que experimenta fortes emoções, corre riscos, se excita e é desafiado a vencer muitos obstáculos, principalmente o maior deles: de manter-se vivo [...] O discurso dominante entre os praticantes dos esportes radicais versa sobre a excitação que experimentam em saber que estão desafiando a morte, o que em termos dialéticos pode representar uma confirmação radical de uma outra vida, distinta daquela propugnada por indivíduos que fogem da dor, ignoram a tragédia, cultuam os analgésicos e perseguem cosmeticamente a eterna juventude. A possibilidade da morte para os jovens atua na fortificação da experiência no presente” (CARRANO, apud Falconi, 2007: 30).

Portanto, o despertar das emoções detém uma centralidade importante nos esportes e no lazer, pois é capaz de proporcionar uma função de desrotinização (ELIAS & DUNNING, 1985). No entanto, as atividades de lazer correm o risco de perder sua capacidade de gerar excitação, caso haja um controlê excessivamente rígido, as atividades de lazer e esporte podem se tornar chatas e rotinizadas. A “esportivização” decorre do “impulso civilizador” e acarreta regras mais rigorosas e uma vigilância mais eficiente. A limitação das tensões no âmbito desportivo acaba por tornar o esporte uma atividade séria e profissional. As pessoas deixam de praticá-lo por divertimento e passam a buscar bons resultados, assim como na lógica da produção.

“Na história da modalidade Skate as formas de lazer precedem as atividades esportivas que, uma vez estabelecidas não ausentam elementos advindos do lazer. É notável que as atividades de lazer sejam mais associadas à quebra de rotinas, que vão caracterizar-se pelo ‘descontrolê controlado’ das restrições sobre os impulsos e as manifestações emocionais. Além da quebra de rotina, nota-se duas diretrizes em Elias e Dunning (1992) para denominar as atividades de lazer: primeiro é a compulsão social, ou seja ocorre uma

participação voluntária sem constrangimento, e segundo é a escolha da atividade, por sua vez, esta decisão é tomada em função de si mesmo ou do grupo, sem desrespeitar as regras socialmente estabelecidas” (HONORATO, 2000: 6).

Uma das principais contribuições de Pierre Bourdieu (1983) encontra-se em suas reflexões sobre a constituição de um modelo de análise sociológica dos campos para entender as relações existentes no processo de constituição de um determinado espaço esportivo. Para o autor, a constituição de um “campo esportivo” é consequência de um processo que, ao decorrer do tempo, passa a articular um mercado de interesses formado por técnicos, equipes, juizes, associações, federações, jornalistas, publicações especializadas, etc. Portanto, é possível considerar as formações das práticas esportivas enquanto um sistema de práticas e consumos, que consequentemente abrange a produção de artigos esportivos e sua demanda (BOURDIEU, 1983). O modelo de análise prescrito por Bourdieu envolve agentes sociais, estruturas e disposições num constante processo de interação, e permite identificar categorias interpretativas da realidade.

Bourdieu entende que os agentes sociais estão inseridos espacialmente em determinados campos sociais. A posse de determinados capitais (cultural, social, econômico, político, artístico, esportivo etc.) e o *habitus* de cada agente condicionam seu posicionamento espacial. Assim, pode-se dizer que o social é visto como um espaço multidimensional, onde as dimensões são os princípios de diferenciação. A riqueza econômica e a cultura acumulada geram “internalizações de disposições” (*habitus*) que vão distinguir as posições a serem ocupadas pelos agentes dentro de um determinado campo social. O *habitus* consiste num sistema de disposição à determinada prática de grupo, em outras palavras, é a interiorização de estruturas objetivas das condições de grupo que produz estratégias, respostas ou proposições objetivas ou subjetivas de acordo com os interesses de seus autores. Sendo um princípio gerador de práticas (princípio diferenciado e diferenciador de práticas), o *habitus* está na base das distinções verificadas nas práticas sociais.

O *habitus* é um princípio gerador porque deriva de um sistema socialmente disponível de esquemas de pensamento, de percepção e apreciação. Tais esquemas são produto e condição da posição social ocupada pelo agente. Mediante sua experiência cotidiana, com base em uma determinada posição social, o agente constrói determinadas configurações mentais que funcionam como princípios de avaliação e classificação das

coisas do mundo. Sua percepção do mundo (práticas, gostos, predileção, estilos de vida, inclinações políticas, linguagem, etc) se organiza conforme essas configurações mentais e as disposições corporais a elas adequadas.

“O autor identifica no mundo social – e não apenas nos sistemas simbólicos – a existência de estruturas objetivas autônomas das vontades e da consciência dos agentes sociais. Essas estruturas têm a capacidade de orientar ou coagir as representações e as práticas de seus agentes. [...] é destacada a operância de uma gênese social dos esquemas de percepção, pensamento e ação, que são considerados como elementos constitutivos do conceito de ‘habitus’ (MARCHI, 2002: 86). [...] não obstante, é importante destacar que no universo social se estabelecem relações simbólicas de manutenção e de reconhecimento das distâncias sociais, as quais são determinadas por aquilo que Bourdieu chama de concorrência pela apropriação de bens através do acúmulo das formas de capital econômico, social ou cultural” (Id., 2002:89).

Para estabelecer a teoria dos campos Bourdieu considera o ator social em função das relações objetivas que regem a estruturação da sociedade, numa relação dialética entre situação e *habitus*.

“[...] o autor abordou o conceito de campo como ‘espaços estruturados de posições (ou de postos) cujas propriedades dependem das posições nesses espaços, podendo ser analisados independentemente das características de seus ocupantes (em parte determinadas por elas)’ (BOURDIEU, apud Marchi, 2002: 92). Ou ainda, no espaço que ocorre a interposição social, no qual as posições dos agentes são a priori fixadas, ‘o campo se define como o lócus onde se trava uma luta concorrencial entre os atores em torno de interesses específicos que caracterizam a área em questão’” (ORTIZ, apud Marchi, 2002: 92).

No caso específico do skate, os espaços utilizados para a prática se espalharam por meio de políticas públicas voltadas para os esportes radicais e para seus praticantes, e também pela própria inovação do esporte que passa explorar novos locais que inicialmente, não foram projetados para tal fim. Estes lugares (ladeiras, skates parks, ruas, praças, monumentos) e também os campeonatos, acabam por se configurarem em espaços de aprendizado, lazer e sociabilidade. Nesses ambientes percebemos certa concorrência entre os praticantes, mas também podemos notar uma coesão que possibilita o estreitamento dos laços de afinidade, de ajuda mútua e a preocupação com o rendimento do outro.

“Para Bourdieu o campo não é resultado das ações individuais. Nele é permitido estudar as relações existentes em um lócus determinado e as estratégias dos agentes que compõem o esquema de transformação ou conservação da sociedade [...] Para garantir o funcionamento de um campo é necessário que existam, além dos objetos de interesse e de disputa, pessoas dotadas de habitus que identifiquem e legitimem as leis imanentes deste “jogo” de relações. Outra lei geral ou propriedade dos campos – porém menos visível – detecta que todas as pessoas envolvidas num campo têm em comum certo número de interesses fundamentais, decorrendo uma cumplicidade subjacente aos antagonismos existentes no interior deste” (MARCHI, 2002: 92 e 93).

Conforme já foi dito antes, Bourdieu considera que o espaço dos esportes não é um universo fechado em si mesmo. Na verdade ele está inserido em um sistema de práticas e consumos, constituídos pelos próprios integrantes do campo. “A história do esporte é uma história relativamente autônoma que, mesmo estando articulada com os grandes acontecimentos da história econômica e política, tem seu próprio tempo, suas próprias leis de evolução, suas próprias crises, em suma, sua cronologia específica” (BOURDIEU, 1983: 137).

“Os códigos de normas socialmente estabelecidos, num determinado tempo e espaço, são o que consideramos por regras esportivas. Essas regras foram construídas e aperfeiçoadas pelos indivíduos para indivíduos e desempenham um significativo papel, pois ao estabelecerem-nas atestam um modelo de comportamento a ser seguido. Isso implica num aumento do controle e do autocontrole nas relações sociais dos skatistas e, que por sua vez tornam sua prática esportiva mais diferenciada para o praticante e, numa outra direção, para outros praticantes. A esportivização da modalidade Skate aparece como um elemento de diferenciação, produzindo comportamentos extremamente elaborados num sentido mais regulamentado e autocontrolado. Este fato distinguiu as maneiras de viver a esfera lúdica no interior da própria atividade, ou melhor, aqueles que manejam com habilidade o ‘carrinho’ diferenciarão dos demais” (HONORATO, 2004: 4).

O surgimento dos esportes modernos se deu no final do século XIX e início do século XX, época em que a Segunda Revolução Industrial, o Imperialismo e a Corrida Armamentista resultaram na Primeira Guerra Mundial. Naquele contexto, o esporte transformou-se em recurso para o condicionamento dos corpos. Nesse sentido, os

esportes, tal como a produção industrial, passaram a funcionar dentro de uma lógica de maximização de resultados: “exaltação da competição e das virtudes exigidas, força, resistência, disposição à violência, espírito de ‘sacrifício’, de docialidade e de submissão [...] etc” (BOURDIEU, 1983: 150).

“No entanto, a partir da segunda metade do século XX, e mais intensamente durante a década de 1970, época fortemente marcada pelo movimento hippie, pela liberalização dos costumes e pelo aumento do poder social da juventude, uma série de novas práticas corporais passaram, cada vez mais, a ganhar adeptos” (BRANDÃO, 2010: 205).

É preciso fixar que essas práticas surgiram em um momento específico da História, num contexto onde se buscava atender os desejos de liberdade, flexibilidade e aventura, numa época em que os valores e crenças foram influenciados pela cultura desenvolvida com a explosão da juventude como uma categoria social, principalmente a partir da década de 1960, diferentemente dos esportes tradicionais que nasceram num contexto de guerra e industrialização (BRANDÃO, 2007).

Essas práticas dispersaram-se por todo o mundo, obtendo adesão principalmente do público juvenil. Nesse sentido, podemos pensar os jovens enquanto novos sujeitos sociais, dotados de valores e condutas diferenciadas. O significativo crescimento do poder da juventude indica uma mudança radical na relação entre as gerações, anuncia novos modos de compreensão do mundo e pontuam profundas mudanças nas representações e vivências sociais. O período da segunda metade do século XX cresceu sob o signo da transformação e a cultura jovem se revelou como uma importante matriz da revolução dos modos e hábitos. Enquanto segmentos socialmente configurados, os grupos da juventude se identificam por meio de diversas características que os demarcam como jovem: a maneira de agir e falar, o tipo de vestimentas, as músicas que ouvem, enfim o próprio subjetivismo que o faz sentir como tal (BOURDIEU, 1983).

Capítulo IV: Objeto, Problema e Hipótese de Pesquisa

Skate: uma identidade e um estilo de vida

A concepção deste trabalho de investigação começou a tomar forma a partir de uma curiosidade pessoal suscitada pela observação da crescente expansão e valorização dos esportes radicais na sociedade contemporânea, que capta seus adeptos, principalmente, entre os segmentos juvenis urbanos. Estes, com frequência, se sujeitam a experiências que desafiam seus limites e sensações. Dessa maneira, o intuito dessa pesquisa é promover uma reflexão orientada para a compreensão do skate como uma prática urbana, como uma atividade que mistura o risco e a aventura ao lúdico e ao lazer, como um esporte, como uma identidade e como um estilo de vida particular. A partir das trajetórias dos atores, de suas formações e configurações dadas pela constituição de um gosto específico, procuro entender questões relacionadas à cultura, as esferas de sociabilidade, as inter-relações sociais no universo do skate, as relações entre os skatistas e os espaços, além de problematizar a formação da identidade cultural desse grupo e a composição de um estilo de vida particular.

Conforme já foi dito antes, o esporte moderno se desenvolveu como parte do “processo civilizador”, o qual acarretou a emergência de atividades que proporcionam o descontrolê agradável e controlado das emoções (Elias & Dunning, 1985). Nessa ótica, podemos levantar a hipótese de que o esporte radical expressa uma forma de resistência ao enquadramento padronizador das subjetividades impostas pelas convenções culturais dominantes e discursos homogeneizados da sociedade contemporânea. A prática do skate parece possibilitar ao jovem a sensação radical de evasão do mundo das condutas generalizadas e homogeneizadas. Nesse sentido, podemos pensar que no âmbito dos contextos juvenis, a prática dos esportes radicais aparece como modo de reverter os conteúdos de sujeição e dominação e passa a revelar um potencial simbólico de subversão social, investidas de significados de resistência, busca por liberdade e individualização por parte dos jovens que as ostentam, desafiando o controlê exercido pelas culturas dominantes. Os adeptos destas modalidades parecem reivindicar uma nova maneira de ser e de viver, onde o corpo pode ser vivido de forma mais livre e menos ligada aos valores capitalistas.

Dessa forma, busca-se uma aproximação entre as culturas juvenis que remetem a uma forma de sociabilidade singular entre os skatistas. Dada as especificidades que a prática do skate incute nos processos de construção das identidades e identificações de determinados jovens, é possível dizer que eles são agenciadores de ações, portadores de valores, símbolos e significados específicos adquiridos a partir de suas vivências e representações nos contextos urbanos. Portanto, busca-se verificar em que medida o espaço urbano moderno influencia as práticas sociais que diferenciam e singularizam a vida cotidiana na cidade, construindo um discurso próprio dos skatistas. Refiro-me a mapear as representações, comportamentos e práticas dos skatistas que utilizam os espaços das cidades, identificando suas formas de sociabilidade.

A socialização pode ser tida como aqueles aspectos comportamentais da sociedade que são aprendidos em processos em que os indivíduos tomam conhecimento a respeito das expectativas socialmente definidas, ou seja, de seus papéis sociais. É através do papel social que o indivíduo aprende acerca do modo de vida de sua sociedade e a maneira como deve desempenhá-lo. Portanto, de certa forma, o papel social possui caráter prescritivo, controlador e direcionador. Entretanto, cumpre ponderar que os indivíduos não são meramente sujeitos passivos, mas também podem executar pensamentos e ações objetivas autônomas de suas vontades e da consciência. Dessa maneira, podemos afirmar que o indivíduo assume um papel social por meio de um processo de interação social. Essa concepção sugere que os cenários culturais e as interações sociais influenciam os comportamentos, os valores e condicionam as personalidades dos indivíduos, mas isso não significa que eles sejam privados de sua individualidade e liberdade (GIDDENS, 2005).

O foco da pesquisa recai na relação dinâmica que se traduz pelas sociabilidades que se estabelecem, nos usos e percepções dos espaços urbanos, ou seja, quer-se analisar como os skatistas significam os espaços que percorrem na cidade de Brasília e verificar como se moldam os estilos de vida, os produtos e construtos das relações humanas que constroem sentidos comuns. Acredita-se que as relações são determinadas no espaço e tempo próprios da cidade, pois é nessa interação que se moldam as representações e práticas sociais. Nesse sentido, a questão que busco investigar é se existe um discurso próprio dos skatistas construídos nas relações no interior do grupo e entre o grupo e as espacialidades, que configuram comportamentos e práticas sociais específicas entre os skatistas.

Simmel (1903), há cerca de um século, já falava que os novos contextos urbanos e os processos de globalização ampliam e potencializam os contatos e interconexões de forma exacerbada do *cruzamento de círculos sociais* e dos efeitos potenciais da metrópole nas experiências de vida. Portanto, os modos de vida urbanos tornaram-se padrões de existência social largamente partilhados, possibilitando o aparecimento, com mais intensidade, das identidades culturais socialmente construídas.

Na sociologia o fenômeno da identidade é um conceito multifacetado que tem sido abordado de inúmeras formas. Assumirei para esta pesquisa a compreensão de que a identidade diz respeito ao conjunto de percepções que os indivíduos têm sobre si mesmos e das coisas que são significativas para eles, como uma expressão delimitável de unidade e diferenciação de indivíduos. A identidade é uma construção social que provem de um discurso de unidade e diferenciação do grupo que caracteriza e ordena os indivíduos em espaços simbólicos (GIUGLIANO, 2002).

O processo de identificação envolve duas formas, que embora sejam distintas, relacionam-se entre si: a primeira refere-se a um fenômeno coletivo que deriva de fatores estruturantes comuns, onde são atribuídas características a uma pessoa pelos outros indivíduos que compartilham os mesmos atributos, de forma a posicioná-la em relação ao grupo. Portanto, o fenômeno envolve os objetivos comuns, o que faz com que os indivíduos possuam uma identidade compartilhada e um sentimento de vinculação e pertencimento. A segunda diz respeito a uma identidade que marca as formas pelas quais os indivíduos vão se diferenciar um dos outros. É relativa ao processo de auto-desenvolvimento através da qual o indivíduo cria a noção de si mesmo por meio da interação do seu próprio eu e a sociedade.

“A identidade pessoal, então, está relacionada com a pressuposição de que ele pode ser diferenciado de todos os outros e que, em torno desses meios de diferenciação, podem-se apegar e entrelaçar, como açúcar cristalizado, criando uma história contínua e única de fatos sociais que se torna, então, a substância pegajosa à qual vêm-se agregar outros fatos biográficos. O que é difícil de perceber é que a identidade pessoal pode desempenhar, e desempenha, um papel estruturado, rotineiro e padronizado na organização social justamente devido à sua unicidade” (GOFFMAN, 1988 apud Silva: 21).

O sociólogo francês Michel Maffesoli, em seu livro *O tempo das tribos* (1998), demonstra que, na contemporaneidade, a vida social burocratizada e racionalizada presente nas grandes metrópoles, também é permeada pelo retorno dos microgrupos,

advindos das diversas manifestações do cotidiano que criaram novos núcleos de convivência social, ou seja, Maffesoli defende um retorno à idéia de tribo. Essa formação, por vezes, é caracterizada por padrões estéticos, musicais ou comportamentais, apreciados de forma similar por membros de determinado grupo e que se manifestam em vários sinais tribais de reconhecimento: jargões de linguagem, vestimentas, práticas corporais, marcas corporais, etc. Outro aspecto que autor esclarece sobre as tribos é que elas não são fenômenos estáveis que funcionam de forma isolada, sem conexão com as outras esferas da vida social, mas correspondem a processos mutantes e efêmeros, nos quais não há uma permanência contínua. Seu argumento é que a contemporaneidade decorre de processos de constante alteridade. Por isso, o pesquisador defende a idéia de um sujeito moderno múltiplo, detentor de um “eu” fragmentado e plural.

Neste sentido, penso que a análise do skate como uma prática que permite a formação de grupos que se identifiquem com determinadas características que os definem como skatistas é frutífera.

“Existe um sentimento de pertencimento ao grupo que cria uma identidade entre os seus membros. Esta identidade é proporcionada pelo agir coletivo e mais se assemelha a busca de um estilo do que a uma construção de personalidades estagnadas, atribuindo ao grupo sempre novas características” (Falconi, 2007:14).

Outro autor que trabalha com questões relativas à identidade cultural é Stuart Hall. Na obra *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade (2001)*, ele apresenta três definições de sujeito: o “Sujeito do Iluminismo”, caracterizado por um indivíduo centrado, unificado, em que o centro essencial do “eu” repousa na identidade do sujeito; o “Sujeito Sociológico”, produzido em um mundo complexo, onde a identidade individual passa a ser vista como constituída a partir das relações sociais e, finalmente, o “Sujeito Pós-moderno”, tido como fragmentado e composto por várias identidades. Assim como Maffesoli, para Stuart Hall a cultura não é uma esfera singular, mas ela sofre interferências, e passa por releituras e apropriações ao longo do tempo.

Para José Machado Pais¹⁹, os grupos afirmam-se através de comportamentos que visam expressar e legitimar identidades, numa busca por significação. “Com efeito, as identidades grupais entrecruzam-se com identidades pessoais em processos de

¹⁹ PAIS, José Machado. *Culturas de grupos*. Disponível em:

http://www.oi.acidi.gov.pt/docs/Col_Percursos_Intercultura/2_PI_Cap6.pdf

identificação que reflectem a intersecção de um «eu» com um «nós», em contraposição com outros, olhados como «eles» (PAIS, p. 208 e 209). O que ocorre com as culturas juvenis é que a identidade do grupo se afirma por meio de um *estilo*, ou seja, de um conjunto mais ou menos coordenado, de substância corpórea ou não-corpórea de afirmação simbólica. Nessa ótica, para Pais, ao se discursar sobre as tribos urbanas, devemos pensar em formas de sociabilidade que garantem aos grupos vínculos de integração social e de afirmações identitárias.

“Para Castells, [...] a cultura jovem é um dos locais onde as identidades são facilmente fomentadas e visualizadas. Elas podem normalmente se relacionar a coisas cotidianas tais como a música pela qual podemos notar grupos identitários como os punks, os jovens ligados ao mundo do reggae ou do rock em suas diversas vertentes. Estas identidades, ao contrário do que muitos pensam, não se limitam a determinar o consumo de música ou roupas, mas muitas vezes determinam atitudes diante da vida” (GIUGLIANO, 2002:71).

Afora “a função diferenciadora a identidade possui um caráter concreto de igualdade que exige do indivíduo uma normatização da vida segundo as crenças do discurso a qual se filia”, ou seja, as identidades constroem fatores regulamentadores da vida cotidiana. Dessa maneira, podemos dizer que a identidade possui um caráter político. Por exemplo, quando um indivíduo possui ou assume uma identidade, ele está se posicionando diante dos outros e fazendo uma “demonstração pública da sua tomada de decisão”, podemos ainda dizer que, no momento em que “as próprias identidades se formam elas convivem em um cenário de interesses divergentes e de lutas políticas”. Duas formas de relações de identidades são possíveis: uma refere-se à forma como “lidam entre si os iguais e os diferentes” e outra alude a “relação de poder entre as identidades” (GIUGLIANO, 2002: 74 e 75).

Mais recentemente, algumas das manifestações juvenis socialmente percebidas e categorizadas como radicais, entraram no circuito comercial e obtiveram status de estilo de vida, assentado numa linguagem que apela para valores como a autenticidade e a diferença. Para identificar, interpretar e avaliar os traços que funcionam como estilo de vida, considera-se que os mesmos são submetidos a diferentes processos de socialização. Isso ocorre de acordo com diversos condicionantes, como gênero, classe, etnia, gosto entre outros. Eles estabelecerão variados sistemas de distinção e separação social frente a outros grupos. Além disso, os agentes sociais definem sua identidade

enquanto um grupo específico com sua dinâmica de transformação ou acomodação, de acordo com a configuração ou nível de interação social com outros grupos.

Os estilos de vida funcionam como uma combinação complexa que decorre de diferentes fatores. A partir das trajetórias individuais, as pessoas fazem escolhas, se identificam e posicionam num fluxo contínuo de interações sociais. Esses fatores postos em prática produzem e reproduzem diferenciações entre indivíduos e grupos. Além disso, as diferenciações objetivas das formas de interação são expressões das subjetividades dos atores dispostos nos ambientes de socialização.

Portanto, quer-se averiguar se as práticas radicais funcionam como estilos de vida, como sistema de signos que identifica, localiza e orienta socialmente os seus portadores, em conformidade com códigos de comunicação definidos no contexto de sistemas sócio-culturais específicos. E se através de uma conduta incorporada, codificada e determinada coletivamente, é estabelecido o controlê do social sobre os membros deste grupo, manifestando uma noção de pertença coletiva que atua no sentido de agregar identidades individuais e sociais.

O estudo da prática do skate pode se constituir em uma importante fonte para acessar o modo como a juventude tem estruturado suas relações, como estabelecem suas redes de contatos e de como se apropriam dos espaços da cidade. O conhecimento destas informações abre a possibilidade de decifrar algumas práticas culturais através do cotidiano de ações e representações de seus atores no espaço urbano. Busco pensar as lógicas que operam na dinâmica deste grupo, na sua relação entre si, e com os espaços urbanos, procurando analisar em que medida os espaços urbanos modernos de Brasília condicionam as relações sociais dos skatistas e entender como eles significam estes espaços.

Capítulo V: A cidade modernista

Brasília

O fato de viver na cidade que é objeto de pesquisa cria um movimento ambíguo, pois, se por um lado ele nos autoriza a falar sobre a cidade, por outro, cria o risco de que nosso olhar se demonstre enviesado. Por esse motivo é preciso concentrar-se e ao longo da pesquisa em fazer um constante exercício de estranhamento, que permita surgir um “olhar desenraizado” que nos possibilite notar as diferenças que o olhar demasiadamente habituado, pelo excesso de familiaridade, não percebe (CANEVACCI, 1997). Também o fato de a pesquisadora ser fruto da primeira geração de Brasília nascida de pais também brasilienses, pode ser um agravante para esse “olhar habituado”, mas por outro lado, tal conjuntura permite-me um olhar “*de perto*” e “*de dentro*” (MAGNANI, 2002).

Durante minha trajetória escolar, ainda que em diferentes ocasiões e através de disciplinas distintas, quando Brasília era objeto de debate, comumente surgia à idéia de que a cidade era fruto de um processo artificial, resultante do ideário proposto pela arquitetura moderna, que estava impregnada pelos ideais progressistas. É bem verdade que o urbanismo do século XIX foi fundado no pressuposto do indivíduo livre e universal, da sociedade dos homens iguais (MAGALHÃES, 1985), e o surgimento de Brasília esta dentro deste contexto histórico. Por isso seu plano urbanístico apresentava um planejamento modernista, tecnocrático e racional que visava não só ordenar a vida da cidade, mas também de oferecê-la como símbolo de um futuro melhor para o Brasil e o seu povo.

A divisão do trabalho, o adensamento populacional, a industrialização, a racionalidade, a calculabilidade, o rápido desenvolvimento tecnológico, a fragmentação ou diversificação de funções e papéis sociais, a autonomização do indivíduo, a impessoalidade e o capitalismo são fenômenos transformadores da sociedade contemporânea. Autores clássicos da sociologia, tais como Weber, Simmel, Durkheim e Marx, apresentaram diferentes hipóteses acerca da influência desses fenômenos na contemporaneidade e demonstraram como os resultados desses processos acentuaram o desenvolvimento e o aparecimento de uma nova sociedade urbana, a qual revela uma realidade mais complexa. Esse intenso processo de transformação na estrutura societária

do início do século XX teve conseqüências significativas para a constituição do espaço cosmopolita das cidades.

A modernidade surge enquanto projeto de reificação da racionalidade técnica e instrumental que institui um projeto global, centrado em valores universais eurocêntricos. Esse projeto é articulado em função de um sistema mundial e sua diretriz de ordenamento expressava, fundamentalmente, razão e civilidade. A origem de Brasília aconteceu dentro desse contexto em que a arquitetura e o urbanismo estavam permeados pela influência da Modernidade. O projeto da nova capital evidencia a influência de um formalismo positivista (CARPINTERO, 1998). Sua constituição em termos sócio-arquitetônicos revela um modelo e um referencial de progresso.

Os intelectuais das décadas de 1930, 1945 e 1950 tiveram papel fundamental na formação da cultura brasileira como mediadores entre a tradição e a modernidade que se alojava. Ao estabelecerem o discurso fundador da nova Capital pretendiam instaurar uma identidade nacional, ou seja, mobilizar um sentimento de pertencimento e de assunção de valores nacionais. Por isso o plano urbanístico de Brasília apresentava soluções que evidenciavam um espírito de renovação social e criavam novos mitos para uma nova sociedade. O historiador Nestor Canclini explica que o modernismo criou um repertório de símbolos para a construção de uma identidade nacional e que o empenho pela modernização foi fruto de um movimento que almejava construir criticamente uma nação (CANCLINE, 2003).

Lúcio Costa, em sua apresentação, no Relatório do Plano Piloto de Brasília, observa que a cidade: “deve ser concebida não como simples organismo capaz de preencher satisfatoriamente e sem esforço as funções vitais próprias de uma cidade moderna qualquer, não apenas como *urbes*, mas como *civitas*, possuidora dos atributos a uma capital” (COSTA, *apud* Carpintero, 1998:72). Ao mencionar a idéia de *urbes* Costa dirige o olhar aos aspectos relacionados à materialidade urbana (edifícios, vias de acesso, equipamentos públicos, etc) e quando assinala *civitas* se refere à imaterialidade dos aspectos subjetivos, tais como a idéia de cidadania e as sociabilidades coletivas da vida da cidade. Nesse sentido, podemos dizer que o planejamento urbano manifesta-se como forma de intervenção na realidade através da produção do espaço urbano e a arquitetura aparece como o veículo transformador da sociedade.

“A cidade modernista surgiu para recuperar a decadência urbana que aumentava à medida que acontecia a expansão capitalista. Foi o capitalismo, tanto de estado como o privado, o responsável pela reorganização da ordem urbanística e de coesão social”

(PEDROSA, 1981: 298). A decadência urbana que Pedrosa cita, corresponde à crise decorrente das transformações sociais provocadas pelo capitalismo nas cidades manufatureiras do século XIX e da emergência das más condições de vida urbana entre a massa operária. A expectativa do urbanismo modernista era o de resolver o problema das grandes metrópoles através da organização do espaço, numa intervenção que se refletiria na organização social e num novo tipo de espaço público urbano. Portanto, Brasília é resultado de um esforço simbólico, a materialização de uma utopia, que exprime o pensamento mudancionista dos anos 1950. A nova Capital é produto de todo um desenvolvimento que dinamizou processos de urbanização no Brasil e que era potencializado pelo capitalismo industrial.

O governo de JK pretendia-se civilizatório e por isso formulou um discurso de desenvolvimento econômico para o país que deveria se efetivar. Essa fase governamental somada ao fato de que naquele período, a sociedade brasileira vivenciava uma experiência mais democrática em um momento marcado por uma onda desenvolvimentista, foi fundamental para a “implantação de Brasília e significou a abertura de um novo pólo de desenvolvimento e conquistas no Centro-Oeste, que possibilitou ampliar a comunicação entre regiões distantes, que teriam na capital um ponto de encontro” (AMARAL, 2003: 303).

Até aqui foi discutido como a construção de Brasília esteve articulada à emergência da arquitetura modernista e no uso mítico dessa arquitetura para representar o progresso do país. A seguir, pretende-se demonstrar as implicações do confronto entre a modernização e a realidade da cidade e do país.

Desde sua concepção, Brasília resulta de um projeto político marcado sobretudo pela intervenção do Estado na organização e dinâmica do espaço urbano. É importante notar que o plano urbano traçado para Brasília buscava conciliar de forma harmoniosa as “dimensões técnicas, arquitetônicas, políticas, econômicas e sociais” (MONNET, 1996: 227). Ela foi projetada em função de três escalas diferentes e complementares: a escala coletiva ou monumental, construída ao longo do eixo leste/oeste e onde se concentra toda burocracia estatal; a escala residencial, ao longo dos eixos norte/sul, pensada para abrigar as unidades de vizinhanças; e a escala gregária que se dá no entorno do cruzamento de ambos os eixos e onde estão localizados os espaços coletivos de lazer, tais como o Lago, os cinemas, os teatros e os centros de diversões.

A escala monumental usualmente coloca Brasília em local de destaque: a cidade progressista, construída para ser uma obra de arte, intocável. O eixo rodoviário foi

concebido para receber as super-quadras, as quais deveriam acomodar os servidores da administração federal de todos os escalões. A cidade modernista abrigaria um espaço sem estratificação social e espacial segundo diferentes classes de renda, ela foi pensada para abrigar um habitante universal, o qual não seria objeto de distinção de classe social e poder econômico. Lúcio Costa acreditava ser possível uma convivência democrática entre os moradores, sua fé era de que “o planejamento poderia propiciar, certo grau, a coexistência social, evitando-se assim uma indevida e indesejável estratificação” (PINTO, 2007). Esta perspectiva se alinhava à expectativa de que, ao se produzir as condições urbanas ideais, o desenvolvimento seria consequência inevitável.

O projeto urbano de Brasília foi guiado por um conjunto de racionalidades instrumentais e no reconhecimento das liberdades individuais. A expectativa a respeito da criação da nova Capital era produzir uma nova ordem a partir da criação e resignificação dos espaços, sociabilidades e normas sociais. O projeto urbanístico era marcado pela valorização da funcionalidade, pela unidade e uniformidade e pelo sonho do espaço urbano civilizado, cosmopolita. Esta condição confere à cidade um espaço urbano ímpar, cheio de singularidades.

O que realmente chama a atenção em Brasília é a inexistência de todo um sistema de espaços públicos que as ruas tradicionalmente instituem. Muitos são os estudos que argumentam que Brasília não preserva algumas características urbanas como as que aparecem em outras cidades do país: gente caminhando pelas ruas e calçadas, por onde se possa passar pelas fachadas de casas e lojas, interações entre vizinhos, esquinas e ruas caóticas. Diferentemente da maior parte dos outros centros urbanos, aqui tudo parece ser ordenado, asséptico e homogêneo, sem aparentes dissonâncias normalmente encontradas em outras áreas urbanas do país. O planejamento urbano da cidade praticamente eliminou os lugares de vida coletiva e conferiu aos espaços de convivência mútua uma vocação para a impessoalidade e racionalização. A cidade favorece uma interiorização dos encontros sociais e leva a uma sensação de isolamento, as possibilidades de interações cotidianas ficam circunscritas aos espaços fechados, como por exemplo, os shopping centers. A arquitetura moderna, ao eliminar a “rua-corredor” e dar lugar a vastas áreas de espaço contínuo sem interrupção onde emergem os edifícios como “figuras esculturais”, como “monumentos isolados”, buscava abolir a rua como espaço público de interações e do constante fluir de pessoas. Pretendia-se criar um novo tipo de relação entre o pedestre e o automóvel e entre os espaços de residências e do comércio (HOLSTON, 1993).

“O urbanismo modernista de Costa produziu um núcleo urbano onde o poder do Estado ganhou desing diferenciado, enquanto se reservou a homogeneidade e a indiferenciação às áreas de residenciais. A cidade se impõe como um monumento em si, por duas razões complementares. Na unicidade de sua concepção, o que ganha espaço na memória é sua forma-síntese, seu mapa; e a primazia dos espaços abertos e a clareza dos volumes isolados como puras formas geométricas fazem todos os edifícios parecerem monumentos” (HOLSTON, 1993: 139).

Contudo, o espaço urbano da cidade materializa-se através do embate de duas racionalidades diferentes: uma que decorre do planejamento e outra que se forma pelo decurso do cotidiano das práticas sociais, da realidade viva e dinâmica do espaço urbano. A cidade não é somente o espaço concreto no seu aspecto formal e visível, mas também apresenta-se como resultado da produção humana, ou seja, como reflexo da dinâmica de uma sociedade, na medida em que reflete a história de um determinado grupo e de uma determinada localidade. Ou seja, a cidade e seus componentes não são completamente estáveis e objeto de contemplação. Ela resulta de uma dinâmica complexa entre forma e conteúdo e estes aspectos não podem ser analisados isoladamente.

Brasília é uma cidade que congrega representações das diversas culturas do país, já que, desde sua fundação ela foi “pólo de atração e de fixação de migrantes”. Ou seja, sua formação se deu a partir daqueles que vieram em função do emprego público e da oportunidade de uma vida melhor. Atualmente podemos dizer que a cidade adquiriu status de uma metrópole cosmopolita, onde é possível encontrar um mercado consumidor diversificado, estrangeiros, homens de negócios, serviços sofisticados, burocracia estatal. Segundo Brasilmar, “a urbanização da capital brasileira é marcada pela heterogeneidade”, ainda que sua origem tenha estreita ligação com o planejamento urbanístico ela “apresenta distintas lógicas de urbanização” (BRASILMAR & COSTA, 2007: 36).

Podemos dizer que a realidade da cidade não esta em completa conformidade com o modelo planejado. Se a intenção era de que a cidade abrigasse um habitante universal, atualmente, ela se destaca no cenário nacional como um lugar marcado por uma forte segregação social que é confirmada pela fragmentação espacial e social. Esta distinção fica nítida se compararmos os aspectos urbanísticos do Plano-Piloto e das demais R.A's também conhecidas como cidades-satélites. Diferentemente do que foi

dito sobre o centro de Brasília, os espaços da maior parte das cidades-satélites, guardam poucas ou nenhuma semelhança com os espaços do Plano-Piloto. Se nele vemos um lugar homogêneo, ordenado e asséptico, com um padrão urbano de alta qualidade; os ambientes de diferentes cidades satélites revelam-se desordenado, sujo, heterogêneo repleto de ruas e esquinas cheias e barulhentas.

