

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA
SOCIAL**

Julio Cesar Stabelini

**O SKATE NA PRÁTICA: ETNOGRAFIA VISUAL,
HABILIDADES E *AFFORDANCES* EM UM CIRCUITO
URBANO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito parcial para a obtenção do grau de mestre em Antropologia Social.

Orientador: Prof. Dr. Rafael Victorino Devos

**FLORIANÓPOLIS
2016**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Stabelini, Julio Cesar

O skate na prática: etnografia visual, habilidades e affordances em um circuito urbano / Julio Cesar Stabelini ; orientador, Rafael Victorino Devos - Florianópolis, SC, 2016.

125 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social.

Inclui referências

1. Antropologia Social. 2. skate. 3. etnografia visual. 4. habilidades. 5. circuito urbano. I. Devos, Rafael Victorino . II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social. III. Título.

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos ao professor e orientador Rafael Victorino Devos, com o qual divido esse trabalho, por todo o conhecimento compartilhado, toda a paciência e atenção dispensadas. Suas aulas, orientações, comentários e incentivos para seguir em frente foram essenciais para as reflexões apresentadas nesta dissertação e seguem comigo na vida.

Aos professores Viviane Vedana e Gabriel Coutinho Barbosa, que gentilmente participaram da banca de qualificação de projeto, quero agradecer pelas sugestões e contribuições que se estenderam também para outras oportunidades e espaços onde pudemos dialogar.

Aos membros do Grupo de Pesquisa do CNPq Coletivo de Estudos em Ambientes, Percepções e Práticas – CANOA/UFSC – a minha gratidão e carinho. Professores Jeremy Paul Jean Loup Deturche e Pedro Silveira e aos demais colegas do grupo: certamente vocês acrescentaram muito ao modo como o trabalho tomou forma.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social (PPGAS/UFSC) que tive a oportunidade ou não de ser aluno em disciplinas, mas que de algum modo contribuíram neste processo, muito obrigado. Agradeço especialmente aos professores Evelyn Martina Schuler Zea, José Antônio Kelly Luciani, Theophilos Rifiotis, Alicia Norma Gonzalez De Castells, Maria Eugenia Dominguez, Scott Correll Head, Edviges Marta Ioris e ao meu orientador de trabalho de conclusão de curso, Alberto Groisman.

Aos colegas da turma: em primeiro lugar formamos uma turma seja lá o que pode ser isso em conceito, o fato é que estávamos juntos e de algum modo ainda estamos, nos permitimos, queríamos, nos aproximamos, trocamos e incluímos isso nas nossas vidas. Foi e tem sido bacana tudo. A vocês, turma mestrado PPGAS/UFSC 2013, muito obrigado. Fica o sentimento de que muito foi absorvido em nossos encontros que se realizaram em diferentes espaços da cidade. Em especial: Cris, Marcela, Felipe, Marcello, Suzana, Lays, Arthur, Gabriela, Blanca, Fabiana, Vinícius, Arthur Costa, Juliana, Fernando, Thiago, Alexander e Magali.

A todos os praticantes de skate que participaram desta pesquisa meu profundo respeito e gratidão. Foram momentos especiais que guardarei com carinho. Algo mágico pode acontecer quando em cima do skate nos relacionamos com o outro e com o todo.

Agradeço a Moacir Esteves Nascimento Barros (Siso) pela parceria e amizade durante todo o trajeto: no som, na imagem e na vida, estamos juntos. Agradeço minha madrinha e tia Maria de Lour Estabelini pela ajuda, conselhos e carinho. Minha mãe Terezinha de Paula, minha irmã July e meu sobrinho Bernardo: vocês sempre estão comigo. Aos queridos e amados Moacir Nascimento Barros e Olinda Esteves: nada disso aconteceria sem o amor de vocês. E em especial a Valéria Barros, por sempre estar ao meu lado. Seu carinho, companheirismo e amor foram fundamentais para a possibilidade e realização deste trabalho.

Este trabalho contou com o apoio financeiro da CAPES.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivos destacar certas especificidades no tocante às formas de sociabilidade características dos praticantes do skate e sua inserção na paisagem urbana. E, nesse sentido, me interessa investigar/analisar a criatividade e agências por trás dessas práticas e percepções ligadas à uma forma específica de viver/ estar na cidade, de uso e ao mesmo tempo de produção dela. Dentro do recorte de minha pesquisa, a prática do skate revela-se como uma forma de experienciar/vivenciar o espaço urbano – pensado aqui como ambiente – a partir de percepções e habilidades específicas, desenvolvidas na mediação desse objeto entre os sujeitos e o ambiente. A intenção é buscar um diálogo com diferentes campos da Antropologia: a antropologia urbana, a visual e o dos estudos sobre percepção.

Palavras-chave: skate; etnografia visual; habilidades; circuito urbano.

ABSTRACT

This paper aims to highlight certain specific forms of sociability characteristics of skateboard practitioners and their integration in the urban landscape. In that sense, interests me investigate / analyze the creativity and agencies behind these practices and perceptions linked to a specific lifestyle / living in the city, use and at the same time produce of it. In the focus of the research, the practice of skateboarding is revealed as a way to experience, to live the urban space - thought here as environment - from specific insights and skills developed in the mediation of the object between the subject and the environment. The intention is to establish a dialogue with different fields of anthropology: urban anthropology, visual and studies on perception.

Keywords: skate; visual ethnography; skills; urban circuit.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
Método, Câmera Ação.....	16
“Tá filmando? Só me segue”	18
1 Pensar o skate: objeto na prática.....	28
1.1 O objeto skate (<i>skateboard</i>)	49
1.2 O skate em curso	55
1.3 Sobre as manobras.....	60
1.4 Sobre modalidades e pistas	64
2 Skate: uso e forma da paisagem urbana	70
2.1 Trajetos percorridos na cidade	70
2.2 Skate como prática urbana	71
2.3 Pelo trajeto e na pista: Paulo	80
2.4 A prática do skate na cidade: “ <i>Qual é a do rolê?</i> ”	81
2.5 O circuito	86
2.6 Deslocando-se no circuito: trajetos possíveis.....	90
2.7 Trajetos/ os rolês na pista	92
3 A prática, o skate, a pista: as linhas e as coisas	96
3.1 Habilidades perceptivas em ação	103
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	123

INTRODUÇÃO

As narrativas sobre o surgimento do skate indicam como berço o litoral da Califórnia (EUA) e datam de meados do século XX (1950). O criador/inventor do skate pode ter sido um surfista entediado com um dia sem ondas (durante muito tempo o skate foi chamado de “surfe de asfalto”) ou mesmo uma pessoa de ímpeto engenhoso que arranca a haste de direção de um patinete e segue deslizando com suas mãos livres pelas texturas oferecidas pela paisagem da cidade. Pensar nestas narrativas de surgimento que circulam no imaginário dos praticantes seria um interessante ponto de partida, pois elas evocam a dimensão criativa/inventiva presente na prática. Mas mais do que isso, a escolha de um tema de pesquisa ligado ao skate está, no meu caso, ligada ao fato desta prática fazer parte das experiências de grupos de jovens nos últimos quarenta anos – experiência que eu mesmo vivenciei em minha trajetória pessoal.

Este trabalho tem como objetivos destacar certas especificidades no tocante às formas de sociabilidade características dos praticantes do skate e sua inserção na paisagem urbana. E, nesse sentido, me interessa investigar/analisar a criatividade e agências por trás dessas práticas e percepções ligadas à uma forma específica de viver/ estar na cidade, de uso e ao mesmo tempo de produção dela.

Dentro do recorte de minha pesquisa, a prática do skate revela-se como uma forma de experienciar/vivenciar o espaço urbano – pensado aqui como ambiente – a partir de percepções e habilidades específicas, desenvolvidas na mediação desse objeto entre os sujeitos e o ambiente. A intenção é buscar um diálogo com diferentes campos da Antropologia: a antropologia urbana, a visual, o dos estudos sobre percepção e o campo relativamente novo da etnografia sonora.

Tendo realizado meu trabalho de campo em diferentes pistas de skate localizadas na cidade de Florianópolis (estado de Santa Catarina), Londrina e Sarandi (estado do Paraná), a intenção da pesquisa foi pensar/entender o skate como uma prática ligada a um tipo de sociabilidade que conforma tanto uma forma específica de uso do espaço urbano (inscrita subjetivamente e corporalmente nos sujeitos), quanto dá forma a uma paisagem urbana onde isso é possível.

A ideia inicial para a pesquisa aqui proposta surgiu de uma observação feita em uma pista de skate localizada na Avenida Jorge Lacerda, no bairro Costeira do Pirajubaé, em Florianópolis – local conhecido como “pista da Costeira” e onde estive fazendo registros

sonoros e visuais durante os meses de junho e julho de 2012, com o objetivo de realizar um trabalho acadêmico proposto na disciplina de Antropologia Visual, que cursei no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da UFSC como aluno especial.

Como praticante do skate, procurei realizar o trabalho proposto na disciplina de Antropologia Visual lançando ao local um olhar diferente, buscando através de idas a campo, conversas informais, captação de áudio e vídeo, compor um quadro que me permitisse descrever de maneira inicial o cenário e os atores que ali convivem – especialmente aqueles ligados à prática do skate. E justamente o projeto para a pesquisa que resultou no presente trabalho aprofundou pontos levantados durante esse breve período de observação, principalmente questões ligadas à inserção dos praticantes do skate na paisagem urbana e suas percepções acerca da mesma.

A pista da Costeira está localizada em meio a um complexo para esporte e lazer nessa região da cidade. Assim, além dos obstáculos para a prática do skate, o local conta também com quadras poliesportivas, aparelhos de ginástica, pista para caminhadas e uma lanchonete. É um espaço marcado por muitas intervenções, que deixam subentendida a presença e atuação de diferentes grupos, que se apropriam do espaço à sua maneira e o “recriam” através de diferentes intervenções: não só os obstáculos de skate, mas toda a arquitetura do complexo é utilizada para a prática desse esporte. Além disso, a arquitetura do local também serve de suporte para manifestações artísticas, como o grafite, e como palco para shows de rap e rock.

Essas intervenções são avaliadas pelos freqüentadores tanto como “positivas” (como os grafites, campeonatos de skate e shows promovidos no local) quanto como “negativas” (como a depredação do espaço, visto que a lanchonete, por exemplo, já foi arrombada e danificada várias vezes). Assim, ainda que a pista de skate da Costeira esteja em meio a um intenso movimento de pessoas, que encontram no local um espaço para a prática de esportes, lazer e sociabilidade, cultivando entre si estreitos relacionamentos, o espaço não deixa de estar associado também a uma idéia de impessoalidade, violência e marginalidade. Isto está relacionado ao fato de que, a depender dos horários e dias da semana, diferentes grupos circulam pelo local.

Na realização da pesquisa anteriormente mencionada, captei sons e imagens no local sempre no período da tarde, nos dias de semana, acompanhando o cotidiano de um grupo de freqüentadores do local composto por crianças e jovens ligados ao skate que moram nos

arredores da pista e que costumam frequentá-la neste horário. É interessante destacar que essas crianças e jovens convivem entre si em outras esferas de sociabilidade, pois muitos são vizinhos, parentes ou frequentam a mesma escola. Mas imagens e sons captados durante a noite e nos finais de semana revelariam outros grupos que também circulam por/ ocupam esse espaço, vindos de diferentes partes da cidade. Especificamente no caso dos grupos associados à prática do skate, é possível mencionar a presença, nos fins de semana, de muitas crianças acompanhadas de seus pais, que desfrutam da pista de uma forma bastante lúdica, pois ainda estão aprendendo as primeiras manobras¹, e a noite um público composto por jovens e adultos, já praticantes do esporte – nesse caso, é possível encontrar tanto atletas profissionais quanto skatistas “amadores”, ou que atualmente estão fora do circuito de competições.

Assim, a pista da Costeira foi um ponto de partida interessante para mostrar aspectos da sociabilidade de um grupo (os praticantes do skate) envolvido em redes e cenários mais amplos. Nesse sentido, ela está sendo pensada aqui não apenas como um equipamento urbano, ou como parte de uma política de lazer para o bairro, mas como algo que possibilita de alguma forma a inserção dos praticantes do skate em um circuito que tem contornos locais (redes do bairro), da cidade e do universo mais amplo ligado à prática do skate – as “manobras” nesses circuitos podendo, assim, ser pensadas como uma forma dos praticantes se movimentarem/relacionarem com diferentes esferas e grupos.