Os espaços da cidade se estruturam a partir das mediações dos conflitos entre seus habitantes. Em Brasília, a cada dia, temos um espaço social mais tenso, em virtude das imensas desigualdades aqui existentes. As apropriações diferenciadas das distintas localizações do espaço urbano produzem efeitos diretos na dinâmica vivenciada pelos diversos segmentos sociais da população. Por exemplo, aqueles habitantes que moram nas cidades-satélites matam elevados custos mensais em deslocamento intra-urbanos além de despenderem muito tempo para realizarem estes deslocamentos. A deficiência do sistema público de transporte é um sério agravante desta situação.

Outra questão importante diz respeito às condições de acessibilidade, as quais interferem diretamente nos processos de apropriação diferenciada das vantagens e recursos (emprego, saúde, educação, lazer, serviços sociais e atividades de consumo) do espaço urbano (VILLAÇA, 2001). “Assim, mesmo que Brasília tenha surgido a partir de rigorosos critérios de planejamento urbano, o Distrito Federal apresenta diferentes lógicas de urbanização [...] sua dinâmica urbana guarda lógicas com elevados níveis de diferenciação” (BRASILMAR & COSTA, 2007: 36). Brasília nos faz refletir sobre seus diversos sistemas culturais, que por meio de um constate fluxo de intercambio introduziu novas formas de organização social, marcadas, sobretudo, pela diversidade de conteúdos e pelos conflitos de interesses.

Um lugar interessante em Brasília que traduz esta diversidade é o Setor de Diversões Sul, mais conhecido pela sigla CONIC. O edifício é um centro comercial que desempenha diversas atividades, tais como, prestação de serviços, lojas de discos, instrumentos musicais, skate, roupas, sapatos, fotos, óticas etc. Há também no prédio, igreja, teatro, sede de sindicatos e partidos políticos, escritórios de profissionais liberais, restaurantes, estúdios de tatuagem, etc. Diante de toda essa diversidade, podemos afirmar que os freqüentadores do local são totalmente heterogêneos. Ao caminharmos pelo edifício notamos que o CONIC possui uma área multisocial, onde há uma convivência de indivíduos de diferentes estratos sociais (BRASILMAR, 2009).

Segundo o sociólogo Brasilmar (2009), o perfil médio dos freqüentadores do CONIC, são indivíduos que possuem um padrão estético e de consumo menos seletivo.

Contudo, nas lojas de material esportivo, especializadas em produtos de consumo, principalmente, da juventude mais vanguarda da cidade (skates, surfs, patins, tênis, etc) o público é tipicamente de classe media alta do Plano Piloto e dos Lagos.

“A frequência de certos estabelecimentos é, no entanto claramente, determinada pelo status social. Por exemplo, nos cabeleireiros o que se percebe é uma clientela mais popular, o mesmo pode também ser observado em alguns bares, restaurantes ou Igrejas ali existentes. Porém, nas lojas de tênis, materiais de esportes radicais (skates, rollers, discos, etc) a clientela é mais heterogênea com indivíduos de aspectos típicos dos freqüentadores dos shoppings mais sofisticados. Nestes, as rodas de jovens na porta ou alguns transeuntes que param nas vitrines indicam um território particular de “tribos” urbanas que se auto identificam por um padrão similar de consumo, de vestimenta, de gosto, enfim, de estética no seu sentido mais amplo. É um território aparentemente democrático onde o que une os que ali estão é o interesse comum por certos produtos e marcas vendidas nas lojas. Estas lojas de esportes radicais e seus artefatos chegam a marcar certos espaços do CONIC, pelas características de seus freqüentadores” (BRASILMAR, 2009: 21).

A etnografia dos espaços do CONIC chama a atenção para o fato de que o “lugar, apesar de não apresentar lixos ou detritos espalhados pelas vias, não transmite aquele ar acético típico dos shoppings centers do Plano Piloto. Ao contrário, a impressão que causa é idêntica à que se sente quando se caminha pelas ruas de uma cidade” (BRASILMAR, 2009: 20). Brasilmar também revela que a sociedade costuma estigmatizar o CONIC e que o local representa um submundo, que sempre foi visto como um ambiente transgressor. Para o autor o local vem,

“se tornando uma área alternativa dentro do Plano Piloto, numa clara diferenciação entre o organizado e o racional cartesiano que é o Projeto de Lúcio Costa; de fato, por se tratar de uma área anárquica, caótica, enfim urbana, e graças a essa indefinição, uma área com maior liberdade de uso, o edifício começa a seduzir uma gama de artistas, arquitetos, poetas, cineastas, etc., atraídos justamente por esta “irracionalidade” e este ar de pretensa “marginalidade”. Na verdade, uma área que aparece quase que como um gueto dentro do Plano Piloto” (BRASILMAR, 2009: 26).

Essa descrição do CONIC é interessante, e o curioso, é que em entrevista realizada com um proprietário de uma skateshop no CONIC, o qual tem 29 anos, a análise feita pelo Brasilmar, aparece em sua fala:

“Para mim o Conic é o melhor setor de Brasília. Porque Brasília é muito dividida por setores né, Lago Sul, periferia, aquela coisa de cidade satélites, enfim. E eu acho que aqui (Conic) é onde tem a mistura de tudo. Aqui você está com o cara rico do seu lado, mas ao mesmo tempo, também está o cara mais pobre do seu lado. Está o cara mais bonito do seu lado e também está o cara mais feio, enfim. Então é essa mistura que eu gosto bastante, e o Conic te proporciona essa mistura. Falando de skate mais uma vez, as skateshops num ambiente de Shoppings não são bem vindas e no Conic por ter essa liberdade de ser um setor em que o cara pode andar sem camisa, o cara pode botar o skate no pé e sair andando... eu acho que esse conjunto tem muito a ver com as skateshops do Conic e muito a ver com o setor”.

Skate em Brasília

Brasília é o produto de toda uma história, um organismo vivo e contraditório, uma cidade que tem muitas comunidades e identidades. No caso deste estudo, pretende-se levantar as representações simbólicas expressas nos comportamentos e práticas dos skatistas do Distrito Federal. Atualmente o skate tem tido uma grande popularidade, mas nem sempre foi assim. De uma maneira geral, esse esporte tem uma história permeada por momentos de alta e de baixa e por um longo período ocupou um espaço marginal na sociedade. Remontar a história do skate em Brasília não é tarefa fácil, pois diversos acontecimentos não foram documentados, principalmente sobre os primórdios dessa prática por aqui. Sabe-se, por meio de matérias divulgadas em blogs, na sua maioria mantida pelos próprios praticantes e ex-praticantes, que o skate chegou a Brasília na primeira metade da década de 1970. Nesse período o jornalista Irlam Rocha do Correio Braziliense publicou uma reportagem²⁰ de duas páginas sobre o “I Festival Brasileense de Skate”, que foi promovido por um grupo de praticantes da quadra 115 sul e patrocinado pela Imobiliária “Doracilio Farias”.²¹ No ano de 1989 a revista

²⁰ Veja as imagens no Anexo I, página 133.

²¹ Informação veiculada no site: <http://www.sk8naveia.com.br/skate-em-brasilia/>

“Skatín” também trouxe uma publicação²², recheada de imagens, sobre o esporte na Capital.

Contudo, para as finalidades deste estudo, não se tenciona remontar um quadro completo da história do skate na Capital, mas sim mapear os modos de vida, as sociabilidades, as maneiras de ser e estar dos skatistas nos espaços urbanos, além de verificar a influência do espaço urbano modernista nas interações sociais destes praticantes e investigar como a articulação entre a cidade, as práticas espaciais arraigadas na mentalidade social do grupo e o confronto entre suas ressignificações e a realidade transformada da estrutura espacial da Capital. Dessa maneira, o limite temporal estabelecido para esse estudo será do ano 2000 até os dias atuais (2011). Todavia, é importante ressaltar que não se pretende explorar de forma exaustiva todos os fatos e eventos deste esporte na cidade no decorrer desse período, mas sim assinalar acontecimentos importantes para o seu desenvolvimento e efetivação.

Brasília, assim como outras cidades do país, tem vivido um crescimento do esporte, e atualmente, possui cerca de vinte e uma Pistas Públicas de Skate (skate parks) espalhadas pelas cidades-satélites, sendo que a maior parte delas foi construída nos últimos cinco anos. É curioso notar a inexistência de skate parks no Plano-Piloto, todas as vinte e uma pistas estão distribuídas entre as seguintes cidades- satélites: Guará (duas pitas), Samambaia (duas pitas), Núcleo Bandeirante (duas pitas), Recanto das Emas, P-Sul, Ceilândia, São Sebastião, Paranoá, Riacho Fundo I, Taguatinga, Areal, Cruzeiro, Planaltina, Candangolândia, Taguari, Cidade Ocidental, Estrutural e Gama. De todas essas pistas, apenas duas são do tipo “bowl” (uma no Núcleo Bandeirante e outra no Guará), e uma “half” (Taguatinga). Além dessas, existem também diversas pistas particulares pela cidade, algumas mantidas por clubes e condomínios, outras pelos praticantes em suas próprias residências. Há ainda uma pista mantida pela Associação de Skate da Capital (ASC), isso sem falar nas estruturas avulsas e móveis que são construídas e mantidas em determinados locais ou levadas para eventos.

O tamanho e a qualidade das pistas variam, no geral, o que se pode destacar é que todas são de concreto e que nenhuma delas possui cobertura. Somente algumas possuem iluminação noturna e dispõem de *coping* (cano de metal que é colocado nas bordas dos obstáculos). Outras têm o chão de cimento polido ou de granitina²³, mas a

²² Confira as imagens no Anexo I, página 130 -132.

²³ Piso de revestimento argamassado cujo acabamento tem aparência de granito, pois ele é preparado com cimento branco, granas e granilhas de granito, mármore e corante.

maior parte apresenta um chão de cimento grosso. Apesar da existência de vinte e uma pistas, o número de skate parks utilizáveis é bem menor, devido, principalmente, a falta de manutenção, que faz com que as estruturas das pistas fiquem danificadas e também em virtude das skate parks serem mal projetadas e não atenderem as especificações das medidas e ângulos propícias a uma pista de skate. A localização das pistas nas cidades também varia e algumas delas ficam em áreas de alta periculosidade, mas a maioria fica próxima as avenidas centrais das cidades. Ainda assim, dependendo do horário, não é indicável que se freqüente determinadas pitas. De acordo com os dados da Federação de Skate do Distrito Federal e Entorno (FSKTDF) e das observações realizadas em campo, a tabela abaixo elenca as onze pistas mais freqüentadas no DF, bem como suas características.

Tabela I – Características das Pistas Públicas de Skate do DF

| PISTAS | POSITIVAS | NEGATIVAS |
|---------------------------|--|--|
| Núcleo Bandeirante | - bom piso (granitina); - obstáculos nas medidas ideais; - bem iluminada; - bem localizada. | - não tem arquibancada; - não tem recebido manutenções. |
| Gama | - bom piso (granitina); - obstáculos nas medidas ideais; - bem localizada; | - não tem iluminação; - não tem arquibancada. |
| São Sebastião | - bom piso (granitina); - obstáculos nas medidas ideais; - bem iluminada; - bem localizada. | - não tem arquibancada; - não tem recebido manutenções. |
| Recanto das Emas | - bom piso (granitina); - bem localizada. | - não tem iluminação; - obstáculos irregulares; - não tem arquibancada; - não tem recebido manutenções. |
| Candangolândia | - bem iluminada; - bem localizada. | - não tem recebido manutenções. |
| Riacho Fundo I | - obstáculos nas medidas ideais; - bem iluminada; - bem localizada; - possui arquibancadas. | - piso ruim (cimento); - não tem recebido manutenções. |

| | | |
|-------------------|--|---|
| Guará | - obstáculos nas medidas ideais; - bem iluminada; - bem localizada; - possui arquibancadas. | - piso ruim (cimento); - não tem recebido manutenções. |
| Estrutural | - bom piso (granitina); - obstáculos nas medidas ideais; - bem iluminada. | - não tem arquibancada. |
| Cruzeiro | - bem localizada; - bem iluminada. | - piso ruim (cimento); - obstáculos irregulares; - não tem arquibancada; - não tem recebido manutenções. |
| Ceilândia | - bem localizada; - bom piso; - bem iluminada. | - a pista é pequena e muito semelhante a do P-Sul; - não tem arquibancada. |
| P Sul | - bem localizada. | - piso ruim (cimento); - obstáculos irregulares; - não tem arquibancada; - não tem recebido manutenções. |

*FONTE: Federação de Skate do Distrito Federal e Entorno

Ainda que o Plano-Piloto não possua uma skatepark, ele não fica excluído da rota dos skatistas. O Setor Bancário Sul é um “*pico*” memorável para os skatistas da cidade. Segundo os relatos dos praticantes, a origem do skate em Brasília aconteceu neste local, pois o lugar é um mar de cimento liso e “*bordas*”, “*gaps*” e “*manuais*” de todos os tipos, o que é perfeito para o desenvolvimento da prática, além disso, o fato de que naquele tempo, a cidade ainda não possuir nenhuma pista, influencia muito para a consolidação do lugar como um “*pico de skate*”. Outro lugar que ganha destaque no roteiro dos skatistas brasiliense é o Museu da República, devido a sua ampla área de cimento liso e seus bancos de concreto. O Parque da Ermida Dom Bosco igualmente atrai diversos praticantes para deslizarem em sua ladeira que vai de encontro com o Lago e que se constituiu em famoso cartão postal da cidade. O Parque da Cidade também já marcou a história do skate na cidade quando abrigava a “Tribal Park” (1999), que tinha um “half” que foi considerado o segundo maior da América Latina. À exceção desses locais tradicionais, os skatistas descobrem suas próprias escadarias, corrimões e “*gaps*” nas ruas da cidade.

Atualmente, Brasília vem atraindo cada vez mais pessoas para conhecer sua arquitetura que, segundo os praticantes, é perfeita para se andar de skate. Conforme o depoimento de um empresário local, o qual também é skatista e tem 29 anos, “a arquitetura de Brasília é maravilhosa! A gente brinca dizendo que a arquitetura é

skatável". A cada dia o skate vem ganhado força na cidade, hoje existem cerca de seis Associações de Skate: Associação de Skate da Capital (ASC), Associação de Skate e Esportes Radicais de Brasília (ASCALOMBRA), Associação de Skate do Paranoá e Itapoã (ASKAP), Associação de Skate do Distrito Federal (ASKTDF), Associação Long Brothers de Brasília (LongBrothersBoards) e a Real Associação de Skate do Gama (RASG), além de uma ONG – Recanto das Emas Crew (REC). A REC foi criada há três anos e surgiu a partir da união de jovens moradores da cidade que praticavam os elementos do Hip Hop²⁴. A ONG apóia eventos que levam lazer para a comunidade e que promovem a difusão do Hip Hop. Além disso, ela realiza oficinas de rap, break, grafite, teatro e skate. Estas oficinas são realizadas nas escolas, pois a ONG ainda não possui sede.

Com o intuito de levantar alguns pontos referentes a questões envolvidas nas diferentes maneiras e contextos em que houve a fundação dessas entidades, estabelecemos contato com um dos membros da Associação de Skate da Capital (ASC) e solicitamos sua participação nesta pesquisa por meio de uma entrevista. Em vista de sua colaboração, a seguir serão discutidos alguns aspectos da realidade enfrentada por essa entidade. O entrevistado tem 30 anos e além de ser membro da Associação, trabalha como Produtor Cultural.

Quando questionado sobre o que motivou a criação da Associação e de quem partiu a iniciativa, o inquirido esclarece que a idéia de fundar a Associação partiu de um grupo de amigos, todos skatistas, que perceberam que havia se instalado uma morosidade nas coisas relativas ao skate na cidade e que o esporte não recebia incentivo algum. Então esse grupo se uniu para montar a Associação e lutar para fomentar o skate na Capital, de forma a conseguir que mais pistas fossem construídas, mais eventos acontecessem e também que os atletas brasilienses recebessem apoio para competir fora de Brasília. Além desses objetivos, o entrevistado ainda cita o projeto social promovido pela entidade nas escolas e pistas do DF, onde a Associação oferece oficinas de skate. A iniciativa de criação da entidade aconteceu no ano de 2004, mas o registro oficial só se efetivou no ano de 2006. Atualmente a Associação de Skate da Capital (ASC) possui

²⁴ O Hip Hop é formado por quatro elementos: o RAP é a música, caracterizada por letras de crítica social; o grafite que é a arte plástica; o DJ é responsável pela parte percussiva e o Break é dança que mistura movimentos de ginástica olímpica e movimentos do cotidiano.

trezentos associados efetivos, contudo, são mais de mil cadastros inscritos. Quando perguntado sobre como a Associação se sustenta, o depoente diz que a ASC se mantém através das taxas de inscrições dos eventos cancelados pela Associação e também da taxa que é cobrada dos associados. Entretanto, o informante explica que são poucos associados que efetuam o pagamento da taxa com regularidade, diz ainda, que às vezes, é necessário que os próprios membros da diretoria arquem com alguns dos custos da Associação.

Quanto aos obstáculos enfrentados pela Associação, ele reclama da falta de apoio aos projetos da entidade, da dificuldade de receber o pagamento da taxa dos associados, além da inexistência de uma sede. Até hoje a Associação funciona em uma sede provisória que fica localizada na cidade-satélite do Guará, e o endereço oficial da ASC é registrado no endereço residencial de um dos membros da entidade. Portanto, a sede não possui um funcionamento diário, devido à falta de um lugar apropriado para seu funcionamento e também em virtude de todos os seus membros manterem outras atividades profissionais para seu próprio sustento.

O inquirido informa ainda, que a Associação não possui nenhum patrocinador ou vínculo com as lojas do segmento. Contudo, ele esclarece nas ocasiões em que a ASC promove eventos, ela procura estabelecer parcerias com as lojas de skate e também com aquelas que demonstram afinidades com os projetos desenvolvidos, além de buscar apoio junto ao Governo, que normalmente, oferece equipamentos de estrutura, tais como, iluminação, palco, alambrado e banheiro químico. A divulgação da Associação, de seus eventos e projetos é feita, principalmente, através da internet, pelo perfil da ASC nas redes sociais e por e-mail. Há cerca de três anos a Associação possui um calendário fixo para realização de campeonatos e, eventualmente, promove outros eventos além dos previstos. Nosso colaborador cita três exemplos: o “*Circuito Skate Brasília*”, evento realizado em três etapas; o “*Dia Mundial de Skate*”²⁵ e o “*Skate Soud System*”, que é um projeto onde se busca a união entre lazer, skate e cultura: “é um projeto onde a gente une um dia de lazer, a galera fica andando de skate, a gente bota

²⁵ Surgiu no ano de 2004 como iniciativa da Associação Internacional das Companhias de Skateboard nos EUA. É uma data comemorativa ainda não oficial celebrada no dia 21 de Junho com o intuito de promover o skateboard. A Associação Internacioanal de Companias de Skateboard (IASC) é uma associação sem fins lucrativos, fundada em 1995, cuja missão é representar a comunidade global do skateboard como uma força única ouvindo, entendendo a agindo para satisfazer as necessidades de skatistas e a indústria do skateboard. A IASC é composta por um diverso grupo de fabricantes de skateboard, distribuidores, organizadores de eventos, skateparks privados e indivíduos.

uns obstáculos, aí tem a participação de grafite, de música, de DJ, é mais um evento para divulgar o trabalho e a cultura urbana aqui da cidade”. O anexo I traz as imagens dos flyers desses eventos.

O ano de 2011 entrou para a história do skate da Capital devido à fundação da Federação de Skate do Distrito Federal e Entorno (FSKTDF). A criação da entidade visa fortalecer o skate no Distrito Federal. Seus objetivos iniciais são: conseguir apoio para os atletas brasilienses, atrair grandes campeonatos de skate para a Capital e construir pistas com padrão profissional no DF, além de reformar algumas das pistas já existentes. A princípio a Federação está sem sede fixa – ela está provisoriamente instalada em uma sala no Lago Sul – mas, o órgão está buscando um local no centro da cidade para facilitar o acesso dos skatistas da cidade à entidade. Conforme já foi dito no capítulo reservado a discussão metodológica, tive a oportunidade de participar de algumas reuniões das Associações do DF no momento que discutiam questões referentes à fundação da entidade. Chamou-me a atenção o discurso de uns dos jovens que compunha a mesa, ele solicita ao grupo para que percebam a importância daquele momento para a “galera” do skate:

“por que agora a gente tem que pensar no seguinte, poh, olha quanta gente tem aqui cara, se você falar... que nem a menina falou em uma das reuniões anteriores, falou ‘poh, porque isso aqui é política também!’ . Não é política partidária, mas é claro que isso daqui é política, a gente está reunindo uma série de pessoas com um objetivo. Você pode ter certeza cara, que a galera que está vindo aqui para essa sala, tem mais força do que qualquer juventude partidária de Brasília, do que qualquer movimento estudantil entendeu?! Por que é muito mais gente, então a gente tem muito mais poder de mobilização de fazer uma parada legal. Queria dar um exemplo, para quem conhece aí a cena cultural, existe uma galera que chama ‘O Coletivo Fora do Eixo’, que é uma galera lá do Mato Grosso que se organizaram. Cerca de quarenta pessoas que começaram coletivamente a fazer eventos culturais e apoiar o movimento das bandas independentes. Hoje o centro do ‘Fora do Eixo’ é lá em São Paulo, o ‘Fora do Eixo’ é uma organização que movimenta mais de dos mil shows pela América do Sul inteira, entedeu?! E com o que? Com a capacidade de organização da galera. Então assim, queria falar aqui que skate é cultura, tem a ver com a música, com o Hip Hop, com o Grafite. É responsabilidade social também, por que a gente vai ter que ter a parte organizada ali dos projetos

sociais, é a administração da própria Federação, por que a documentação tem que estar com tudo em dia, tem que ter a galera ali sempre tomando conta da parte burocrática. Tem os eventos do skate. Então assim, não pensem que poh, tem um diretoria ali que esta cuidando disso tudo, por que vai ter muita coisa cara, para essa galera que esta vindo e para outras que estão chegando somar. Então, pensem já para próxima reunião trazer coisas positivas relacionado ao lado social, ao lado cultural, dos eventos, para a gente poder ir construindo uma agenda positiva para a Federação”

Outro acontecimento importante desse ano foi a realização de uma etapa do “Red Bull X-Fighters World Tour”. Criado em 2001, o “Red Bull X-Fighters” é uma turnê profissional de “Motocross Freestyle” (FMX). Nesta edição de 2011, os melhores profissionais de “Motocross Freestyle” (FMX) do mundo visitaram novas sedes: Dubai (EAU) no mês de abril; Brasília (Brasil) em maio; Roma (Itália) em junho; Madri (Espanha) em julho; Varsóvia (Polônia) em agosto e, finalmente, a temporada se encerrou com a primeira visita da história do “X-Fighters” à Austrália, em de setembro. Apesar do “Red Bull X-Fighters” se referir a uma competição de outro esporte radial, a realização de um evento de tal magnitude²⁶ na Esplanada dos Ministérios abre as portas para realização de eventos de grande porte em Brasília.

A partir do final da década de 1980 e início da década 1990 começaram a surgir diversos eventos de skate organizados a nível nacional e internacional. Em 1989 foi inaugurado o Circuito Brasileiro de Skate Profissional, realizado pela União Brasileira de Skate (UBS). Atualmente, o Circuito é realizado pela Confederação Brasileira de Skate (CBSk) e possui etapas em diferentes estados do país. No ano de 1994 surge o Circuito Mundial de Skate (World Cup Skateboarding – WSC), que reúne mais de duzentos atletas de todo o mundo em uma disputa organizada em diferentes etapas espalhadas por diversas localidades do planeta. O circuito é organizado por um sistema de ranking anual, onde a pontuação vai se acumulando ao longo das etapas. Atualmente, a WSC é realizada pela Federação Internacional de Skate. A International Skateboard Federation (ISF) surgiu como um movimento de atletas e marcas de skateboard em prol de consolidar o Skateboard como um esporte. Foi fundada em 2004 em um encontro em Dortmund (Alemanha). Entre outros assuntos discutidos, como campeonato mundial, ranking, foi debatida a proposta, a qual seria apresentada ao Comitê Olímpico

²⁶ Segundo informações do site oficial do “X-Fighters” o evento reuniu 100 mil expectadores.

Internacional, solicitando a inclusão do Skateboard como modalidade Olímpica. Entretanto, o assunto é polêmico até mesmo entre a comunidade do skate. Existem membros que defendem que a "alma" do skateboard mudaria se ele se tornasse uma atividade de "mainstream" e que o skate é um esporte individual e independente, que não se encaixaria em moldes olímpicos e exigências internacionais.

Outro evento que acontece desde 1993 a nível internacional é o X-Games. Trata-se de um Circuito Mundial que acontece nos cinco continentes e reúne diversas modalidades de esportes radicais: snowboard, BMX, rally, esqui, skateboard. Isto porque o evento tem uma versão de inverno e uma de verão, sendo que eles são realizados com periodicidade semestral. No caso do skate, ele inclui as seguintes modalidades: Big Air, Vert, Park, Street e Best Trick. O X-Games ganhou exposição na mídia, principalmente devido ao seu grande número de patrocinadores, atletas de primeira linha das mais diversas nacionalidades (Brasil, EUA, Alemanha, França, Austrália, Holanda, Inglaterra, Canadá, Argentina, Colômbia, etc). De acordo com a EXPN, que é a organizadora do evento, o Winter X Games de 1997 foi televisionado em 198 países e teve 38 mil espectadores durante os quatro dias do evento. Em sua última versão, o X-Games contou com o patrocínio das seguintes marcas: Axe, Dell, Microsoft, Wrigley's, Ford, PlayStation, New Balance, Taco Bell, U.S. Navy, Warner Brothers "Final Destination".

O "Street League" é outro grande evento de skate. De acordo com informações publicadas em uma matéria da ESPN²⁷, o "Street League" foi criado pelo skatista Rob Dyrdek no ano de 2011. Mesmo sendo um evento recente ele já é considerado um circuito milionário. O "Street League" possui quatro etapas que foram realizadas nos EUA, nos estados de Washington, Missouri, Arizona e New Jersey, suas arenas reuniram mais de 50 mil fãs. Em todas as etapas a fundação de Rob Dyrdek doou os obstáculos e recursos para a construção de skateparks locais. Em entrevista exclusiva para o ESPN, o skatista Rob Dyrdek disse que vir para o Brasil é uma de suas prioridades: "o Brasil é provavelmente uma das maiores potências do skate depois dos Estados Unidos, definitivamente estaremos lá, mas não ainda em 2012". O circuito teve um crescimento de 300% em 2011 com mais de dois milhões de telespectadores nos Estados Unidos e no Brasil. O roll das marcas que patrocina o evento é vasto: DC, Monster Energy Drink, Microsoft, Nixon, The Berrics, ESPN 530 Medialab, California

²⁷ Disponível em: http://m.espn.com.br/vid-aud-noticia-ip.php?id_va=212317&sext=1

Skateparks, Wonka, Air Force Reserve e Bill My Parents. A realização de eventos como esses é fundamental para a difusão do skate e de sua cultura pelo mundo, para atrair grandes patrocínios e marcas que investem no skate, além de aumentar o número de praticantes, pois ao assistirem esses eventos passam a se interessar pela prática.

Apesar da prática do skate não ser recente em Brasília, o esporte passou por períodos de muita morbidez, sendo que é extremamente difícil resgatar partes de sua história. Com certeza, as décadas de 1970, 1980 e 1990 devem ter recebido eventos de skate, como aquele que foi tema da notícia do Correio Braziliense, citado anteriormente. Entretanto, as informações acerca desses eventos estão obscurecidas e permanecem nas memórias dos praticantes que as vivenciaram. Contudo, a partir do ano de 2000, período em que muitas das Associações foram fundadas, começaram a se organizar mais campeonatos pela cidade. Esses eventos eram (e ainda são) promovidos, principalmente, através das parcerias estabelecidas entre lojas e as Associações e que, eventualmente, contavam com o apoio do Governo local.

A partir dos dados divulgados na reunião das Associações, para aprovação da chapa eleita para a Federação de Skate do DF, podemos citar alguns dos eventos que foram realizados ao longo desses onze anos. Em 2003 foi realizada a primeira edição do “*Overmeenting*”. Trata-se de um campeonato de longboard downhill. Sua 1ª edição aconteceu na Ladeira da QI 25 do Lago Sul, a 2ª, 3ª e 4ª edições foram transferidas para a Ladeira da QI 19 do Lago Sul. A partir da 5ª edição o evento foi novamente transferido, desta vez, para o Parque Ermida Dom Bosco. Já na sua 6ª edição, o evento ganhou o patrocínio da Petrobrás e passou a ser considerado Etapa do Circuito Brasileiro. Da 7ª edição em diante o “*Overmeenting*” passou a unir em um mesmo evento, esporte, cultura e conscientização ambiental, através de ações como a coleta de potes de vidro com tampa plástica com o intuito de colaborar com a campanha de doação do leite materno, a oferta de oficinas de garrafa pet, a arrecadação de agasalhos, além da apresentação de diversas Bandas de música da cidade. Outro evento já tradicional do DF é a “*Copa Centro-Oeste de Skate Longboard*”. O campeonato é realizado pela Associação ASKALOMBRA e já esta em sua 7ª edição e é etapa do Circuito do Centro-Oeste.

Em 2005 as lojas “*Funhouse*” e “*Leitão Skate Shop*” promoveram um campeonato na Universidade de Brasília – UnB. No ano de 2006 não foi realizado nenhum evento da modalidade de street no DF. Em 2007 a loja “*Freestyle*” organizou o “*1º Best Trick Brasília e Entorno*” na pista da Candangolândia. Já em 2008 aconteceu o

“*Campeonato de Melhor Manobra*”, na inauguração da pista do Núcleo Bandeirante, que contou com o apoio da ASC, do Governo do Distrito Federal – GDF e da loja “*Freestyle*”; houve também o “*Private Jam Festival*”, um campeonato de *mini ramp* que aconteceu em uma chácara particular de um skatista e contou com apoio de diversas lojas, inclusive de outros segmentos, além da apresentação de DJ’s. Nesse mesmo ano, foi organizada uma excursão para Goiânia com intuito de levar os skatistas brasileiros para competirem na “*2ª Etapa do Circuito Goiano de Skate Overal*”, e realizou-se a 2ª edição do “*Skate Sound System*” e um campeonato no Novo Gama. O ano de 2008 além de ter figurado vários eventos, foi muito importante para o skate devido ao estabelecimento de uma parceria entre o GDF a ASC e a loja Freestyle para a construção de quatro novas pistas de skate: as pistas do Riacho Fundo I, Guará, São Sebastião e a do Núcleo Bandeirante, inclusive, esta última é considerada uma das melhores pistas de skate do DF.

O ano de 2009 também foi proveitoso para o skate no DF. Nele aconteceu um evento organizado por uma grande marca de skate a “Qix”, cujo campeão foi um skatista local. A marca “Indy” também resolveu investir no skate na Capital e montou um enorme “bowl” de madeira no Jardim Botânico onde se realizou o “*Big Day Out*”, o 1º campeonato open bowl do DF. O evento contou com a chancela da CBSk, teve diversas atrações musicais, praça de alimentação, demo de atletas renomados, além da cobertura dos canais da ESPN e da SPORTV. A premiação do evento também foi memorável já que o 1º lugar levou uma moto zero, o 2º lugar R\$ 2000,00 e o 3º lugar R\$ 1000,00. Em 2010 aconteceu o “DF Street”, Circuito Cufa de Skate de Rua, realizado na Escola Classe 1, na Estrutural. O evento teve três etapas e contou com oficinas de fotografia e skate. A “Radical Livre Skate Escola” organizou seu 2º campeonato de skate mini ramp, e a “Freestyle” lançou o “Freestyle BsB Session”, campeonato de “best trick” nas melhores pistas do DF (Núcleo Bandeirante, Riacho Fundo I e Guará). Também aconteceu o campeonato de linha no Parque Ermida Dom Bosco, além do “Dia Mundial do Skate”. Em 2011 aconteceram o “Dia Livre” em comemoração a inauguração da pista do Gama, o “Drop da Lua” no Museu Nacional, e o “Arraiá dos LongBrothers”, ambos organizados pela Associação LongBrothers. Também foi realizado no Setor Bancário Sul o “United Bank’s”. O intuito dos três últimos eventos citados não foi o de promover uma disputa, mas sim, reunir a “galera” em um dia de confraternização e diversão em torno do skate. Confira no anexo I alguns flyers desses eventos.

Brasília sempre foi uma promessa como região formadora de atletas. A cidade já exportou competidores para Califórnia (EUA) e por diferentes vezes já teve seus atletas estampando a capa de revistas especializadas. A tabela II revela alguns dos skatistas já consagrados de Brasília e também alguns com carreiras promissoras. Os nomes dos atletas são fictícios a fim de preservar o anonimato.

Tabela II – Perfil dos Atletas de Brasília

| Nome | Idade | Tempo de Skate |
|-------------|--------------|-----------------------|
| Camilo | 35 anos | 19 anos |
| Carlos | 22 anos | 12 anos |
| João | 21 anos | 11 anos |
| Marcos | 20 anos | 12 anos |
| Vinícius | 13 anos | 5 anos |

*FONTE: Federação de Skate do Distrito Federal e Entorno

O mercado de skate em Brasília está bem consolidado. Existem diversas lojas especializadas em produtos de skate, tanto de equipamentos para o skate e também os de segurança, quanto de peças de indumentária e de acessórios. O edifício do CONIC concentra diversas skateshops, por isso, procuramos alguns empresários do setor para participarem de uma entrevista. Foram realizadas três entrevistas, sendo que em duas delas conversamos com os próprios proprietários das lojas, os quais tinham idade de 29 e 28 anos. A última entrevista foi concedida pelo gerente da terceira loja, o qual tem 31 anos. Ao analisarmos os dados referentes a essas entrevistas podemos notar que a cerca de quinze anos atrás a oferta de produtos de skate na cidade era precária. Tal fato ocasionou a criação das primeiras lojas do setor: “o que motivou a criação da loja foi à necessidade de expandir o segmento”, “a loja começou por que era uma carência também que a cidade tinha [...] as pessoas que praticavam não tinham a opção de ter uma compra fácil”. Atualmente, além das várias lojas que existem no CONIC, também há outras lojas em diferentes localidades da cidade, como por exemplo, na Asa Norte, em Samambaia, no Gama e em Taguatinga. Como o skate passou por diferentes fases de consolidação, algumas lojas, como por exemplo, a “Leitão Skate Shop” e a “Moleque Doido” não conseguiram se estabelecer e fecharam suas portas.

Os entrevistados, quando questionados sobre o público alvo, de como tem sido a procura pelos produtos de skate ao longo da existência das lojas e de como é o dia-a-dia dos negócios, explicaram que nos dias atuais, o público principal das lojas tem sido as crianças e os adolescentes, apesar dele não ser exclusivo. Ressaltam que o movimento tem crescido e que o público procura tanto os skates e equipamentos quanto as peças de confecção e tênis. Da mesma forma, esclarecem que as lojas também atingem um outro público, que não é de praticantes, mas que se identifica com o estilo “*skate streetwear*” e com as marcas do segmento. Os inquiridos revelam que o público costuma freqüentar a loja não só para comprar, mas costumam aparecer para olhar as novidades, ver revistas e vídeos e marcar “rolês”, já que muitos dos funcionários e os donos das lojas igualmente praticam o skate. Outro assunto abordado foi a dificuldade de ser empreendedor no país e das más fases do mercado, apesar disso, ressaltaram que o mercado de skate vem crescendo ao longo dos últimos anos.

Capítulo VI: as modalidades, os equipamentos, as mídias e as marcas

O Skate e suas diferentes modalidades

O skate é uma prática extremamente diversa e desde sua origem até hoje ele já sofreu inúmeras inovações e transformações, tendo adquirido uma enorme variedade de modalidades e manobras. O desenvolvimento dessa atividade está integrado ao universo da cultura de rua, que se caracteriza por ser uma cultura diversificada, complexa e em constante evolução. O propósito deste capítulo é o de exibir, de forma sintética, cada uma das principais modalidades do skate, a fim de demonstrar suas diferenças e semelhanças. Nesse sentido, apresentaremos algumas informações sobre cada modalidade com base nos dados publicados no site da Confederação de Skate – CBSk, da Wikipédia e também em alguns blogs sobre skate.

Downhill

Como o próprio nome diz, esta modalidade consiste em descer uma colina/ladeira rapidamente. O downhill pode ser subdividido nas seguintes modalidades:

- **Downhill Seep:** também pode ser chamado de downhill Stand-up. É a modalidade mais antiga do skate, foi ela que deu origem ao esporte, pois, conforme demonstrado anteriormente, a origem do skate está intimamente relacionada com a prática do surf: quando um grupo de surfistas californianos, que sofriam com a falta de ondas, resolveram inovar o esporte levando-o para as ruas, para isso, adaptaram suas pranchas e passaram a deslizar nas ladeiras da cidade. A finalidade dessa modalidade é descer a ladeira usando técnicas de curvas e aerodinâmica para imprimir o máximo de velocidade, por isso, o uso dos equipamentos de segurança (macacão de couro, ténis, luva com casquilho e capacete fechado) é imprescindível. Existem ladeiras em que os skatistas atingem a velocidade de mais de 110 km/h, por esse motivo, o downhill seep é uma das modalidades mais perigosas do skate. Atualmente, tem demonstrado um crescimento no mundo inteiro, sendo que o Brasil possui destaque nessa modalidade, já que recordista mundial de velocidade é um brasileiro, além de

existirem diversos competidores profissionais no Circuito Mundial da IGSA (International Gravity Sports Association).

- **Downhill Slide:** aqui a intenção é descer as ladeiras realizando slides (derrapadas) com o skate, de diferentes maneiras, quanto mais o skatista conseguir estender o slide sem perder muita velocidade, melhor será. Assim como no downhill seep o uso de equipamentos de segurança é muito importante. A técnica de executar o slide foi desenvolvida pelo o skatista norte-americano, Clifford Coleman, por volta do ano de 1975. Ele e sua “galera” exibiam a manobra pelos campeonatos que participavam. Atualmente, o melhor skatista do mundo nessa modalidade é o brasileiro Sérgio Yuppie Marcelino.
- **Downhill Longboard:** esta modalidade é muito similar a de downhill slide, o diferencial é o tipo de skate, que é maior, e deve ser acima de 40" (quarenta polegadas), por isso ele é chamado de longboard. A modalidade lembra bastante o estilo do surf e algumas de suas manobras são importadas dele, como as trocas de pés que os skatistas realizam durante a descida. O Downhill Longboard apresenta grande número de adeptas do sexo feminino, sendo que a skatista brasileira Christi Aleixo é considerada umas das melhores do mundo. Outro skatista brasileiro que ganha destaque nessa modalidade é Sérgio Yuppie Marcelino, que é tri-campeão de downhill longboard.

O skate downhill apresenta uma linha de evolução um pouco mais rápida do que as outras modalidades, mas isso não quer dizer que seja fácil e praticada por qualquer um. Dificilmente podemos encontrar um skatista que domine a técnica do downhill, sem que antes tenha levado algumas “vacas” (é como os skatistas chamam as raladas ocasionadas pela queda no downhill). Os praticantes dessa modalidade devem desenvolver habilidade de alta concentração e não podem, de forma alguma, ter qualquer medo ou aversão a velocidade. Também é importante que aprendam a técnica de cair do skate sem utilizar as mãos para amortecer a queda, isso evita que adquiram rupturas nas mãos, pulsos e braços. Apesar do uso do equipamento de segurança ser altamente recomendado, não é difícil encontrar skatistas que ignoram essa recomendação, assim como em outras modalidades.

Freestyle

O Freestyle (estilo livre) é considerado uma das primeiras modalidades do skate²⁸. Nela o skatista realiza várias manobras em seqüência, normalmente, no chão. Em campeonatos, cada skatista efetua suas próprias combinações em um tempo pré-estipulado. Até o ano de 1985 era uma das modalidades mais importantes no mundo do skate, contudo, ao longo dos anos foi perdendo espaço e passou por um período de hibernação, mas após alguns anos retomou seu desenvolvimento. Atualmente, no Brasil, existem cerca de 20 competidores profissionais e 60 competidores amadores²⁹.

A linha de evolução dessa modalidade é lenta, já que praticantes precisam acumular muita experiência e desenvolver um alto nível de técnica. Podemos dizer que as lesões ocasionadas pela prática do Freestyle são menos graves, uma vez que o skatista, normalmente, executa as manobras no solo. Na década de 1980, o skatista norte-americano, Rodney Mullen, praticante das modalidades freestyle e street, inventou um grande número de manobras, tais como, flip, heelflip, hardflip, kickflip, casper, darkslide, rockslide, 50-50, body varial, nollieflip underflip, primo, reemo, varialflip, inward heelflip, inward kickflip, 360 flip, f/s flip, b/s flip, varial heelflip, f/s heelflip, b/s heelflip, etc. Por diversas vezes, Mullen foi campeão mundial, e chegou a ser considerado o melhor skatista do mundo. Mais tarde ele foi declarado “all concur”, ou seja, ele foi proibido de competir, pois sempre que participava dos campeonatos, vencia com manobras criadas por ele mesmo. Por isso, Rodney se tornou um grande ícone do skate além de ser estimado como um dos mais influentes.

Slalom

Esta modalidade também está presente no skate há bastante tempo. Ela faz uso de um skate diferenciado, sendo que ele é bem mais estreito e menor do que os “tradicionais”. A técnica do slalom consiste em passar entre diversos cones alinhados, imprimindo o movimento de zigue-zague, de forma a terminar o percurso no menor tempo possível sem, contudo, derrubar os cones.

²⁸ Conforme anuncia a CBSk, o Freestyle é a segunda modalidade mais antiga do skate.

²⁹ Segundo a CBSk.

Vert ou Vertical

Como já foi dito antes, esta modalidade surgiu nos EUA no início da década de 1970, quando um grupo de skatistas começou a se aventurar nas piscinas vazias de fundo de quintais das casas californianas (poll riding). Atualmente, a modalidade é praticada em pistas com média de 3,50 metros de altura, sendo que elas podem ser construídas tanto em concreto, como em madeira. O skate vertical, geralmente é praticado em pistas onde existem transições e pode ser subdividido em diferentes modalidades, conforme o formato e a altura das pistas:

- **Half Pipe:** é praticado em pistas do tipo meio tubo (“half-pipes”), que são aquelas com formato parecendo um ‘U’. Sua altura média é de 4 metros. Nessa modalidade o praticante pode executar manobras aéreas, onde o skatista realiza um vôo e retorna na própria pista, ou pode realizar manobras de borda, onde se desliza o eixo, o shape ou as rodas por cima de uma borda metálica (coping). Os half-pipes transformaram-se nos mais conhecidos tipo de rampa de skate.
- **Bowl:** é praticado em uma pista do tipo bacia (“bowl”). As pistas de skate em formato de “bowl” foram originalmente inspiradas nas piscinas californianas, geralmente, elas possuem mais de 3 metros de profundidade e termina em parede curva (transição). Nesse tipo de pista o skatista pode desenvolver bastante velocidade aliando-a as manobras.
- **Mini Ramp:** é uma variação dos half-pipes, mas com um vertical menor, geralmente, com altura média de 2,50 metros. As mini-rampas se tornaram populares em todo o mundo, pois, devido a pouca altura que elas possuem, as manobras podem ser executadas mais facilmente. É uma modalidade que apresenta uma mistura de street com vertical, além de ser uma das mais democráticas do skate, pois é praticada por adeptos de diversas modalidades (street, longboard, vertical) e também por pessoas de diferentes gêneros e gerações, haja vista que a mini ramp é um excelente obstáculo para se treinar e “tirar” as manobras, principalmente as que utilizam bordas. Pela facilidade de se construir uma mini ramp e pelo relativo baixo custo, ela é o segundo tipo de rampa mais construído no Brasil, ficando atrás apenas para as de street.
- **Banks:** é uma variação dos “bowls”, sendo que o seu vert, geralmente, tem altura até 2,50 metros, ou seja, o fundo é mais raso do que no “bowl” e não

chega a ter 90° nas bordas. Também é uma modalidade bastante democrática, já que atrai praticantes de outras modalidades. No Brasil, foi muito popular durante a segunda metade da década de 1980. Recentemente tem apresentado crescimento e novas pítas vem sendo construídas. Nessa modalidade o skatista se concentra em linhas de velocidade e de manobras corridas de borda.

- **Megarampa:** também chamada de “Big Air”, a modalidade foi idealizada pelo skatista norte-americano Danny Way. As dimensões de uma megarampa variam um pouco, mas em média a rampa de “*drop*” (descida) possui 27 metros de altura, onde o skatista pode atingir 80 km/h, em seguida, há outra rampa, separada por um vão livre de 20m de comprimento, e mais uma rampa de descida que o impulsiona para um “*quarter-pipe*” (metade de um “half-pipe”) com aproximadamente 9 metros de altura, neste momento o skatista pode atingir uma altura de até 16 metros do solo. Atualmente, a Megarampa é modalidade mais radical e de maior visibilidade do skate.

O vertical exige do praticante uma vasta experiência. Dificilmente um skatista vai começar a andar de skate praticando essa modalidade. Os praticantes de vertical precisam dominar seus medos, sejam eles de altura ou de velocidade, para só depois conseguir “*dropar*”, isso, independentemente do tipo de pista que irão utilizar. Existem outras habilidades que o vertical exige, tais como, equilíbrio, auto-confiança, habilidade de cair sob os joelhos, entendimento geral de algumas leis da física (ainda que de forma inconsciente), como a gravidade e as forças centrípeta e centrífuga, uma vez que, ao “*dropar*” na pista, seu chão passa a ser a parede. A linha de evolução dessa modalidade também é lenta, e exige disciplina e perseverança. As lesões ocasionadas pela prática do vertical podem ser gravíssimas, já que a modalidade envolve alturas consideráveis. Todas as competições de vertical requerem o uso obrigatório de equipamentos de segurança, como, capacete, cotoveleras, joelheiras e luvas. Algumas pistas têm placas avisando que o uso de equipamento de segurança é obrigatório, mas o que se vê pelas skate parks da cidade é diferente e a maioria dos skatistas dispensam o uso desses equipamentos.

A modalidade de skate vertical teve seu auge nos anos de 1980, devido, principalmente, ao aparecimento de vários dos grandes nomes do skateboard mundial, como por exemplo: Steve Caballero, Tony Hawks, Tom Sims, Lance Mountain, Christian Hosoi, entre outros, que contribuíram muito para o progresso do skate. Eles inovaram a maneira como os skatistas deveriam abordar o “half”, sempre procurando

ultrapassar os limites da criatividade e da dificuldade na execução das manobras. Por isso, eles se tornaram grandes nomes do skate mundial. Outro skatista que revolucionou o skate vertical foi o brasileiro Bob Burnquist. Ao se apropriar da técnica de “*switchstance*” (é uma variação de base, o pé utilizado para chutar as manobras passa a batê-las com o pé no tail. Sendo assim, se o skatista usa o pé esquerdo no tail, vai passar a utilizar o pé direito e vice-versa) que já era bastante difundida na modalidade street, e trouxe-a para o vertical, o número de variações possíveis das manobras quadruplicou. Para os skatistas que desejam competir nessa modalidade, é imprescindível o domínio de tal técnica.

Street

Esta modalidade também é chamada de skate de rua (street skate), sua origem se deu entre o final da década de 1970 e início da década 1980. Nessa época o skate enfrentava uma crise que afetou o mercado e os fabricantes, tendo diminuído vertiginosamente o número de locais de prática e de mídias especializadas. Foi aí que alguns praticantes começaram a andar nas ruas, utilizando tudo que achavam no cotidiano como obstáculo. Nessa modalidade, os skatistas utilizam a arquitetura da cidade, como por exemplo, bancos, monumentos, praças, muretas, rampas de entrada de garagens, palcos, buracos, barrancos, guard-rails, hidrantes, paredes com inclinações entre 30° e 80°, escadas, corrimãos, etc. Na verdade, todos os tipos de elementos do mobiliário urbano podem vir a se transformarem em obstáculos onde os praticantes executam suas manobras e se expressam. O street também é praticado em skate parks (pistas de skate), onde existem rampas que simulam a arquitetura urbana de um modo adaptado ao skate. O Street skate é uma modalidade extremamente difundida por todo o mundo e uma das mais populares no universo do skate. No Brasil é a modalidade que possui a maior quantidade de adeptos, com aproximadamente 95% dos praticantes. O país conta com mais de 300 competidores profissionais e mais de 10 mil competidores amadores³⁰.

Na década de 1980 as técnicas e manobras do skate não eram tão diversificadas como hoje. A própria configuração do skate influenciava nesse aspecto, antigamente, o “*shape*” do skate era largo e sem “*nose*” e “*tail*”, as rodas eram grandes e “*trucks*”

³⁰ Conforme dado da CBSk.

pesados. Tudo isso dificultava a inovação e a execução de manobras mais técnicas e difíceis. Hoje em dia, o skate adquiriu novo aspecto, o “*shape*” passou a ser mais estreito, normalmente, 7,5” (sete polegadas e meia), o “*nose*” aumentou de tamanho para dar mais área para as manobras, as rodas ficaram menores e os “*trucks*” bem mais leves, facilitando assim as manobras de street. Uma figura muito importante na história do skate street é o skatista Alan Gelfand. No ano de 1979, ele inventou o “*ollie-air*”, manobra com a qual os skatistas ultrapassam obstáculos elevados e é base de qualquer manobra. A partir disso, o skate se transformou completamente, pois essa manobra possibilitou uma abordagem inacreditavelmente infinita por parte dos skatistas. **Não** se pratica street sem o domínio do “*ollie-air*”. Outro skatista que marcou o skate street foi Tom Wally Inouye, que ficou conhecido por “*mandar*” manobras “*wall rides*” (andar na parede) e “*backside airs*”.

O street é uma das modalidades mais perigosa do skate, pois os praticantes sempre procuram forçar seus limites e se aventurarem em novos locais, o modo street de andar consiste em saltar grandes escadas, “*mandar grinds*” em corrimões super altos, etc. Sua prática requer um alto nível de técnica e precisão. Sua linha de evolução é lenta, exige que o praticante seja persistente e disciplinado, pois para que possa evoluir e “*tirar uma manobra*”, ele precisa treinar muitíssimo e repetir o mesmo movimento inúmeras vezes. O praticante também precisa se habituar às constantes lesões, uma vez que a execução das manobras envolve sempre grandes impactos, ainda que ela seja executada “*na base*”, ou seja, que se realize de forma certa e eficaz. Também é comum, quando o skatista comete algum erro, de ele ser atingido pelo próprio skate, ou ir direto de encontro com o obstáculo que ele tentava transpor.

Existem inúmeros campeonatos dessa modalidade e eles são de altíssimo nível. Normalmente, o formato da disputa concede ao skatista o direito de exibir suas habilidades durante um minuto, em média. A área de competição, geralmente imita elementos da arquitetura urbana. Contudo, o street skate de mais alto nível de dificuldade acontece principalmente, nas ruas, sem envolver qualquer competição.

É importante pontuar que muitos skatistas praticam mais de uma modalidade, usualmente, aqueles que possuem habilidades em mais de três modalidades são chamados de skatistas overall. Como o foco desta pesquisa recai sobre as modalidades street e vertical a seguir serão apresentadas tabelas com as características de algumas das principais manobras que podem ser realizadas nestas modalidades.

Tabela III - Posições em relação ao skate

| Nome | Descrição |
|---------------------|---|
| <i>180°</i> | O skatista troca a base do skate. |
| <i>360°</i> | O skatista dá uma volta completa em torno de seu próprio corpo. |
| <i>900°</i> | O skatista salta e executa dois giros e meio no ar. |
| <i>Frontside</i> | O skate gira e o skatista acompanha com o seu corpo para o lado esquerdo. Abreviação fs ou f/s. Em borda ou corrimão frontside é quando você vai de frente para o obstáculo. Exemplo: f/s noseslide. |
| <i>Backside</i> | O skate gira e o skatista acompanha com o seu corpo para o lado direito. Abreviação bs ou b/s. Em borda ou corrimão backside é quando você vai de costas para o obstáculo. Exemplo: b/s noseslide . |
| <i>Base Regular</i> | É a base, em posição normal, com a perna esquerda à frente e a direita no <i>tail</i> . |
| <i>Base Goofy</i> | É o inverso da regular. O skatista apóia a perna direita à frente e a esquerda no <i>tail</i> |
| <i>SwitchStance</i> | É uma variação de base, o pé utilizado para chutar as manobras passa a batê-las com o pé no tail. Sendo assim, se o skatista usa o pé esquerdo no tail, vai passar a utilizar o pé direito e vice-versa. Abreviação ss ou s/s. Executa-se qualquer manobra sobre essa base. Exemplos: s/s ollie, s/s flip, s/s crooked, etc. |
| <i>Nollie</i> | O pé que é utilizado para chutar as manobras passa a pisar no nose e bater as manobras com o pé trocado. Exemplos: nollie flip, nollie f/s 180°, etc. |
| <i>Fakie</i> | Manobras realizadas com o skate movendo no sentido contrário ou simplesmente terminar uma manobra andando no sentido oposto. Manobras de fakie são diferentes das manobras de switch stance, pois nesta é como se você tivesse vendo o skatista andando através de um espelho. Exemplos: fakie ollie, fakie kickflip e rock to fakie. |

*Fonte: <http://www.extremaonline.com/surgiuskate.html>

Tabela IV - Manobras que utilizam as mãos

| Nome | Descrição |
|-------------------|--|
| <i>Handplant</i> | O skatista planta bananeira com uma mão no skate e a outra na borda da pista. |
| <i>Invert</i> | Manobra que varia do handplant, onde o skatista segura o carrinho com a mão da frente entre as pernas. |
| <i>Eggplant</i> | É exatamente o inverso do handplant. A mão de trás segura o skate e a mão da frente segura a borda da pista. |
| <i>Burn Twist</i> | Manobra que consiste em um eggplant junto com 360°. |
| <i>Line Air</i> | O skate é seguro com a mão de frente, com o skatista voando para a parede. |

*Fonte: <http://www.extremaonline.com/surgiuskate.html>

Tabela V - Manobras de solo

| Nome | Descrição |
|--------------------------------|--|
| <i>Ollie</i> | O skatista deve pisar com força no tail e chutar com o pé da frente em direção ao nose, saltando ao mesmo tempo, para fazer o skate saltar. Esse "chute" tende a ser suave para o melhor alinhamento do skate no alto. |
| <i>Fliepeer</i> | É como o heelflip só que o skate vai mais adiantado. O skatista deve botar o pé antes do meio do skate, e chutar para o lado e jogar o corpo para o mesmo lado que o skate for. |
| <i>Flip (giro) ou Kickflip</i> | Manobra onde o skatista após realizar o movimento do ollie com o pé de trás, arrasta o pé da frente, simultaneamente, para o lado e para frente, fazendo com que o skate gire no seu eixo longitudinal e retorne a posição original. |
| <i>HeelFlip</i> | É como um flip, mas o skatista chuta com o calcanhar do pé da frente. Ele chuta com o pé da frente para a esquerda, no sentido do nose dando um leve impulso para baixo. O skate vai girar 360°, após o skatista cai sobre ele. |
| <i>PopShove-it</i> | Pressiona-se o tail do skate para trás, fazendo com que o shape gire 180° no ar, longe do chão. Na base regular o skate gira no sentido horário e anti-horário para a base goofy. |
| <i>Fs Shove-it</i> | Semelhante ao pop shove-it, mas com o sentido oposto. |
| <i>Varial</i> | Um 180° rente ao chão parecido com um pop shove-it só que sem sair do chão. |
| <i>VarialFlip</i> | Semelhante ao shove-it, mas além de girar 180° rente ao chão, o skate gira um flip junto. |
| <i>Impossible</i> | Manobra em que o skate gira sobre o pé de trás. Quando roda no pé da frente é chamado de Front foot impossible ou Ollie fazendo o skate girar em torno do seu próprio eixo, usando o pé de trás. |
| <i>Hardflip</i> | Um Fs shove-it, juntamente com um flip. |
| <i>InwardHeelflip</i> | Um popshovit com um heelflip. Dá a mesma impressão do hardflip, porém invertida. |
| <i>360°Flip</i> | É uma manobra que o skate faz rotação de 360° graus juntamente com mais 360° em eixo. Finalizando uma variação de 360° FS Shove-it com um <i>Flip</i> (giro). No Brasil é mais conhecido como kickflip. |
| <i>Body varial</i> | Ollie flip fazendo o corpo girar 180°, com o skate seguindo no sentido normal. |
| <i>Pogo air</i> | Consiste em deixar o skate quase na vertical com o skatista em cima. O skate toca o chão apenas com a ponta do tail ou do nose e o skatista segura o outro extremo com a mão, enquanto se apóia com o pé sobre o truck que está mais embaixo. A mão puxa o skate para equilibrá-lo com o peso do skatista. |
| <i>Pogo No-Handed</i> | Similar ao pogo air, mas sem usar a mão. Ao invés de segurar o |

| | |
|----------------------------------|---|
| | extremo que está no alto com a mão, usa-se o pé que não está apoiado no truck. O peito do pé fica em contato com a lixa, puxando o skate em direção ao corpo do skatista. |
| <i>Manual ou Tailwheelie</i> | No chão, o skatista equilibra-se sobre o <i>truck</i> traseiro sem encostar o tail no chão. |
| <i>Nosemanual ou Nosewheelie</i> | Sobre o chão, o skatista equilibra-se sobre o <i>truck</i> da frente sem encostar o nose no chão. |
| <i>Reverse</i> | É a manobra mais básica para se trocar de base. Consiste em deixar um dos trucks deslizar sobre o chão fazendo-o ir para frente ou para trás. |
| <i>Wallie</i> | Andar de skate sobre um obstáculo. |
| <i>Wallride</i> | Andar de skate pela parede. |

*Fonte: <http://www.extremaonline.com/surgiuskate.html>

Tabela VI - Grinds

| Nome | Descrição |
|---------------------|--|
| 50-50 (Fifty-Fifty) | O skate desliza com os dois trucks sobre a borda. |
| 5-0 Grind | O skate desliza com o truck de trás sobre a borda sem encostar o tail sobre a mesma. Esta manobra também pode ser feita em corrimãos. |
| Nosegrind | Semelhante ao 5-0 Grind, mas desliza-se sobre o truck dianteiro. |
| Boardslide | O skate desliza sobre a borda com a parte de baixo do shape. Deve-se projetar o nose para encaixar o meio do shape. |
| Rockslide | O skate desliza no meio do shape, ao executá-lo, deve-se chutar o skate para o lado, introduzindo-o no meio do corrimão. |
| Lipslide | Semelhante ao boardslide, porém ao invés de projetar o nose para encaixar o meio do shape, joga-se o tail, encaixando o meio do shape. |
| Noseslide | O skate desliza o nose perpendicularmente à borda. |
| Tailslide | Semelhante ao noseslide, porém desliza-se com o tail. |
| Crooked | O skate desliza sobre o truck dianteiro inclinado mais ou menos 45° para fora da borda. |
| Darkslide | Semelhante ao rockslide, mas quando executada, chuta-se a metade de um flip, deslizando com o meio da lixa sobre o trilho ou cano. |
| Rowley Darkslide | Semelhante ao darkslide, só que com um dos pés entre os trucks. |

*Fonte: <http://www.extremaonline.com/surgiuskate.html>

Tabela VII - Aéreos / Grab's

| Nome | Descrição |
|--------------------|---|
| <i>Indy Air</i> | Enquanto está no ar, o skatista segura na parte do meio do skate, que está em frente ao seu corpo, sem esticar as pernas. |
| <i>Indy Stiffy</i> | É como um indy air, mas com as pernas esticadas. Ao final tem que |

| | |
|-------------------|---|
| | levantar as rodas da frente e cair sob o skate. |
| <i>Christ Air</i> | Enquanto está no ar, o skatista tira o skate dos pés e faz a posição de um crucifixo, logo após, coloca-se o skate novamente nos pés. |
| <i>Nosegrab</i> | Enquanto está no ar, o skatista dobra o joelho que esta a frente e segura no <i>nose</i> com a mão. |
| <i>Tailgrab</i> | Semelhante ao nosegrab só que segurando no tail e dobrando o joelho que esta atrás. |
| <i>Cannonball</i> | Um nosegrab e um tailgrab juntos, o skatista dobra os joelhos e agarra o nose e o tail, ao mesmo tempo. |

*Fonte: <http://www.extremaonline.com/surgiuskate.html>

As novas tecnologias dos equipamentos, a importância das mídias para o desenvolvimento do skate e as marcas presentes no imaginário dos skatistas

Anteriormente, falamos que a constituição de um “campo esportivo” é consequência de um processo que, ao longo do tempo, passa a articular um mercado de interesses formado por técnicos, equipes, juizes, associações, federações, jornalistas, publicações especializadas, etc. Podemos dizer que existe um espaço de produção dotado de uma lógica própria, de uma história própria, no interior do qual se engendram os "produtos esportivos". Vimos também que é possível considerar as formações das práticas esportivas enquanto um sistema de práticas e consumos, que consequentemente abrange a produção de artigos esportivos e sua demanda (BOURDIEU, 1983). Portanto, o modelo de análise prescrito por Bourdieu envolve agentes sociais, estruturas e disposições num constante processo de interação. O autor parte da suposição que existe um conjunto de práticas e de consumos esportivos dirigido aos agentes sociais, o qual procura encontrar certa demanda social.

Ancorado nestes pressupostos teóricos, procuraremos elucidar a maneira pela qual o skate desenvolveu um mercado especializado, dotado de uma lógica própria, articulado com um consumo cultural, onde os skatistas se tornam produtores e consumidores de bens materiais e simbólicos que lhes localizam no interior de um campo social.

De uma maneira geral, nos capítulos que se antecedem, foi demonstrada a importância da tecnologia para a evolução estrutural do skate, assim como para impulsionar o desenvolvimento desta prática. Vimos que durante a década de 1970 a criação da roda de uretano abriu caminho para uma nova fase no skate, houve uma verdadeira revolução nesta atividade. A introdução dessa nova tecnologia acarretou uma reviravolta na história do esporte, pois os skates passaram a ser mais velozes e aderentes

ao asfalto. Tal fato contribuiu para angariar mais adeptos para prática e também possibilitou o aparecimento de novas manobras. O que houve na época foram o surgimento de campeonatos, marcas, fábricas e lojas especializadas.

Após, vimos que no final da década de 1970 as técnicas e manobras do skate eram pouco diversificadas e que a própria configuração do skate influenciava nesse fato, pois, o “*shape*” do skate era largo e não possuía “*nose*” e “*tail*”, as rodas eram grandes e “*trucks*” pesados. Tudo isso dificultava a inovação e a execução de manobras mais técnicas e difíceis. Então, no início da década de 1980, surgiram inovações que proporcionaram o aprimoramento e refinamento dos equipamentos do skate. Podemos citar algumas como a elaboração de “*trucks*” mais largos que facilitava a realização das curvas; a substituição das rodas de bilhas soltas para rolamentos com porcas auto travantes; a evolução dos “*trucks*” com parafusos centrais em aço especial de auto carbono e liga de cobalto, etc. No caso da modalidade *street* o skate também adquiriu novo aspecto, o “*shape*” passou a ser mais estreito, normalmente, 7,5" (sete polegadas e meia), o “*nose*” aumentou de tamanho para dar mais área para as manobras, as rodas ficaram menores e os “*trucks*” bem mais leves, facilitando assim as manobras de *street*. Também surgiram os tênis de cano curto para deixar os pés mais livres para o *street*. É importante pontuar que as inovações se diferenciavam conforme as necessidades de cada modalidade. Por exemplo, enquanto o skate da modalidade *street* possuía rodas pequenas, “*trucks*” estreitos e “*shapes*” mais finos, os skates utilizados na modalidade *banks*, de modo geral, possuíam rodas maiores, “*trucks*” e “*shapes*” mais largos, visando não só a execução de manobras “técnicas”, mas também que o skate pudesse ganhar mais velocidade e ter maior estabilidade.

Contudo, a configuração do skate fica a critério do praticante. Durante a realização da pesquisa de campo na skate park, pude notar que alguns praticantes faziam uso do skate longboard, que é mais utilizado para a prática de downhill. Escutei muitas conversas entre os skatistas onde comentavam o gosto e a preferência de cada um na hora de montarem seus skates: “prefiro usar as rodas de ladeiras... essas de pistas escorregam de mais”; “eu não gosto de apertar muito os parafusos”. Um outro informante me explicava as especificidades de seu skate: “ah, eu diria que ele é um skate de passeio, é mais apropriado para um *rolê* na cidade, porque ele passa por cima de qualquer buraco, com ele ando em cima de qualquer superfície. É que sua roda é a 80A (refere-se a dureza da roda), que é mais apropriada para andar em asfaltos de baixa qualidade, pois permite maior aderência porque sua superfície de contato é maior”.

O custo dos equipamentos também é um fator que influencia a escolha dos praticantes. O skate é composto por oito partes: *shape* (tábua de madeira que serve como base para as manobras); *mesa* (peça na qual o eixo é encaixado); *trucks* (par de eixos do skate); *amortecedores* (dois pares por truck); *rodas* (duas em cada truck); *rolamentos* (dois em cada roda, eles são confeccionados de ligas de aço ou cerâmica); *parafusos* (responsáveis por fixar partes do skate, são quatro em cada truck, e mais dois parafusos centrais) e a *lixa* (fica aderida à superfície da tábua, aumentando o atrito entre o calçado e a tábua do skate). Os valores das peças variam bastante de acordo com as marcas dos equipamentos e também conforme a modalidade. O valor médio de um skate completo de marca nacional de qualidade é de R\$ 280,00 para a modalidade de street, R\$ 370,00 para as modalidades de longboard e speed; no caso das marcas importadas (*gringa*) o valor é de R\$ 450,00 no caso do street e R\$ 650,00 para as modalidades de longboard e speed.

Outra novidade tecnológica que teve influência direta no desenvolvimento do skate é associada às mídias alternativas. A fotografia juntamente com o vídeo tiveram um papel crucial no desenvolvimento do skateboard, pois foram os principais responsáveis pela divulgação e proliferação do esporte pelo mundo, influenciando inclusive o desenvolvimento de uma nova cultura. Era através destas mídias que os jovens conheciam seus mais novos ídolos, novas manobras e seus nomes, pistas que eram abertas e inclusive as novas linhas de produtos que eram lançados, desde peças e acessórios até mesmo roupas da moda.

A revista *The Quarterly Skateboarder* inaugurada em 1964 foi uma das grandes responsáveis pela propagação dessa cultura. Contudo, sua existência foi curta, tendo publicado apenas quatro edições. Somente em 1975 ela voltou a ser publicada e na ocasião obteve novo nome: *Skateboarder Magazine*. No ano de 1981 surge a revista *Thrasher Magazine*, a qual atendia um novo segmento dentro do universo do skate, a cultura punk. Sua filosofia adotava o slogan: “*Skate and Destroy*” (ande de skate e destrua). Dois anos mais tarde, surge a revista *Transworld Skateboarding* que em resposta à filosofia da *Thrasher Magazine*, adotou a filosofia “*Skate and Create*” (ande de skate e crie). No contexto nacional, a primeira revista de skate foi a *Esqueite*, lançada em 1977. Logo em seguida (1978) houve o lançamento do *Jornal do Skate* e da revista *Brasil Skate*. Na década de 1980 surgem outras quatro importantes revistas de skate: *Overall* (1984), *Yeah!* (1985), *Skate News* (1986) e *Skatin’* (1988). As publicações nacionais encontraram dificuldades para se estabelecerem, pois era difícil encontrar

patrocinadores e anunciantes dispostos a investirem em uma cultura nova e segmentada. Mais tarde, na década de 1990 houve o lançamento de mais duas revistas: *Tribo Skate* (1991) e a *100% Skate* (1995), sendo que ambas são publicadas até hoje. Confira no anexo I as imagens das capas das referidas revistas.

Durante a década de 1980 também surgiram os primeiros vídeos de skate. Foi o caso do vídeo da *Bones Brigade* com o skatista Steve Caballero e do primeiro vídeo de skate da marca *Powell Peralta*, a qual patrocinava grandes nomes do skate, tais como: Rodney Mullen, Tony Hawk, Mike McGill e Peter Welinder. A difusão e propagação do esporte que já ocorria por meio das revistas especializadas ganhou reforços deste novo meio tecnológico de comunicação. Muitos consideram a utilização do vídeo como um avanço, pois ele possibilitava a atualização, no âmbito nacional e internacional, dos skatistas, já que eles conheciam novos ídolos, novas manobras e seus respectivos nomes, além de novas linhas de produtos que eram lançados. A partir desta maior repercussão do skate, também começaram a surgir programas de TV como o “Vibração”, o “Vitória” e o “Grito da Rua”.

A constituição de um sistema com agentes direta ou indiretamente ligados à existência da prática e de consumos esportivos assegura a representação e a defesa dos interesses dos praticantes do esporte. Ao mesmo tempo, lhe confere determinadas peculiaridades, como a constituição de espaço de produção que funciona a partir de uma lógica própria. No caso do skate, a mídia funciona como sua principal operadora, transmitindo símbolos e significados sociais compartilhados na cultura, que geram uma maneira homogeneia de agir. O skate é uma atividade plástica e de grande apelo visual, por isso não se pode desprezar a visualidade como um campo. Assim, profissionais, como o fotógrafo e o vídeo-maker, passam a ocupar um lugar central na configuração deste espaço de produção. Para esses profissionais, compreender os códigos visuais utilizados pelos skatistas é essencial para realização de seu trabalho. É fundamental que eles estejam inseridos na cultura skateboard, que possuam uma certa sensibilidade no olhar, o que os tornam capazes de captar o momento certo de cada skatista, ou seja, o ápice da manobra, o momento onde acontece a melhor cena.

Portanto, é muito comum que esses profissionais também andem de skate. Tal fato permite que agreguem determinados conhecimentos, e possibilita que saibam se posicionar a fim de capturar o melhor ângulo da manobra, demonstrando sua dificuldade e a plasticidade da cena. Sabe-se que atualmente os principais meios de comunicação e divulgação dentre os praticantes do skate são a internet, os vídeos e as

revistas especializadas. Esses recursos de fácil acessibilidade possibilitaram aos praticantes o contato com as configurações não só de sua vizinhança, mas permitiram uma conexão em rede.

Durante o seu desenvolvimento o skate passou a articular questões culturais, como arte urbana e música. Adquiriu também seu próprio estilo, ainda que o tenha feito através da adoção de determinadas características de outras manifestações culturais urbanas, igualmente classificadas como “*undergrounds*”, tais como o movimento punk, o grafite, o break, o rap e o hip hop. Na atualidade é possível encontrar algumas exposições de arte relacionadas ao skate, as quais visam divulgar os elementos da cultura skateboard classificados por Arte Design. Contudo, essa relação mais estreita com a estética, se iniciou ainda na década de 1970, quando Wes Humpston e Jim Muir comercializaram a primeira linha de “*shapes*” com desenhos para a marca *Dogtown*. Logo todas as empresas do setor adotam essa prática e os “*shapes*” passam a exibir pinturas com inúmeros temas, desenhos e símbolos. Veja no anexo I imagens de alguns shapes, das décadas de 1950 até 1980.

Ao estudarmos o universo social do skate, notamos que parece existir uma interdependência funcional entre as marcas e a prática cultural skate. As marcas de skate investem em tecnologias que priorizam a criação de produtos de alta performance e qualidade e de desing arrojados, patrocinam atletas e eventos, além de serem as grandes anunciantes das revistas especializadas. É nesse sentido que pensamos na hipótese de que o consumo de determinados bens materiais, relativos a marcas específicas, pode gerar um significado para a formação de identidades e questões de pertencimento. Pensamos que as marcas possibilitam a produção de bens simbólicos. Honorato publicou um artigo intitulado “*Identidade assinada no pé*” (2008) em que analisa esta questão:

“[...] o consumo de uma prática cultural colabora também com a organização da identidade, e a identidade organiza os significados da produção dos bens simbólicos e materiais de pertencimento a um grupo de indivíduos, tornando cada vez mais o ser individualizado socialmente em relação à cultura de outros grupos e indivíduos” (HONORATO, 2008:3).

“Na organização da identidade da tribo skatista, bem como na de outros agrupamentos hodiernos, um elemento fundante que nos chama atenção para compreender o seu processo constituinte, é o consumo da imagem das marcas dos produtos. As marcas, como escreveu Naomi Klein (2004), são significados e

não características de produtos. Então a maior proeza do 'branding' surge quando as empresas fornecem a seus consumidores oportunidades não apenas de comprar, mas de experimentar plenamente o significado de sua marca.

O significado da marca a ser consumido, reúne e diferencia ao mesmo tempo grupos e indivíduos nas relações sociais, de modo a preservar certos interesses em jogo na vida em sociedade” (HONORATO, 2008:3).