A prática do skate está ligada a vários aspectos possíveis de serem abordados em uma etnografia: gostos e estilos estéticos e musicais ligados à prática do esporte; a relação desse esporte ou atividade com intervenções como o grafite e a pichação; a presença na pista, ainda que não aceita pelos skatistas, de *bikers* e *rollers*; o caráter transgressor e criativo da apropriação dos aparelhos e espaços urbanos (públicos e privados) para a prática do skate; a inserção da pista num circuito maior dentro da cidade, pois é muito recorrente que grupos de amigos ligados à prática do skate se juntem para percorrer ao longo do dia várias pistas (como as localizadas nos bairros Trindade, Jardim Atlântico e Beira-Mar São José) ou locais que, por sua arquitetura, sejam considerados apropriados para a prática das manobras. E, nesse sentido, a presente pesquisa procurou investigar/analisar a criatividade e

¹ E nesse caso, a pista também é um espaço de socialização para os pais enquanto a prática dos filhos se desenvolve.

agências por trás dessas práticas e percepções ligadas à uma forma específica de viver/ estar na cidade, de uso e ao mesmo tempo de produção dela. Nesta relação entre praticantes e diferentes ambientes do espaço urbano, esse objeto – o skate – emerge como o mediador e possibilitador de uma experiência única dentro das cidades.

Método, Câmera Ação

Ao longo de minha pesquisa, a intenção foi seguir os praticantes para perceber um ambiente – uma cidade – que só emerge a partir desta prática, deste modo de percepção sobre rodas, eixo, etc.

A forma como procurei conduzir a pesquisa em campo foi influenciada por um tipo de abordagem etnográfica que está preocupada, no caso, com a relação entre o processo de captura de imagens e os movimentos e técnicas da prática do skate (ou habilidades ligadas à execução de manobras)². Ou, em outras palavras: a câmera pensada como uma via ou possibilidade de etnografar algumas das dimensões da relação skatista/skate e do conjunto formado por eles com o ambiente de forma geral (a percepção da pista, do solo, do movimento de outros praticantes que também estão percorrendo a pista, os obstáculos, etc.).

A escolha de fazer parte do registro etnográfico com a câmera de ação está pautada na idéia de tentar transmitir através da imagem e sons em movimento um pouco da sensação da prática do skate – algo experimentado pelos interlocutores em suas vidas cotidianamente: eles estão lá sentindo, vivendo naquele lugar, o movimento de seus corpos faz o trepidar intenso das imagens e sons refletir também suas formas de perceber o mundo. O registro audiovisual como uma representação de um sistema perceptivo complexo e apurado em sua atenção e habilidades. Um longo caminho percorrido no processo do curso de mestrado, onde as primeiras leituras feitas por mim de trabalhos voltados a uma etnografia em e por meio do som (Vedana 2010, 2011) me levaram a buscar os mesmos interesses em uma representação tanto da materialidade quanto da sociabilidade de som e imagem.

É muito comum que os praticantes do skate produzam imagens de seus *rolês* e manobras. Essas imagens, produzidas por eles mesmos, e usadas para articular vários tipos de relações no interior dos grupos, circuitos e cenas, têm uma estética já consolidada e, em muitos casos, servem mesmo para divulgar o trabalho de atletas profissionais (ou de

2 A esse respeito ver, por exemplo, o trabalho de Sautchuk (2013).

praticantes que almejam alcançar este status). Assim, minha presença nas pistas com a câmera não causou estranhamento, ainda que o tipo de imagens que eu queria captar fosse diferente.

Outro ponto interessante a ser destacado é que o uso que fiz dos recursos audiovisuais, captando sons e imagens desde o início da pesquisa, se revelou não apenas como uma possibilidade de registro, mas como condição de uma gama de relações que depois se mostrou como a própria condição para a existência da pesquisa que eu queria realizar. A presença da câmera criou a possibilidade de uma relação de diálogo com meus sujeitos, trazendo-os para dentro do debate que eu queria conduzir em minha pesquisa. Uma forma criativa mas também analítica de registro surgiu da possibilidade de transmitir em tempo real as imagens da câmera fixada ao corpo do praticante a um monitor móvel. Ali estávamos conversando sobre como posicionar o equipamento adequando-o à individualidade de cada um que se oferecia a participar da pesquisa. Falávamos sobre o que ouvíamos e assistíamos, o que era ou estava sendo gravado – uma troca que se estabelecia em meio a muitas outras coisas que estavam acontecendo no ambiente. O tom jocoso da relação que estipulamos no momento, ao mesmo tempo que fazia emergir para mim aspectos de sociabilidade do grupo, destacava diferentes modos de fazer a prática skate. A emoção e o aspecto íntimo da prática iam tomando forma no som e estrutura fílmica organizado no suporte. Dessa forma, à medida que o campo avançava e que eu aprofundava a interlocução com algumas pessoas em especial, a captação de imagens passou a ser feita não mais apenas por mim, mas através de um processo participativo.

Outra coisa que me chamou a atenção durante a pesquisa de campo foi o fato de que as pistas de skate têm uma “paisagem sonora” bastante característica, composta pelos sons do entorno onde se situam (a Costeira Sul, a avenida Beira-Mar na Trindade, a orla marítima no caso da pista de São José, etc. - ruídos da vida urbana em geral), mas também pelo barulho característico da prática do esporte: o contato do skate deslizando na pista, o atrito do eixo do skate com as bordas dos obstáculos e rampas, o bater do *shape* no chão, as comemorações e cumprimentos trocados quando alguém executa o circuito com excelência, etc.

Assim, ao longo da pesquisa procurei sempre estar atento, na captação e edição das imagens, ao potencial contido na relação entre som e imagem. Isso, influenciado pela reflexão de autores como Chion (2004), que afirma que não atribuímos ao som o mesmo valor que é

conferido à imagem visual, no que concerne à sua potencialidade narrativa. Segundo ele, haveria uma tradição cultural de visualidade, referida principalmente ao cinema, e que polarizaria a consciência dos expectadores no sentido da visão, sem levar em conta o fato de que haveria, na verdade, uma influência bilateral: o som influencia a percepção da imagem visual, da mesma forma que esta influencia a percepção sonora.

Trabalhos como os de Vedana (2010, 2011), apontam para a necessária negociação, no campo da antropologia, entre a montagem da imagem visual e a montagem da imagem sonora na construção de etnografias que envolvem o uso de recursos audiovisuais. A proposta é a de compreender o som a partir de uma dimensão simbólica e de sua potência narrativa de produzir imagens mentais, de construir referências espaciais que evocam sentidos, produzem emoções. Dessa forma, na edição do material audiovisual captado por mim e por meus interlocutores, estou pensando o registro do som separadamente em relação à imagem visual, mesmo que gravado em um mesmo suporte.

O som é um elemento importante aqui porque, embora a maioria das pessoas associe a prática do skate com as imagens visuais, um ponto importante para a compreensão de elementos envolvidos nessa prática e muitas vezes esquecido é a relação dela com som e ritmo. Segundo Borden (2001), quando se anda de skate no ambiente urbano o som das rodas sobre o concreto é uma das primeiras percepções dos skatistas. E, mais do que isso: esses sons de atrito em diferentes superfícies (não só concreto, mas também madeira, metal, mármore, etc.) fazem parte do universo do skatista (IDEM). Ao deslizar pela cidade, ou ao andar nas pistas, o conjunto skate/praticante cria ritmos únicos que revelam muito sobre as condições da superfície e do ambiente. Padrões rítmicos podem ser criados quando se desliza por rachaduras no asfalto, ou por um tipo de calçamento com um padrão específico. Esses sons são amplificadas e ressoam através da madeira do shape, transmitindo as vibrações para o corpo do praticante. O resultado disso, afirma Borden (idem), é que o skatista interioriza o terreno físico e a textura da cidade. E esse é um ponto que procuro explorar nos capítulos 2 e 3.

“Tá filmando? Só me segue”

Um exemplo do tipo de processo participativo acima mencionado está em uma situação vivenciada durante o trabalho de

campo. Wagner, um skatista profissional que estava na pista da Trindade (uma das pistas dentro do circuito local mapeado na pesquisa), aceitara participar de minha pesquisa após uma conversa onde eu explicara a ele meus interesses e objetivos. Com disposição e alegria Wagner topou o convite, porém disse que gostaria de ser filmado não por mim, mas por Igor, skatista amador que o acompanhava, que já conhecia o estilo de sua *linha*, e que prontamente assumiu a câmera. Wagner perguntou-me se a câmera já estava ligada e disse ao rapaz: “Igor, só me segue aí! Tá filmando já. Só me segue”.

"Só me segue." Link:

<https://vimeo.com/119184971>

E foi justamente nos diálogos sobre o que gravar, e como gravar, que emergiram do campo concepções nativas interessantes sobre a prática dessa atividade associada a uma percepção específica do ambiente mediada pelo skate. Nas pistas ou nos trajetos percorridos na cidade, não é sempre e não é tudo que os sujeitos querem registrar ou que seja registrado. Na maioria das situações as pessoas pedem para gravar algo específico: uma manobra que dominam ou uma *linha* – que por sua vez é uma sequência de manobras articuladas com base em ritmo e fluidez característicos de uma estética do skate compartilhada pelos praticantes. E, nesse contexto, o uso da câmera de ação se colocou como possibilidade de abordar isso, registrando elementos técnicos dessas habilidades ligadas à execução das manobras e a percepção do ambiente pelo skatista a partir de suas possibilidades de ação que, nesse caso, estão dadas pelo skate.

Menciono aqui algumas ideias de MacDougall que foram uma inspiração no campo da antropologia visual e influenciaram grandemente minha pesquisa e a opção por fazer uma etnografia audiovisual. Para ele:

o encontro com as imagens visuais exige mais de nós do que a facilidade mental que a linguagem nos deu. Há uma especificidade e uma inflexibilidade nas imagens que desafiam nossos hábitos costumeiros de tradução e resumo. Ao considerar nosso uso de imagens, não adianta somente insistir que devemos melhorar nosso esforço de adaptá-las às regras da escrita

acadêmica. Isso conduziria apenas a maus compromissos. Caso pretendamos extrair novos conhecimentos do uso das imagens, eles virão em outras formas e por meios diferentes. (MACDOUGALL, 2009: 62)

Muitas das reflexões e preocupações levantadas por este autor têm a ver com o lugar do qual ele fala: o de alguém que vem tentando usar imagens numa disciplina acadêmica. Segundo ele:

imagens refletem pensamento e podem conduzir a ele, mas são muito mais do que isso. Estamos acostumados a considerar o pensamento como algo que se assemelha à linguagem [...], mas a nossa experiência consciente envolve muito mais do que esse tipo de pensamento. É composta de ideias, emoções, respostas sensoriais e imagens de nossa imaginação. O modo como usamos palavras frequentemente se torna uma receita enganosa de como fazer, usar e entender imagens visuais [...] (IBIDEM).

Assim, para ele, pensar nas imagens (contidas em pinturas, fotografias ou filmes) como uma linguagem em si é relacioná-las ao conceito de pensamento – o que negligenciaria outras formas pelas quais criamos nosso conhecimento. Nesse sentido, é importante reconhecer isso para que se possa “reexaminar a relação entre ser, pensar e saber e a natureza complexa do pensamento em si” (IBIDEM).

Para MacDougall, “nossa consciência de nosso próprio ser não é essencialmente uma imagem, é um sentimento. Mas nossa consciência do ser, a existência autônoma de quase tudo o mais no mundo envolve visão. Nós supomos que as coisas que vemos têm a propriedade de ser, mas a nossa compreensão disso depende de estender nossos sentimentos de ser para nossa visão.” (MACDOUGALL, 2009: 61). E, frequentemente, diz ele, uma das funções da ciência (como também da arte) é “ajudar a entender o ser de outros no mundo” (IBIDEM). Mas elas também, por sua vez, são dependentes de nossa prática diária de ver. Ao mesmo tempo que os significados impregnados nas coisas e pessoas guiam a nossa visão, eles também nos cegam, impedindo que vejamos certas coisas. Isso porque, segundo ele, nossa visão seria profundamente predeterminada: “muito do conhecimento que ganhamos por meio dela e dos demais sentidos e a forma como a dirigimos são

altamente organizados” (IDEM: 62-63) – tanto culturalmente quanto neurologicamente. Assim, continua ele, vemos “literalmente” (como seres humanos) mas também metafóricamente e linguisticamente (porque a percepção é moldada por significados culturais). E, assim, haveria sempre “uma tensão entre essas duas formas de ver e entre a nossa consciência de significado e de ser” (MACDOUGALL, 2009: 63).

Nesse sentido, quando MacDougall trata dos aspectos corporais das imagens e do fazer imagens, o foco de sua reflexão está no momento em que esses significados emergem da experiência, antes de serem separados dos encontros físicos. Nesse ponto, afirma ele, “o pensamento ainda está indiferenciado e preso à matéria e ao sentimento, numa relação complexa que geralmente se perde mais tarde, na abstração. Estou atento a essa fração de segundo de descobrimento, de conhecimento na origem do conhecimento” (MACDOUGALL, 2009: 61).

Segundo ele:

o significado é produzido por nossos corpos inteiros, não apenas pelo pensamento consciente. Vemos com nosso corpo, e qualquer imagem que façamos carrega a marca dele, ou seja, de nosso ser, bem como dos significados que pretendemos comunicar. Como produto da visão humana, o fazer imagens pode ser considerado por alguns como pouco além de uma visão de segunda mão ou substituta. Mas, quando observamos com propósito e quando pensamos, complicamos o nosso processo de visão enormemente. Nós o investimos de desejos e respostas elevadas. As imagens que fazemos se tornam artefatos disso. Elas são, em certo sentido, espelhos de nossos corpos, replicando o todo das atividades do corpo, com seus movimentos físicos, sua atenção que vai mudando de foco e seus impulsos conflitantes no sentido de ordem e desordem. Uma construção complexa como um filme ou uma fotografia tem uma origem animal. Imagens corporais não são apenas imagens de nossos corpos; elas são também imagens do corpo através da câmera e de suas relações com o mundo (MACDOUGALL, 2009: 63).

Apesar da possibilidade de estabelecermos um paralelo entre a

visão e o fazer imagens, temos que ter clareza de que, por mais que uma câmera seja direcionada, ela produz uma imagem que é independente de nossos corpos. A imagem material produzida por ela não passou por nossos corpos: apesar da marca de nossa mente e nosso corpo (expressa no enquadramento, no tema, etc.), a imagem material capta algo irreduzível, que escapa ao nosso controle – a vida em si. Assim, afirma MacDougall (idem: 65):

ao fazer filmes, estamos constantemente avançando nossas próprias ideias sobre um mundo cuja existência não deve nada a nós” e, nesse sentido, continua ele: “um bom filme reflete o jogo entre o significado e o ser, e seus significados levam em conta a autonomia do ser. [...] cineastas sábios criam estruturas em que ao ser é permitido viver, não apenas em vislumbres passageiros, mas em momentos de revelação ao longo de todo o trabalho. Elas formam suas próprias conexões acima e além de nossas intenções como cineastas. É por isso que é importante saber quando desistir e nossas interpretações para permitir que esses momentos se conectem e ressoem.

Para MacDougall (2009: 67), “o conhecimento visual (bem como outras formas de conhecimento sensorial) nos oferece um de nossos meios primários de compreender a experiência sentida por outras pessoas” (IDEM: 66) - e, nesse sentido, longe de poder ser associado ao conhecimento como significado, o conhecimento visual (ou sensorial de forma mais ampla) remete para um “conhecimento do ser”.

Em uma pesquisa como essa, que pretende explorar a questão das habilidades sensoriais envolvidas na prática do skate e na forma de inserção no ambiente dos praticantes pela mediação deste objeto/prática/forma de ver o mundo/cidade, as colocações de MacDougall foram um pano de fundo importante. Tal como mencionado, as imagens foram captadas não apenas por mim, mas por vários de meus interlocutores – que ora estavam segurando a câmera atentos a captar certos elementos em certos enquadramentos, ora estavam com a ela fixada a seus corpos (cabeça, pernas, etc.) ou skates.

A montagem/edição das imagens foi feita por mim, em momentos posteriores ao campo e o esforço foi no sentido de (nas palavras de MacDougall), “colocar o espectador numa relação específica com um tema e criar uma progressão de imagens e cenas para entendê-

lo, tanto quanto um músico produz uma progressão de notas e sequências” (IDEM: 67). Mas antes, as imagens tiveram que ser produzidas, e, nesse sentido, para além de minha montagem, e do que ela pretende comunicar, as imagens expressam uma forma de olhar – nesse caso, não só a minha, mas também a de meus interlocutores.

Assim nesse trabalho busquei investir na produção compartilhada de imagens em vídeo com os praticantes do skate, e também em montagens audiovisuais que permeiam o trabalho, para desenvolver a abordagem sobre a percepção corporal implicada através da prática com a imagem. O conjunto de vídeos disponíveis nos *hiperlinks* ao longo do texto estão ordenados paralelamente ao fluxo que busquei estabelecer na ordem escolhida para os capítulos da dissertação. A ideia é que sejam visualizados em meio à leitura do texto.

O skate, por sua vez, está sendo pensado neste trabalho como objeto que permite que as pessoas percebam/vivenciem o ambiente/cidade de forma específica.

Muitas das pesquisas já realizadas sobre a prática do skate focam nas sensações que constituem a experiência que o skatista vivencia na socialidade própria ao grupo (a sensação de liberdade ligada à prática do skate, possibilidades de expressão, a forma como se criam laços de pertencimento no interior do grupo, etc.). Mas o que procurei fazer em minha pesquisa foi explorar também a questão da percepção ligada à prática do skate na paisagem urbana, focando justamente na questão das habilidades perceptivas. Na pista ou em um trajeto percorrido no espaço urbano o skatista orienta-se e responde ao ambiente não apenas a partir dos estímulos visuais, mas também ele sente o trepidar das diferentes texturas do chão, bem como extrai informações da paisagem sonora. O próprio som gerado pelo atrito da roda do skate com o chão é uma referência que permite ao skatista ajustar sua posição nos diferentes movimentos que executa.

E, nesse sentido, os estudos sobre questões relativas às formas de percepção do ambiente foram fundamentais para a proposta da pesquisa aqui apresentada. São debates interdisciplinares, que remetem para diálogos travados entre diferentes campos científicos, tais como a antropologia, a biologia evolutiva, a psicologia cognitiva, entre outros – e que resultam em tensionamentos e reposicionamentos mútuos no interior desses campos do conhecimento.

Ingold é um autor que condensa muito desse debate interdisciplinar e que direciona-o para repensar a própria prática etnográfica. Para ele, a antropologia deveria deslocar o foco de estudos

dos sujeitos e de suas relações para a “vida” em si – que é pensada por Ingold como sendo os fluxos e linhas que ganham formas nos materiais que nos constituem a todos que fazemos parte do ambiente-mundo (conforme Steil e Carvalho, 2012). Ou seja: na proposta de antropologia de Ingold o pesquisador é desafiado “a experimentar o mundo desde o lugar de cada um dos seres materiais que condensam e atualizam a vida em diferenciadas e múltiplas formas que compõem o ambiente físico, estético e sensorial que o envolve” (IDEM: 11).

Ingold define a antropologia como sendo “uma filosofia com gente dentro” (idem: 10), ou como uma “filosofia [feita] do lado de fora” (INGOLD, 2015: 340). Nessa filosofia, afirma ele:

[...] a bibliografia de um livro oferece um guia pobre para as fontes reais de inspiração intelectual. Por que reconhecemos apenas nossas fontes textuais, mas não o chão em que pisamos, os céus em constante mudança, montanhas e rios, rochas e árvores, as casas nas quais habitamos e as ferramentas que usamos, para não mencionar os inúmeros companheiros, tanto animais não humanos quanto outros seres humanos, com os quais e com quem compartilhamos nossas vidas? Eles estão constantemente nos inspirando, nos desafiando, nos dizendo coisas. Se o nosso objetivo for ler o mundo, como eu acredito que deva ser, então o propósito de textos escritos deve ser enriquecer nossa leitura para que possamos ser melhor aconselhados pelo mundo e capazes de responder ao que está nos dizendo. (INGOLD, 2015: 11-12)

Com isso, ele está dizendo que o lugar do antropólogo não é no gabinete, mas fora dele. E não apenas no sentido de que ele deve fazer “trabalho de campo” da forma como esse é tradicionalmente pensado desde Malinowski: o que Ingold propõe é “o engajamento do pesquisador no ambiente-mundo, num exercício radical de participação no fluxo da vida, acompanhando seus traçados e linhas” (Steil e Carvalho, 2012: 10). Para ele, o pesquisador deve estar focado no presente e na atividade, e isso, por sua vez, faz com que os processos perceptivos em jogo funcionem como guias da comunicação e da aprendizagem – que seriam mecanismos “comuns à experiência de todos seres humanos e não humanos que, atravessados pelas forças

ativas no ambiente, criam suas formas de vida” (idem: 8).

A proposta de Ingold (2000) é “descer das alturas imaginárias da razão abstrata” e recolocar-nos em uma posição de engajamento ativo e contínuo com o ambiente. Com isso, seu objetivo seria substituir a velha dicotomia “natureza X cultura” – produto de uma certa trajetória do pensamento ocidental (Ingold, 1993) – por uma concepção de sinergia dinâmica entre organismos e ambiente.

São questões que Ingold coloca para a antropologia contemporaneamente, mas que já vinham sendo pensadas por outros autores. Segundo Steil e Carvalho (2012), se buscarmos as raízes do pensamento de Ingold na tradição filosófica acabaremos chegando a Merleau-Ponty e à fenomenologia e a interlocutores como Gibson e Bateson – com os quais, entre outras coisas, ele compartilha as críticas às dicotomias (percepção X representação; corpo X mente; mente X ambiente; indivíduo X sociedade).

Em sua obra *The perception of the environment* (2000), Ingold apresenta-nos uma concepção do ser humano como “um nexos singular de crescimento criativo dentro de um campo de relacionamentos desdobrando-se continuamente” (Ingold, 2015: 12), sugerindo também que:

[...] este processo de crescimento equivale a um movimento ao longo de um caminho de vida. Minha obra, desde então, tem sido amplamente dedicada a seguir as implicações desta sugestão. Ao fazê-lo, encontrei-me voltando sempre aos mesmos temas: a ideia da vida vivida ao longo de trilhas, ou caminhadas; a primazia do movimento; a natureza e a constituição do solo; as perspectivas divergentes da terra como solo de habitação e como planeta distante; as relações de terra e céu, vento e tempo; a fluidez e atrito de materiais; as experiências de luz, som e sentimento; o que significa fazer as coisas; desenhar e escrever; e contar histórias (IBIDEM).

Assim, em sua obra “Estar vivo: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição” (2015), Ingold segue fiel à sua proposta, e o principal argumento apresentado por ele é que “se mover, conhecer e descrever não são operações separadas que se seguem umas às outras em série, mas facetas paralelas do mesmo processo – aquele da vida mesma. É movendo-nos que conhecemos, e é movendo-nos também que

descrevemos” (INGOLD, 2015: 327). Segundo ele, as questões que abordamos enquanto antropólogos são filosóficas: “sobre o que significa ser um ser humano ou uma pessoa, sobre conduta moral e o equilíbrio entre liberdade e restrição nas relações das pessoas umas com as outras, sobre confiança e responsabilidade, sobre o exercício de poder, sobre as conexões entre linguagem e pensamento, entre palavras e coisas, e entre o que as pessoas dizem e o que fazem, sobre percepção e representação, aprendizagem e memória, vida e morte e a passagem do tempo, e assim por diante.” (IDEM: 340) Mas o fato é que, para ele, não abordamos essas questões de nossas poltronas, em nossos escritórios, mas as abordamos no mundo. E, nesse sentido, para Ingold, “[...] qualquer estudo *de* seres humanos deve ser também um estudo *com* eles” (IDEM: 341). E essa é a proposta de antropologia que inspirou a minha pesquisa e que resultou nas reflexões aqui apresentadas.