Portanto, as marcas de skate parecem assumir um papel fundamental na constituição de um estilo individualizado que identifica socialmente o grupo dos skatistas. Nota-se que “o consumo dos bens culturais, não acontece em processos excludentes e externos aos indivíduos ou grupos.” Na verdade existe uma interdependência, o processo de subjetivação é passível de “influência mútua e o consumo de bens simbólicos colabora com a produção das representações sociais que o indivíduo tem de si, do grupo e do mundo partilhado” (HONORATO, 2008:5).

“Ao perscrutar algumas manifestações da identidade skatista, percebe-se que as produções de bens simbólicos e materiais, que deverão ser consumidos culturalmente e (in)diretamente no sub-campo Skate, estão relacionadas à estrutura de distribuição da espécie particular de capital, que seria o fator da concorrência na tribo skatista e, ao mesmo tempo, a condição da entrada em tal competição, seja pelo domínio do skate com os 'pés' ou pelo domínio dos produtos nos 'pés'. Observa-se, inicialmente nessa condição estimulada pelo consumo cultural, o papel fundamental assumido pelas marcas dos produtos, que proporcionam aos indivíduos e grupos um estilo individualizado socialmente e identificado numa macro-organização social que poderíamos denominar de 'sociedade da marca'” (HONORATO, 2008:5).

No documentário “Vida sobre Rodas” a fala do skatista Thronn demonstra a dinâmica dessa estruturação: “quando eu comecei a andar no Ibirapuera não foi uma aceitação assim... ‘oh meu chapa, chega aí, a casa ta aberta para você!’ , E com muito custo fui insistindo, ia lá e os caras me dispensavam, tratava mal, e eu ficava ‘ não! que isso cara! eu gosto de skate e vou ficar com essa galera aí, não tem jeito não!’. Os caras já tinham as revistas americanas há muito tempo, já tinham camisa da Vans (marca conceituada de skate), já tinham o tênis Vans no pé, tá ligado?! Eu pegava, cortava o maderite, colava todos os símbolos de marca de skate na madeira e ia lá com os eixos da DM, uma roda de cada... eu tinha um balde cheio de coisas velhas que eu ficava sempre montando. Eu catava um camisa amarela assim de gola e escrevia Vans na gola, tá

ligado?! Com tinta de tecido (risos) e chegava na maior cara de pau. E os caras falavam ‘meu! qual é a desse cara?’”.

É interessante como o consumo de determinados bens reproduzem a crença em uma identidade distintiva, a qual possibilita a formação de uma representação social do *ethos* skatista. É curioso notar como o tênis adquiriu grande visibilidade dentro desse universo, chegando, inclusive, a constituir a condição para outras possibilidades de interação. Vejamos alguns fragmentos da análise documental que Honorato realizou em seu estudo:

“Muito antes do boom da ‘street wear’ chegar ao alcance de todos, reconhecia-se um skater principalmente pelo seu calçado” (ET, apud Honorato, 2008: 1).

“Você pode não acreditar, mas durante a Era Glacial do Skate (1980/84), encontrar alguém na rua usando um Vans Hi-Top era sinal de que aquele cara era também um skatista, portanto um novo irmão que você automaticamente adquiria na face da terra. [...] Com certeza, o skate chegou ao nível que está devido ao aprimoramento total da tecnologia de seus produtos e o tênis tornou-se o principal item dessa grande rede. Se há alguns anos o ‘street shoes’ que está ditando tendências de moda e comportamento pelo mundo. No imaginário das pessoas, o produto tem identidade. E essa identidade não tem preço” (REVISTA TRIBO SKATE, apud Honorato, 2008: 1 e 2).

“Não é mera causalidade que o ‘skate shoe’ esteja hoje no foco das atenções do mais humilde simpatizante do esporte ao maior dos profissionais. Do rapper ao rocker. Do esportista ao baladeiro. Do trabalhador ao folgado. É uma epidemia completamente alastrada, que atinge milhões de pessoas e movimenta milhões de reais em todo o país e muitos bilhões de dólares no mundo. Antes apenas um acessório para a prática do skate, o calçado específico criou uma identidade tão forte ao longo dos últimos anos que inspirou e continua inspirando o conceito de ‘street wear’” (GYRÃO, apud Honorato, 2008:4).

O que podemos observar durante a realização desta pesquisa é que o consumo de produtos de determinadas marcas, tais como, *Vans, Indenpendt, Bones, Powell-Peralta, Santa Cruz*, etc; oferece visibilidade diante do grupo. Segundo Brasilmar:

“O consumo aparece como instrumento que vincula socialmente os indivíduos, dando-lhes um conjunto de características que os distinguem e os

individualizam. Esse conjunto integrado de elementos visuais distingue de maneira prontamente identificável determinado indivíduo e, em alguns casos, determinados grupos, funcionando inclusive como identificação” (BRASILMAR, 2007: 665).

Capítulo VII: Os espaços de convívio e os usos do espaço público

A presente pesquisa procurou conhecer, entender e traduzir a cultura que se constrói a partir e em torno do skate. Para tanto, utilizou-se três procedimentos metodológicos: a observação, a entrevista e a aplicação de questionários. Neste capítulo apresentaremos os resultados recolhidos a partir destes procedimentos. O intuito é o de revelar a dinâmica das sociabilidades, das inter-relações sociais no universo do skate, das relações entre os skatistas e os espaços, da formação da identidade e da composição de um estilo de vida particular, identificando os fatores que as condicionam. O estudo busca compreender como fatores como gosto, cultura e estilos de vida funcionam como mecanismos para a formação de valores, símbolos e significados específicos, adquiridos a partir das vivências e representações desse grupo nos contextos urbanos. A pesquisa envolveu dois universos: o primeiro se refere aos jovens que freqüentam o Setor Bancário Sul - SBS; já o segundo alude aos freqüentadores da Skate Park do Núcleo Bandeirante. Buscou-se contrapor o perfil e as características dos jovens que praticam a modalidade *street* aos dos praticantes da modalidade *vertical*. A amostra foi constituída por 20 skatistas, sendo que a amostragem foi definida de forma aleatória, tendo sido eleitos praticantes que estavam presentes nos locais de prática e que aceitaram participar voluntariamente do estudo.

Interessa-nos verificar em que medida o espaço urbano moderno influencia as práticas sociais que diferenciam e singularizam a vida cotidiana na cidade, construindo um discurso próprio dos skatistas. O foco recai na relação dinâmica que se traduz pelas sociabilidades que se estabelecem, nos usos e percepções dos espaços urbanos, ou seja, quer-se analisar como os skatistas significam os espaços que percorrem na cidade de Brasília e verificar como se moldam os estilos de vida, os produtos e construtos das relações humanas que constroem sentidos comuns. Dessa forma, colocaremos em evidência as suas trajetórias pela cidade e a forma como eles apresentam uma maneira singular de reapropriação do espaço público.

O Setor Bancário Sul

O Setor Bancário Sul - SBS é o local onde se encontra sediado o poder econômico de Brasília. Seus prédios são imponentes e altos, já que o local é um dos

poucos setores dispensados da adesão a regra imposta pelo plano urbanístico, a qual impede que os prédios de Brasília ultrapassem seis andares. O setor está situado em uma área privilegiada na cidade, próxima a Rodoviária, em frente ao Setor de Diversão Sul. Assim como em outras localidades da cidade, o espaço é asséptico e possui segurança ostensiva. Contudo, é curioso notar que esse espaço seguro somente se revela durante o dia, pois no período da noite o local se converte em uma área de alta periculosidade. O local fica extremamente vazio sendo que sua área dispõe de diversos espaços, como pequenas “praças”, que se transformam em esconderijos de malfeitores a espera de um ataque oportuno, ou ainda, em áreas onde grupos de usuários de drogas se reúnem para o consumo.

Em Brasília, a segmentação por setores transforma os espaços em desertos fora do horário de uso habitual, se o Setor Bancário Sul - SBS, durante o dia se assemelha a qualquer outro centro urbano, cheio de movimento, barulho, carros e pessoas, durante a noite sua paisagem é deserta, contanto com a presença, apenas, de grupos marginalizados e daqueles que se envolvem com a prática do skate. Estes utilizam os chãos lisos das arcadas dos edificios iluminados. Nesse sentido, lembramos a hipótese de que em Brasília existem os “não-lugares”, grandes espaços vazios e de solidão, conforme alude Holston (1993). Segundo o autor, o modelo espacial de Brasília é composto por extensas áreas onde a figura humana é rara. Entretanto, o que se vê no SBS é diferente. Em função dos usos que os skatistas fazem desse local, ele acaba por se converter em um espaço compartilhado, em um *locus*³¹ de atração social que possui uma dinâmica específica. A associação humana acaba por gerar uma apropriação diferente da imaginada pelos arquitetos, e o espaço que era vazio converte-se em um espaço onde a vida social ganha e dá forma à cidade. Portanto, o espaço público aparece como o lugar do encontro, da troca e da possibilidade de interação com o outro. Por isso é importante percebê-lo não somente como espaço físico da cidade, mas notar sua influência como espaço de diálogos e conflitos de um grupo social. Por mais que a cidade seja planejada e arquitetada ela parece estar em constante mudança em decorrência da sua relação de interação com seus habitantes. Parece existir uma espécie de dialética entre a sociedade e o espaço da cidade.

³¹ O conceito de locus utilizado por Rossi procura abranger a complexidade dos fenômenos urbanos; sua história, sua arquitetura, suas permanências; indicando um espaço de uso e sentido dado pela memória. Remete aos sentidos de familiaridade e convivência, onde os indivíduos atribuem valor e significado aos territórios (ROSSI, 1966).

A cidade se apresenta para o jovem skatista ao mesmo tempo em que dispõe de diversos elementos que vão influenciar suas orientações coletivas em relação a sua identificação cultural. Busca-se observar os elementos referentes às orientações coletivas promovidas por estes jovens, no sentido da construção de um estilo de vida em torno da cultura jovem. Trata-se de analisar suas interações e reações, para entender sua configuração, a partir de suas condutas enquanto sujeitos sociais, que participam de vínculos de solidariedade e competição social. Dessa forma, nesta sessão serão analisados os dados obtidos a partir da aplicação de questionários a skatista que freqüentam o Setor Bancário Sul - SBS.

Nesse segmento participaram no total 10 pessoas. Praticamente todas as pessoas da amostra eram solteiras, sendo que apenas 10% declararam ser casadas. A maior parte da amostra também declarou não ter filhos (70%); somente 20% declararam ter apenas um filho e 10% abstiveram-se. A faixa etária variou entre 17 e 29 anos e a idade média dos freqüentadores é de 20,7 anos. Destes, 80% eram homens e 20% mulheres. Quanto ao local de residência, 80% abstiveram-se; 10% disseram morar na Asa Norte e 10% na cidade satélite de Samambaia, sendo que 70% desse contingente vive em casa ou apartamento com a família; 20% mora em casa ou apartamento sozinhos e 10% vive em habitação coletiva.

Para aferir o critério *cor* lançou-se mão da categorização utilizada pelo IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) que ficou assim distribuída: Brancos (50%); Pretos (10%); Pardos (30%); Indígenas e Amarelos (0%); Outra (10%).

No quesito escolaridade a distribuição pode ser ilustrada pelo gráfico abaixo.

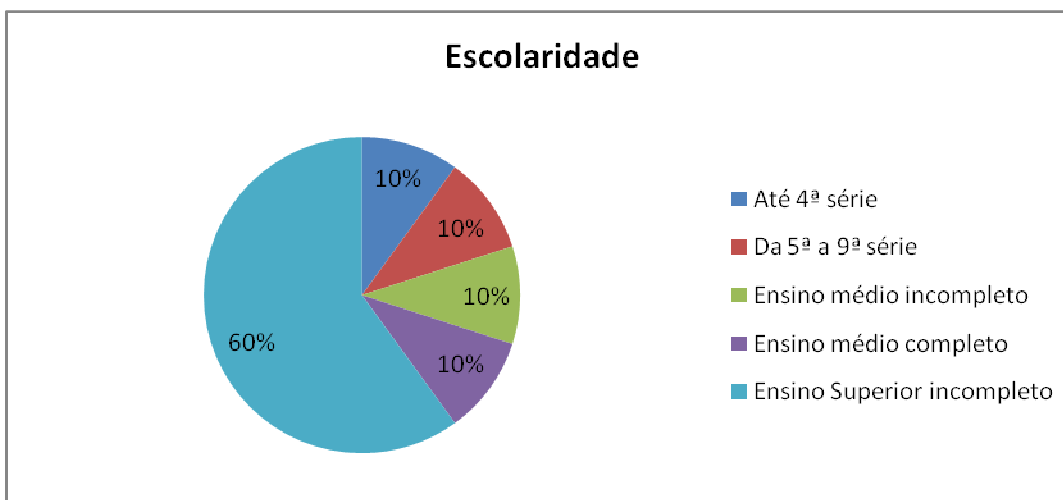


Gráfico I

No que se refere à atividade profissional 80% da amostra declarou já ter trabalhado ou estar trabalhando e 20% disseram nunca ter trabalhado. Daqueles que manifestaram estar trabalhando, 30% estão empregados em atividades do comércio, banco, transporte e outros serviços; 20% como profissional liberal e 50% abstiveram-se.

Quanto ao critério da renda foram estabelecidas oito categorias de coleta de dados, sendo estas contabilizadas a partir da informação de *renda familiar*. A primeira envolvia pessoas que tinham até 01 salário mínimo como renda familiar (R\$ 545,00); a segunda incluía o intervalo de 01 a 02 salários (R\$ 545,00 até 1090,00); a terceira continha o intervalo de 02 a 05 salários (R\$ 1090,00 até 2.775,00); a quarta o intervalo de 05 a 10 salários (R\$ 2.725,00 até R\$ 5.450,00); a quinta o intervalo de 10 a 30 salários (R\$ 5.450,00 até R\$ 16.350,00); a sexta o intervalo de 30 a 50 salários (R\$ 16.350,00 até R\$ 27.250,00); a sétima envolvia a renda familiar superior a 50 salários mínimos (mais de R\$ 27.250,00); e a oitava se referia o opção do respondente não saber esta informação. A amostra observada revelou a seguinte distribuição quanto à renda familiar:

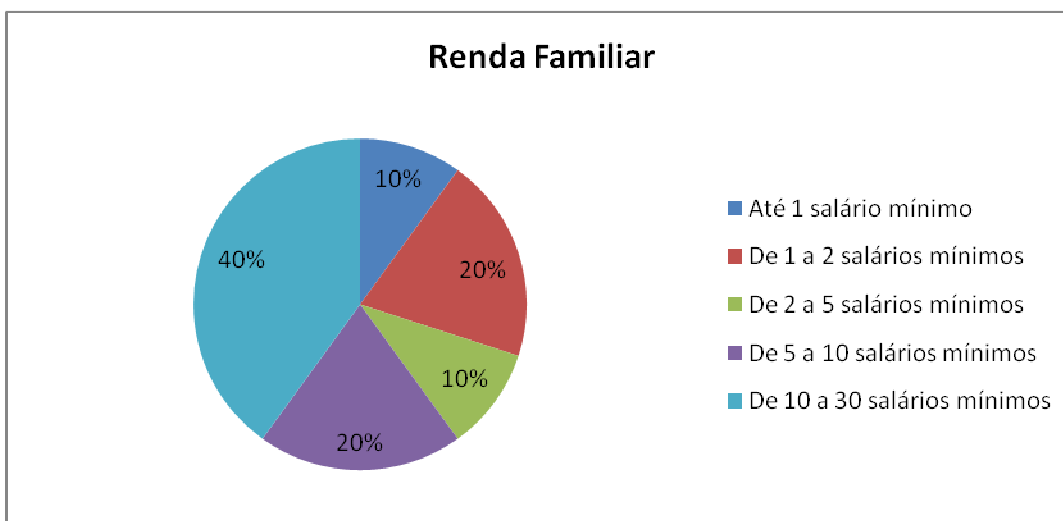


Gráfico II

Os participantes também foram questionados quanto ao principal meio de transporte que utilizam. A distribuição entre as opções ficaram categorizadas de acordo com o gráfico abaixo.

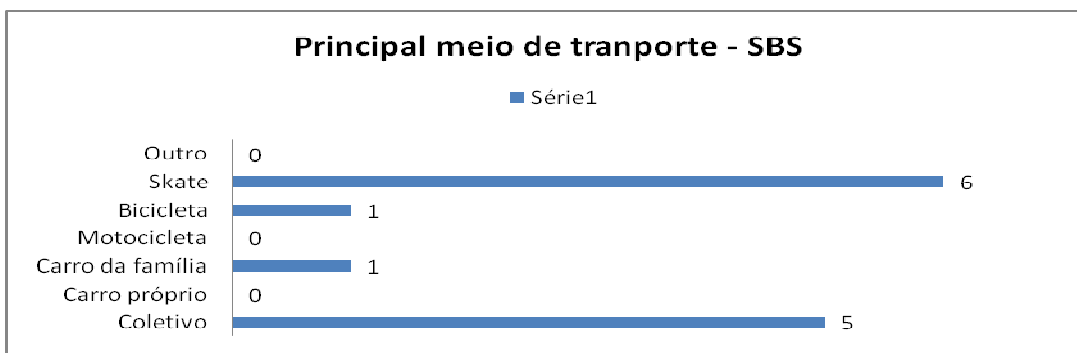


Gráfico III

No que se refere ao tempo de prática de skate, os jovens responderam a uma questão de múltipla escolha, onde as distribuições estão ilustradas no gráfico IV. Outro questionamento foi sobre quando que os jovens despertaram o interesse pela prática. A maioria disse ter se interessado pelo skate desde a infância; alguns declararam terem despertado o interesse ao verem a *galera* andando nas ruas ou em revistas de skate; um outro revelou: “o risco e o perigo sempre me ouriçaram”.



Gráfico IV

A frequência com que estes jovens costumam andar de skate variou da seguinte maneira: 30% andam todos os dias; 10% praticam todos os finais de semana; 10% praticam apenas uma vez por semana; e 50% andam de skate entre 3 e 5 vezes por semana. Também foi solicitado aos jovens que respondessem com quem costumam frequentar os locais de prática, 80% declaram frequentar com amigos; 10% disseram que andam sozinhos e também com amigos e 10% falaram que andam sozinhos.

Haja vista que a maioria dos jovens afirmou que, normalmente, frequentam os locais de prática na companhia de um amigo, é possível trabalhar com a hipótese de que as redes sociais nas quais os indivíduos estão inseridos podem oferecer referências para

seus processos de socialização, na forma em que compartilham maneiras de ser e estar no mundo. Contudo, é possível que alguns desses jovens não percebam a influência dessas redes na organização de sua vida social, pois ao serem questionados sobre a existência de uma comunidade de skatistas eles se revelaram divididos.



Gráfico V

Tal fato intriga, pois em uma pergunta do tipo aberta, que investigava a opinião dos skatistas se o skate possui um papel social, a maioria disse acreditar nesta função do esporte e explicaram que o skate “proporciona várias formas de interação de jovens e qualquer pessoa que admire o esporte”; “promove integração”; “influencia no comportamento” “tira os pensamentos ruins da *galera*, que passa a ocupar o tempo livre”; “ensina mais que a escola”. Outras questões relacionadas ao convívio social também foram constatadas quando os inquiridos destacaram os pontos positivos do skate na cidade: “união da *galera* nos locais de prática”; “o skate evolui sua mente, te dá outra visão de esporte e saúde”. Desse modo, penso ser possível dizer que os praticantes desta atividade formam laços entre si: adotam estilos próprios, possuem modos singulares de vestir-se, criam linguajar específico, o qual é atravessado por gírias e termos que somente são compreendidos por pessoas que transitam nestes espaços de convívio. É nesse sentido que destacamos a formação de uma comunidade emocional que é caracterizada pela vivência humana.

“Segundo Tönnies, existem duas formas de integração social: a «comunidade» (Gemeinschaft) e a «sociedade/associação» (Gesellschaft). A primeira baseada no afecto e na emoção; a segunda, na instrumentalidade e na razão. Esta distinção decorre da valorização que Tönnies dá à subjectividade quando analisa a acção social. Para Tönnies, a acção social é induzida por «tendências de orientação» em relação a outros, tendências que aparecem

englobadas sob o conceito genérico de wille (vontade)” (TÖNNIES, apud, Pais, p.209)

A *galera* do skate street se agrupa por suas afinidades e costumes, por seu gosto pela adrenalina, aventura, risco e lúdico. O perigo das manobras realizadas pelos espaços urbanos traz sensações de alegria, de felicidade e de prazer extraordinário. Os praticantes dos esportes radicais elaboram suas relações por meio de processos complexos de emoções e paixões, uniformização e diferenciação, convergência e dissidência (MAFFESOLI, 2001). A fim de investigar melhor as características que estão presentes nos espaços de convívio, lançamos esse questionamento ao grupo em questão. Os resultados podem ser aferidos no gráfico a seguir.

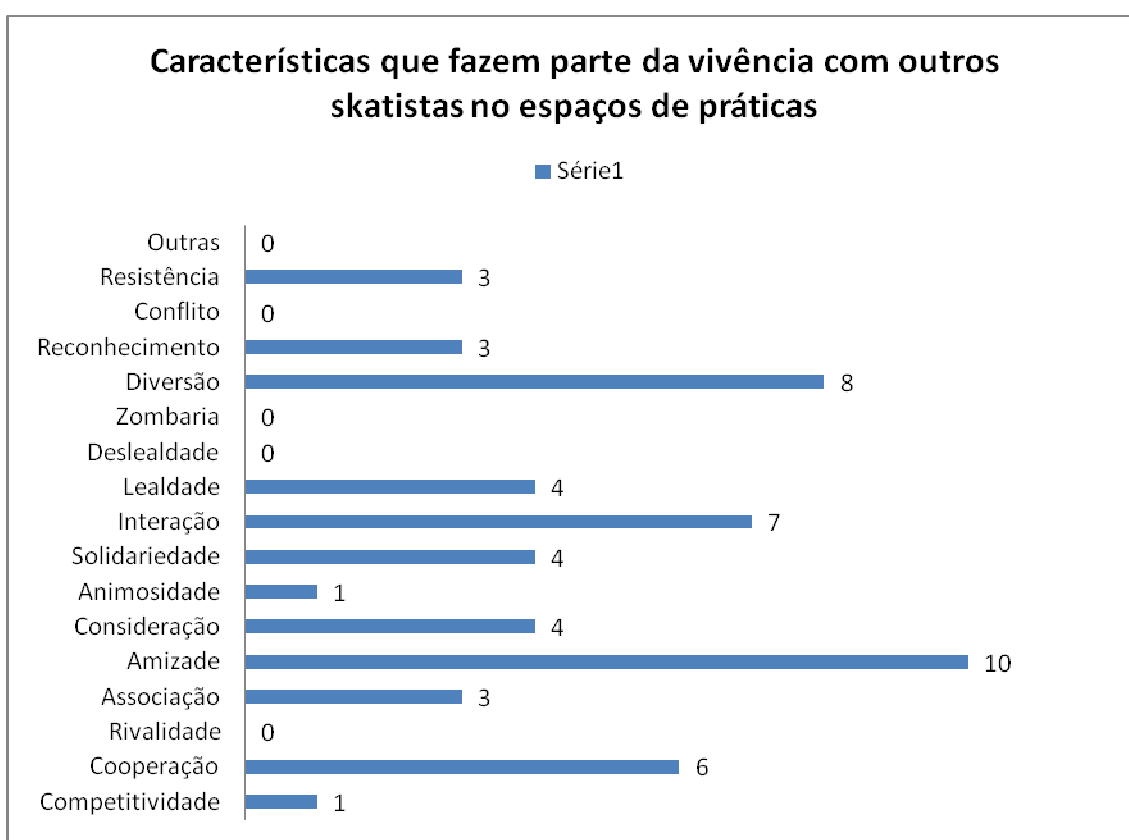


Gráfico VI

Os dados reforçam a hipótese da existência de uma comunidade emocional, a qual ganha existência por meio da emoção partilhada. Essa comunidade suscita a formação de laços sociais que organiza e percorre todo o corpo social. Desse modo, podemos afirmar que as tribos de skatistas desenvolvem um modo de viver, muito próprio, que pode ser associado a imagens de alto astral, de curtidão, de diversão, de amizade e de espontaneidade. Este quadro se confirma ao verificarmos as respostas dadas por estes jovens ao serem solicitados para discorrerem sobre o que sentem quando

andam de skate: “alegria, liberdade, tranquilidade”; “só me importo se estou me sentindo bem, tendo amor pelo que faço”; “prazer”; “adrenalina”; “liberdade para criar arte”; “felicidade”; “realização”.

As observações de campo permitiram constatar que, além das questões concernentes ao convívio social, o prazer pela prática do skate é fator motivacional de maior importância para os praticantes, assim como fatores relacionados à manutenção da saúde e do alívio das tensões diárias. A prática do skate parece incutir nestes jovens um espírito de confiança, pois eles percebem que o sucesso nasce do querer, da determinação e da persistência. Quando indagamos a respeito da influência do skate em suas vidas surgiram sentenças como “na forma como me dedico nas coisas mais diversas”; “na questão de querer abraçar meus objetivos”; “confiança”. Questões análogas surgiram ao responderem sobre o que é preciso para ser skatista: “força de vontade”; “dedicação” “empenho”; “atitude”; “ser perseverante e ter disciplina”; “gostar de andar, independentemente se vai se machucar ou não”.

Com esse modo de viver, esses jovens vão se apropriando de um modo muito individual do espaço urbano, desenvolvendo outros olhares da cidade, re-desenhando os caminhos, “lendo” e criando novos obstáculos, produzindo lugares, revitalizando a modernidade, ressignificando o espaço público, o qual se revela repleto de incertezas e imprevisibilidades, conforme o desafio proposto pelo praticante e seu “carrinho”. A prática do skate street é marcada por atributos como força, potência, ousadia, criatividade e transgressão. Os skatistas, usualmente, reivindicam seu direito de vivenciar suas autonomias, carregam consigo uma ânsia de criar e um gosto pela liberdade de ação. Constantemente os praticantes são flagrados transgredindo normas vigentes, buscando viver a prática do skate livre de condicionantes limitadores da criatividade e singularidade. Eles estão a favor de uma nova ordem, pautada na valorização do elemento estético no esporte, onde fatores como a impermanência (compreendida como a mudança constante), o incerto, o estilo, a criatividade, a ousadia, o improvisado, o impensável, o espontâneo, o arriscar-se, o improvável, o inusitado, a satisfação (compreendida como prazer, êxito, reconhecimento) são sempre valorizados. O ineditismo também é algo de muito valor e estima no universo do skate, sendo que ele pode ser alcançado, não somente através da criação de uma manobra, mas também pela execução de uma seqüência de manobras que nunca tenha sido realizada, pela descoberta de novos lugares “*skatáveis*”, enfim, a história do skate tem demonstrado

que as possibilidades de criação são imensas, haja vista que para esse grupo, o skate é visto como uma forma de arte.

O grupo cultiva um gosto específico pelo skate. É a partir desse gosto que se sustenta toda diferenciação no espaço social, no seu estilo de vida. Segundo Bourdieu, o gosto é “[...] propensão e aptidão à apropriação (material e/ou simbólica) de uma determinada categoria de objetos ou práticas classificadas e classificadoras, é a fórmula generativa que está no princípio do estilo de vida” (BOURDIEU, 1983: 83). No caso dos skatistas, tal estilo de vida se alinha a um modo de vida alternativo, marcado por uma proposta de atitude anarquista, de indiferença à cultura dominante. É uma cultura do *underground*, o qual se choca com as tradições da sociedade e fornece outras vias de acesso à cultura, ao lazer, ao prazer, às informações, às possibilidades de viver e sentir o real. Esses novos e diferentes modos de agir são marcados por comportamentos de estilos descompromissados, de modos displicentes, que de alguma forma, buscam romper com “as regras do jogo”. A formação das tribos dos skatistas é moldada pela cultura de rua, onde a prática do skate, não visa somente atender aos critérios como a competição, a comparação de desempenhos, a busca da vitória ou recorde, mas proporciona aos praticantes à expansão de seus limites, a superação de habilidades e desafios ao extremo, a construção de amizades e a qualidade de vida.

A cultura da contorno ao esporte, o qual se expressa pelo espetáculo, pela performance, pelo corpo. Contudo, ela ultrapassa o corpo físico e caracteriza os membros dessa tribo através de diversos padrões de identificações. Dessa forma, a cultura aparece como o lugar da linguagem, das práticas, das representações, do símbolo de agregação e formação de um mesmo corpo social, marcado por distintos sinais tribais de reconhecimento (MAFFESOLI, 2001).

Os próximos dois gráficos ilustram, respectivamente, as distribuições nos quesitos de modalidade(s) praticada(s) e locais de prática que costumam freqüentar.

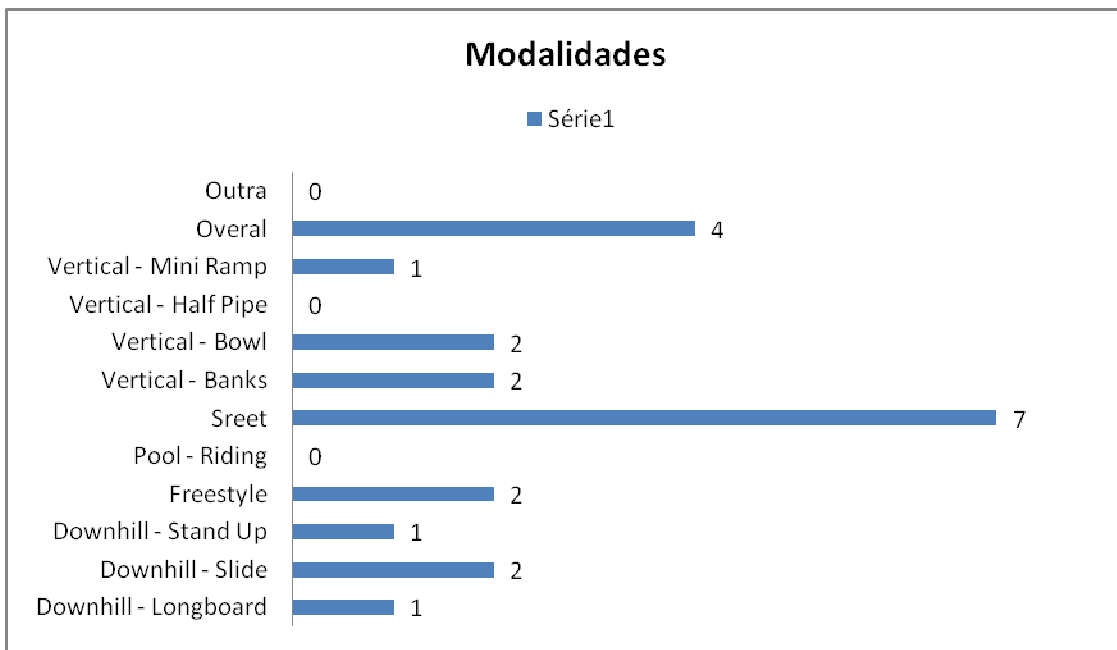


Gráfico VII

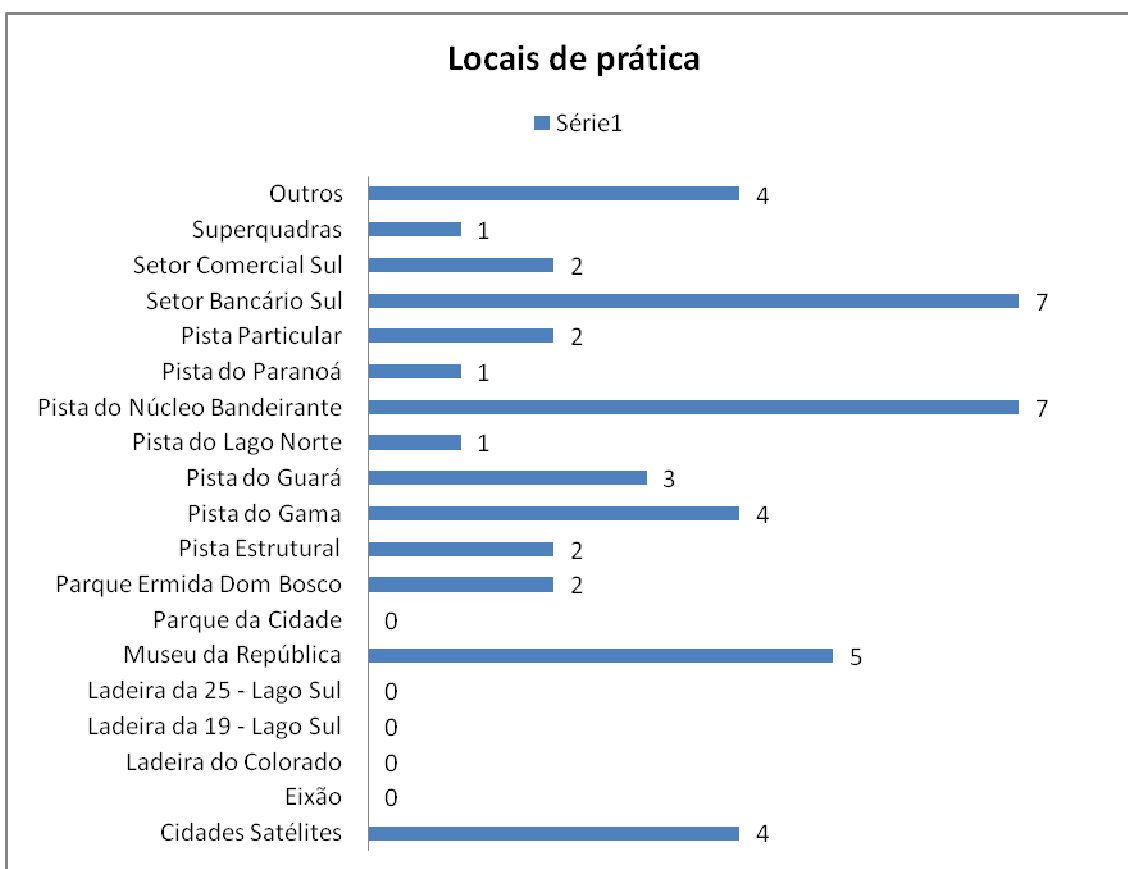


Gráfico VII

Também solicitamos aos jovens que opinassem sobre o melhor local para a prática em Brasília e as respostas indicaram que 50% preferem as ruas; 30% o Setor

Bancário Sul; 10% as pistas públicas e 10% a Skate Park do Núcleo Bandeirante. Outro aspecto investigado foi quanto às condições dos locais de prática. A questão apresentava seis opções e variou da seguinte forma: péssima (10%); ruim (20%); regular (40%); boa (20%); ótima (10%). A fim de verificar se as condições gerais dos locais de prática se alteraram ao longo dos anos, foi requisitado aos praticantes que falassem como eram os locais de prática quando começaram a andar. A maior parte deles explicou que as condições eram precárias, que o esporte era pouco divulgado e marginalizado. Aqueles que apresentaram opiniões diferentes, disseram que as condições eram regulares ou que são as mesmas de hoje. Igualmente, questionamos sobre a existência de hierarquia entre as modalidades, e 80% da amostra declararam não existir hierarquia contra 20% que responderam que existe. A justificativa para os que acreditam não existir hierarquia entre as modalidades aparece sintetizada na fala de um informante: “todas são variações da mesma essência”; e para os que afirmaram a existência de hierarquia, a explicação é que as “categorias vão depender do nível ou tempo de skate”.

É proveitoso nos determos mais uns instantes na análise desse aspecto. A aprendizagem dessa prática se dá pelo desdobramento de estratégias aleatórias que surgem como consequência da estética vivenciada pelo agrupamento social. O skate desenvolveu-se, sobretudo, através de mecanismos de troca entre seus atores e entre as modalidades, contudo, esse método gera apropriações diversas e flutuações de sentido. Podemos falar em uma auto-aprendizagem do skate, onde cada indivíduo aprende a partir da sua própria experiência: incorporando informações ambientais, articulando-as em uma constante autocrítica que reajusta e organiza o conhecimento adquirido pela convivência.