No capítulo 1 apresento uma breve revisão bibliográfica de trabalhos acadêmicos de diferentes áreas publicados recentemente sobre o skate (nos diferentes desdobramentos possíveis do tema) e um apanhado histórico sobre o seu surgimento e evolução (tanto da prática quanto do objeto em si). Apresento também uma descrição do “objeto” skate e dos estilos de prática (pois há diferentes modelos para diferentes estilos de prática, executados em diferentes locais e/ou suportes).

Uma ideia central deste capítulo é que na relação entre praticantes e diferentes ambientes o objeto (skate) emerge como o mediador e possibilitador de uma experiência única dentro das cidades.

No capítulo 2 o skate está sendo pensado como uma prática que conforma tanto uma forma específica de uso do espaço urbano (inscrita subjetivamente e corporalmente nos sujeitos) quanto dá forma a uma paisagem urbana onde isso é possível. A cidade está sendo pensada como um contexto no qual se desenvolvem práticas e formas de sociabilidade específicas, e, no caso de minha pesquisa, este capítulo procura explorar a dimensão das práticas e formas de sociabilidade ligadas ao skate, bem como entender qual é a paisagem urbana que emerge dessas práticas.

O capítulo 3 aborda mais a fundo a prática do skate no espaço urbano, bem como as percepções da cidade construídas a partir da mediação do skate. Ingold é a grande inspiração para a reflexão construída neste capítulo, juntamente com as contribuições de Gibson, que trabalha com a ideia de habilidades perceptivas – justamente um ponto que pretendi conectar com a prática do skate na paisagem urbana e, conseqüentemente, com a relação entre os praticantes e os lugares por

onde circulam – a maneira como interagem/reagem ao tecido urbano. Nesse sentido, o conceito de *affordance* proposto por Gibson foi um convite para uma reflexão sobre um sentir/vivenciar específicos de uma experiência ligada ao skate e que está apresentada no referido capítulo.

CAPÍTULO 1

Pensar o skate: objeto na prática

É possível dizer que existe uma crescente demanda social pela prática do skate. Segundo Brandão e Honorato (2012), dados de uma pesquisa feita pelo Instituto Datafolha em 2010 indicam que no Brasil existem cerca de 3.860.000 skatistas – um número significativo e que resulta em um grande relevo midiático, haja visto os programas de televisão, filmes e campanhas publicitárias em torno da prática que está associada não apenas ao universo esportivo, mas também a um certo estilo de vida, uma estética, comportamentos e modos de sociabilidade específicos.

De acordo com Brandão e Honorato (idem), nos últimos anos vários trabalhos acadêmicos foram produzidos sobre o tema, em diferentes áreas do conhecimento: sociologia, antropologia, educação física, etc.

É o caso do trabalho de Brandão (2012), que retoma os momentos iniciais da prática do skate no Brasil. Partindo do viés da História do Esporte enquanto um domínio historiográfico e da análise da revista Pop, publicada pela editora Abril entre os anos de 1972 e 1979, ele procura problematizar o modo como o surfe foi influenciando a formação de um “surfe de asfalto” que, a partir de meados da referida década, passou a ser mais conhecido no país como “skate”.

Segundo ele,

Foi durante a década de 1970, em plena ditadura militar, que os esportes praticados à maneira californiana³ começaram a seduzir, muito mais que nas décadas anteriores, uma quantidade significativa de jovens no Brasil. Vistos como um misto de lazer e aventura numa época marcada por um maior controle social e comportamental, tais atividades ofereciam aos seus praticantes uma alternativa para manifestar excitações em público [...] e um certo antídoto para as tensões resultantes do esforço contínuo de autocontrole e restrições sociais (BRANDÃO, 2012: 17).

3 Segundo o autor, a referência aqui é a atividades como o próprio surfe e o skate, mas também body-board, vôo-livre, entre outras.

Os anos 1970 foram uma época de acelerada urbanização e crescimento populacional em cidades como o Rio de Janeiro e São Paulo. Nesses espaços urbanos, diversas atividades despontaram como forma de lazer entre os jovens. Segundo Brandão (ibidem), nessa época o skate (e outras modalidades “californianas”) era percebido como uma modalidade esportiva que possibilitava aos seus praticantes “a chance de explorarem movimentos e técnicas corporais antes desconhecidas, impondo novos desafios e limites simbólicos ao corpo”⁴.

No contexto da época, a publicação analisada por ele – a revista Pop⁵ – se destaca como uma mídia em diálogo com os valores e anseios da juventude. No Brasil, ela teria sido o primeiro veículo da mídia impressa a retratar uma noção internacionalizada de juventude – associada ao rock, à moda, ao lazer e aos esportes californianos. Em suas páginas, podemos encontrar as primeiras tentativas de formulação de uma linguagem identificada com interesses juvenis e também os primeiros registros do processo inicial de concepção de produtos midiáticos que passaram a possuir na juventude um consumidor em potencial (BRANDÃO, 2012).

Segundo o autor,

do ano de 1975 a 1976, o skate apareceu na Pop como uma derivação do surfe e com uma identidade pouco expressiva, perfazendo um período que podemos caracterizar pela divulgação do “surfe de asfalto”. Posteriormente, do final de 1976 – mas principalmente a partir de 1977 – até o término da revista, o skate passou a ser retratado com uma maior autonomia em relação ao surfe, sendo apontado como um esporte com peculiaridades próprias. O início da construção das pistas de skate, dos campeonatos e do recém inventado profissionalismo na categoria ajudam a explicar essa mudança (BRANDÃO, 2012: 19).

4 É interessante lembrar que, tal como colocado por Santanna (2008: 64), “desde o começo da década de 1960 até os dias atuais, a construção de si, incluindo o corpo e os sentimentos que nele se expressam, passou a ocupar um lugar central na cultura de massas”.

5 Inicialmente a revista chamava-se “Geração Pop”, sendo que a partir da edição de número 32 passa a se chamar apenas “Pop”.

Da análise da revista em questão, outro ponto de destaque é o fato de que as primeiras reportagens publicadas acerca da prática do skate indicam que a construção dessa atividade esteve muito associada ao surfe e a um perfil de juventude entregue aos prazeres do corpo. De acordo com Brandão (idem: 23), uma matéria da edição da revista Pop de janeiro de 1974 dizia o seguinte: “ a nova onda é o surf [sic] de rua” (numa referência à prática do skate).

Nessa época, as matérias não faziam muita referência à manobras específicas de skate: ao que tudo indica, no início os praticantes apenas “deslizavam” com os carrinhos, e os nomes das posições do skate eram os mesmos do surfe. Para Brandão, essa relação com o surfe foi positiva para o skate no início de sua inserção no Brasil e mesmo para o seu processo de “esportivização”⁶. Segundo ele, entre 1976 e 1977,

diversos elementos começaram a caracterizar o skate como uma atividade em constante ascensão no país e em vias de se tornar um esporte, o que foi gerando uma modificação nas representações que o percebiam como uma derivação do surfe para, aos poucos, perceberem-no como uma prática com uma certa autonomia e identidade (IDEM: 27)

Ele menciona uma matéria da revista Veja de novembro de 1976 que falava do aumento do número de praticantes (aproximadamente 4000 na época) e realização do primeiro campeonato nacional de skate, no Rio de Janeiro, que teria contado com a participação de cerca de 300 competidores de diferentes locais do país (São Paulo, Belo Horizonte, Brasília, etc.).

Além dos campeonatos, outros elementos teriam contribuído para impulsionar a prática do skate: marcas e lojas especializadas, de um lado, e a construção das primeiras pistas⁷, de outro.

A partir de 1978, afirma Brandão, as matérias sobre skate publicadas na Pop já não fazem mais referências ao surfe.

[...] da segunda metade da década de 1970 em diante, seguramente ocorreu um processo de

6 Brandão usa esse termo para se referir ao processo de transformação de práticas corporais em atividades de competição.

7 Segundo Brandão (2012), na cidade do Rio de Janeiro a primeira pista foi construída em 1976. Em São Paulo, em 1977.

transformação na prática do skate que paulatinamente passou a legitimá-la como uma nova e promissora atividade esportiva, criando toda uma demanda por produtos e, com o tempo, os primeiros indícios para a formação de um “campo esportivo”, isto é, um mercado de interesses formado por técnicos, equipes, jornalistas, juízes, associações, federações, publicações especializadas, etc. (IDEM: 31).

De qualquer forma, Brandão destaca um ponto interessante em sua pesquisa: diferentemente dos esportes tradicionais, essas novas atividades – como o surfe e o skate – não contavam com regras fixas, técnicas pré-determinadas e treinadores. E isso, segundo ele, daria aos praticantes – em sua maioria jovens – a sensação de uma maior liberdade. Eram práticas que fugiam ao controle e disciplina associados a vários esportes, e que, portanto, permitiam a seus praticantes certas liberdades.

Brandão faz menção ao fato de que uma série de aspectos ligados a essas práticas passaram a ser percebidos como “estilos de vida”, e ainda ao fato de que os usos do corpo que se formaram a partir dessas novas práticas culturais acabaram por se constituir enquanto práticas de subjetivação por gerarem certas sensibilidades e oportunidades de criação – ou para usar o termo de Herrera (2009 apud Brandão, 2012), um novo *sensorium*.

Assim, é preciso destacar que já naquela época ficava claro que o skate não é apenas um esporte, mas de fato uma prática cultural, um estilo de vida. Muitos dos que o praticam não se pautam pela lógica do esporte. E esse seria um fator importante para entendermos a permanência dessa prática entre os jovens há várias décadas. Ele é uma possibilidade de expressão corporal, mas também estética, ideológica, etc.

No documentário “*Dirty money – uma geração que transformou o skate no Brasil*” (2010)⁸, Vianna e Karaicho retratam a cena do skate no país nos anos 1980 e 1990. O documentário traz depoimentos de vários skatistas dessa geração (o próprio Vianna, Bob Bunsquist, Márcio Tarobinha, Newton Neves, entre outros) e, justamente, um ponto que se destaca é a questão de que o skate não é

8 Documentário disponível no link:
<https://www.youtube.com/watch?v=UiupIzDJUK0>

visto simplesmente como um esporte ou atividade física, mas como uma cultura urbana, um movimento social com conexões com a música, a arte gráfica, entre outras manifestações artísticas/estéticas.

Um ponto importante que gostaria de destacar também é que, em certo sentido, as pistas (ou *skateparks*) que começam a ser construídas a partir do momento em que a prática do skate ganha força seriam uma forma de organizar o espaço para uma atividade que antes era praticada nas ruas. Se por um lado a construção das mesmas demonstra que passa a haver um número significativo e cada vez maior de praticantes, justificando o emprego de verbas públicas para a construção de locais destinados à prática do skate, por outro isso seria uma forma de destinar locais específicos para isso, evitando que equipamentos urbanos como escadas, corrimãos, etc. tenham seu uso “subvertido” - o que, em muitos casos, é considerado “vandalismo”. Esse ponto é discutido em outro trabalho recente sobre o skate, ainda que não seja seu foco: a pesquisa de Machado (2012) sobre a sociabilidade no “pedaço skatista” – que, segundo ele, seriam os *skateparks*.

A análise de Machado sobre sociabilidade parte de um exercício de estranhamento dos skatistas enquanto grupo tido como familiar no nosso contexto urbano. Remetendo a Velho (1997), Machado chama a atenção para o fato de que dizer que estamos “familiarizados” com os skatistas não implica automaticamente que conheçamos de fato esse grupo. Inclusive, segundo ele, haveria muitas diferenças internas sob o rótulo de “skatista”, que não são (re)conhecidas pela maioria das pessoas, que tendem a ver como homogêneo um “corpo social” que, na verdade, é diferenciado internamente.

Além das diferenças entre os praticantes (estilos, comportamentos, etc.) haveria também diferentes modalidades ligadas à prática do skate em si: vertical, *downhill*, *street skate*⁹ – sendo que em sua pesquisa ele opta por etnografar a modalidade *street*.

Segundo Machado (2012: 66),

os streeteiros, como se denominam os skatistas praticantes dessa modalidade, estão em constante contato com a paisagem urbana a qual utilizam, dando novos significados a certos locais que se tornam obstáculos onde se realizam, sobretudo, as

9 Mais adiante neste trabalho as modalidades serão retomadas e descritas em mais detalhes.

manobras. No entanto, a utilização do espaço público pelos skatistas nem sempre é aceita e, com isto, constantemente surgem tensões e conflitos em torno de seu uso.

Assim, também no trabalho de Machado a construção dos *skateparks* – espaços onde se localizam as pistas de skate, e que contariam também com outros equipamentos/estruturas urbanas (banheiros, arquibancadas, lanchonetes, etc.) – é pensada como uma forma de solucionar tensões e conflitos. É interessante mencionar que, segundo ele, o fato de existirem as pistas não impede que os skatistas continuem andando/praticando nas ruas. Ele destaca inclusive que os discursos e representações construídos pelas revistas e os vídeos especializados dão muito destaque para a prática do skate nas ruas, geralmente publicando imagens de manobras realizadas em equipamentos urbanos.

Por outro lado, haveria a questão de que é nas pistas (ou *skateparks*) que acontecem a maior parte dos campeonatos. E Machado destaca que atualmente as reivindicações para a construção de *skateparks* junto aos órgãos públicos (prefeituras, secretarias, etc.) parte dos próprios skatistas.

Machado está analisando a questão da sociabilidade no interior do grupo mais amplo “skatistas” a partir dos campeonatos de skate realizados em pistas¹⁰. No caso da pesquisa dele, onde o recorte remete para a modalidade *street*, as pistas seriam como “ruas artificiais”, pelo fato de que os obstáculos que as compõem simulam alguns equipamentos urbanos como escadas, corrimãos, bancos, bordas, inclinações, etc.

Seu interesse (Machado, 2012) estaria focado nas redes de relações entre os skatistas – “[...] atores sociais cuja vida cotidiana transcorre na paisagem da cidade [...]” (MAGNANI, 2000: 49).

Tal como destacado no trabalho já comentando de Brandão (2012), Machado também destaca que:

Nos últimos tempos, o skate ganhou demasiada visibilidade, de tal modo que até mesmo grandes emissoras de TV do país passaram a dar-lhe

10 Outro critério utilizado por ele para definir o recorte da pesquisa é que os campeonatos etnografados envolvessem a participação e/ou presença de skatistas de diferentes cidades e regiões.

espaço considerável em suas programações. Esta espetacularização o levou (e ainda leva) a ganhar mais adeptos, em especial o público jovem, atraído por um esporte alternativo que propicie a experiência de novas sensações. Com a consolidação de um mercado voltado especialmente para o skate, tanto a iniciativa privada quanto a pública passaram a investir em eventos para os seus praticantes, buscando diversos fins, lucrativos, sociais ou políticos (MACHADO, 2012: 67).

Nos anos 2000, segundo ele, teria havido um notável crescimento no número de campeonatos e circuitos¹¹ realizados, que atraem a presença de um considerável número de competidores e de espectadores.

Um ponto interessante que emerge da descrição de Machado sobre os campeonatos de skate por ele etnografados é que a premiação e o prestígio ligado à vitória obtida em um campeonato não são os fatores mais estimulantes ou a razão principal para a participação das pessoas. Outros interesses e objetivos estariam envolvidos: “[...] rever velhos amigos, fazer novos, ver e ser visto, aprender novas manobras e compartilhar experiências no universo deste grupo urbano” (IDEM: 69). Ou seja: além da questão da competição, os campeonatos seriam ocasiões para os skatistas “trocarem experiências, conversarem sobre diversos assuntos, atualizarem os códigos [...]” (IDEM: 71). E através dessa interação, eles compartilham sentimentos, valores e experiências coletivas.

Outro ponto interessante é a diferença constatada por ele entre um “nós” (os skatistas) e os “outros” (outras pessoas e grupos que não praticam o skate). Num campeonato, afirma Machado, os skatistas estão entre os seus iguais.

Mas voltando a um ponto já indicado anteriormente: há também a questão da diferenciação dentro do grupo “skatistas”, que se subdivide em vários subgrupos que organizam formas de sociabilidade entre os praticantes. O pertencimento a estes subgrupos seria bastante dinâmico e mesmo transitório, podendo também haver sobreposições (pertencer a mais de um subgrupo ao mesmo tempo).

Machado (2012) destaca formas de sociabilidade que podem ser

11 “Circuito”, aqui, refere-se a uma série sucessiva de campeonatos, ao longo dos quais são computados pontos para um ranking geral/final.

orientadas tanto com base no *ethos* do grupo, como a partir de preferências musicais e estéticas. Haveria também a possibilidade de orientações ligadas à categoria disputada na competição, tempo de prática do skate, idade e gênero. Ou seja: há características e/ou valores compartilhados dentro da categoria mais ampla (skatistas) e os subgrupos remetem para características mais restritas, ou seletivas.

Segundo Machado, um dos aspectos ligados às formas de sociabilidade que articulam os praticantes do skate estaria ligado a gosto musical. Com relação a isso, ele retoma a questão de que o skate não surgiu isoladamente em um dado contexto, e que seu crescimento e difusão no meio urbano esteve vinculado/articulado com outras práticas culturais, com gostos, estilos e comportamentos. Um desses pontos de articulação seria com a música – ou com certos estilos musicais. Segundo ele, a preferência musical seria um referencial identitário importante no universo do skate. A preferência musical pode não determinar, mas com certeza influencia o skatista a adotar um estilo que se expressa, sobretudo, na sua forma de vestir e de se portar. Ele teria identificado três categorias nativas com base no gosto musical dos skatistas em sua observação: skatepunks (punk rock), gangueiros (rap) e rastas (reggae)¹².

Outro aspecto que pode articular praticantes em subgrupos mais específicos seria aquele ligado às categorias que organizam as competições. As categorias nas quais se encaixam os participantes de um campeonato de skate têm a ver com a idade, o tempo de prática e o nível técnico. Segundo Machado, quanto mais alta a categoria, mais restrito o grupo se torna. Os skatistas dessas categorias mais avançadas vivenciam a prática do skate há mais tempo, e, em muitos casos, acabam por fazer dela um estilo de vida.

O gênero seria também uma forma de articular grupos (meninas e meninos), mas o autor não chega a desenvolver muito esse ponto.

Machado ainda retoma a ideia de “pedaço” a partir de Magnani (2000: 32) – o pedaço definido como um espaço demarcado que “torna-se ponto de referência para distinguir determinado grupo de frequentadores como pertencentes a uma rede de relações” – para se referir aos *skateparks*.

12 Gostaria de mencionar que o que emerge de minha pesquisa de campo é que a música não só tem a ver com elementos de identidade dentro do grupo e de contraste com outros grupos, mas que também ela também “embala” o *rolê*, imprime um ritmo nas linhas executadas, na *sessão*... Isso será abordado nos capítulos 2 e 3.

Neste *pedaço* skatista, a sociabilidade se dá a partir de relações mais específicas, com base em gostos e práticas comuns por parte daqueles que ali estão e também pelo cumprimento de certas normas e etiquetas. E também neste local os skatistas demarcam a diferença, constroem e afirmam regras de convívio e de identificações; reforçam laços de confiança, respeito e amizade; e estabelecem fronteiras simbólicas e, até mesmo, espaciais com outros grupos juvenis. [...] Estar junto de outros skatistas naquele local significa pertencer a um agrupamento que pressupõe o cumprimento de determinadas regras que garantem certa proteção. [...] São as práticas coletivas dos skatistas no skatepark que fazem deste pedaço um ponto de encontro para jovens em busca das mais diversas experiências. Contudo, as relações não se esgotam neste espaço: estes jovens estão em contatante interação com a dinâmica urbana e suas relações extrapolam os limites físicos do skatepark, através das suas participações em um circuito¹³ (MACHADO, 2012: 80-81).

Tal como mencionado anteriormente, minha pesquisa começou com um interesse pela sociabilidade também, mas que se deslocou para a questão da percepção, da relação com o ambiente mediada pelo skate, pela questão das habilidades envolvidas na prática do mesmo. Mas antes de chegar nisso, passou pela ideia de “circuito”, tal como colocada por Magnani, que me permitiu elaborar algumas questões /conexões com o que no skate é chamado de *rolê*. Isso será abordado no capítulo 2.

Vários pontos sobre o skate levantados nos trabalhos de Brandão e Machado, comentados acima, se cruzam com outros trabalhos recentes e de áreas diferentes do conhecimento, como o design. É o caso do trabalho de Aguiar (2012) sobre o design gráfico da indústria do skate. Segundo este autor, desde o fim da década de 1970, quando começa a emergir um perfil próprio dos skatistas, é possível notar uma conexão muito forte entre o skate e as artes gráficas e a música – uma ligação que, na opinião dele, não é possível encontrar de modo tão intenso e difundido em outras atividades esportivas.

13 “Circuito”, aqui, faz referência a Magnani (2005).

Para ele, isso seria evidenciado através de aspectos como a decoração personalizada e artesanal que alguns praticantes aplicam em seus skates, bem como através das identidades visuais elaboradas por/para as empresas desse mercado, que lançam mão de uma simbologia complexa e típica desse universo. Dessa forma, a pesquisa de Aguiar teve o propósito de identificar quais eram as particularidades dessa linguagem do design gráfico aplicadas à indústria do skate e que tipos de ideias e conceitos esse design específico se propõe a traduzir. Para isso, ele parte do contexto em que essa linguagem teria sido criada, buscando, a partir de suas origens, propor caminhos para entendermos seus desdobramentos, bem como construir uma compreensão mais ampla dessa linguagem que, segundo ele, “seria marcada pela escolha de símbolos e estilos artísticos escolhidos para traduzirem visualmente o perfil dos praticantes de skate e servirem de elemento de identificação entre eles” (AGUIAR, 2012: 113). Mas um ponto em especial teria chamado a atenção dele: a diversidade de elementos e temas encontrados nos designs gráficos aplicados aos shapes e demais acessórios. Para quem olha “de fora”, inclusive, alguns desses elementos e temas parecem não ter nenhuma relação direta com o skate. E são justamente essas relações entre certos elementos e temas e a identidade ou atitude ligada ao skate que ele procura explicitar em sua pesquisa, situando a especificidade dessa linguagem aplicada ao design a partir de um contexto mais amplo – histórico e cultural.

Nesse sentido, ele também retoma a questão de que o surgimento do skate é contemporâneo de vários movimentos da contracultura surgidos nos anos 1960 e a conexão dessa prática com outra: o surfê. Mas logo em seguida destaca que o skate desenvolveu uma trajetória própria e que os skatistas tornaram-se “uma das grandes tribos urbanas pós-modernas”¹⁴ (IDEM: 114). Um número cada vez maior de pessoas teria se articulado em torno da prática dessa atividade, e isso teria resultado “[...] numa cultura particular que envolve, entre outras coisas, arte, música, moda e política, de uma maneira que em geral não se encontra em outros esportes” (IBIDEM).

Outro ponto abordado por ele e também destacado por outros autores aqui comentados é a questão de que, por conta da conjuntura em que surgiu, e pelo aspecto incomum e perigoso de sua prática, o skate sempre foi encarado com desconfiança por setores mais conservadores da sociedade. Segundo ele, trata-se de um “esporte urbano” praticado

14 Ele também usa o termo “cultura urbana” para se referir aos skatistas.

principalmente (ainda que não exclusivamente) nas ruas – em locais públicos ou não. E isso causaria certo incômodo e eventuais danos ao patrimônio, contribuindo para a intolerância em relação à prática e mesmo para a proibição da mesma em certos locais e períodos (durante a gestão do prefeito Jânio Quadros, na década de 1980, a prática do skate teria sido proibida na cidade de São Paulo, por exemplo). Mas, na opinião de Aguiar, essa imagem de “maldito” ou “marginal” não é de todo negada pelos skatistas, estando, inclusive, refletida na linguagem da indústria voltada para o segmento.

Sobre essa indústria/mercado específico, ele menciona que em muitos casos as pessoas que trabalham nas empresas desse segmento – incluindo os designers gráficos – geralmente também são skatistas. Ou seja: os produtores em muitos casos seriam também consumidores.

Aguiar acredita que, justamente pelo skate ser uma prática que se desenvolve no ambiente urbano, as atitudes e valores marcantes dessa “tribo” ou “cultura” advêm das influências recebidas desse ambiente no cotidiano de sua prática, dos fatos e situações aí vivenciados e do contato com outros grupos, ou “tribos”, como os punks e a cultura hip-hop – também considerados outsiders. Segundo ele, “as ruas oferecem uma infinidade de situações que certamente têm sua parcela de influência nos skatistas” (AGUIAR, 2012: 118).