É fundamental para a aprendizagem a incorporação de disposições. Esta incorporação se relaciona a diferentes elementos. Primeiro à vontade, o querer aprender, é isso que inspira o sujeito a buscar e acessar informações em vídeos, revistas, fotos, competições, eventos, nos “rolês” ou “sessions”³². Depois vem a incorporação destes conhecimentos práticos (conjunto de disposições e capitais), baseado em um sistema de referências e aprendizagem mimética. Podemos aqui retomar o conceito de *habitus* do Bourdieu: interiorização de estruturas objetivas das condições de grupo que produz estratégias, respostas ou proposições objetivas ou subjetivas de acordo com os interesses de seus autores. Na realização da pesquisa de campo foi possível perceber que

³² Encontros que reúnem skatistas, geralmente em pequenos grupos, para andar de skate pelas ruas ou skate parks da cidade.

o lugar (SBS) exibia uma configuração específica, na parte central eram dispostos estruturas móveis (corrimão, bancos, etc), construídas pelos próprios praticantes, onde os skatistas mais antigos exibiam suas habilidades, enquanto os iniciantes permaneciam as margens desse espaço, alguns observando a “*session*”, outros praticando, tentando “tirar uma manobra” no solo. Então, é nesses espaços marginais que visualizar alguns skatistas treinando seu equilíbrio sobre a prancha, tentando descobrir sua “*base*”³³, aperfeiçoando sua “*remada*” (movimento básico do skate que consiste em empurrar o chão com o pé para gerar o impulso que desloca o skate), aprendendo manobras básicas e mais “fáceis”. Entretanto, as margens não são um espaço exclusivo dos iniciantes, existem também aqueles que já dominam a técnica, mas estão tentando aprender manobras de graus mais difíceis de execução. Da mesma forma, o lugar que ocupa o espaço mais central também abriga aprendizes. Outro aspecto importante para a aprendizagem, diz respeito à integralidade da imersão nos espaços de prática. Ela é fundamental para a eficácia da incorporação de capitais, portanto, a evolução na prática do skate está diretamente relacionada à quantidade de horas de treinamento, e também com a diversidade de locais que se frequenta para praticar.

Após algum tempo de observação, pude notar que é possível notar características da personalidade do praticante na forma ou estilo como ele anda. Alguns são mais enérgicos e agressivos e seu “*role*” é radical e ofensivo, outros são desengonçados e desajeitados e andam mais na defensiva, tem também os performáticos que exibem manobras graciosas que suscitam o uso dos reflexos rápidos, os quais devem ser mantidos sob controle rigoroso por parte do praticante. Enfim, os estilos são diversos, mas todos demonstram a preocupação com o olhar do outro, pois a prática do skate compreende um movimento duplo: o de olhar e o de ser visto. Diversas vezes ouvi comentários dos skatistas que estavam sentados observando as “*sessions*”. Comentavam sobre a técnica dos skatistas, de como eles posicionavam seus pés sob o skate, o quão ele se agachava na sua base, a velocidade que tomava para realizar determinada manobra, etc. De uma maneira geral esses comentários faziam surgir em mim à idéia de que é na forma como o skatista anda, ou seja, o skate que ele tem no pé é o que pontua o lugar da identidade pessoal de cada um dentro do grupo.

Buscamos verificar as impressões desse grupo de skatista sobre o universo do skate em Brasília. De forma generalizada os praticantes denunciaram a falta de

³³ Ver Tabela III, Capítulo IV, página 86.

incentivo, investimento e apoio para com o esporte. Explicaram que existem poucas skate parks utilizáveis e que elas dificilmente recebem manutenções, além disso, alguns destacaram que em diferentes locais de prática, é possível notar o consumo de drogas. Talvez tal fato contribua para fortalecer o preconceito que ainda existe sobre o skate. Também perguntamos sobre a participação em eventos de skate e solicitamos que elegessem o evento mais importante. O gráfico IX demonstra a participação do skatistas em eventos na cidade. Quanto ao evento mais importante, 30% da amostra disse que não existe; 20% elegeram o “Overmeenting”; 10% os campeonatos promovidos pelas marcas de skate; 10% os eventos realizados nas cidades-satélites; 10% o “Neuroze Pro Skate”; 10% o “Dia Mundial de Skate”; 10% os campeonatos que “reúnem a galera, tanto das antigas quanto da nova geração”.

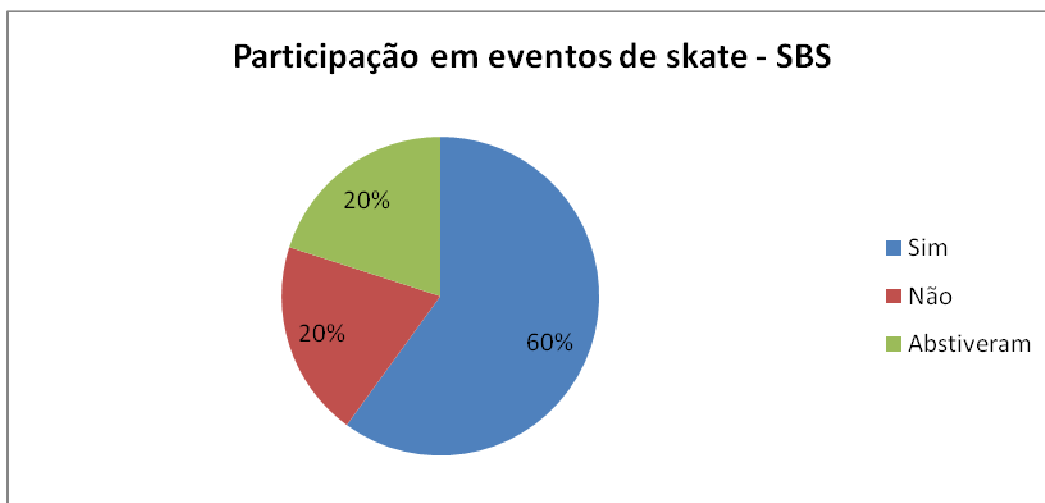


Gráfico IX

A Skate Park do Núcleo Bandeirante

Trata-se de uma pista pública de skate localizada na cidade-satélite Núcleo Bandeirante, a qual compõe a RA VIII do Distrito Federal. A cidade é uma localidade bastante tradicional da região, antigamente, se destacava por seu pólo comercial e administrativo, mas o fato histórico de maior destaque foi por ter sido a área para onde se transferiu os operários que trabalharam nas obras de Brasília, quando a cidade foi inaugurada. A cidade ocupa uma área privilegiada, sendo que é uma das mais próximas do Plano-Piloto, sua população é de 36.4000 habitantes³⁴. A Skate Park foi inaugurada no ano de 2008 e fica localizada próxima ao Setor de Hotéis da cidade, ao lado do

³⁴ Conforme contagem realizada pelo IBGE em 2000.

supermercado Super Maia. A pista é relativamente pequena, sendo que dispõe de *miniramp, quaterpipe, rampa reta, savana, funbox, corrimão e bancos.*

Nesta sessão serão analisados os dados obtidos a partir da aplicação de questionários a jovens que frequentam essa Skate Park. Também nesse segmento participaram no total 10 pessoas. Novamente constatou-se que a maior parte das pessoas da amostra eram solteiras (80%), sendo que apenas 10% se declararam casadas e 10% abstiveram. A grande maioria da amostra também declarou não ter filhos (70%), somente 20% declararam terem dois filhos e 10% abstiveram. A faixa etária variou entre 14 e 38 anos, sendo que a idade média dos frequentadores é de 24,7 anos, dos quais 100% eram homens. Quanto ao local de moradia, foi possível perceber que os skatistas provinham de diversas cidades: Curitiba, Lago Sul, Núcleo Bandeirante, Park Way, Riacho Fundo I, Sobradinho II, Sudoeste e Valparaíso-GO. Desse contingente, 70% vivem em casa ou apartamento com a família, 20% moram em casa ou apartamento sozinhos e 10% vivem em casa ou apartamento com amigos.

Para aferir o critério *cor* lançou-se mão da categorização utilizada pelo IBGE e ficou assim distribuída: Brancos (30%), Pretos (50%), Pardos (10%), Indígenas e Amarelos (0%), Outra (10%).

No quesito escolaridade a distribuição pode ser ilustrada pelo gráfico abaixo.

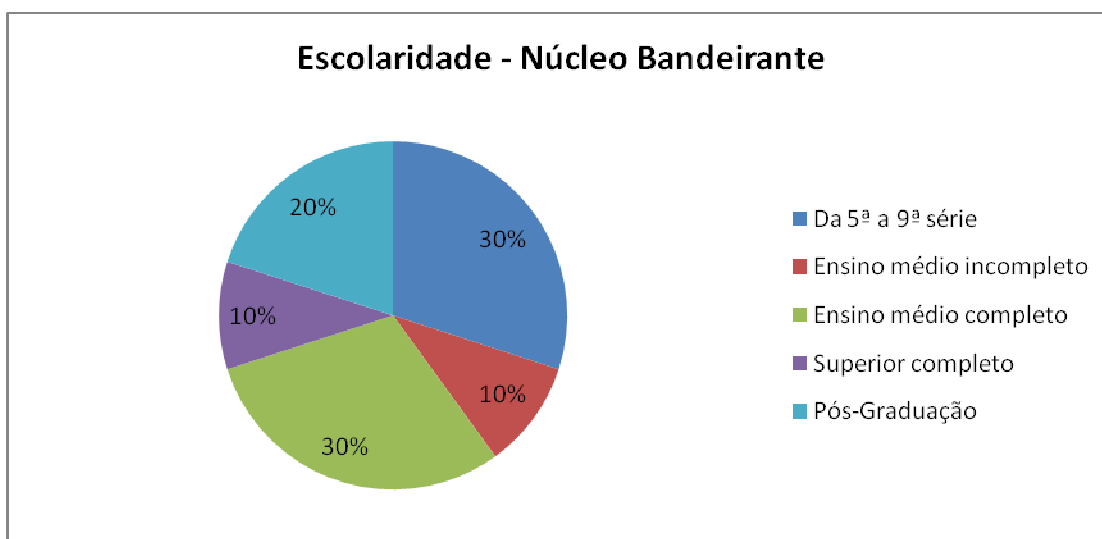


Gráfico X

No que se refere à atividade profissional 40% da amostra declarou estar trabalhando, 10% alegaram já ter trabalhado, 40% disseram que nunca trabalharam e 10% abstiveram. Daqueles que manifestaram estar trabalhando, 25% estão empregados na indústria, 50% como profissional liberal e 25% prestam serviços em casa.

Quanto à renda o critério estabelecido foi o mesmo explicitado na sessão anterior e a amostra observada revelou a seguinte distribuição:

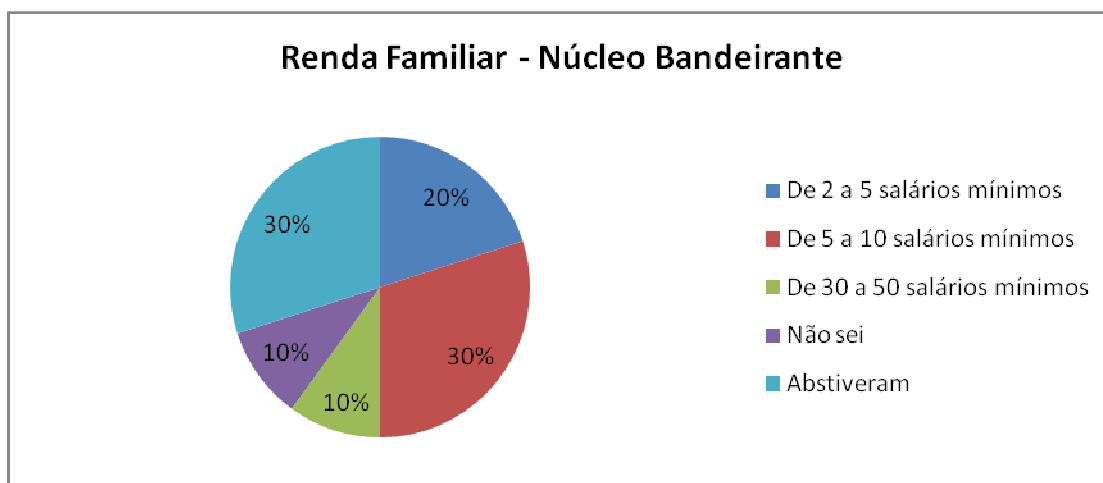


Gráfico XI

Os participantes também foram questionados quanto ao principal meio de transporte que utilizam. A distribuição entre as opções ficaram categorizadas de acordo com o gráfico abaixo.

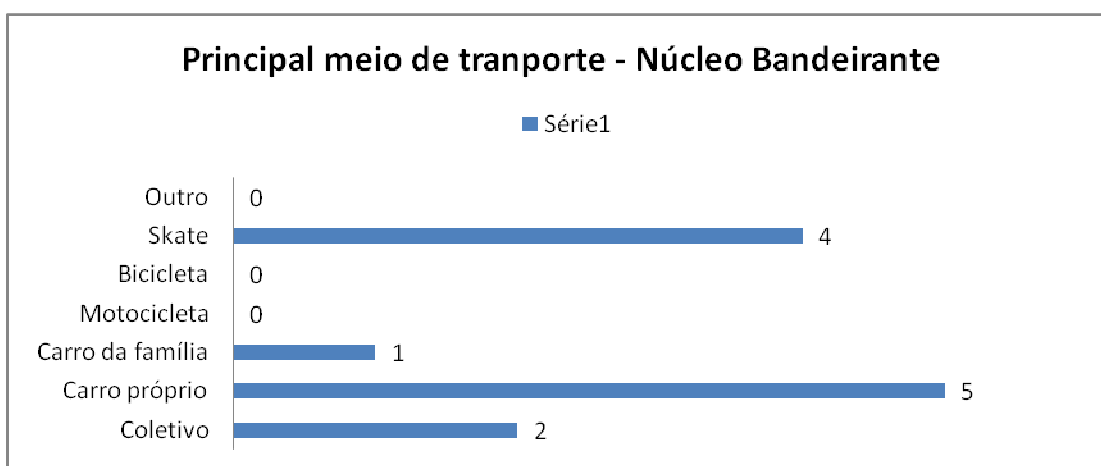


Gráfico XII

Em relação ao tempo de prática de skate, os jovens responderam a uma questão de múltipla escolha, onde as distribuições estão ilustradas no gráfico XIII. Outro questionamento foi sobre quando que os jovens despertaram o interesse pela prática. Neste segmento apareceram sentenças como “desde a primeira vez que vi um”; “quando era pequeno”; “através do meu irmão”; “ao ver na televisão”; “meus pais tinham uma skate shop”.

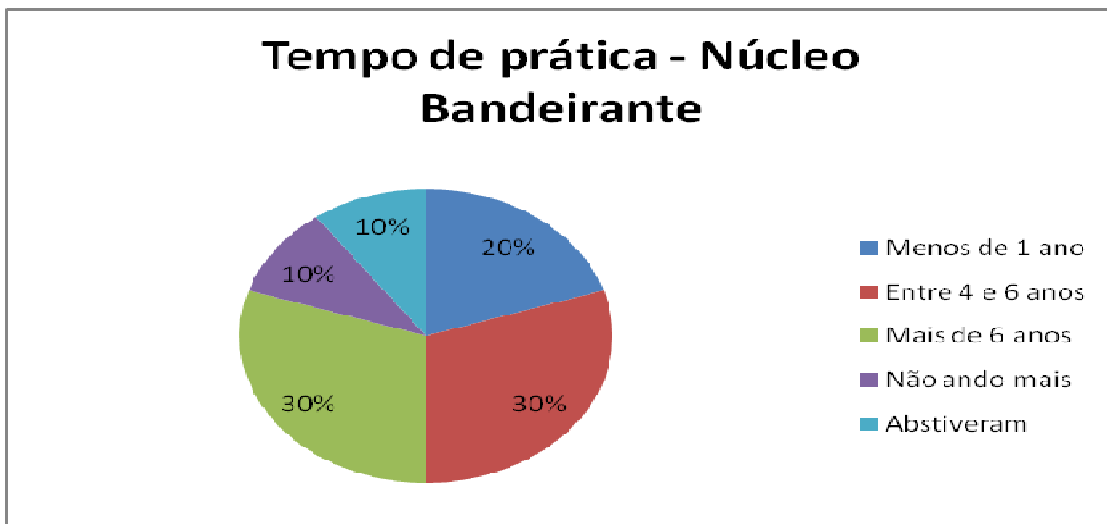


Gráfico XIII

A frequência com que estes jovens costumam andar de skate variou da seguinte maneira: 40% andam todos os dias; 10% praticam todos os finais de semana; 10% praticam duas vezes por semana; 20% andam de skate entre 3 e 5 vezes por semana e 20% praticam de 15 em 15 dias. Ao serem solicitado para que respondessem com quem costumam freqüentar os locais de prática, 80% declaram freqüentar com amigos; 20% disseram que andam com amigos e também com familiares.

Igualmente aos dados referentes ao Setor Bancário, aqui, os resultados também reforçam a hipótese de que as redes sociais nas quais os indivíduos estão inseridos têm influência em seus processos de socialização. Segundo o sociólogo José Machado Pais:

É, pois, em formas de sociabilidade que devemos pensar, quando falamos de tribos urbanas, sociabilidades que se orientam por normas auto-referenciais de natureza estética e ética e que assentam na produção de vínculos identitários. Por outras palavras, a filiação grupal gera sentimentos de pertença, os seus marcos conviviais são garante de afirmações identitárias (PAIS, p.245).

Quanto à existência de uma comunidade, os participantes, da mesma forma que o grupo anterior, se revelaram divididos.

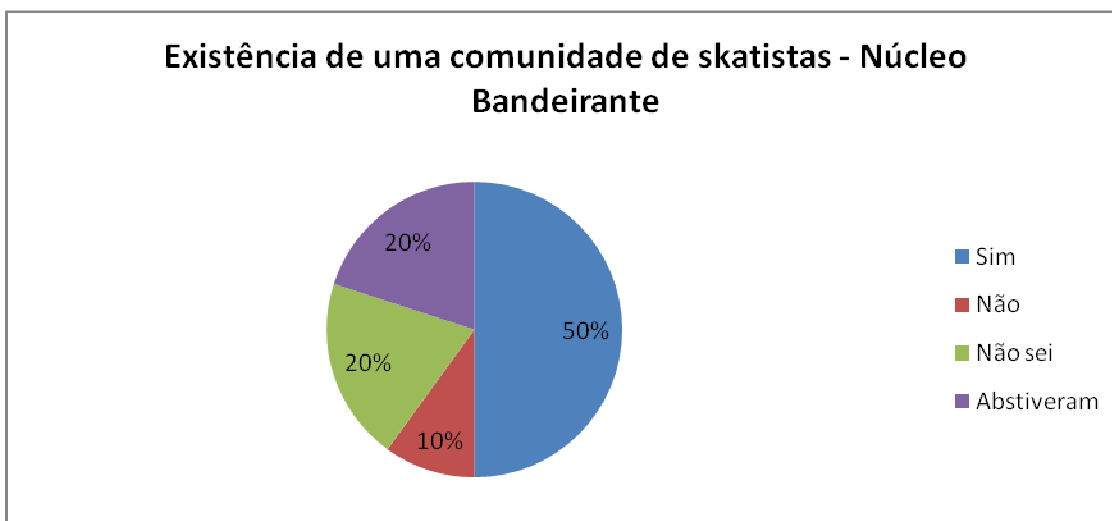


Gráfico XIV

A análise que Pais faz sobre as culturas de grupo pode nos oferecer uma pista que justifique tal resultado.

“Porém, nem todos os grupos têm as mesmas características. Embora todos eles pressuponham interações entre um determinado número de pessoas, a natureza das afiliações, a reivindicação de uma identidade própria ou a regularidade dos contactos são atributos que diferenciam os grupos sociais, entre si e os distinguem de outro tipo de associações ou agregados sociais onde os influxos sociais podem ser mais difusos ou até mesmo inexistentes. [...] Os grupos, pelo contrário, afirmam-se por comportamentos que buscam expressar e legitimar identidades, numa luta pela significação. Com efeito, as identidades grupais entrecruzam-se com identidades pessoais em processos de identificação que reflectem a intersecção de um «eu» com um «nós», em contraposição com outros, olhados como «eles»” (PAIS, p. 208 e 209).

A fim de aferir as características que estão presentes nos espaços de convívio, lançamos esse questionamento ao grupo em questão. Os resultados podem ser aferidos no gráfico a seguir.

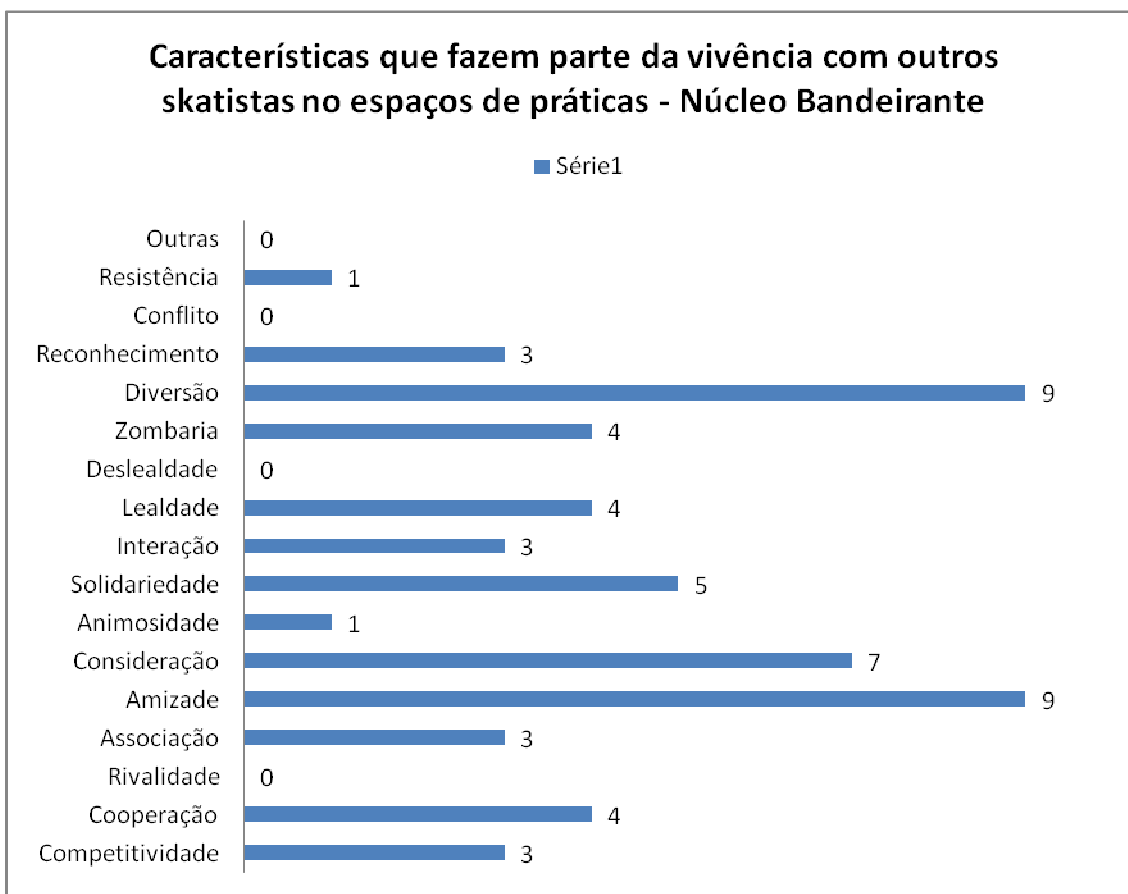


Gráfico XV

Novamente os dados não revelaram grande variação nos resultados entre os dois grupos pesquisados. É notável que as tribos de skatistas possuam um modo de viver próprio, onde os laços de amizade são extremamente valorizados. As respostas dadas por estes jovens ao serem solicitados para que discorressem sobre o que sentem quando andam de skate, confirmam que o prazer pela prática do skate é fator motivacional de maior importância para os praticantes, assim como fatores relacionados ao alívio das tensões diárias e a possibilidade de vivenciarem suas autonomias. Os informantes afirmam que quando andam de skate sentem: “liberdade; “prazer”; “adrenalina”; “felicidade”.

Quando indagamos a respeito da influência do skate em suas vidas surgiram sentenças como “estilo de vida”; “no comportamento, no estilo e modo de me impor socialmente”. Ao responderem sobre o que é preciso para ser skatista, ficou claro a necessidade de ser disciplinado e que o praticante deve estar envolvido emocionalmente com a prática, em outras palavras, ele tem que gostar de andar de skate e querer andar. É possível notarmos isso ao verificarmos as respostas do questionário: “força de vontade”; “determinação e disciplina”; “gostar e saber andar”; “ter um skate e

atitude”; “andar com vontade”; “praticar bastante e nunca desistir”; “andar de skate por amor”.

A pesquisa de campo revelou que o espaço da skate park é marcado pela diversidade. Identificamos na pista de skate tribos de diferentes estilos, tem a “galera” do Hip Hop, do Punk, do Rock, do Heavy Metal, da Old Shol, etc. Eles compartilham semelhanças e ideologias e se identificam por suas vestimentas, gestos, forma de andar, de falar, etc. Nesse sentido, podemos falar que esses estilos revestem-se de um significado simbólico.

“Frequentemente, a identidade dos grupos é afirmada através de um estilo, isto é, de um conjunto mais ou menos coerente de elementos materiais ou imateriais de afirmação simbólica. É o que se passa com as culturas juvenis. Não quer isto dizer que os jovens sejam cabides ambulantes de estilos e visuais, mas, de alguma forma, estes modelam as suas sociabilidades. Os estilos juvenis marcam presença pela diferença. [...] as culturas de grupo se servem de suportes retóricos e simbólicos que projectam imagens minimamente consistentes em relação aos membros do próprio grupo e aos olhares de fora do grupo. É neste sentido que se pode afirmar que a identidade de grupo é alimentada por representações – sociais e discursivas – que reflectem a forma como os membros de um grupo se percebem e são percebidos pelos demais. Temos assim um jogo de fronteiras que faz uso do «outro» como marcador dos limites de identidades simbolicamente construídas” (PAIS, p. 235 e 236).

Os próximos dois gráficos ilustram, respectivamente, as distribuições nos quesitos de modalidade(s) praticada(s) e locais de prática que costumam frequentar.

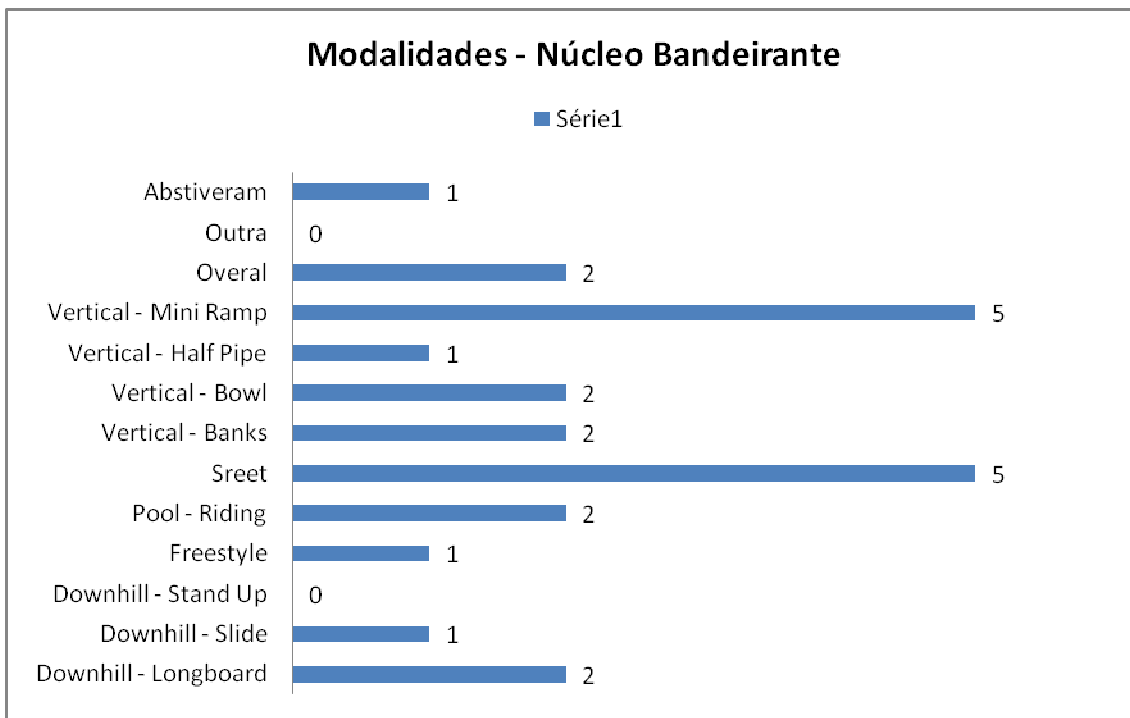


Gráfico XVI

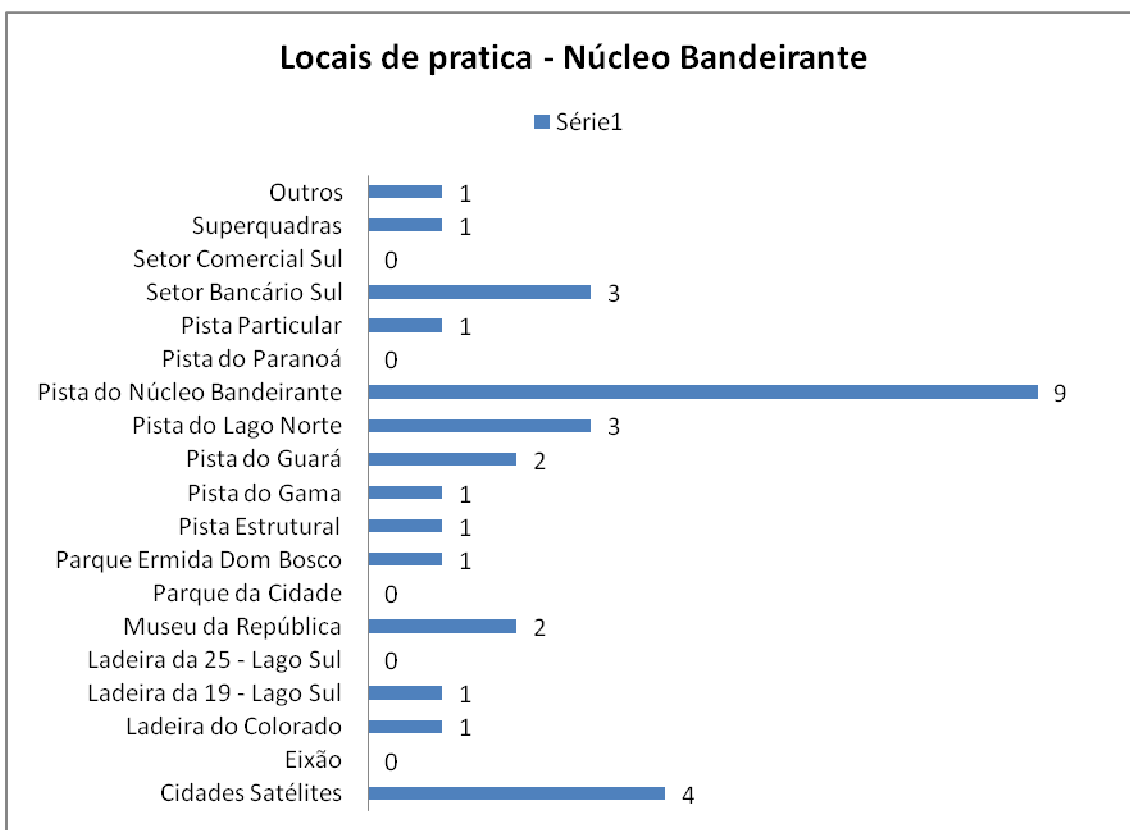


Gráfico XVII

Também solicitamos aos jovens que opinassem sobre o melhor local para a prática em Brasília e as respostas indicaram que 40% a Skate Park do Núcleo Bandeirante; 20% o Setor Bancário Sul; 20% as pistas públicas; 10% preferem as ruas; e 10% a Skate Park do Riacho Fundo I. Outro aspecto investigado foi quanto às condições dos locais de prática e os resultados variaram da seguinte forma: (10%) péssima; (50%) ruim; (30%) regular; (10%) boa. Quando requisitados para que falassem como eram os locais de prática quando começaram a andar, os dados revelaram certa conformidade com os resultados do grupo do Setor Bancário Sul. Muitos informantes destacaram as péssimas condições do skate na cidade, pois havia poucas pistas e uma grande dificuldade para se encontrar peças; explicaram ainda, que o esporte era envolvido em contexto de “repressão e atitude”. Mas houve também os que afirmaram que as condições eram boas, outros disseram que são as mesmas de hoje. Igualmente, questionamos sobre a existência de hierarquia entre as modalidades e 70% da amostra declararam não existir hierarquia contra 20% que responderam que existe, outros 10% abstiveram. A justificativa para os que acreditam não existir hierarquia entre as modalidades pode ser sintetizada na fala de um informante: “todos os skatistas são loucos”; e para os que afirmaram a existência de hierarquia, a explicação é que existe uma “diversidade de identidade”.

Na sessão anterior analisamos questões referentes à aprendizagem do skate e as diversas estratégias que a envolvem. Acreditamos ser relevante destacar outros aspectos que se inserem nesse contexto. Destacamos que o espaço de prática revela uma configuração específica: na parte central skatistas mais habilidosos dominam a “*cena*”, enquanto os iniciantes permanecem mais nas margens desse espaço, observando a “*session*” ou praticando manobras de níveis mais fáceis. No caso da pista de skate essa configuração é mais facilmente observada, devido à própria especificidade do lugar.

O que percebemos é que existem códigos que foram construídos ao longo da prática e que são incorporados pelos “novatos”. A pista de skate, por ter um espaço menor, faz com que os praticantes fiquem mais juntos e misturados (todos andam juntos, tanto os iniciantes, quanto os praticantes mais antigos), aguardando sua vez de “*dropar*” (descer). A organização dessa descida se dá de maneira informal, os skatista sobem na pista, aguardam, posicionam seus skates nas bordas e esperam até que o espaço esteja livre para ele passar. Essa movimentação vai depender da quantidade de praticantes que esta na pista e do que cada um esta treinando. Por exemplo, a pista pode estar “*crowd*” (quando fica muito cheia), contudo, a maioria dos praticantes fica

concentrada na mini ramp, no caixote e no corrimão, de forma que um skatista, que esteja treinando mais especificamente o skate vertical, não seja tão atingido pelo “crowd” e consiga “dropar” mais livremente, utilizando a 45° e as transições. Não obstante, é comum durante determinados dias e horários, a “session” ficar “dá pesada”. Normalmente isso acontece quando um grupo de skatistas chega até a pista e começa a andar em um nível mais difícil. Tal situação é curiosa, pois parece que a atitude do grupo contamina o ambiente e então o nível começa a ficar mais puxado, onde todos os skatistas querem exibir suas melhores manobras e habilidades. Aqueles que não possuem técnica suficiente para acompanhar o ritmo ficam mais como expectadores.

Durante a pesquisa de campo pude ouvir diversos fragmentos de conversas entre amigos na pista de skate. Certo dia havia dois amigos conversando sobre um terceiro que não estava presente. Um dizia ao outro: “poh bicho, o rolê do cara não evolui.. é sempre o mesmo há 10 anos! Sempre as mesmas manobras, nos mesmos locais, na mesma velocidade, aí não dá”. O outro retorquiu: “é cara, mas você tem que vê que o bicho se quebrou né! Aí é foda! o cara fica com medo de se quebrar de novo!” E o primeiro concluiu: “É né, tem isso, aí é foda mesmo, mas não pode se não cara não faz mais nada, fica só na mesma”. O dialogo é interessante, pois nos mostra como se dá o processo evolutivo do skatista. É fundamental para o praticante que quer melhorar sua técnica e seu nível no skate, a superação dos próprios medos, a imposição de novos desafios, e a exploração de diversos lugares de prática, o que, conseqüentemente, envolve novos riscos. É natural que um sujeito que já tenha se machucado gravemente enquanto andava de skate fique mais comedido, pois ele não vai querer correr risco novamente. Então esse indivíduo “estaciona” sua linha de evolução e ele passa a fazer somente aquilo que ele já sabe, ou seja, as manobras que ele “tem na base”. Entretanto, isso não é regra, muitos praticantes que tiveram ferimentos graves, demonstram preocupação em ficar tanto tempo afastados da prática.

Outra impressão de campo foi quanto à distinção entre o “gás” dos praticantes, ou seja, suas disposições para andar. Obviamente, a garotada mais nova, até vinte e poucos anos, demonstra mais disposição e fica “pivitando o pico” (forma como o grupo se refere aqueles que permanecem por muito tempo andando na pista), os que já têm idades mais avançada têm que se controlarem, pois quando de empolgam de mais, acabam se excedendo e o corpo se manifesta no dia posterior. Às vezes, quando o

excesso é grande, ele tem um preço mais caro e pode afastar o praticante da pista por mais tempo.