Mas retomando a questão da particularidade da linguagem do design gráfico aplicada pela indústria aos produtos ligados a esse segmento: Aguiar acredita que essa linguagem, que teria começado a se desenvolver no início da década de 1980, faz alusão a todo tipo de situação pela qual os skatistas passam ou já passaram, exprimindo-se em:

elementos gráficos agressivos, derivados da influência punk ou que se referem à própria agressividade do esporte; outros que aludem ao hip-hop; menções à má-fama atribuída aos skatistas; uso de ícones da cultura popular e apropriação e reprodução de estilos e trabalhos – artísticos ou de design – já existentes, resultado da assimilação da grande quantidade de informações recebida pelos praticantes de skate enquanto estão nas ruas (IDEM: 119-120).

Segundo Aguiar, os trabalhos criados na indústria até o final de 1970 não apresentavam um design que se diferenciava daquele aplicado

a outros produtos de caráter esportivo ou voltados para a juventude. Assim, a decoração artesanal que passa a ser aplicada aos skates pelos próprios praticantes pode ser considerada como um marco inicial para o surgimento da referida linguagem e de uma estética visual específica. Os Z-Boys¹⁵ teriam sido os pioneiros nesse sentido. De acordo com ele, a decoração dos skates desses jovens refletiam aspectos de cotidiano vivenciado por eles em Dogtown, uma área decadente de Venice, na Califórnia, frequentada por artistas, usuários de drogas, surfistas e *hippies* e habitada por pessoas de diferentes culturas (imigrantes latinos e de outros lugares).

Aguiar destaca o trabalho de Wes Humpston, morador de Dogtown e ligado aos Z-Boys, e que desde adolescente fazia nos seus shapés e nos de seus amigos:

[...] desenhos cujas influências vinham, além do surfe, dos símbolos encontrados nas jaquetas dos motoqueiros, das pinturas em *pinstripping* dos carros *hot rods*, das histórias em quadrinho *underground* (do desenhista Robert Crumb, por exemplo) e de terror, filmes de ficção científica, do trabalho de artistas como Ed “Big Daddy” Roth e Rick Griffin – envolvidos também com bandas de rock –, e do grafite das gangues que habitavam a região onde moravam (AGUIAR, 2012: 121).

15 “Z-boys” é uma abreviação para *Zephyr Competition Team*: um grupo de jovens de Santa Mônica, Califórnia, que formavam uma equipe de skate e que, nos anos 1970, revolucionaram a prática desse esporte, impondo um estilo mais agressivo e ousado e criando boa parte das manobras aéreas e de deslizamento que servem de base para o skate vertical até hoje, além de serem ícones do tipo de atitude e estilo adotados desde então pelos skatistas.



Montagem 1: Desenhos feitos por Wes Humpston diretamente nos Shapes, 1970. Fonte http://www.bulldogskates.com/gallery_bds1.htm

Posteriormente, em 1978, Humpston e um membro da equipe dos Z-Boys, Jim Muir, fundariam a Dogtown Skateboards, uma empresa que produzia pranchas (shapes) para skate e que passou a reproduzir esse tipo de desing gráfico em série, chamando a atenção de outros fabricantes para essa estética.

Aguiar (idem: 125) destaca também a influência do movimento punk no surgimento de um estilo característico do design gráfico relacionado ao skate na primeira metade dos anos 1980. Segundo ele, o punk traria para o universo do skate “[...] uma estética pesada, baseada no 'faça você mesmo' e, conseqüentemente, no improvisado, utilizando colagens, xerox de artes e tipologias feitas à mão [...] e faz uso de elementos visuais que podem ser hostis e chocantes, ou que façam referência às ideias do movimento, como os protestos e a falta de perspectiva”. Nessa conjuntura, continua ele, “o design gráfico ligado ao skate finalmente começa a apresentar peculiaridades e pode ser considerado um meio de expressão e identificação dos praticantes desse esporte” (IDEM: 126).

Na segunda metade dos anos 1980, quando o skate vive um período de grande popularidade, Aguiar destaca a influência dos skatistas profissionais no design gráfico da indústria do skate, que passa

a produzir pranchas (shapes) e outros acessórios (camisetas, tênis, etc.) que levavam a assinatura deles (essas peças são conhecidas como *pro models*).



1



2



3



4



5



6



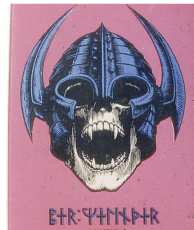
7



8



9



10

Montagem 2: Shapes 1980

referência do skatista que lhe dá nome, refletir sua personalidade. O conteúdo do design pode trazer elementos que façam alusão à sua origem (como o lugar de onde vem, por exemplo), seu nome ou apelido, preferências, aversões, ou qualquer outro motivo pelo qual ele seja reconhecido (AGUIAR, 2012: 129).

Montagem: 2

Fig 1: modelo Sims Pharaoh, Ilustrador e Designer: Andy Takakjian 1987.

Fig 2: modelo Brand-X Weirdo, Ilustrador e Designer: Bernie Tostenson 1984.

Fig 3: modelo Santa Cruz Rob Roskopp, Ilustrador e Designer: Jim Phillips 1984. Skatista: Rob Roskopp.

Fig 4: modelo Tracker Dan Wilkes, Ilustrador e Designer: Garry S. Davis 1986. Skatista: Dan Wilkes.

Fig 5: modelo Zorlac Big Boys, Ilustrador e Designer: Pushead, Tim Kerr, & Randy "Biscuit" Turner 1984.

Fig 6: modelo Santa Monica Airlines Natas Kaupas, Ilustrador e Designer: Chri Buchinsky 1987.

Skatista: Natas Kaupas.

Fig 7: modelo Santa Monica Airlines Natas Kaupas, Ilustrador e Designer: Jimbo Phillips 1989.

Skatista: Natas Kaupas.

Fig 8: modelo Vison Tom Groholski, Ilustrador e Designer: Tom Groholski & Marty Jimenez 1986. Skatista: Tom Groholski.

Fig 9: modelo Plan 9 Misfits, Ilustrador e Designer: Glenn Danzig 1986.

Fig 10: modelo Powell Peralta Per Welinder, Ilustrador e Designer: V. Courtlandt Johnson 1984.

Skatista: Per Welinder.

Fonte: <http://www.complex.com/sports/2012/10/the-25-best-skateboard-decks-from-the-80s/>

O estilo gráfico de alguns desses *pro models* teria feito mais sucesso que outros e, segundo o autor, o estilo estético dos modelos mais bem-sucedidos no mercado serviram de inspiração para a produção de outros, com o mesmo tipo de arte, “o que se repetiu até que esses

estilos estivessem assegurados como objeto típico do design gráfico ligado ao skate” (IDEM: 130).

Outro fato importante a ser destacado a ser destacado a respeito nessa época (segunda metade dos anos 1980) para a consolidação de um estilo de design gráfico ligado ao skate foi, segundo Aguiar, a “revelação” dos skatistas profissionais que também são artistas. Ele não está se referindo àqueles que são designers ou artistas por formação, mas a alguns skatistas que já eram conhecidos internacionalmente quando seus trabalhos artísticos foram reconhecidos pelo grande público, como Mark Gonzales, John Lucero, Neil Blender e Ed Templeton.

No final dos anos 1980, Aguiar menciona a emergência de novas e pequenas empresas no segmento do mercado ligado ao skate, cujos proprietários em muitos casos eram skatistas atuantes, que estavam convivendo diretamente com seu público-alvo e assim conheciam melhor os interesses dele. Com o objetivo de representar o cotidiano da prática desse esporte, típico do ambiente urbano, os designs passaram a assimilar elementos da cultura popular (como os estilos das histórias em quadrinhos e dos desenhos animados), bem como expressar a correlação do skate com outros movimentos e práticas ligados à juventude e ao ambiente urbano, como o hip-hop e um de seus desdobramentos: o grafite.

As referências ao hip-hop no design gráfico skatista aparecem na forma de mais uma incorporação de símbolos da cultura de massa, que se dá com o uso dos mesmos elementos gráficos aproveitados pelo movimento, às vezes adaptados para fazer relação com o esporte: letras e artes peculiares do grafite, retratos de cena do cotidiano urbano [...], personagens vestidos como rappers ou jogando basquete... A associação mais evidente, no entanto, provém da intolerância com o skate – a proibição do esporte em lugares públicos e o preconceito sofrido por seus praticantes, da mesma maneira que o movimento hip-hop [...] também é alvo de coações. Para se manifestar contra essa opressão, os skatistas recorreram à ironia e ao bom humor em seus designs, sem deixar de lado a atitude insurgente (AGUIAR, 2012: 134).

Nos anos 1990, surge uma nova especificidade no design

gráfico ligado ao skate: a apropriação indébita (ou contrafação) de trabalhos já existentes, que segundo o autor teria começado com o uso de personagens famosos (reproduzidos em sua forma original ou de um modo subvertido) e se desdobrado no uso de logomarcas, designs e obras de arte ilustres.

Ao percorrer esse caminho onde procura mapear ao longo do tempo influências e estilos presentes no design gráfico aplicado ao skate (o objeto em si, mas também outros produtos voltados para esse segmento), Aguiar afirma que podemos ficar com a impressão de que a fundamentação do conteúdo gráfico nesses objetos é tão variada que qualquer manifestação visual parece ser válida. No entanto, continua ele, isso seria reflexo da inventividade presente na prática do skate e que acabou transferida para a sua linguagem visual – uma linguagem que, na opinião dele, procura expressar insurgência e independência por meio de uma pluralidade estilística, e que reflete a forma como o skate se insere e relaciona com o universo urbano.

Outro trabalho interessante (esse feito dentro do campo das ciências sociais) é o de Olic (2012) sobre as dimensões do risco na prática do skate.

Inicialmente, destaco que ele explicita desde o início sua posição de “skatista-pesquisador” (idem: 89). Seu objetivo é investigar “como o skatista se torna um agrimensor de seu próprio corpo, isto é, como ele mensura a sua prática – e a busca da experiência limite – por meio de uma experiência carnal (WACQUANT, 2002) na qual diagnóstica, avalia e cria a ação praticada com o skate” (IBIDEM).

Assim, ele está interessado nas técnicas corporais (no sentido empregado por Mauss) empregadas na prática do skate, onde elas adquirem, segundo ele, um caráter de tradução de uma manifestação cultural específica, detentora de uma expressão simbólica cujo elemento central seria a radicalidade. Estas práticas corporais estariam ainda ligadas à construção de um estilo de vida específico dos skatistas dentro da metrópole – ou do ambiente urbano.

E ao voltar seu interesse para as técnicas corporais ligadas ao skate, ele procura justamente entender “como ocorre o movimento de *incorporação* e aprendizado da prática do skate” (IBIDEM). E novamente remetendo a Mauss, ele fala de uma “pedagogia do movimento”, no qual o skate se torna um instrumento que o jovem utiliza na construção sociocultural de seu corpo.

O ato de andar de skate estaria longe de ser algo inato e, como qualquer outro esporte (ou técnica corporal), deve ser aprendido,

treinado e aprimorado. Segundo Olic, seu aprendizado estaria cercado de um caráter lúdico e, seja qual for a modalidade que será futuramente escolhida pela praticante, o ponto inicial – que permite ao sujeito a “incorporação” do skate ao seu corpo – é aprender a se equilibrar em cima do skate e ser capaz de dar as primeiras “remadas” (dar impulso com um dos pés para adquirir velocidade). No entanto, afirma ele, para fazer isso a pessoa terá que encarar um desafio que permeia toda a prática do skate: “transformar o risco do acidente e da conseqüente possibilidade da quebra do corpo em motivação para a sua prática” (OLIC, 2012: 90). Vencer esse desafio inicial levaria à produção de um “corpo adrenalizado” (IDEM), que seria um pré-requisito para a inserção no universo dos esportes radicais.

Assim, experiências negativas durante esse período de aprendizagem (como quebrar alguma parte do corpo) poderiam limitar ou inibir o desenvolvimento de certas potencialidades nos sujeitos, impedindo a incorporação da “radicalidade” (IBIDEM) necessária e presente na prática do skate.

Olic também faz referência a Bourdieu, e seu conceito de “estilo de vida”: a prática do skate não estaria ligada apenas aos aspectos físicos da mesma, mas à inserção da pessoa num modo de vida específico que, ainda que seja particular do skate, está longe de ser uniforme e homogêneo¹⁶. Segundo ele, o skate seria uma prática de fronteiras muito fluídas, cujo universo simbólico é constituído no diálogo com outras manifestações culturais e esportivas (como o surfe, o hip-hop, o punk, etc.¹⁷) – o que, por sua vez, abriria espaço para a construção de uma pluralidade de estilos e tendências no interior desse universo do skate. Assim, afirma ele, na medida em que uma pessoa começa a andar de skate, ela “passa a produzir não apenas manobras, mas uma estética dos gestos e movimentos que carregam consigo marcas da pluralidade e da fluidez existente no estilo de vida skatista” (OLIC, 2012: 94).

Um outro ponto abordado por Olic remete ao fato de que, segundo ele, não haveria nenhum pré-requisito quanto a atributos corporais obrigatórios para a prática. Ainda que em suas observações de campo ele tenha constatado a predominância de corpos “magros, masculinos e sem nenhum tipo de deficiência física” (IDEM), nada impede que pessoas fora desse padrão também pratiquem o skate – o

16 Machado (2012), já comentado aqui, também chama a atenção para a heterogeneidade do universo social ligado ao skate.

17 Conforme também destacado por Aguiar (2012).

que, de fato, ocorre. Ele menciona o caso do skatista profissional Og de Souza, que em decorrência de uma poliomielite teve suas pernas atrofiadas. Inicialmente, ele teria se aproximado do skate por ver no mesmo a possibilidade de um meio de transporte, mas posteriormente, teria ultrapassado esse limite utilitário, passando a executar e aprimorar manobras realizadas pelos skatistas, só que com as suas mãos. E há também toda a questão ligada ao skate feminino, que ele menciona, mas não chega a aprofundar.

Olic também chama a atenção para o fato de que, hoje, a prática do skate se desenvolve geralmente em um mesmo espaço que são as pistas. E como são muitas pessoas interagindo em um mesmo espaço, existem algumas regras ligadas ao seu uso que não são institucionalizadas, mas que são praticadas. Segundo ele, são códigos que procuram produzir uma organização – ainda que informal – para evitar que os praticantes ou seus skates se choquem. Isso seria mais visível na prática da modalidade vertical – que acontece em um suporte específico: basicamente o *half-pipe*, onde apenas um skatista por vez estará realizando as manobras, enquanto os outros aguardam nas plataformas.

Um ponto interessante abordado por ele diz respeito ao prazer que envolve, para o praticante, a execução de uma manobra: momento em que um desejo toma forma e se concretiza. Segundo ele, valendo-se de uma linguagem corporal específica, o skatista usa seu corpo como meio de expressão e expansão de sua subjetividade no espaço urbano¹⁸.

E voltando ao ponto específico das técnicas corporais, ele menciona a questão de aprender a andar de skate não é algo que tem a ver apenas com a execução das manobras, mas também com um aprendizado sobre as quedas (é preciso aprender a cair de uma forma que evite ou minimize grandes prejuízos ao corpo do praticante). Mais do que isso: é preciso aprender a avaliar os riscos, pois a todo instante o skatista convive com isso.

Desta forma, os “belos skatistas” (que não são necessariamente os que possuem uma técnica mais apurada) são aqueles que afirmam a vida

18 Esse é um ponto interessante, mas destaco que, no caso de minha pesquisa, não foi a linguagem exatamente que me interessou (o que está sendo expresso pelo skatista), mas as habilidades envolvidas na prática e a inserção dos skatistas no ambiente/cidade.

através da busca pela experiência-limite, tornando-se, enfim, senhores de seus medos. Utilizam-se deles para *adrenalizar* os seus corpos, expandir suas intensidades e produzir novos modos de vida (OLIC, 2012: 107).

Nesse sentido é que ele estaria pensando o skatista como “um agrimensor de seu próprio corpo”, como um “artista que cria e provoca a ação que, de forma efêmera – como fogos de artifício –, executa o movimento/manobra, como uma manifestação fisiológica (não natural) de seu desejo” (IDEM: 108).

Essa breve revisão bibliográfica de trabalhos recentes teve a intenção de mostrar um pouco do que tem sido produzido sobre skate dentro das ciências sociais e de outras áreas do conhecimento. E do conjunto que emerge das colocações dos diferentes autores sobre o skate, destaco alguns temas que me interessam e que se conectam com elementos que emergiram de minha própria pesquisa: a prática do skate como possibilitadora de um estilo de vida específico/diferenciado dentro do ambiente urbano; a fluidez das fronteiras que demarcam este universo, e que evidenciam diálogos com outras manifestações juvenis e esportivas; a possibilidade dos praticantes explorarem movimentos que impõem novos limites e desafios ao corpo; a liberdade criativa associada à prática; o skate como uma possibilidade de expressão corporal, mas também estética e ideológica. Mas destaco aqui que o foco da reflexão que procuro articular nesta dissertação não foi o universo do skate em si (com seus elementos identitários, estéticos, etc.): a intenção não foi fazer uma pesquisa sobre os skatistas, mas com os skatistas. Meu olhar, durante a pesquisa, esteve voltado para a sua percepção da cidade e para a experiência corporal de deslizar por ela sobre o skate, de interagir com ela através da mediação do skate (o que, por sua vez, passa por uma percepção que se sofisticava, por uma técnica atenta ao chão e às superfícies construídas nos caminhos da cidade). Nesse sentido, o skate (objeto) não pode ser visto apenas como um símbolo (como os estudos de sociabilidade e design, por exemplo, tendem a situá-lo), mas como um objeto com materialidade e que é relevante na formação do corpo praticante do skate, no desenvolvimento de habilidades ligadas à prática, na relação dos praticantes com o ambiente (a cidade, mas também as pessoas). É isso que procuro explorar nos próximos tópicos deste capítulo. A intenção aqui não será fazer uma espécie de arqueologia do skate ou uma análise do “mito de origem” dessa prática. O meu interesse e paixão pelo tema estão ligados ao fato de que esta prática vem fazendo

parte das experiências de um grupo significativo da juventude nos últimos quarenta anos. E nessa trajetória é possível levantar elementos que destacam certas especificidades no que diz respeito à inserção e integração dos praticantes com o ambiente urbano.

1.1 O objeto skate (*skateboard*)

Um objeto/equipamento possibilitador e mediador a princípio de uma proeza incrível: deslizar sobre as superfícies. Um deslizar elaborado que revela em sua expressão estética uma união harmoniosa entre ser, objeto e ambiente. Experiência desafiadora que se renova constantemente: por mais apurada que seja a habilidade do praticante, sempre haverá novos *lances* para aprender e arriscar-se, como também novos lugares para galgar e explorar (chamados *picos*). “Novos desafios” me parece uma expressão presente no cerne deste objeto que se desenvolve e se diversifica em forma e uso desde o seu surgimento e propagação, tanto pela invenção de novos materiais e técnicas impregnados na fabricação das partes que o compõe, quanto pelo modo de uso criativo e ousado que segue como característica da prática.

Basicamente o skate¹⁹ é um objeto constituído de três partes: o *shape* (prancha de madeira), dois eixos (ou *trucks*) e quatro rodas. Mas a isso se somam outros detalhes: uma lixa que é colada sobre o *shape* para melhor aderência dos pés, amortecedores nos eixos e rolamentos nas rodas, além dos parafusos e porcas sextavadas para fixação das peças.

Mas dos anos 1950 (quando o skate surge) para cá, houve um longo e dinâmico processo de desenvolvimento e aprimoramento deste objeto, que apresentarei em linhas gerais a seguir.

No início o skate era uma prancha reta de madeira maciça onde se fixaram eixos com rodas, possivelmente retirados de outros objetos – um patins ou mesmo um patinete. Era algo rústico e até artesanal, e sem a possibilidade de rendimento e performance dos skates atuais. O *shape* era reto e as rodas eram de ferro ou baquelite (material rígido, similar ao plástico). O registro do primeiro skate produzido

19 Acho importante mencionar que no Brasil o objeto em si é conhecido como skate, mas nos EUA, onde surgiu, o objeto é chamado de *skateboard*. Apenas aqui também a prancha de madeira sobre a qual os praticantes deslizam é chamada de *shape*, pois essa parte do objeto é chamada nos EUA de *deck*.

industrialmente e comercializado em ampla escala data de 1959, pela marca Roller Derby²⁰.



Montagem 3: Propaganda Skate Roller Derby 1959. Skates Roller Derby.
Fonte: <http://veganskateblog.com/skateboards/vintage-roller-derby-skate-board-10>

O skate passa por significativas mudanças nos anos 1970, por conta do surgimento de um novo design e novos materiais, que possibilitaram uma maior aderência e estabilidade. Isso, por sua vez, tem a ver com a própria prática e uso do objeto em si: os próprios praticantes idealizaram/realizaram as modificações no objeto a partir de suas percepções do mesmo e das necessidades que foram identificando à

20 Por conta do material empregado em sua fabricação, esse objeto causava muitos acidentes, gerando todo um movimento contra a prática do skate. Assim, apesar de milhares de skates terem sido vendidos logo que começaram a ser fabricados, a prática demorou a se consolidar, pois proibida em alguns lugares pela falta de segurança.

medida que novas manobras foram surgindo e a partir do momento em que a prática do skate se desloca das ruas para locais mais específicos – os *skateparks*.

Uma dessas mudanças foi a fabricação de *shapes* com uma inclinação no *tail* (que é a parte traseira do *shape*), facilitando a execução de certos movimentos básicos como o *ollie*. Outro salto importante foi dado em 1973 com a invenção da roda de poliuretano por Frank Nashworthy, que possuía uma loja de produtos para surfe e que, posteriormente, patrocinou e comandou algumas das primeiras equipes de skate a disputar campeonatos. Essas rodas possibilitaram uma maior aderência do skate no chão, mas ao mesmo tempo um melhor deslizamento, além de reduzirem o peso do objeto.



Montagem 4: foto 1 (da esquerda para a direita) Frank Nashworthy por Dan Murray. Fonte: http://www.artgonebad.com/protected_solidsurf.html ; fotos 2, 3 e 4: sua invenção, a roda de poliuretano cadillac. Fonte: <http://bulldogskates.websitetoolbox.com/post/cadillac-wheels-3406429?trail=30>



Montagem 5: Skates anos 1970. Detalhe para inclinação na parte traseira (tail).

Foto 1(da esquerda para a direita): Skate profissional modelo Hobie Mike Weed de 1977. Fonte:

<http://skateandannoy.com/features/ebaywatch/ebay-watch-february-2010/> Foto 2: Skate Oask East. Fonte:

<https://www.silverfishlongboarding.com/forum/vintage-skateboards-and-old-school-skateboarding/131933-san-diego-oldschoolors-weekly-70s-collection-21.html> .Foto 3: Skate Brewer Wedge. Fonte: <http://bulldogskates.websitetoolbox.com/post/brewer-corner-3147650?trail=30> Foto 4: California Free Former Banana Board

Skate. Fonte: <http://www.terapeak.com/worth/california-free-former-banana-board-skate-als-trucks-yellow-plastic-kicktail/261327212038/>

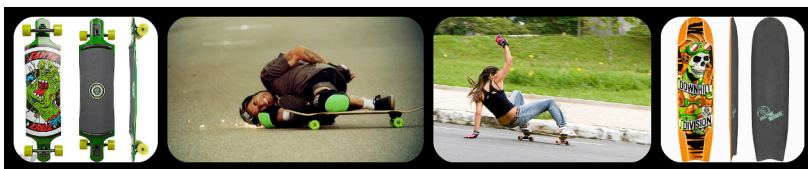
Atualmente, o *shape* dos skates é feito de laminados de madeiras que sejam leves e resistentes (tais como mapple) intercalados com resina ou até com fibra kevlar e prensados em um molde que confere curvas e ondulações ao material. Basicamente, essas curvas estabelecem as partes dianteira (chamada de *nose*) e traseira (chamada de *tail*, e que é mais inclinada que a frente) do skate. E sobre o *shape* o praticante sempre fixará uma lixa (que ajuda na aderência do tênis no skate). Mas existem diferentes tipos de modelagem para os *shapes*, que têm a ver com a modalidade da prática para a qual o mesmo será usado, ou com o estilo do praticante dentro da modalidade.