Quanto às impressões desse grupo de skatista sobre o universo do skate em Brasília, os resultados também não apresentaram grandes divergências com relação ao grupo anterior. Seguiram-se as denúncias quanto à falta de incentivo, investimento e apoio para com o esporte e reclamações sobre a existência de poucas skate parks utilizáveis e sobre a falta de manutenções. Da mesma forma, houve relatos sobre o consumo de drogas em diferentes locais de prática. No que se refere à participação dos jovens em eventos de skate e a opinião sobre qual acreditam ser o evento mais importante, o gráfico XVIII revela a distribuição da participação dos skatistas em eventos na cidade e as porcentagens da eleição do evento mais importante ficaram assim distribuídas: 40% da amostra disseram que não existe evento importante; 10% elegeram o “Overmeenting”; 10% o “Big Day Out”; 10% o campeonato da CUFA; 10% o campeonato da “Qix” e 20% abstiveram-se.

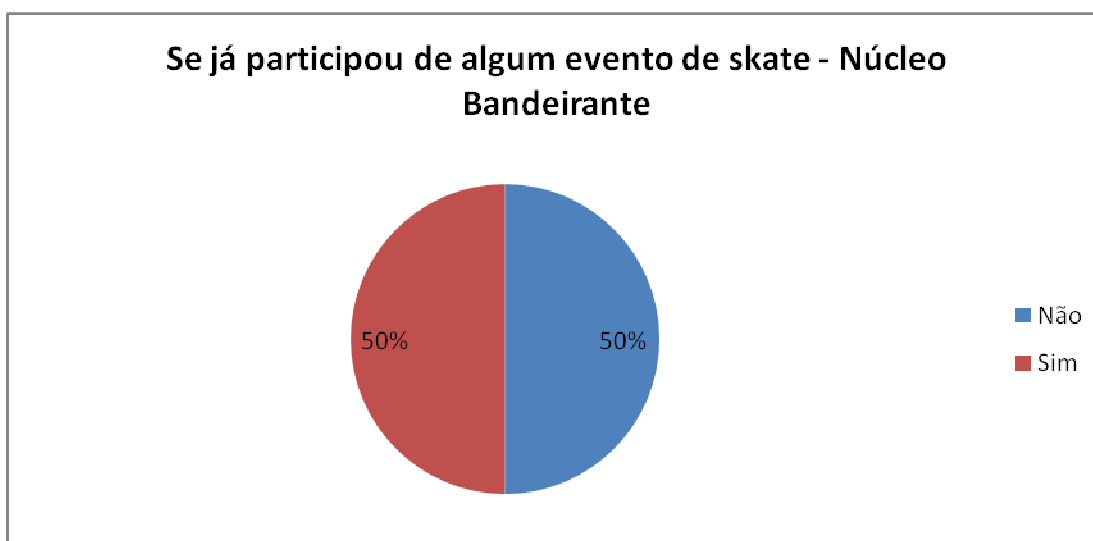


Gráfico XVIII

Conclusão

A pesquisa teve como tema e o universo social do skate. Buscou-se realizar um exame das questões e problemáticas atuais sobre as culturas juvenis da contemporaneidade. Nesse sentido, investigamos a cultura do skate, seus sentidos, significados, estilo de vida, conduzi-os por um caminho de discussão que articula as teorias sobre o esporte, o lazer, o gosto e as tribos urbanas.

Demonstramos como o desenvolvimento e as mudanças ocorridas na sociedade durante o processo de industrialização nos séculos XIX e XX fomentaram alterações no equilíbrio social do poder. Tal fato acarretou a emergência de novas condutas, valores, comportamentos. Surgia um novo processo de controle das pulsões e das paixões. Nessa conjectura, o esporte moderno passou a congregiar novas formas e significados, se tornando um importante domínio para a compreensão de diversos elementos ligados à formação de culturas e práticas sociais. Também vimos que o espaço dos esportes não é um universo fechado em si mesmo, mas que esta inserido em um sistema de práticas e consumos, constituídos pelos próprios integrantes do campo (BOURDIEU, 1983).

Nessa ótica, remontamos a trajetória histórica do skate e as configurações específicas de determinadas modalidades, tentando demonstrar as interações sociais, as formas de sociabilidade e as identidades dos atores desse universo. Ressaltamos que em sua origem a prática do skate se alinhava ao surf e que foi à apropriação do “estilo eixo baixo” (abaixar-se demasiadamente nas manobras) que redefiniu a idéia do que se podia fazer sobre um skate. Essa fruição entre o surf e o skate em conjunto com os avanços da tecnologia permitiram uma revolução na forma de se andar de skate, tal fato, teve implicações diretas na forma como essa prática vem sendo vivenciada.

A prática do skate dispersou-se por todo o mundo, obtendo adesão principalmente do público juvenil. É importante lembrar que o surgimento do skate se deu em um contexto onde os jovens, a cada dia, galgavam novos espaços enquanto sujeitos sociais. O período era marcado pelo signo da transformação e o jovem se revelou importante ator na revolução dos modos e hábitos através de suas condutas e valores diferenciados.

Destacamos como o skate engendra diferentes modos de ser, de se posicionar diante o mundo, e de se relacionar com os pares, constituindo marcas nos sujeitos e nos territórios, produzindo identificações e pautando modos de ser diante dos outros. A prática do skate apresenta-se ligada a diversas noções muito em voga nos tempos atuais,

como o culto à individualidade, à preocupação com a estética, o lazer, o lúdico e a criatividade. Outro aspecto explorado foi de como o skate expressa uma forma de resistência ao enquadramento padronizador das subjetividades impostas pelas convenções culturais dominantes e discursos homogeneizados da sociedade contemporânea. A prática do skate parece possibilitar ao jovem a sensação radical de evasão do mundo, das condutas generalizadas e homogeneizadas, pois detém um potencial simbólico de subversão social e apresenta-se como um modo de reverter os conteúdos de sujeição e dominação.

De fato, o skatista procura libertar-se das convenções urbanas estabelecidas e afrontar simbolicamente a gestão urbana, ele tende a estabelecer novas formas de percepção do mundo, potencializando sua capacidade reflexiva e também a de articular a multiplicidade de informações a que tem acesso. Na pesquisa de campo constatamos uma situação que exemplifica esse afrontamento da gestão urbana. Vimos que o Setor Bancário Sul é um local tradicional para prática do skate street no Distrito Federal. O lugar configura-se como uma espécie de centro gravitacional que levou ao desenvolvimento de uma dinâmica determinada, a qual possibilita aos skatistas a ocupação e resignificação da arquitetura urbana, sobretudo, na época em que Brasília quase não dispunha de skate parks. Mas a presença dos skatistas neste espaço parece não ser bem-vida, pois a administração do local fez diversas alterações no mobiliário urbano utilizado pelos praticantes a fim de impedir a prática naquele local. No chão liso foram acrescentadas vários cortes, criando desníveis que impede o deslocamento do skate, nos bancos e muretas foram instalados barras de metal pontiagudas que impedem sua utilização. Contudo, a tentativa de afastar os skatistas do local não deu certo, pois eles continuam a utilizar esse espaços. Alguns dos obstáculos que foram acrescentados somente aumentaram o nível de dificuldade para realização das manobras e para aqueles obstáculos que realmente se tornaram inutilizáveis, os praticantes também acharam uma solução: eles construíram obstáculos móveis que, durante o dia, ficam amarrados com correntes nas grades dos prédios e a noite são trazidos para o pátio.

Na sociedade contemporânea a heterogeneidade dos espaços se mostrou como importante fator para o surgimento de um universo cultural plural e diversificado, haja visto que proporciona troca de informações, saberes e competências entre os indivíduos. O social é um *espaço multidimensional*, onde o indivíduo vive experiências variadas no curso da trajetória de sua socialização. Esse *espaço multidimensional* tem implicações diretas na formação de identidades e grupos.

As interações que se processam nos espaços públicos urbanos se constituem como elementos estruturantes e organizativos da forma urbana. Fundam e consolidam laços sociais que decorrem de manifestações variadas, as quais se individualizam e constituem marcos de identidade dos grupos sociais e também da cidade. Além disso, denotam simbolismos, tanto em termos materiais (ocupação física, urbanísticos) como em termos imateriais (culturais, sociais, históricos, de identidade), que condicionam a vivência urbana. A idéia é de que a ação dos atores sociais com as especificidades no espaço com o qual interagem geram uma prática social acumulada, que é compartilhada por esses agentes e que também funciona como fator de determinação de suas práticas.

Stuart Hall (2001) nos explica que as culturas juvenis se referem às formas em que as experiências juvenis se expressam de maneira coletiva, através de estilos de vida distintivos. Esses estilos distintivos são identificados por meio do consumo de determinados produtos (vestimentas, músicas, adereços, formas de lazer, etc), além de denotarem atitudes e opções estéticas e ideológicas. Cada um desses estilos corresponde a formas específicas de se expor, fazer escolhas, estabelecer laços, marcar diferenças, colocar-se no espaço urbano perante aos outros e em relação a eles. Nesse contexto, os estilos, ainda que com abrangências diferenciadas, oferecem uma forte referência na elaboração e na vivência da condição juvenil. Também representam uma ampliação dos circuitos e redes de trocas, sendo o meio privilegiado pelo qual o jovem se introduz na esfera pública.

O universo do skate é amplo e possui diferenciações que agregam vários modelos, já que a prática possui variações internas que se referem às modalidades, técnicas, estilos, etc. Portanto, os fatores que são condicionantes simbólicos dessa prática também divergem: para alguns o skate pode ser associado a padrões de competitividade, de superação de medos e de limites do corpo; para outros remete ao lúdico, ao alívio das tensões diárias. Contudo, esse fenômeno não impede a formação de uma comunidade de skatistas, eles se reconhecem através da prática do skate que é atrelada a ideais e valores próprios (PETTER, 2009).

As reflexões aqui realizadas tiveram como objetivo apresentar as formas pelas quais os jovens se relacionam entre si e com a cidade, também buscamos pensar, de uma maneira geral, como os atores sociais se apresentam no espaço urbano, circulam por ele, usufruem seus equipamentos, estabelecem seus padrões de troca e encontro no espaço público urbano de Brasília.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Aracy Abreu. “Arte para quê?” In: *A Preocupação Social na Arte Brasileira 1930-1970*. 3ª Ed. – São Paulo: Studio Nobel, 2003

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

_____. “Espaço simbólico e espaço social” In: *Razões práticas: sobre a teoria da ação*. Campinas: Papyrus, 1997.

_____. *Questões de Sociologia*. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

_____. Pierre Bourdieu: *Sociologia*. Tradução de Paula Monteiro; Alícia Auzmendi. São Paulo: Ática, 1983.

BRANDÃO, Leonardo. “Entre a Marginalização e a Esportivização: elementos para uma história da juventude skatista no Brasil.” *Artigo Revista de História do Esporte v. 1, n° 2, dez/2008*.

_____. *Corpos deslizantes, corpos desviantes: a prática do skate e suas representações no espaço urbano (1972-1989)*. 2007. Dissertação de Mestrado em História. Universidade Federal da Grande Dourados, Dourados.

_____. “O esporte e a escrita da história: novos desafios.” In: *CES Revista – Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora*, v. 24, 2010.

BRASILMAR, F. Nunes & COSTA, Arthur. “Distrito Federal e Brasília: dinâmica urbana, violência e heterogeneidade social.” In: *Cadernos Metrópole*, n° 17, p. 35-57, 2007.

BRASILMAR, F. Nunes. “Elementos para uma sociologia dos espaços edificados em cidades: o “Conic” no Plano Piloto de Brasília.” In: *Cadernos Metrópole*, n° 21, p. 13-32, 2007.

_____. “CONSUMO E IDENTIDADE NO MEIO JUVENIL: considerações a partir de uma área popular do Distrito Federal.” In: *Sociedade e Estado, Brasília*, v. 22, n. 3, p. 647-678, 2007.

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

CANCLINE, Néstor García. *Culturas Híbridas*. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 2003.

CANEVACCI, Massimo. *A cidade Polifônica. Ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana*. São Paulo: Studio Nobel, 2004 (1997) 2ª Ed.

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.

CARPINTERO, Antonio Carlos. Cabral. *Brasília: Prática e Teoria Urbanística no Brasil – 1956-1959*, Tese de Doutorado, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, 1998.

COSTA, Antônio Firmino da. “Identidades culturais urbanas em época de globalização.” In: *Revista Brasileira de Ciências Sociais - RBCS* Vol. 17 no 48 fevereiro/2002.

DEMO, Pedro. *Pesquisa e informação qualitativa: aportes metodológicos*. Campinas, SP: Editora Papirus, 2001.

DIAS, Oto Becker Reitschneider. *Identidade – Uma Desconstrução Crítica com um esboço e uma análise de identidade nacional e do caso brasileiro*. Dissertação de Mestrado - UnB - Orientadora: Mariza Veloso Motta Santos, 2005.

FALCONI, Andrea, Venini. *Apropriação dos espaços: lazer, trabalho e violência na cidade de Sobral* - CIS 079/05 - Coordenação de Iniciação Científica/UVA – FUNCAP. Orientadora: Diocleide Lima Ferreira – 2007.

FREITAS, Rubens Benevides. *Cenários Modernos e Pós-Modernos no Brasil: Juventude, Política e Rock and Roll*. Tese de Doutorado – UnB - Orientadora: Mariza Veloso Motta Santos, 2008.

GIDDENS, Anthony. *Sociologia* – 4 ed. – Porto Alegre: Artmed, 2005.

GIUGLIANO, Rogério, GiMENES. *Os Dilemas da Identidade e da Cultura na Contemporaneidade*. Dissertação de Mestrado - UnB - Orientador: Roberto Cláudio Sabato Moreira, 2002.

GONZÁLEZ REY, F, L. *Pesquisa qualitativa em psicologia: caminhos e desafios*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 6 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

HONORATO, Tony. “Uma História do Skate No Brasil: do Lazer à Esportivização.” *Texto integrante dos Anais do XVII Encontro Regional de História – O lugar da História*. ANPUH/SPUNICAMP.Campinas, 2004.

_____. “Skate, lazer e as emoções: reflexões a partir do pensamento de Norbert Elias e Eric Dunning.” In: *Núcleo de História e Educação* PPGE/UNIMEP/CAPES, 2000.

_____. “Identidade assinada no pé.” In: *1º Encontro da ALESDE – “Esporte na América Latina: atualidade e perspectivas”* - UFPR – Curitiba, 2008.

HOSTON, James. *A cidade modernista. Uma crítica de Brasília e sua utopia*. Tradução: Marcelo Coelho. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

MAGALHÃES, Themis Quezado de. *Brasília: mitos e vivências: análise do discurso brasiliense*. Tese de mestrado – Departamento de Antropologia, Universidade de Brasília, Brasília, 1985.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. “De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana.” In: *Revista Brasileira de Ciências Sociais – RBCS Vol. 17 n° 49 junho/2002*.

MARCHI, Wanderley, Júnior. “Bourdieu e a teoria do campo esportivo.” In: *Esporte história e sociedade – PRONI, Marcelo Editora: Autores Associados, 2002*.

MAUSS, M. “Técnicas corporais.” In: *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: EPU/EDUSP, [1934]1974. V.2.

MINAYO, M. C. S. “O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde.” 7ª Ed. São Paulo: Hucitec; Rio de Janeiro: Abrasco, 2000.

MONNET, Jérôme. “O álibi do patrimônio: crise da cidade, gestão urbana e nostalgia do passado.” In: *Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional: Cidadania, n. 24, p.220-228, 1996*.

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

PAIS, José Machado. “Culturas de grupos.” Disponível em http://www.oi.acidi.gov.pt/docs/Col_Percursos_Intercultura/2_PI_Cap6.pdf

PEDROSA, Mário. “Reflexões em torno da Nova Capital” In: *Dos murais de Portinari aos espaços de Brasília*. Aracy Amaral (org.) São Paulo: Ed. Perspectiva, 1981.

PINTO, M. C. “A ambição das coisas miúdas.” Folha de São Paulo, 11/02/2007.

PAVIANE, Aldo et al. *Brasília 50 anos: da capital a metrópole*. Brasília Editora UnB, 2010.

PETER, Paulo Moura. *Mar de asfalto: A pista de skate da Ermida Dom Bosco*. Dissertação de Graduação Ciências Sociais – UnB - Orientadora: Dr^a Moura, Cristina Patriota, 2009.

RICHARDSON, Roberto. J. *Pesquisa social – métodos e técnicas*. 3^a ed., São Paulo: Atlas, 1999.

ROSSI, Aldo. *A Arquitetura da Cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 2001 (1966). 2^a Ed.

ROTTA, Daltro Cardoso. *O Hip-Hop (en)cena: problemáticas acerca do corpo, da cultura e da formação*. Dissertação de Mestrado – Universidade Estadual de Campinas – Orientadora: Dr^a Elisa Angotti Kossovitch, 2006.

SIMMEL, George (2005) [1903] “As Grandes Cidades e a Vida do Espírito”. In: *Mana*, Vol II, n. 2.

SILVA, Vivian. *As escritoras de grafite de Porto Alegre: um estudo sobre as possibilidades de formação de identidade através dessa arte*. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal de Pelotas - Orientadora: Dra. Beatriz Ana Loner, 2008.

STIGGER, Marcos Paulo. “Esporte, Lazer e Estilos de Vida: um estudo etnográfico.” Campinas, SP: Autores Associados: Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte, 2002

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

VELHO, Gilberto. *A Utopia Urbana: um estudo de antropologia social*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1975.

VILLAÇA, Flávio. *Espaço intra-urbano no Brasil*. São Paulo: Studio Nobel, Fapesp, Lincoln Institute, 2001.

Outras Fontes

Guias:

- Guia de Pistas *CemporcentoSkate*, 2011.

Revistas:

- Revista *Overall* (de 1985 a 1988)
- Revista *Yeah!*, n. 1, 2 e 3 de 1986.

Sites:

- <http://www.extremaonline.com/surgiuskate.html>
- <http://pt.wikipedia.org/wiki/Skate>
- <http://narigaum.br.tripod.com/wwwskatecom/id1.html>
- http://www.skatesolidario.org.br/noticias/index.php?option=com_content&view=article&id=40&Itemid=70
- <http://skateboard.about.com/cs/events/a/XGamesHistory.htm>
- <http://espn.go.com/action/xgames>
- <http://www.wesk8.com>
- http://en.wikipedia.org/wiki/World_Cup_of_Skateboarding
- http://skateboard.about.com/od/skateboardinghistory/tp/Skateboard_History_Timeline_01.htm
- <http://streetleague.com/>
- <http://www.skateboard.about.com>

Vídeos-documentário:

- Alliance Atlantis (2001), “*Dogtown and Z-Boys: Onde Tudo Começou*”.
- Buena Vista International (2010), “*Vida Sobre Rodas*”.

ANEXOS

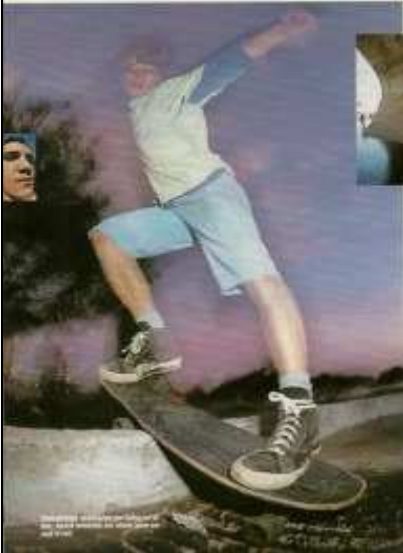


Quando o skate está em foco, quem ganha de verdade é todo mundo. Desde os 14 anos, até os 40 e o tempo inteiro. Porque é assim que acontece: o skate cria um mundo de possibilidades. Para quem gosta de "brincar" de 16 anos, dá vontade de fazer manobras mais legais. André Breda, de 18 anos, gosta de fazer o "kick flip". Para Roberto, 16 anos, o skate é um hobby. Mas ele não se esquece de fazer um pouco de trabalho. "Eu gosto de fazer o skate, mas não esqueço de estudar", diz Roberto.

De 16 anos, Roberto está fazendo o skate. Inclusive, ele já fez "kick flip" por ser o melhor de quem ele conhece.



Roberto é o melhor de "kick flip" entre os amigos. Mas ele não esquece de estudar também.



Roberto é o melhor de "kick flip" entre os amigos. Mas ele não esquece de estudar também.



Roberto é o melhor de "kick flip" entre os amigos. Mas ele não esquece de estudar também.



Roberto é o melhor de "kick flip" entre os amigos. Mas ele não esquece de estudar também.

skatecuriosidade.com

Com o espírito de quem faz o skate, ele se tornou uma espécie de mestre. Roberto é um dos melhores de "kick flip" entre os amigos. Mas ele não esquece de estudar também.



blog2

Roberto é o melhor de "kick flip" entre os amigos. Mas ele não esquece de estudar também.



Roberto é o melhor de "kick flip" entre os amigos. Mas ele não esquece de estudar também.



Roberto é o melhor de "kick flip" entre os amigos. Mas ele não esquece de estudar também.



skatecuriosidade.com

Como é o poder?

O **Diálogo Federal** foi criado para unir povos das diversas administrações entre o Poder Executivo, Legislativo e as administrações locais. Assim, constitui uma unidade administrativa, executiva e legislativa. Todavia, não administrando o governo do Brasil. **Brasília** tem apenas 20 anos de existência. O mesmo tempo que se encontram as estruturas das administrações estaduais de **Rio de Janeiro**. Mas, antes de 1960, as estruturas do país se voltavam para o eixo Rio-Brasília. Hoje, o eixo é o eixo Rio-Brasília.

É importante lembrar que grande parte do poder legislativo no Brasil pertence ao Congresso Nacional, assim como a maioria dos poderes executivos. Mas, enquanto antes a administração do país era centralizada, hoje temos as estruturas locais de administração. Entretanto, apesar de ser uma estrutura de poder, o Brasil não tem um sistema de controle e fiscalização. Isso vem a ser o sistema de controle e fiscalização. **Brasília** sempre foi um ponto de encontro, sempre se reuniram os poderes. Assim, a partir de um certo ponto, a administração se tornou descentralizada. Assim, a administração se tornou descentralizada. Assim, a administração se tornou descentralizada.

A história do Brasil é um reflexo da história brasileira. Assim, a história do Brasil é um reflexo da história brasileira. Assim, a história do Brasil é um reflexo da história brasileira. Assim, a história do Brasil é um reflexo da história brasileira.

Como está o poder?

Em primeiro lugar, a estrutura do Brasil é a estrutura do Brasil. Assim, a estrutura do Brasil é a estrutura do Brasil. Assim, a estrutura do Brasil é a estrutura do Brasil. Assim, a estrutura do Brasil é a estrutura do Brasil.



Um grupo de pessoas em Brasília.

Um grupo de pessoas em Brasília. Um grupo de pessoas em Brasília. Um grupo de pessoas em Brasília. Um grupo de pessoas em Brasília. Um grupo de pessoas em Brasília.

Um grupo de pessoas em Brasília.

Um grupo de pessoas em Brasília. Um grupo de pessoas em Brasília. Um grupo de pessoas em Brasília. Um grupo de pessoas em Brasília. Um grupo de pessoas em Brasília.



Um skatista em Brasília.

Um skatista em Brasília. Um skatista em Brasília. Um skatista em Brasília. Um skatista em Brasília. Um skatista em Brasília.



Um skatista em Brasília. Um skatista em Brasília. Um skatista em Brasília. Um skatista em Brasília. Um skatista em Brasília.

Quem tem o poder?

Quem tem o poder? Quem tem o poder? Quem tem o poder? Quem tem o poder? Quem tem o poder?



Um skatista em Brasília.

ATAQUE AO PODER!



O que é o poder?
"Tudo o que poder quiser, de poder que a natureza inventou, de por isso a expressão poder é falsa..."

FOR LUZ CALLOS
 ANDRÉ ZANGIÃO NETO

skatecuriosidade.com

Festival Brasiliense de "Skate" foi

O "skate", ou "surf" de asfalto, é um esporte novo em Brasília. Mas, nem por isso deixa de ter os seus "cobras" e muitos aficionados. É um barato.



Otávio Guilherme, o "Tavinho", foi o campeão entre os sêniores.

Sucesso



CLASSIFICAÇÃO E PRÊMIOS

Os resultados do I Festival Brasiliense de "Skate" foram os seguintes:

CATEGORIA JÚNIOR - 1o. Paulo Sérgio Santos de Lacerda (Patinho) - 56 pontos, sete segundos; 2o. José Hamilton Santos de Lacerda (Faissal) - 47 pontos, seis segundos; 3o. Paulo Henrique Braga de Siqueira - 47 pontos, sete segundos; 4o. Marcelo Carlos de Melo e Souza - 47 pontos, oito segundos.

CATEGORIA SÊNIOR - 1o. Otávio Guilherme Costa Espírito Santo (Tavinho) - 41 pontos, sete segundos; 2o. Terry Williams - 39 pontos, sete segundos; 3o. Paulo de Souza Bandeira Neto - 34 pontos, sete segundos; 4o. Juarez Catunda - 33 pontos, seis segundos e meio.

Estes resultados foram computados por comissões formadas por Marcus Viricius, Juarez Catunda e Paulo Bandeira (júnior), Flávio Henrique, Silvio Sérgio Barbatto e Yan dos Prazeres (senior).

O patrocinador do Festival ofereceu um "skate" e um troféu aos campeões das categorias júnior e sênior. Os segundos, terceiros e quartos colocados de ambas as categorias receberam medalhas. Clarisse, a única participante feminina, ganhou uma medalha de "honra ao mérito".

Paulo Sérgio Santos de Lacerda, o "Patinho" e Otávio Guilherme Costa Espírito Santo, o "Tavinho" foram os vencedores do I Festival Brasiliense de "Skate" realizado sábado e domingo últimos na Ladeira da 115 Sul. A competição, promovida por um grupo de jovens daquela quadra e patrocinada pela Imobiliária "Doracílio de Farias", reuniu vinte e dois participantes, na faixa etária entre 12 e 19 anos.

PÚBLICO PRESTIGIOU

Os "surfistas" foram divididos em duas categorias: júnior e sênior. Todos participaram das duas etapas do certame, a classificatória, desenvolvida sábado, e a final, domingo, e das provas de "tubo" - compreendendo velocidade e estilo - e habilidade.

A promoção foi um sucesso, embora o entusiasmo, o esforço e a habilidade dos "surfistas", não impedissem os muitos escorregões, tombos e arranhões. Outro fato que merece registro, dentro do Festival, foi a afluência de um enorme público ao local das provas, demonstrando a grande aceitação dessa nova modalidade esportiva principalmente por parte dos jovens, em Brasília.

Vinte e cinco jovens, na faixa etária compreendida entre 12 e 19 anos, tomaram parte do I Festival Brasiliense de "skate", encerrado ontem na ladeira da SQS 115. A competição foi marcada pelos tombos dos "surfistas de asfalto" e pela experiência dos organizadores, além do, surpreendente, aparecimento de um enorme público local das disputas.

A falta de experiência da organização do Festival ficou aprovada quando da proclamação dos vencedores. Horas após o encerramento das provas e os resultados finais não são ainda conhecidos.

O QUE É "SKATE"?

Originário dos Estados Unidos, o "skate" é um esporte - muito um modismo - que tem pouco tempo de vida no Brasil. Aqui chegou junto com o "surf", de quem é uma derivação.

No Brasil o "skate" foi trazido em 74, por jovens oriun-

dos do Rio de Janeiro. O maior reduto de "surfistas do asfalto" - praticamente de "skate" - na cidade é a SQS 115, onde foi realizado o festival.

Tido como um "esporte" muito perigoso - "a emoção está no perigo", segundo um surfista - o "skate" consiste em deslizar sobre uma prancha de madeira com quatro rodas de material sintético, e áreas inclinadas, fazendo uma série de manobras e evoluções. Para tanto é exigido muito equilíbrio, técnica e uma dose bem grande de coragem. Um tombo - "virar vaca", vocabulário próprio dos iniciados nessa modalidade esportiva - pode trazer graves consequências para quem o levar.

FESTIVAL

O I Festival Brasiliense de "Skate" foi promovido por um grupo de jovens da 115 Sul e patrocinado pela Imobiliária "Doracílio Farias". Durante várias semanas os organizadores do certame se reuniram e elaboraram o regulamento, discutiram detalhes técnicos das provas. Sábado e ontem o Festival foi realizado. Se não foi um sucesso, pelo menos animou a rapaziada a promover novas competições.

* Recortes de Jornal Correio Brasiliense

*Fontes:

- <http://www.skatecuriosidade.com.br>

- <http://www.sk8naveia.com.br/skate-em-brasilia/>

➤ **Reuniões das Associações de Skate do DF e Cerimônia de Fundação da FSKTDF**





*Fontes:

- Federação de Skate do Distrito Federal
- <http://www.facebook.com/#!/profile.php?id=100000538395094&sk=photos>
- <http://www.facebook.com/#!/profile.php?id=100002255633217&sk=photos>
- <http://www.facebook.com/#!/freestyleskateshopbrasil?sk=photos>

➤ **Eventos de Skate em Brasília**

FUNHOUSE APRESENTA

CIRCUITO SKATE BRASÍLIA 50 anos

1ª ETAPA - A PARTIR DAS 9h
SKATE PARK DO GUARÁ
28 E 29 DE AGOSTO

MIRIM-INICIANTE
 FEMININO-AMADOR I e II

REALIZAÇÃO: **ASC**

PATROCÍNIO: **BEARHOLE**, **OVER STREET**

APOIO: **REI**, **WEST BROS**, **FREESTYLE**, **SECRETARIA DE JUSTIÇA**, **4 ESTÚDIO**, **INTERMIX CRYSTAL**

CIRCUITO SKATE BRASÍLIA 50 anos

2ª ETAPA - A PARTIR DAS 10h
SKATE PARK DE SÃO SEBASTIÃO
18 E 19 DE SETEMBRO

MIRIM-INICIANTE
 FEMININO-AMADOR I e II

REALIZAÇÃO: **ASC**

www.ascsb.blogspot.com

PATROCÍNIO: **BEARHOLE**, **OVER STREET**

APOIO: **REI**, **WEST BROS**, **FREESTYLE**, **SECRETARIA DE JUSTIÇA**, **4 ESTÚDIO**, **INTERMIX CRYSTAL**, **TEMPO**, **IRMÃOS**, **122**

CIRCUITO SKAT
BRASÍLIA 50 anos

54º ANIVERSÁRIO DO NÚCLEO BANDEIRANTE

AMADOR I E II, FEMININO E MASTER
ÚLTIMA ETAPA - A PARTIR DAS 18HS
 SHATE PARR DO NÚCLEO BANDEIRANTE
18 E 19 DE DEZEMBRO DE 2010

REALIZADO POR
[WWW.ASCBSB.BLOGSPOT.COM](http://www.ascbsb.blogspot.com)

PATROCÍNIO: **OVER STREET** **FREESTYLE** **ASKALONBRA** **RM Sam & Luz** **SEAB**

SPONSOR: **O'NEIL** **BEST** **CAPITAL**

DIA MUNDIAL DO SKATE
 GO SKATEBOARDING DAY

21 DE JUNHO | SEGUNDA | 20hs | MUSEU NACIONAL
 A ASC CONVOCA TODOS AMANTES DO CARRINHO À DROPAR A
 ESPLANADA DOS MINISTÉRIOS. LEVANTE A BANDEIRA DO SKATE E
 SOLTE O VERBO. A GENTE SE ENCONTRA LÁ.

ascbsb.blogspot.com




DIA MUNDIAL DO SKATE

GO SKATEBOARDING DAY

19.06.2011

Museu da República
Domingo às 14hs

GO Skateboarding Day, realizado em 21 junho, é considerado o feriado oficial do skate. A data começou em 2004, criada por skatistas, e este ano a data foi antecipada para o dia 19 de junho, domingo. Com mais de 32 países participantes, aqui em Brasília o Dia Mundial Do Skate acontece pela terceira vez, no Museu Da República, organizado pela ASC (Associação de Skate da Capital)

Conféncia Distrital de Juventude Setorial Skate



Secretaria de Juventude




DO SKATE PARA O MUNDO

PROGRAMA

19h00

19h30

20h00

20h30

21h00

21h30

22h00

22h30

23h00

23h30

00h00

00h30

01h00

01h30

02h00

02h30

03h00

03h30

04h00

04h30

05h00

05h30

06h00

06h30

07h00

07h30

08h00

08h30

09h00

09h30

10h00

10h30

11h00

11h30

12h00

12h30

13h00

13h30

14h00

14h30

15h00

15h30

16h00

16h30

17h00

17h30

18h00

18h30

19h00

19h30

20h00

20h30

21h00

21h30

22h00

22h30

23h00

23h30

00h00

00h30

01h00

01h30

02h00

02h30

03h00

03h30

04h00

04h30

05h00

05h30

06h00

06h30

07h00

07h30

08h00

08h30

09h00

09h30

10h00

10h30

11h00

11h30

12h00

12h30

13h00

13h30

14h00

14h30

15h00

15h30

16h00

16h30

17h00

17h30

18h00

18h30

19h00

19h30

20h00

20h30

21h00

21h30

22h00

22h30

23h00

23h30

00h00

00h30

01h00

01h30

02h00

02h30

03h00

03h30

04h00

04h30

05h00

05h30

06h00

06h30

07h00

07h30

08h00

08h30

09h00

09h30

10h00

10h30

11h00

11h30

12h00

12h30

13h00

13h30

14h00

14h30

15h00

15h30

16h00

16h30

17h00

17h30

18h00

18h30

19h00

19h30

20h00

20h30

21h00

21h30

22h00

22h30

23h00

23h30

00h00

00h30

01h00

01h30

02h00

02h30

03h00

03h30

04h00

04h30

05h00

05h30

06h00

06h30

07h00

07h30

08h00

08h30

09h00

09h30

10h00

10h30

11h00

11h30

12h00

12h30

13h00

13h30

14h00

14h30

15h00

15h30

16h00

16h30

17h00

17h30

18h00

18h30

19h00

19h30

20h00

20h30

21h00

21h30

22h00

22h30

23h00

23h30

00h00

00h30

01h00

01h30

02h00

02h30

03h00

03h30

04h00

04h30

05h00

05h30

06h00

06h30

07h00

07h30

08h00

08h30

09h00

09h30

10h00

10h30

11h00

11h30

12h00

12h30

13h00

13h30

14h00

14h30

15h00

15h30

16h00

16h30

17h00

17h30

18h00

18h30

19h00

19h30

20h00

20h30

21h00

21h30

22h00

22h30

23h00

23h30

00h00

00h30

01h00

01h30

02h00

02h30

03h00

03h30

04h00

04h30

05h00

05h30

06h00

06h30

07h00

07h30

08h00

08h30

09h00

09h30

10h00

10h30

11h00

11h30

12h00

12h30

13h00

13h30

14h00

14h30

15h00

15h30

16h00

16h30

17h00

17h30

18h00

18h30

19h00

19h30

20h00

20h30

21h00

21h30

22h00

22h30

23h00

23h30

00h00

00h30

01h00

01h30

02h00

02h30

03h00

03h30

04h00

04h30

05h00

05h30

06h00

06h30

07h00

07h30

08h00

08h30

09h00

09h30

10h00

10h30

11h00

11h30

12h00

12h30

13h00

13h30

14h00

14h30

15h00

15h30

16h00

16h30

17h00

17h30

18h00

18h30

19h00

19h30

20h00

20h30

21h00

21h30

22h00

22h30

23h00

23h30

00h00

00h30

01h00

01h30

02h00

02h30

03h00

03h30

04h00

04h30

05h00

05h30

06h00

06h30

07h00

07h30

08h00

08h30

09h00

09h30

10h00

10h30

11h00

11h30

12h00

12h30

13h00

13h30

14h00

14h30

15h00

15h30

16h00

16h30

17h00

17h30

18h00

18h30

19h00

19h30

20h00

20h30

21h00

21h30

22h00

22h30

23h00

23h30

00h00

00h30

01h00

01h30

02h00

02h30

03h00

03h30

04h00

04h30

05h00

05h30

06h00

06h30

07h00

07h30

08h00

08h30

09h00

09h30

10h00

10h30

11h00

11h30

12h00

12h30

13h00

13h30

14h00

14h30

15h00

15h30

16h00

16h30

17h00

17h30

18h00

18h30

19h00

19h30

20h00

20h30

21h00

21h30

22h00

22h30

23h00

23h30

00h00

00h30

01h00

01h30

02h00

02h30

03h00

03h30

04h00

04h30

05h00

05h30

06h00

06h30

07h00

07h30

08h00

08h30

09h00

09h30

10h00

10h30

11h00

11h30

12h00

12h30

13h00

13h30

14h00

14h30

15h00

15h30

16h00

16h30

17h00

17h30

18h00

18h30

19h00

19h30

20h00

20h30

21h00

21h30

22h00

22h30

23h00

23h30

00h00

00h30

01h00

01h30

02h00

02h30

03h00

03h30

04h00

04h30

05h00

05h30

06h00

06h30

07h00

07h30

08h00

08h30

09h00

09h30

10h00

10h30

11h00

11h30

12h00

12h30

13h00

13h30

14h00

14h30

15h00

15h30

16h00

16h30

17h00

17h30

18h00

18h30

19h00

19h30

20h00

20h30

21h00

21h30

22h00

22h30

23h00

23h30

00h00

00h30

01h00

01h30

02h00

02h30

03h00

03h30

04h00

04h30

05h00

05h30

06h00

06h30

07h00

07h30

08h00

08h30

09h00

09h30

10h00

10h30

11h00

11h30

12h00

12h30

13h00

13h30

14h00

14h30

15h00

15h30

16h00

16h30

17h00

17h30

18h00

18h30

19h00

19h30

20h00

20h30

21h00

21h30

22h00

22h30

23h00

23h30

00h00

00h30

01h00

01h30

02h00

02h30

03h00

03h30

04h00

04h30

05h00

05h30

06h00

06h30

07h00

07h30

08h00

08h30

09h00

09h30

10h00

10h30

11h00

11h30

12h00

12h30

13h00

13h30

14h00

14h30

15h00

15h30

16h00

16h30

17h00

17h30

18h00

18h30

19h00

19h30

20h00

20h30

21h00

21h30

22h00

22h30

23h00

23h30

00h00

00h30

01h00

01h30

02h00

02h30

03h00

03h30

04h00

04h30

05h00

05h30

06h00

06h30

07h00

07h30

08h00

08h30

09h00

09h30

10h00

10h30

11h00

11h30

12h00

12h30

13h00

13h30

14h00

14h30

15h00

15h30

16h00

16h30

17h00

17h30

18h00

18h30

19h00

19h30

20h00

20h30

21h00

21h30

22h00

22h30

23h00

23h30

00h00

00h30

01h00

01h30

02h00

02h30

03h00

03h30

04h00

04h30

05h00

05h30

06h00

06h30

07h00

07h30

08h00

08h30

09h00

09h30

10h00

10h30

11h00

11h30

12h00

12h30

13h00

13h30

14h00

14h30

15h00

15h30

16h00

16h30

17h00

17h30

18h00

18h30

19h00

19h30

20h00

20h30

21h00

21h30

22h00

22h30

23h00

23h30

00h00

00h30

01h00

01h30

02h00

02h30

03h00

03h30

04h00

04h30

05h00

05h30

06h00

06h30

07h00

07h30

08h00

08h30

09h00

09h30

10h00

10h30

11h00

11h30

12h00

12h30

13h00

13h30

14h00

14h30

15h00

15h30

16h00

16h30

17h00

17h30

18h00

18h30

19h00

19h30

20h00

20h30

21h00

21h30

22h00

22h30

23h00

23h30

00h00

00h30

01h00

01h30

02h00

02h30

03h00

03h30

04h00

04h30

05h00

05h30

06h00

06h30

07h00

07h30

<



SKATE SOUND SYSTEM 2ª EDIÇÃO

Apresentação do Atleta Profissional
Cristinano - Nego Bala (DF)

28.09.08
9hs
DOMINGO
SKATE PARK DO GUARÁ

**MIRIM
AMADOR
FEMININO
INICIANTE**

ATRAÇÕES:
Ammi Shaddai **VIOLA**

Aliando esporte e cultura, o Skate Sound System oferece à comunidade um dia de entretenimento, com campeonato de skate, apresentação de DJ's, graffiti e dança de rua.

As inscrições para o campeonato de skate serão abertas às 09 horas, sendo necessário o pagamento da taxa de R\$20 e a doação de 1kg de alimento não-perecível. O campeonato contemplará as categorias iniciante, mirim, amador e feminino, e será disputado no formato jam session nas eliminatórias e volta de 1min nas finais.

Ao longo do campeonato ocorrerão as apresentações dos Dj's do Batidão Sonoro, DJ Mak e Viola 17, bem como as apresentações de graffiti e dança de rua. A banda de reggae Ammi Shaddai fechará o evento após as premiações.

Socialmente engajada, a ASC convida o público a também doar alimentos não-perecíveis, que será entregue a instituições do Guará.

DOE. COMPAREÇA. FORTALEÇA O MOVIMENTO.

Patrocínio:
DELPHY
MATERIAL - SKATE - PNEUMÁTICO - BOLA - BOLA
Rua 9 - Bloco 200 - 4000

Bad Boy BRASÍLIA

CIMYK

Apoio:

SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA DO DF
SELEÇÃO DE ESPORTE E Lazer
MUTIRÃO CULTURAL

OVER STREET

Pão Docinho

COOLCAT

FREESTYLE

Cobertura: **Realização:**

NO!



OVER STREET

REEF

5

OVERMEETING

SKATE LONGBOARD DOWNHILL

BRÁSILIA-DF

05-08-07

PETROBRAS
Apresenta

OVERMEETING

SKATE DOWNHILL

Etapa do circuito Brasileiro
2 e 3 de agosto de 2008
Local: Ermida Dom Bosco - Lago Sul

Realização: **OVER STREET**

Patrocínio: **REEF**

Apoio: **PT**

Co-Apoio: **BRASIL**, **QIX**

Organização: **CRISK**

Cobertura: **ESPN**

Logos de patrocinadores: **PT, BRASIL, QIX, CRISK, ESPN, PETROBRAS, GLOBE, etc.**

PETROBRAS Etapa do Circuito Brasileiro

08 e 09 de AGOSTO
A partir das 10h de manhã
Ermida Dom Bosco I

OVERMEETING

Skatedownhill

Parque Ermida Dom Bosco - LAGO SUL - BRASIL

Modalidades:
Longboard
DH slide
Slalom

WWW.OVERMEETING.COM.BR

OM Social
Doe agasalhos nos dias do evento

OM Ambiental
Conscientização Ambiental - Aliviar com Pet

OM Cultural
Exercícios Culturais - Estimuladores de motivação e Speed Race Petrobras

Faça sua inscrição no site ou na Overstreet - conc

Logos de patrocinadores: **GLOBE, REEF, PT, BRASIL, QIX, CRISK, etc.**

BR PETROBRAS
Apresenta

Etapa do Circuito Brasileiro

14 e 15 Agosto
Parque Ermida Dom Bosco
Lago Sul - Brasília

OVERMEETING

Skate downhill

Modalidades:
Longboard
Slalom
DH slide

A partir das 9h da Manhã
Entrada gratuita!

Cultural
Shows e Dj's encerramento com:

Ambiental
Conscientização Ambiental
Oficina com Pet

Social
Doe agasalhos para nossa campanha

www.overmeeting.com.br
Faça sua inscrição antecipada na Overstreet - Conic - Brasília
twitter.com/overmeeting

Realização:

Patrocínio:

Apoio:

cobertura:

Oficialização:

BRASILIA **ASKA ONBRA** **IBRAM**

Associação de Skate Longboard de Brasília - AF

APRESENTA:

7ª COPA CENTRO-OESTE

Down Hill SKATE LONGBOARD

1ª ETAPA CIRCUITO CENTRO-OESTE

01/05/10
*SPEED (OPEN)
*SLALOM (OPEN)

02/05/10
*INICIANTE
*FEMININO
*AMADOR
*MASTER

01 e 02 MAIO
ERMIDA DOM BOSCO

INSCRIÇÕES: LOJAS CREDENCIADAS
R\$ 30,00. ATÉ 30/04

SPONSOR:

INFORMAÇÕES: (61) 9577 1210 / 8461 3278
askalongboard@hotmail.com

SECRETARIA DE DESENVOLVIMENTO URBANO E MEIO AMBIENTE
GDF



FS
FREESTYLE

Apresenta:
1º Best Trick Brasília e Entorno

Data: 10/02/07

Local: Pista de Skate da Candangolândia

Horário: A partir das 10hs.

Categorias
Mirim / Iniciante / Amador

Apoio:

 Gama Shopping
 Tel: 3039.3812
Restaurante Avenida
 (Sob Nova Direção)
 Tel: 3301.3891
 Administração Regional
 da Candangolândia

Inscrição: R\$: 5,00
Antecipados na Loja FreeStyle

Particpe da Batalha de MC's
e Concorra a Brindes.

Informações: 3222.6551

INAUGURAÇÃO DA SKATE PARK DO NÚCLEO BANDEIRANTE

COMPETIÇÃO DE MELHOR MANOBRA

Presença do
Governador Arruda

DEMO
LUAN DE OLIVEIRA, COZINE
E AMADORES DE BRASÍLIA.

PREMIAÇÃO
1 Mp3 PLAYER

SKATE PARK DO NÚCLEO BANDEIRANTE
HORARIO: 08:00 AS 13:00h
DIA 05 DE ABRIL DE 2008

REALIZAÇÃO

 Administração Regional do
 Núcleo Bandeirante
 - RA VII -

CATEGORIAS
 MIRIM
 INICIANTE
 AMADOR

INSCRIÇÕES
 GRÁTIS
 NO LOCAL

APOIO



Apelo:

Private Jam Festival

Dia 06/07 a partir das 14h
CHÁCARA DO NARIGAS

I Campeonato de mini ramp **GANJAH** 2008

Shows ao vivo

Diretamente de SP

manjaro

Final Copa Narigas de Futebol

Mapa: Chácara do Narigas
(Núcleo Rural Casa Grande Ch. 2MA4)

Imprima seu mapa
à + ou - 15km do centro de Taguá
Sinalização com Faixas

Coberturas:
MIX 88.3 FM, PROGRAMA Cerrado ADVENTURE

Ponto de vendas:
CoolCat - Pier 21 - Tag. Shopping - Almeida Shopping

EXCURSÃO PARA GOIÂNIA

DIA 14 E 15 JUNHO 2008

SAIDA: DIA 14/06 SETOR BANCARIO SUL AS 6:00HS DA AMANHÃ
CHEGADA: DIA 15/06 ÀS 23:00HS

Realização:
FREE STYLE

Apoio:
AMBIENTE

INSCRIÇÕES LIMITADA
FREE STYLE (CONIC)
ATÉ DIA 10/06 VALOR R\$80,00
COM DIREITO A HOTEL E CAFÉ
DA AMANHÃ UMA CAMISA
E TOUR GOIÂNIA

INFORMAÇÕES: 3322-9990
9844-3914 8401-6551 8411-1333

Mais informações sobre a 2ª Etapa do Circuito Goiãno de Skate Overall 2008 no site www.ambienteskateshop.com.br

Direto das piscinas
da Califórnia

1º Campeonato Brasileiro

Open Bowl



Um evento
para toda a sua família

BIG DAY OUT

Data: 03 de outubro

Local: Jardim Botânico

Atrações musicais



Outras Atrações

Praça de alimentação
China in Box e Grandville;
bares temáticos.
Premier do filme "A barca do binho"

Wi Fi

Rede Wifi liberada

Atletas Convidados

Ronaldo Gomes
Juliano Amaral
Pedro Barros
Marcelo Kosac
Leo Kaquinho

www.bigdayout.com.br



Inscrições limitadas!
Informações 99741022

Patrocínio



Cooperativa



Operadoras



DF STREET
CIRCUITO CUF DE SKATE DE RUA

2ª ETAPA ESTRUTURAL
21 E 22 DE AGOSTO
SKATEPARK DA ESCOLA CLASSE 1ª

OFICINAS DE FOTOGRAFIA E SKATE • TRABALHOS PRÁTICOS

CATEGORIAS
INICIANTE, AMADOR E MIRIM

3ª ETAPA PARANOÁ
25 E 26 DE SETEMBRO

INFORMAÇÕES:
WWW.CUFADF.ORG/DFSTREET
61 3224 8557

ANOS



RADICAL LIVRE SKATE ESCOLA
APRESENTA

2º campeonato de sk8 e m miniramp

Categorias:

- Infantil
- Mirim
- Iniciante
- Amador I e II
- Master (acima de 30 anos)

LOCAL:
CLUBE DOS PREVIDENCIARIOS
912 SUL

DATA: 11 e 12/12/2010

A PARTIR DAS 10h
pista liberada as 9h
para aquecimento

INSCRIÇÕES NO DIA
R\$ 10,00

Apresentar documento
vagas limitadas

CONTATOS:
Maninho - 9996-3992
Pitera - 8178-6690
Tomate - 8219-7040

rlse.df@gmail.com



FREESTYLE SKATE SHOP
APRESENTA

MELHOR MANOBRA EM TODAS AS PISTAS

FREESTYLE SESSION 2010

PREMIAÇÃO ESPECIAL PARA OS CAMPEÕES DO CIRCUITO INICIANTE E AMADOR

DEMO DA EQUIPE FREESTYLE CONVIDADOS

14/03 SKATE PARK DO RIACHO FUNDO | 9:00H
21/03 SKATE PARK DO NÚCLEO BANDEIRANTE 14:00H
28/03 SKATE PARK DE SÃO SEBASTIÃO 14:00 H
04/04 SKATE PARK DO GUARÁ 14:00H
11/04 CAMPEONATO DE LINHA ERMIDA DOM BOSCO - LAGO SUL 9:00H (OBSTÁCULOS DE MADEIRA)

PATROCÍNIO:

APÓIO:

ADMINISTRAÇÃO REGIONAL DO RIACHO FUNDO |
ADMINISTRAÇÃO REGIONAL DO NÚCLEO BANDEIRANTE
ADMINISTRAÇÃO REGIONAL DE SÃO SEBASTIÃO
ADMINISTRAÇÃO REGIONAL DO GUARÁ
ADMINISTRAÇÃO REGIONAL DO LAGO SUL

MAIS INFORMAÇÕES (61)3322-9990 / <http://www.fsskateshop.blogspot.com>

Realização: **RASG**

DIA LIVRE

1º Campeonato da Skate Park do Gama
(Festa de **INAUGURAÇÃO** da pista de skate)

29/05
às 10hs

Premiação para o 1º lugar **INICIANTE e AMADOR**
Inscrição: 5,00 RS (reais)

Participação especial dos MC's

DJ's Sound Sistem
Patsy
ALK
Psysapiens
Miaqui
Gabodub

Flouçados
Jota & Mark
Ras Kateroto
Vulgo Big Lee

Logos: RUNHOUSE, OVERALL, PUNK SKATE SHOP, SÓ BALANÇO, FREESTYLE, Inter

Drop da Lua
2ª Edição

Longbrothers
Brasília-DF

**VENHA CURTIR UM ROLÉ DE SKATE!
BOA MÚSICA A LUZ DA LUA**

DATA: 15.06.2011
Local: Museu Nacional
Horário: 19:00 hs

Realização: Apoio:

ARRAIÁ DOS
Longbrothers

Dia: 03/06/2011
Local: 115 Norte (Eixão)
Horário: 11:30 hs

DJ's:
PSK
WASH

Músicas + ROUPAS + FOTOS
SKATES
COMIDAS Ambiente Familiar

Realização:

*Concurso da melhor roupa típica!

1°

UNITED BANKS

04/11
(SEXTA-FEIRA)

LOCAL
Setor Bancário
Sul / Brasília-DF

18:00H

**ENTREGA
DE BRINDES
PARA AS
MELHORES
MANOBRAS**

FOTO: DEPAZ / GAZETA

Mais informações | (01) 3332-0000 / 3491-8331 / 0111-0112

***Fontes:**

- Federação de Skate do Distrito Federal e Entorno – FSKTDF
- <http://www.facebook.com/#!/profile.php?id=100000538395094&sk=photos>
- <http://www.facebook.com/#!/profile.php?id=100002255633217&sk=photos>
- <http://www.facebook.com/#!/freestyleskateshopbrasil?sk=photos>

➤ Modelos de Skates

- Décadas de 1950, 1960 e 1970:



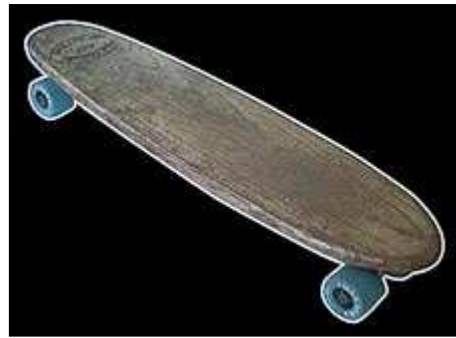
1957



1960



1960



1963



1964



1964



1972



1972



1973



1974



1974



1975



1975



1976



1977



1978

-Década de 1980:



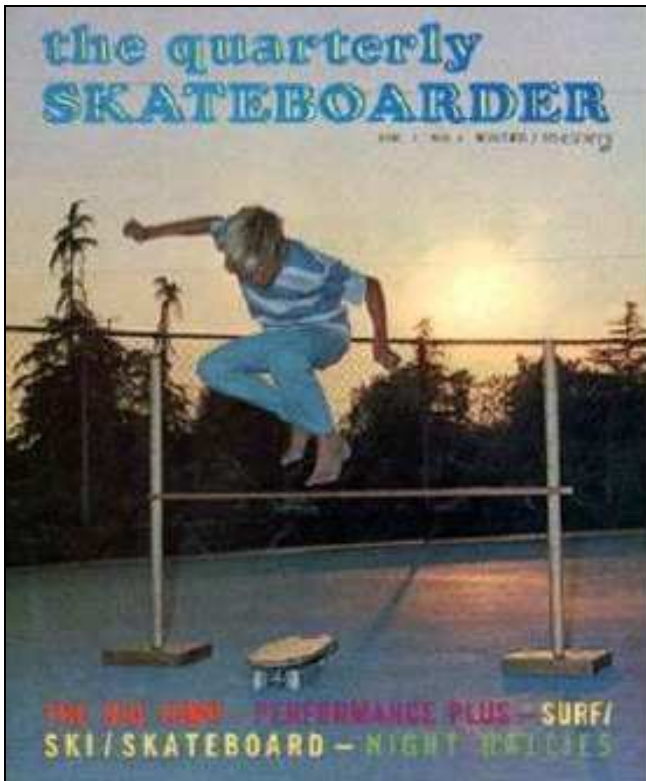


***Fontes:**

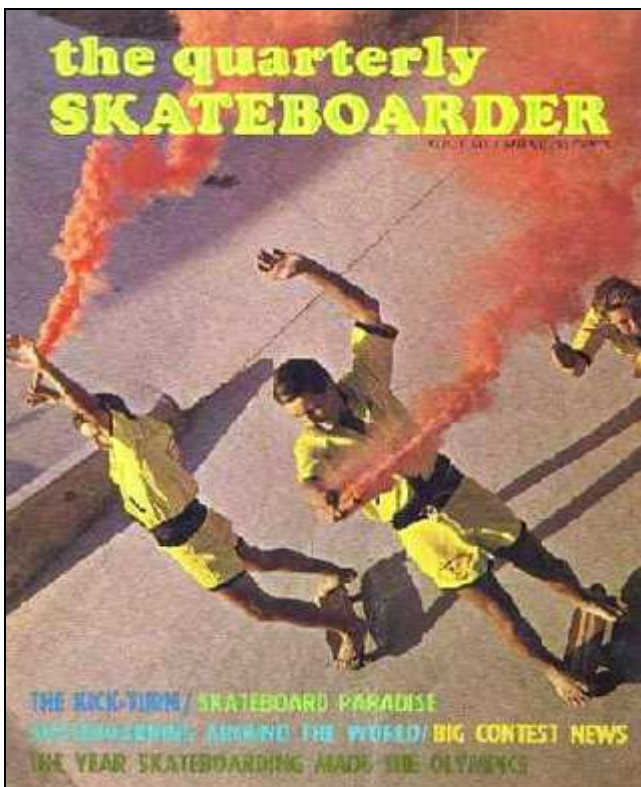
- <http://jimgoodrich.net/skateboardtimeline.htm>

- <http://rozaio.wordpress.com/page/5/>

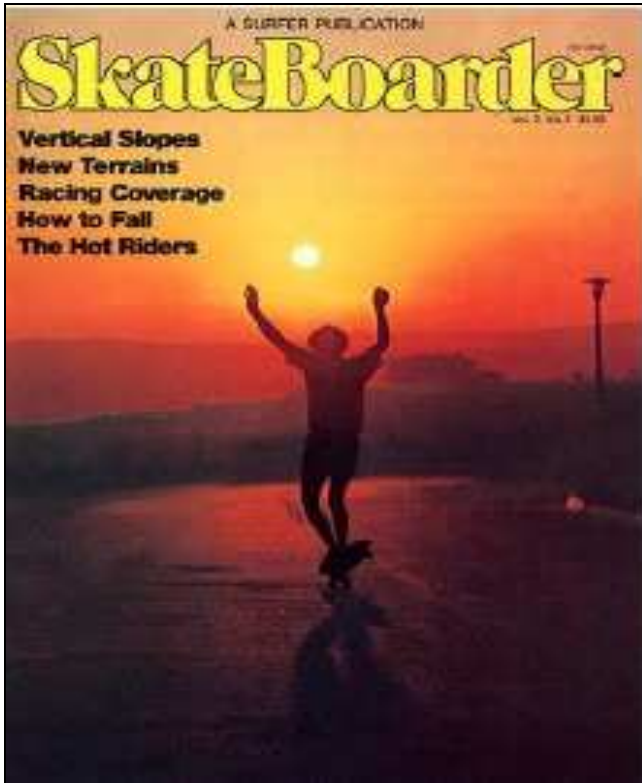
➤ **Revistas de Skate**



1964



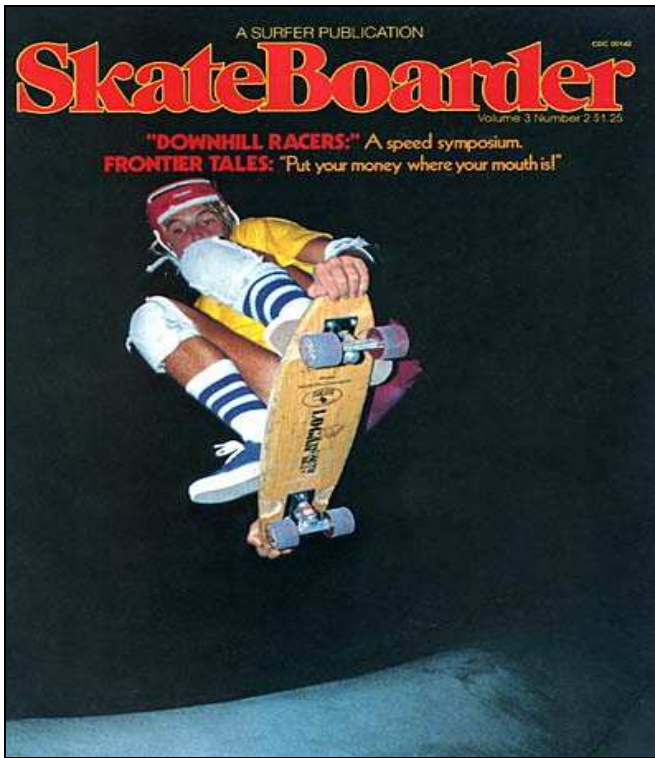
1965



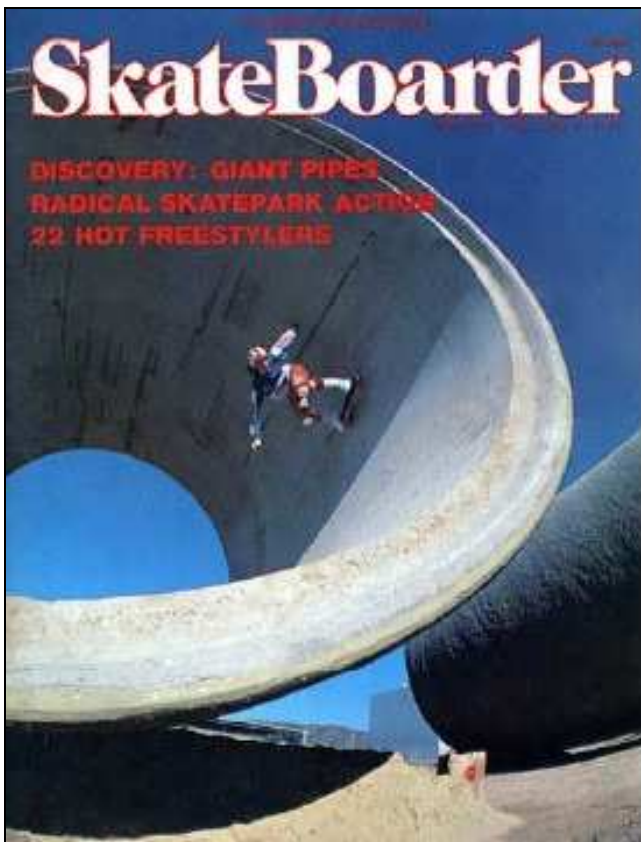
1975



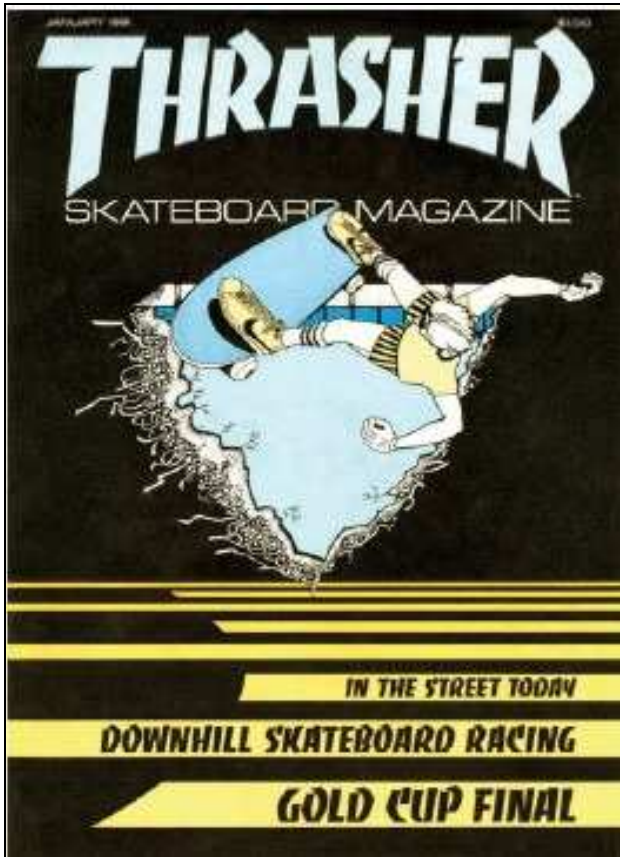
1975



1976



1977



1981



2011



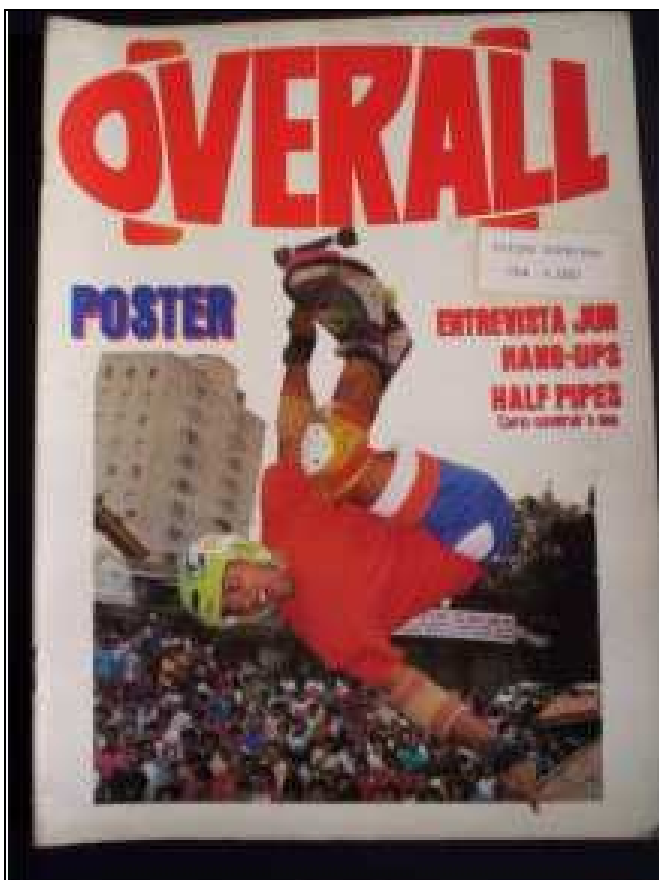
1983



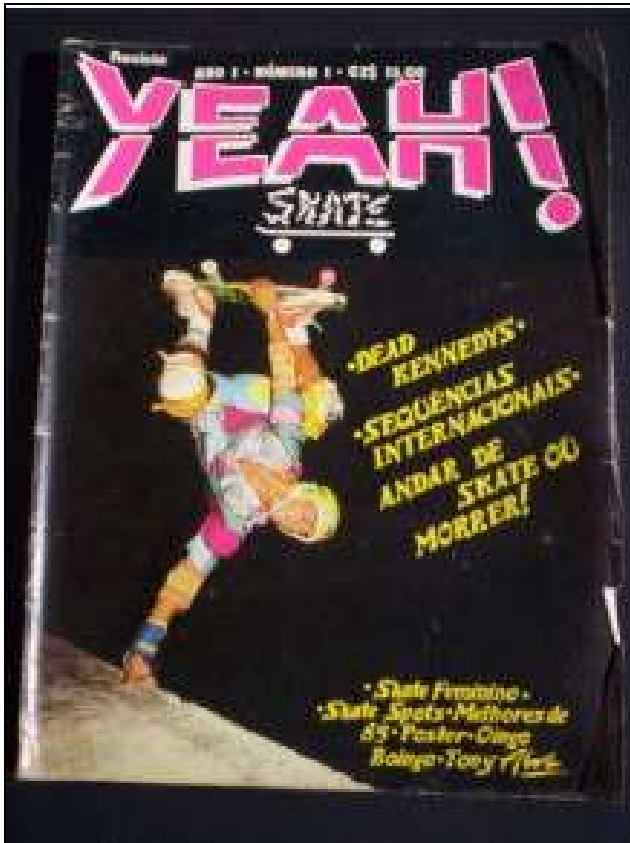
2011



1978



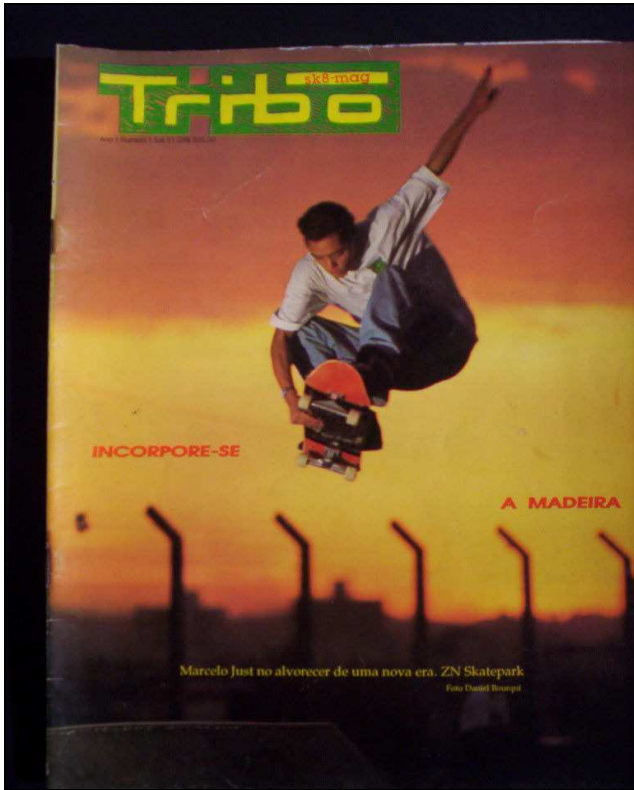
1984



1985



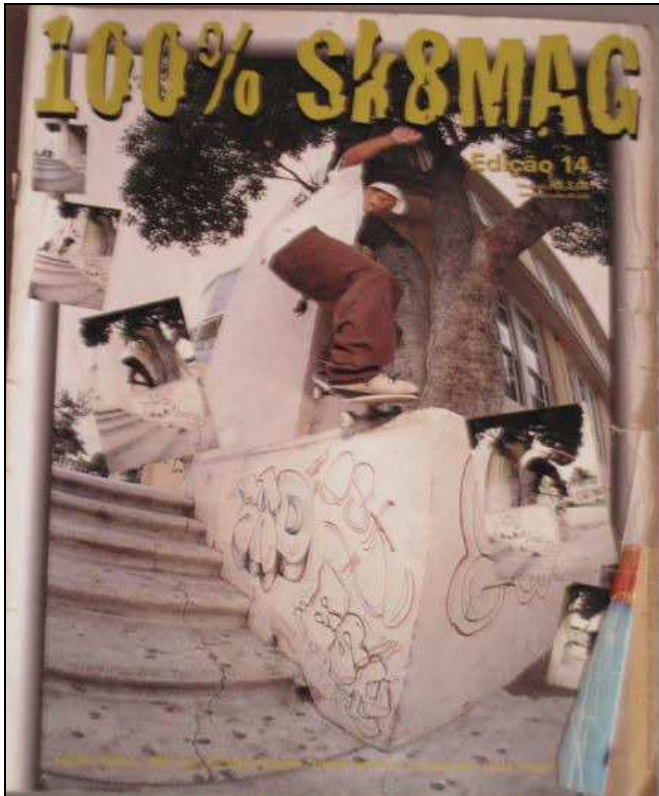
1988



1991



2008



1997



2010

***Fontes:**

- <http://jimgoodrich.net/skateboardercovers.htm>
- <http://sangbonloja.blogspot.com/2010/04/sangbon-na-100-skate.html>
- <http://www.fotolog.com.br/skatifer/45100115>

➤ Street





➤ Vertical





***Fonte:**

- <http://www.facebook.com/#!/profile.php?id=100000538395094&sk=photos>

- <http://www.facebook.com/#!/profile.php?id=100002255633217&sk=photos>

- <http://www.facebook.com/#!/freestyleskateshopbrasil?sk=photos>

ANEXO II

ROTEIRO DE ENTREVISTA - EMPRESÁRIOS

Primeiro Momento

Iniciar contando que se trata de uma pesquisa acadêmica de graduação na Sociologia, na qual será utilizado um método qualitativo de entrevista. Solicitar a permissão para gravar a sessão e explicar a necessidade deste procedimento. Ressaltar que será mantido em sigilo a identidade de cada participante. Mostrar o Termo de cessão gratuita de direitos sobre depoimento oral e o Termo de compromisso de uso. Esclarecer que a entrevistadora não emitirá nenhuma opinião.

Explicar que todas as questões levantadas vão se referir sempre ao skate compreendido como uma prática urbana. Tornar claro que se pretende captar a historicidade do skate em Brasília, e dar visibilidade as condutas dos skatistas, aos simbolismos do universo do skate, suas representações sociais e transgressões. Destacar que o objetivo da pesquisa é captar os aspectos definitórios do contexto social do skate, sua cultura e suas pertencas identitárias.

Segundo Momento

- Qual seu nome?
- Qual sua idade?
- Onde nasceu?
- Faça uma descrição de Brasília.
- Fale das condições do skate em Brasília.
- Você anda de skate? Se sim, há quanto tempo anda de skate? Se não, você já andou de skate? Quando?
- Como é sua relação com o skate?
- Quais lugares você costuma frequentar para praticar o skate?
- Qual melhor local para a prática?
- Fale das condições do skate quando você iniciou seu contato com essa prática.
- Qual sua impressão sobre o skate em Brasília?

- Qual(is) evento(s) você considera importante para o skate em Brasília? Porque?
- O que você vê de positivo e negativo no skate em Brasília.
- Para você o skate está relacionado com o quê?
- De que maneira surgiu a idéia da loja de skate?
- O fato de andar de skate foi importante na decisão de abrir a loja?
- O que motivou a criação da loja?
- Desde quando sua loja funciona?
- Como é o dia-dia da loja?
- Como é a procura por produtos de skate.
- Conte como se deu a procura pelos produtos de skate ao longo da existência da loja.
- Qual é o principal público consumidor?
- Você mantém contato com o público consumidor da loja? Como?
- A loja mantém algum contato ou vínculo com as associações de skate de Brasília.
- Como é a relação com as associações?

ROTEIRO DE ENTREVISTA - ASSOCIAÇÕES

Primeiro Momento

Iniciar contando que se trata de uma pesquisa acadêmica de graduação na Sociologia, na qual será utilizado um método qualitativo de entrevista. Solicitar a permissão para gravar a sessão e explicar a necessidade deste procedimento. Ressaltar que será mantido em sigilo a identidade de cada participante. Mostrar o Termo de cessão gratuita de direitos sobre depoimento oral e o Termo de compromisso de uso. Esclarecer que a entrevistadora não emitirá nenhuma opinião.

Explicar que todas as questões levantadas vão se referir sempre ao skate compreendido como uma prática urbana. Tornar claro que se pretende captar a historicidade do skate em Brasília, e dar visibilidade a suas representações sociais e aos simbolismos do universo do skate. Destacar que o objetivo da pesquisa é captar os aspectos definitórios do contexto social do skate, sua cultura e suas pertencas identitárias.

Segundo Momento

- Qual seu nome, idade e onde nasceu?
- Você está vinculado a qual Associação? Qual cargo você ocupa?
- Qual o ano de fundação da Associação?
- A criação da Associação foi uma iniciativa de quem?
- O que motivou a criação da Associação?
- Qual(is) é(são) o(s) objetivo(s) da Associação?
- Na sua opinião, a Associação contribuiu para o desenvolvimento do skate em Brasília? Como?
- Qual(is) a(s) dificuldade(s) que a Associação encontra?
- Como a Associação se sustenta?
- Como é a relação com os patrocinadores?

- Como a Associação faz sua divulgação?
- Ela organiza algum evento? Se sim, desde quando? Qual tamanho do evento? Se não, porque?
- Quantos associados ela possui?
- O que é preciso para se associar?
- Que vantagens o praticante ganha ao se associar?
- Existe um custo para ser associado? Qual?
- Como é a composição do corpo de representantes da associação? Como são escolhidos?
- Possui uma sede? Onde? Desde quando?
- Quantas Associações de Skate existem em Brasília?
- Estas Associações agem conjuntamente?

ANEXO IV

QUESTIONÁRIO

Este questionário compõe o instrumento de levantamento de dados referente ao Relatório de Pesquisa que versa sobre o skate compreendido como uma prática cultural urbana.

1. Qual o seu sexo?

- (A) Feminino.
- (B) Masculino.

2. Qual é sua idade?

3. Como você se considera:

- (A) Branco(a).
- (B) Pardo(a).
- (C) Preto(a).
- (D) Amarelo(a).
- (E) Indígena.
- (F) Outro

4. Qual seu estado civil?

- (A) Solteiro(a).
- (B) Casado(a) / mora com um(a) companheiro(a).
- (C) Separado(a) / divorciado(a) / desquitado(a).
- (D) Viúvo(a).

5. Onde você mora?

6. Como você mora atualmente?

- (A) Em casa ou apartamento, com minha família.
- (B) Em casa ou apartamento, sozinho(a).
- (C) Em casa ou apartamento, com amigos
- (E) Em habitação coletiva: hotel, hospedaria, quartel, pensionato, república etc.
- (F) Outra situação: _____.

7. Qual é seu principal meio de transporte?

- (A) Coletivo.
- (D) Motocicleta.

- (B) Carro próprio. (E) Bicicleta.
(C) Carro da família. (F) Skate.
(G) Outro: _____.

8. Qual seu nível de escolaridade?

- (A) Sem instrução. (D) Ensino médio incompleto. (G) Superior Completo.
(B) Até 4ª série. (E) Ensino médio completo. (H) Pós-graduação.
(C) Da 5ª a 9ª série. (F) Superior incompleto. (I) Não sei.

9. Quantos filhos você tem?

- (A) Um filho. (D) Quatro ou mais filhos.
(B) Dois filhos. (E) Não tenho filhos.
(C) Três filhos.

10. Você trabalha, ou já trabalhou, ganhando salário ou rendimento?

- (A) Sim.
(B) Sim, mas não trabalho mais.
(C) Nunca trabalhei. **(Passe para a pergunta 13)**

11. Em que você trabalha atualmente?

- (A) Na agricultura (campo, fazenda, pesca).
(B) Na indústria.
(C) No comércio, banco, transporte ou outros serviços.
(D) Como trabalhador(a) doméstico(a).
(E) Como funcionário(a) do governo federal, estadual ou municipal.
(F) Como profissional liberal, professor(a) ou técnico(a) de nível superior.
(G) No lar.
(H) Trabalho em casa em serviços (costura, comida, aulas particulares etc.).
(I) Na iniciativa privada
(J) Não trabalho.

12. Quanto é, aproximadamente, a sua renda familiar?

(Considere a renda de todos que moram na sua casa.)

- (A) Até 1 salário mínimo (até R\$ 545,00).
(B) De 1 a 2 salários mínimos (de R\$ 545,00 a R\$ 1090,00).
(C) De 2 a 5 salários mínimos (de R\$ 1090,00 até R\$ 2.725,00).
(D) De 5 a 10 salários mínimos (de R\$ 2.725,00 até R\$ 5.450,00).

- (E) De 10 a 30 salários mínimos (de R\$ 5.450,00 até R\$ 16.350,00).
(F) De 30 a 50 salários mínimos (de R\$ 16.350,00 até R\$ 27.250,00).
(G) Mais de 50 salários mínimos (mais de R\$ 27.250,00).
(H) Não sei.

13. Há quanto tempo você anda de skate?

- (A) Menos de 1 ano. (D) Entre 4 e 6 anos.
(B) Entre 1 e 2 anos. (E) Mais de 6 anos.
(C) Entre 2 e 4 anos. (F) Não ando mais

14. Qual(is) modalidade(s) você pratica?

- (A) Downhill – Longboard. (E) Pool-Riding. (I) Vertical - Half Pipe.
(B) Downhill – Slide. (F) Street. (J) Vertical – Mini Ramp.
(C) Downhill - Stand Up. (G) Vertical – Banks. (K) Overall.
(D) Freestyle. (H) Vertical – Bowl. (L) Outra:

15. Existe uma hierarquia entre as modalidades?

- (A) Não.
(B) Sim. Por quê?
-
-
-

16. Qual(is) local(is) você costuma freqüentar para praticar o skate?

- (A) Cidades Satélites (H) Parque Ermida Dom Bosco (O) Pista Particular
(B) Eixão (I) Pista da Estrutural (P) S. Bancário Sul
(C) Ladeira do Colorado (J) Pista do Gama (Q) S. Comercial Sul
(D) Ladeira 19/Lago Sul (K) Pista do Guará (R) Quadras
(E) Ladeira 25/Lago Sul (L) Pista do Lago Norte (S) Outros:
(F) Museu da República (M) Pista do N. Bandeirante
(G) Parque da Cidade (N) Pista do Paranoá

17. Na sua opinião, qual é o melhor local para a prática?

18. Com qual frequência você costuma praticar o skate?

- (A) Todos os dias. (E) Entre 3 e 5 vezes por semana.
(B) Todos os Finais de Semana. (F) De 15 em 15 dias.
(C) Uma vez por semana. (G) Uma vez por mês.
(D) Duas vezes por semana. (H) Outra:
-

19. Você já participou ou participa de algum(ns) evento(s) de skate?

- (A) Não
(B) Sim Qual(is)?
-

20. Na sua opinião, qual(is) é(são) o(s) evento(s) mais importante de skate em Brasília? Por quê?

| |
|--|
| |
|--|

23. Atualmente, como são as condições dos locais de prática de skate em Brasília?

- (A) Péssima. (D) Boa.
(B) Ruim. (E) Ótima.
(C) Regular. (F) Excelente.

24. O que você vê de positivo e negativo no skate em Brasília?

| POSITIVOS | NEGATIVOS |
|-----------|-----------|
| | |

25. Para você o skate está relacionado com o quê?

26. Como eram as condições do skate quando você começou a praticar?

27. Na sua opinião, o que é preciso para ser um skatista?

28. Para você, qual(is) característica(s) fazem parte da vivência com outros skatistas nos espaços de prática?

(A) Competitividade

(G) Animosidade

(M) Diversão

(B) Cooperação

(H) Solidariedade

(N) Reconhecimento

(C) Rivalidade

(I) Interação

(O) Conflito

(D) Associação

(J) Lealdade

(P) Resistência

(E) Amizade

(K) Deslealdade

(Q) Outra(s):

(F) Consideração

(L) Zombaria

29. E com relação a outros grupos (ex.: pedestres, roller, bike, motoristas etc), quais características você destacaria na atitude dispensada aos skatistas?

- | | | |
|------------------|-------------------|--------------------|
| (A) Disputa | (G) Animosidade | (M) Reconhecimento |
| (B) Cooperação | (H) Solidariedade | (N) Conflito |
| (C) Rivalidade | (I) Interação | (O) Resistência |
| (D) Associação | (J) Indiferença | (P) Outra(s): |
| (E) Amizade | (K) Desrepeito | |
| (F) Consideração | (L) Preconceito | |

30. Normalmente, você anda de skate:

- | | |
|----------------|--------------------|
| (A) Sozinho | (C) Com familiares |
| (B) Com amigos | (D) Outro: _____ |

31. Na sua opinião, o que é preciso para se ganhar o respeito dos outros skatistas?

32. Quando você despertou o interesse pelo skate?

33. O que você sente quando anda de skate?

34. Existe uma comunidade de skatistas?

- (A) Sim
- (B) Não
- (C) Não sei

35. Você pertence a esta comunidade? Por quê?

36. Atualmente existe preconceito contra os skatistas?

- (A) Sim
- (B) Não
- (C) Não sei

37. De que forma o skate influencia sua vida?

38. O que o skate significa para você?

39. Como são construídas as amizades no meio do skate?

40. Você acha que o skate tem algum papel social? Porque?

41. Você já se lesionou andando de skate?

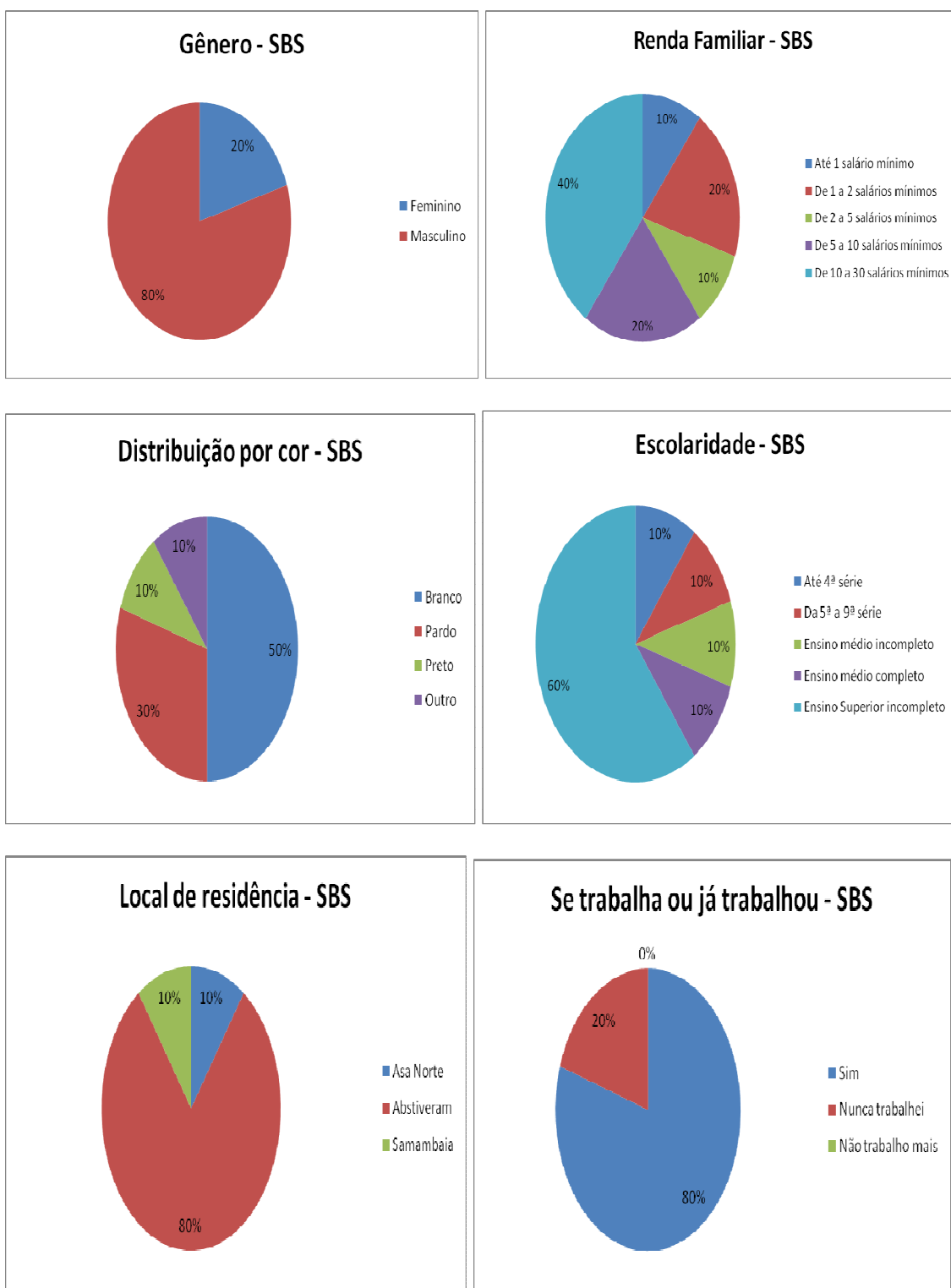
- (A) Sim
- (B) Não

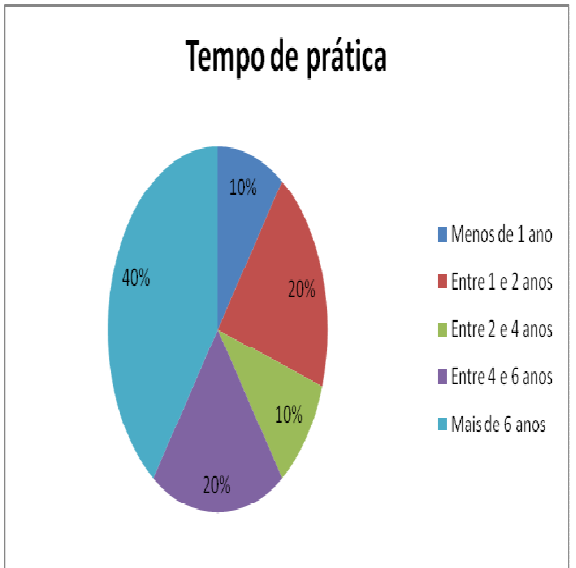
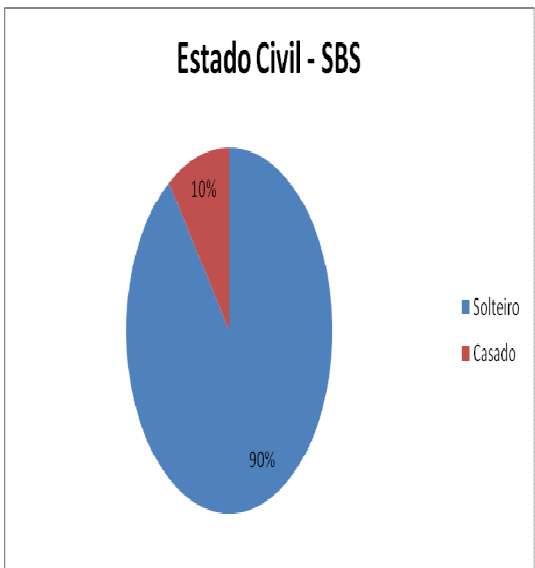
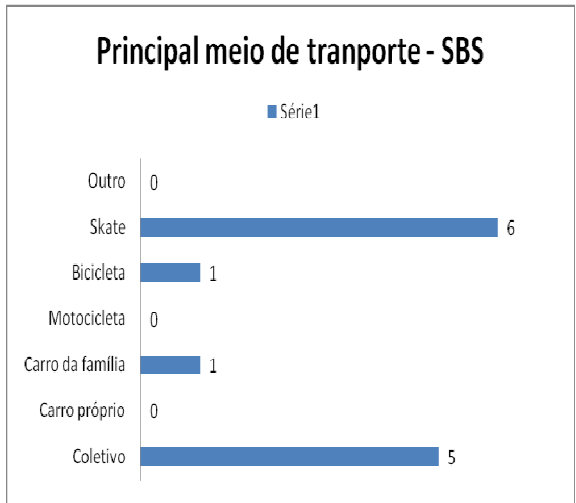
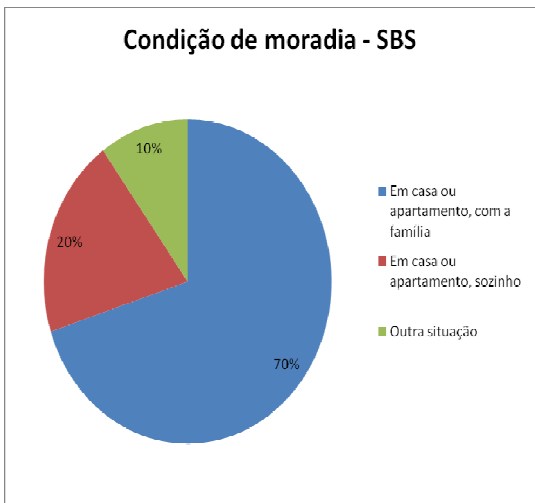
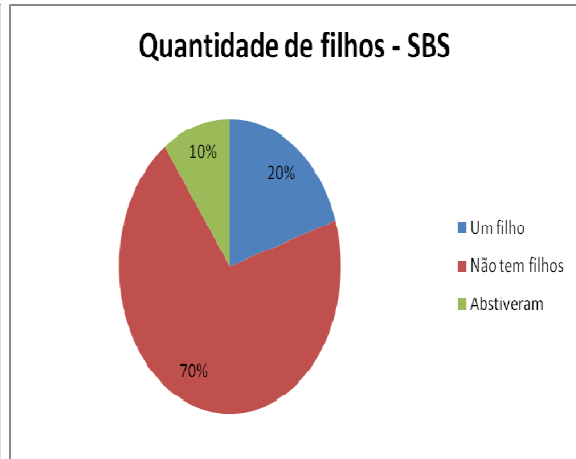
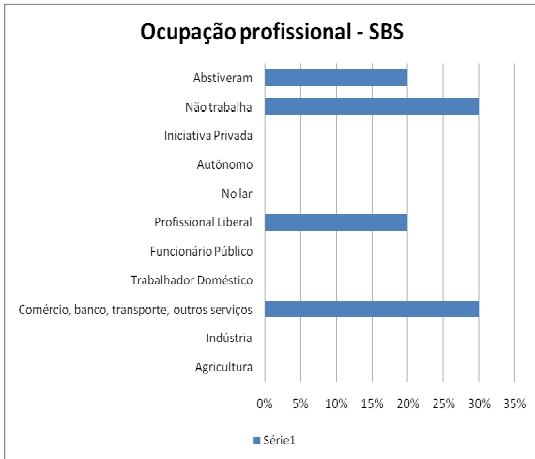
42. Você possui alguma dor crônica devido alguma lesão de skate?

- (A) Sim
- (B) Não

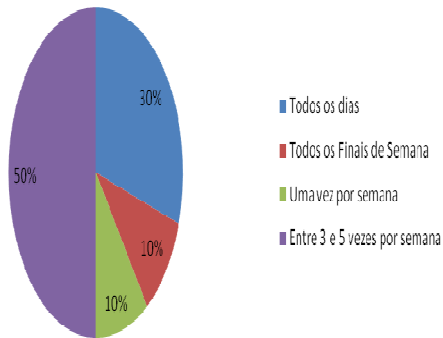
ANEXO V

➤ Gráficos Setor Bancário Sul

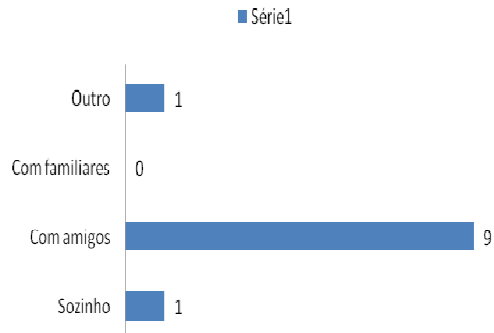




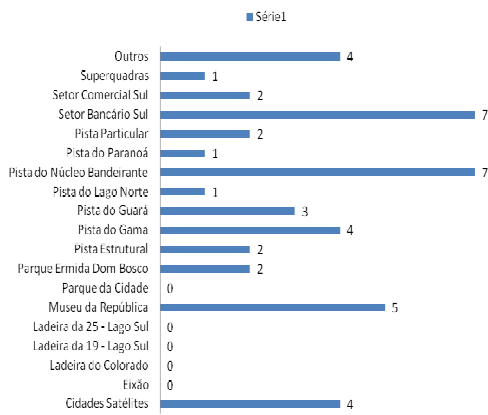
Frequência com que pratica - SBS



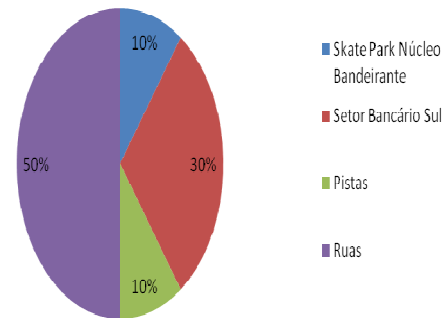
Com quem frequenta os locais de pratica - SBS



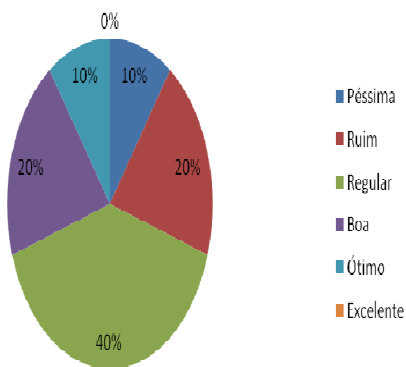
Locais de pratica - SBS



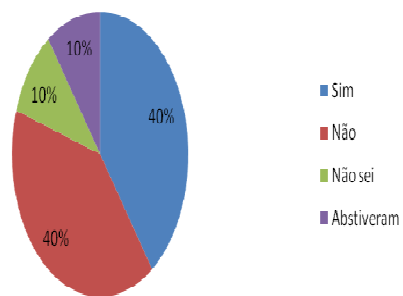
Melhor local para a prática - SBS

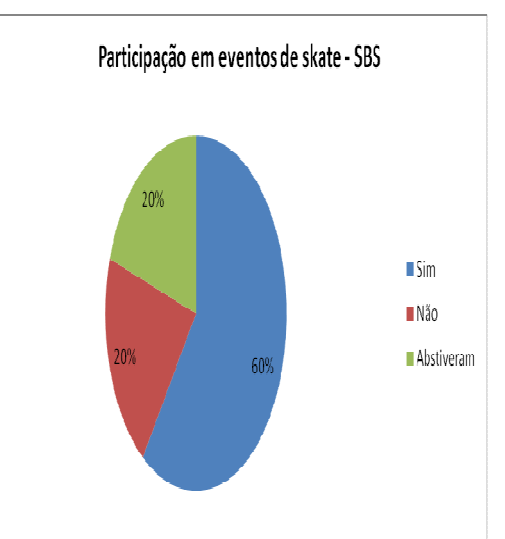
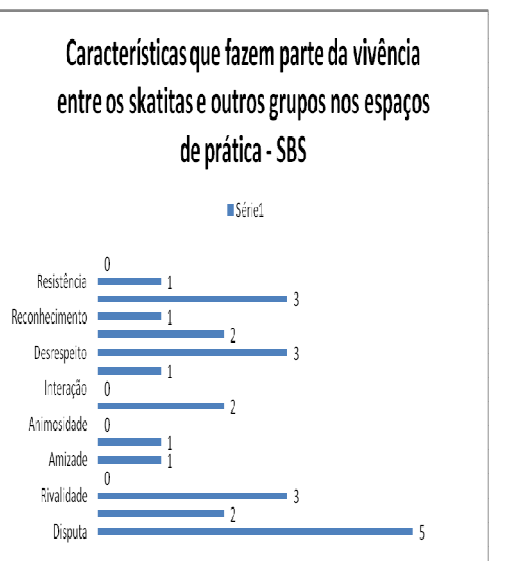
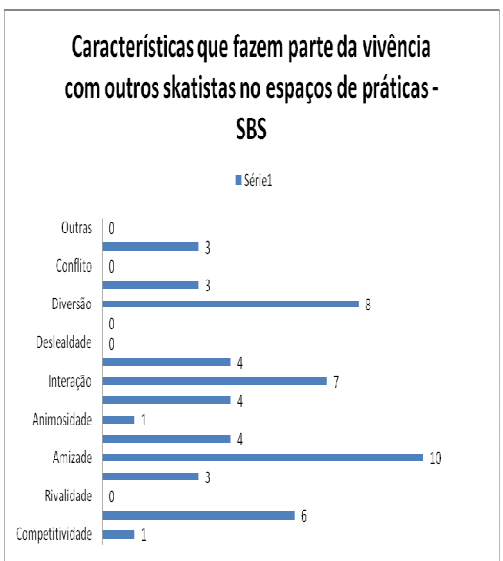
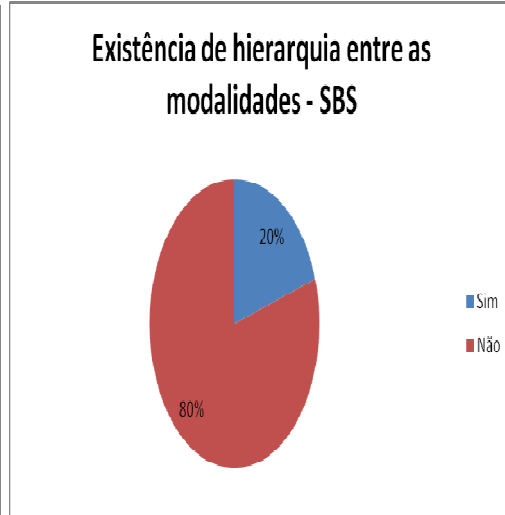
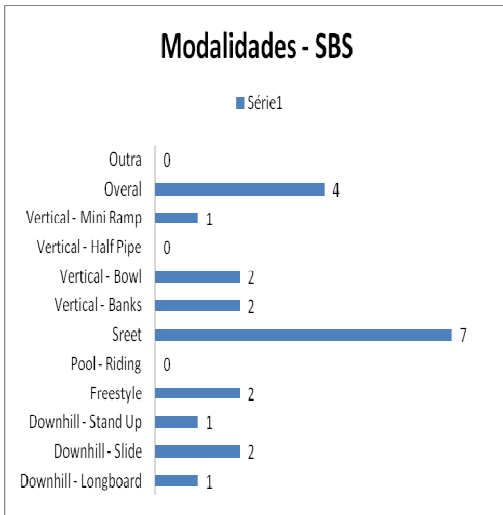


Condições dos locais de prática - SBS

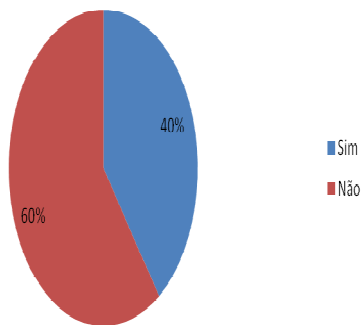


Existência de uma comunidade de skatistas-SBS

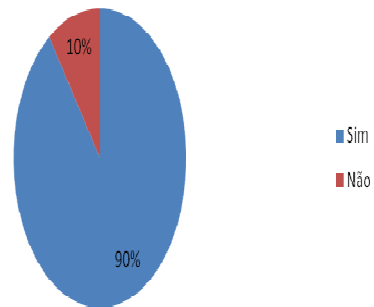




Se possui alguma lesão crônica em decorrência de lesão de skate - SBS

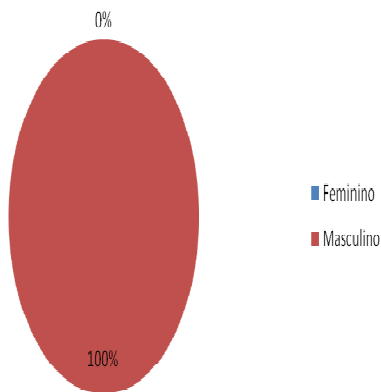


Se já se lesionou andando de skate - SBS

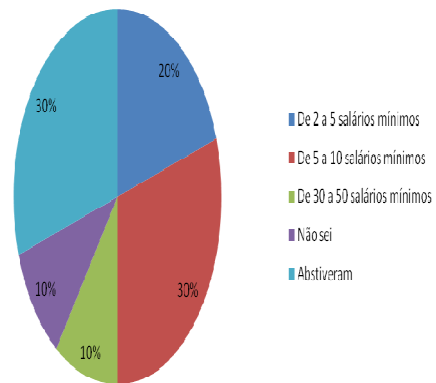


➤ **Gráficos Skate Park Núcleo Bandeirante**

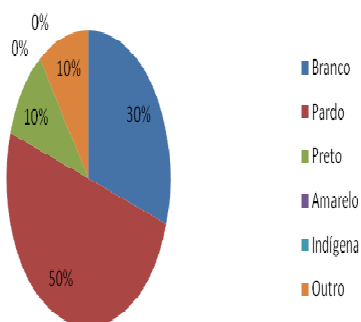
Gênero - Núcleo Bandeirante



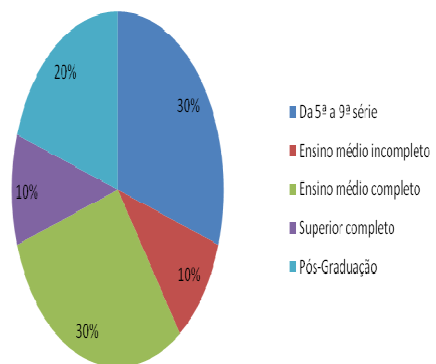
Renda Familiar - Núcleo Bandeirante



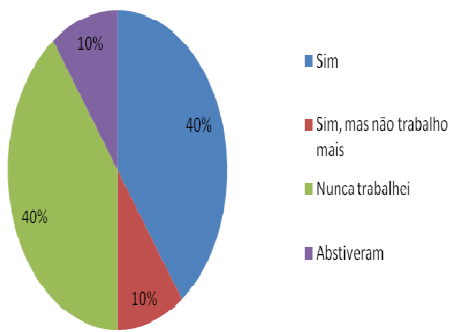
Distribuição por cor - Núcleo Bandeirante



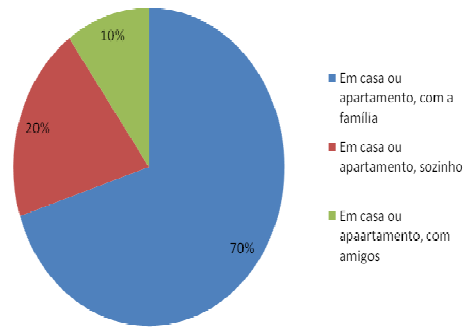
Escolaridade - Núcleo Bandeirante



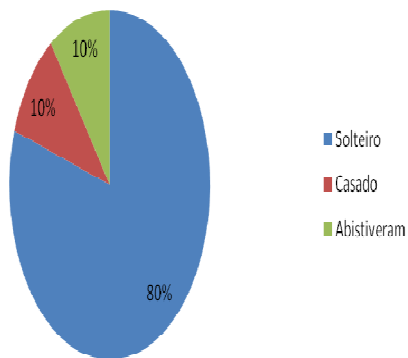
Se trabalha ou já trabalhou - Núcleo Bandeirante



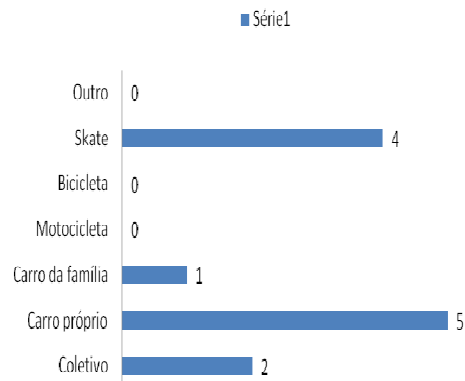
Condição de moradia - Núcleo Bandeirante



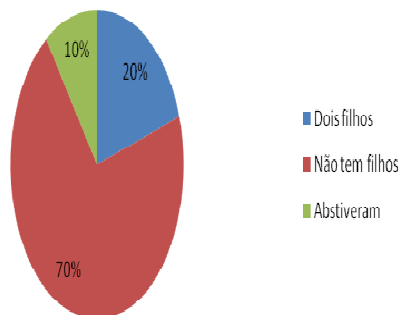
Estado Civil - Núcleo Bandeirante



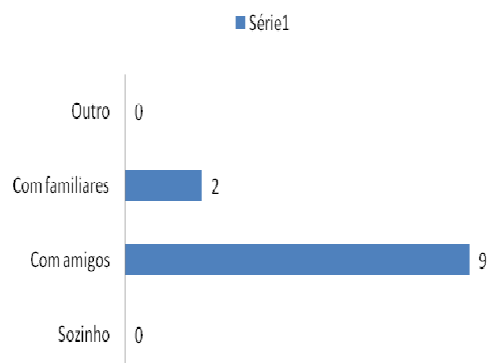
Principal meio de transporte - Núcleo Bandeirante



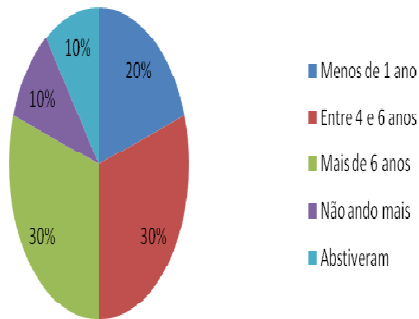
Quantidade de filhos - Núcleo Bandeirante



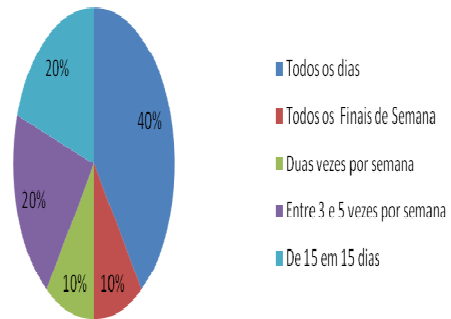
Com quem frequenta os locais de pratica - Núcleo Bandeirante



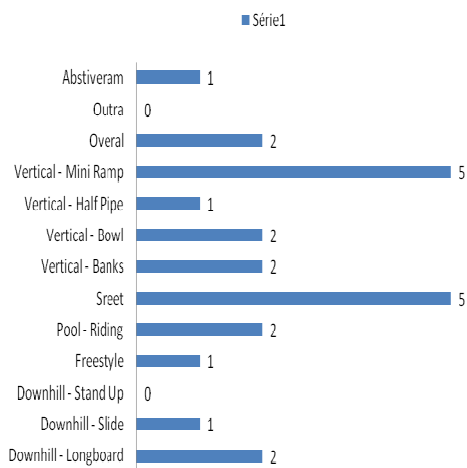
Há quanto tempo anda de skate - Núcleo Bandeirante



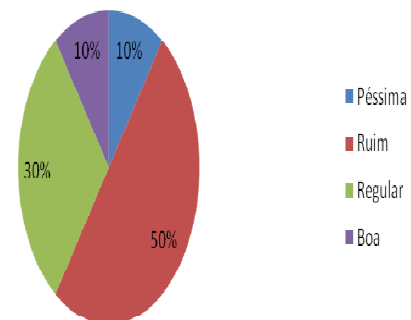
Frequência que costuma andar - Núcleo Bandeirante



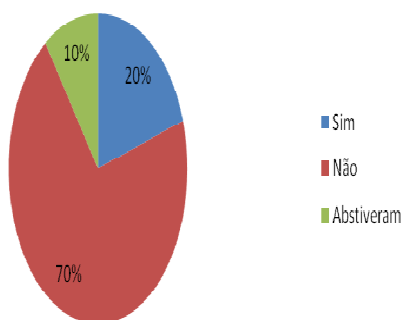
Modalidades - Núcleo Bandeirante



Condições dos locais de prática - Núcleo Bandeirante



Existência de hierarquia entre as modalidades - Núcleo Bandeirante



Existência de preconceito contra os skatistas - Núcleo Bandeirante