Ou seja: atualmente há vários tamanhos e modelos de *shape*. Por exemplo: os *shapes* usados na modalidade *slalon* são estreitos e curtos, para que propiciem a execução de curvas rápidas e fechadas; na modalidade *downhill* os *shapes* são mais longos, propiciando maior estabilidade na descida; na modalidade *freestyle* os *shapes* também são curtos e estreitos, mas com a especificidade do *nose* e do *tail* terem o

mesmo tamanho e inclinação (o que é chamado de *double deck*), possibilitando maior versatilidade nas manobras; na modalidade *vertical* o *shape* é mais largo e com a curva da parte traseira mais acentuada.

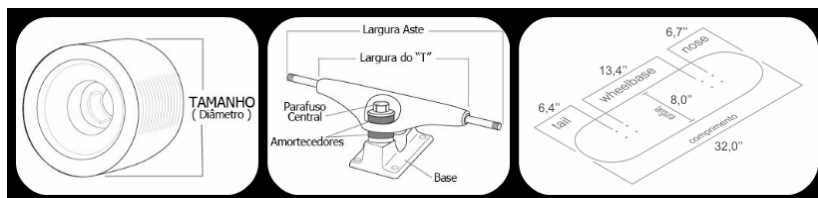


Montagem 6: Modalidade Skate Slalom. Fonte: <http://www.slalomskateboarder.com/phpBB/viewtopic.php?t=4144>.



Montagem 7: Modalidade Downhill. Foto 1 : Skate Santa Cruz, modelo “Rob Hand”. Fonte: <http://www.conflictskates.co.uk/santa-cruz-rob-hand-drop-thru-skateboard-longboard-40-downhill-slide-freeride-14860-p.asp>. Foto 2: Skatista profissional Sergio Yuppie, retirada do vídeo Sergio Yuppie – King of Downhill Slid (direção de Michael Alfuso). Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=qu3I6qJpIMg>. Foto 3: fonte <http://sobrerodasskateboard.blogspot.com.br/2013/11/skate-downhill-slide.html>. Foto 4: Shape Sector 9 Bomber Longboard. Fonte: <http://www.sickboards.nl/en/all-deck-only-s/7298-sector-9-bomber-dhd-deck-only.html>

E dentro de cada modalidade existem também diferentes tipos de skate que podem ser escolhidos/ montados pelo praticante, de acordo com o seu biotipo (sua altura, o espaçamento necessário para equilibrar os pés no *shape*, entre outras coisas) e com os estilos pessoais de executar as manobras. Mas aí, entram as combinações do *shape* com as outras partes do skate: o eixo e as rodas.



Montagem 7: As medidas em um skate. Fig. 1: Desenho de uma roda de skate, indicando onde se lê o diâmetro da mesma. Fig. 2 Desenho de um truck (eixo) do skate, indicando suas partes e também onde se faz a leitura de suas medidas. Fig.3: Desenho de um shape de skate, indicando suas partes e medidas. Fonte: <https://www.monstersports.com.br/guia/como-comprar-skate-longboard/>

Assim, dentro de uma mesma modalidade, como por exemplo a *street*, os praticantes podem optar por combinar o tipo de *shape* destinado a essa modalidade com eixos maiores ou menores, mais leves ou mais pesados, tipos diferentes de amortecedores nos *trucks* e rodas de tamanho e grau de dureza diferentes²¹.

Hoje, com diversas marcas de produtos para a prática do skate

21 É preciso destacar que o skate (com as diferentes partes que o compõem) é um objeto caro. Claro que existem diferentes marcas e peças com qualidade e durabilidade diferentes. O preço de um skate para uso profissional, com peças de primeira linha, varia hoje de 600 a 1000 reais. Assim, algo muito comum entre os praticantes é a doação, revenda e troca de peças usadas, de forma que nem sempre as peças conseguidas por um praticante correspondem ao skate idealmente fabricado para a sua modalidade. Em minha vivência como skatista e durante o trabalho de campo presenciei muitas situações onde o praticante não usava um skate adequado para a sua modalidade – o que por sua vez indica a criatividade e adaptações feitas pelos skatistas.

disponíveis no mercado, pequenas diferenças na modelagem e combinação das peças marcam características transmitidas pelo idealizador do produto, que pode (e geralmente é) ser assinado por um skatista profissional.

Para além do modelo e especificidade das peças, há também um outro aspecto importante no skate enquanto objeto e que já foi comentado anteriormente a partir da pesquisa de Aguiar (2012): os desenhos e cores acrescentados a cada peça, que não fazem referência apenas às marcas, mas à linguagens singulares desenvolvidas e utilizadas no design gráfico aplicado a esses objetos e que são escolhidos pelos praticantes por traduzirem visualmente certos gostos e estilos²².

1.2 O skate em curso

Se originalmente a soma das palavras *skate-board* pode remeter ao espírito inventivo que recria a partir de peças de patins e uma prancha de madeira uma nova forma de deslizar e vivenciar a cidade, o seu primeiro nome, *sidewalk surfing* – ou surfe de calçada – remete para a reprodução de uma experiência vivenciada em outro ambiente²³.

A possibilidade de reproduzir a experiência do surfe de deslizar ou mesmo de planar sobre a crista de uma onda em um plano estável – as ruas –, indica um transpor de ambientes e uma inversão de superfícies: uma em movimento, para outra fixa. No surfe, a ação que se desenvolve a partir de uma referência em movimento exige uma contínua busca pelo posicionamento ideal, tanto para ajustar e manter a estabilidade para que a prática ocorra, como também para uma continuidade que estaria disponível para os mais hábeis, praticantes experientes com a capacidade que supera a necessidade de manter-se de pé, levando a experiência para um outro nível onde é possível se conectar de maneira mais profunda à prática, imergindo com excelência neste fluir, podendo até imprimir ritmo e expressão em uma onda que acontece. Nesse sentido tento fazer uma relação ao identificar essa

22 Esses gostos e estilos não estariam ligados unicamente ao universo do skate, mas também a estilos musicais, movimentos sociais e artísticos, etc. Em muitos casos, os praticantes acrescentam adesivos aos desenhos originais do *shape*, ou recobrem o mesmo com desenhos autorais.

23 Nas montagens de fotos 7, 8 e 9 vemos imagens de Tony Alva, Peggy Oki e Jay Adams, que datam dos anos 1970. Esses três jovens faziam parte do grupo de skatistas que formavam os Z-Boys, e que, em sua maioria, também praticavam o surfe.

intimidade e contato com a onda que todo surfista pode experimentar, transpondo a experiência para o *skateboard* e o ambiente onde a prática do mesmo se realiza. Este é o ponto importante, pois a experiência única de vivenciar a cidade a partir do skate herdou muita coisa do surfe.

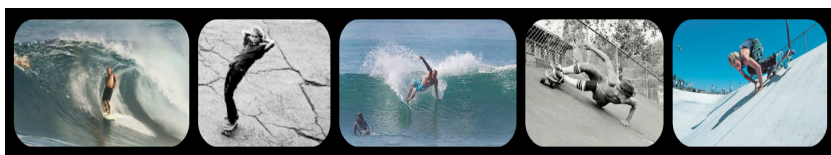
Quando o skate surge, as primeiras manobras e movimentos realizados pelos praticantes tem uma valorização na proeza de explorar diferentes posições sobre a prancha em movimento: posições onde o corpo se recolhe ou estica buscando estabilidade ao mesmo tempo que o praticante vivencia um momento de fruição. Um corpo curvado que desafia o equilíbrio e se opõe à rigidez do asfalto. Uma delicada brincadeira que permite o toque das mãos ao solo, numa referência clara ao movimentos clássicos no surfe.



Montagem 10: Tony Alva



Montagem 8: Peggy Oki



Montagem 9: Jay Adams

Montagem 8: Tony Alva. Foto 1 (da esquerda para a direita): Descendo a onda (dropando). Autor desconhecido. Fonte: http://www.ezroriginalz.com/wordpress/wp-content/uploads/2011/03/IMG_3494.jpg Foto 2: Descendo a transição. Imagem: Jaime Owens. Fonte: <http://www.grindtv.com/skateboarding/etnies-gives-back-christmas-shoes/#I6LVetKeEcE6iSDp.97> Foto 3: Ladeira a baixo. Imagem: Wynn Miller. Fonte: <http://dactylfoundation.org/?p=705> Foto 4: Tony Alva deslizando entre os cones. Autor desconhecido. Fonte: <http://www.movie-film-review.com/devcast.asp?id=13426> Foto 5: Deslizando nas ondas do sul da California, Tony Alva está acompanhado por um pelicano. Imagem: Stephen McNicholas. Fonte: <http://ca.audubon.org/news/surfing-bird>.
 Montagem 9: Peggy Oki. Foto 1(da esquerda para a direita): Peggy Oki deslizando pela onda. Imagem: Paul Mann. Fonte:

<http://newfsurfboardnet.com/ambassadors/peggy-oki/> Foto 2: As mãos tocam o chão como tocam a onda. Imagem: Glen E. Friedman. Fonte: <http://ironulian.blogspot.com.br/2011/02/glen-e-friedmanso-goodjust-look-and.html> Foto 3: Peggy Oki fluindo em seu skate nos anos 1970. Imagem: Pat Darrin. Fonte: <http://www.huckmagazine.com/playlist-archive/peggi-okis-1970s-dogtown-playlist/> Foto 4: Seus cabelos tocam o chão em um movimento delicado que contrasta a rigidez do asfalto. Imagem: James O'Mahoney, 1975. Fonte: <http://www.skateboardinghalloffame.org/projects/2012-peggy-oki-2/> Foto 5: Com os braços abertos Peggy Oki gira na pista *bowl*. Autor desconhecido. Fonte: <http://peruskategirl.tumblr.com/>

Montgem 10: Jay Adams. Foto1 (da esquerda para a direita): Jay Adams surfando o tubo que se forma na onda. Autor desconhecido. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=0XzoSjLNeW8> Foto 2: O jovem Jay Adams e seu skate. Autor desconhecido. Fonte: <http://mamutexx.blogspot.com.br/> Foto 3: Manobra *carving*. Imagem: Jason Kenworthy . Fonte: <http://xgames.espn.go.com/xgames/surfing/article/9671697/2013-hurley-pro-preview> Foto 4: A mão se fixa ao solo para que as pernas esticadas acompanhem o movimento em círculo do skate. Autor desconhecido. Fonte: <http://www.ohko.com.br/blogs/news/42092225-18-fotos-que-mostram-por-que-os-z-boys-influenciaram-o-mundo-do-skate> Foto 5: Aproveitando a transição de um canal urbano de escoamento de acumulo de água. Imagem: Glen E. Friedman 1976. Fonte: <http://historictales.blog.com/page/12/>

Nas superfícies rígidas do ambiente urbano, traduzir estes movimentos herdados do surfe podem e acredito que despertam/instigam a imaginação do praticante, nutrindo de novos significados e estímulos criativos a prática, ao mesmo tempo que constrói uma nova relação do ser para com o todo. Equilibrar-se, colocar-se próximo ao solo, saltar ou mesmo cair no chão permite outras percepções para com o ambiente. Uma busca criativa que surge através de um mapeamento óptico apurado sobre toda a superfície durante o deslocamento, da percepção de pequenas nuances nas texturas do percurso e que são ponderadas pelo praticante neste deslizar que se completa ao ligar um arsenal de manobras a diferentes usos de acordo com a superfície ou obstáculo que são ofertados pelo ambiente urbano.

Uma escolha de um melhor trajeto ou a procura por ondulações, declines, escadas, corrimãos, bancos de praça ou qualquer outro objeto ou equipamento urbano onde seja possível e imaginável um modo de realizar a prática skate.

Esta proximidade entre este conjunto formado por corpo, objeto e ambiente que se desenvolve na prática do skate me parece única para pensar neste indivíduo que vive a cidade em sua dimensão mais real no sentido físico: o chão, o asfalto, o concreto. Não há invólucro de proteção no contato do skatista com tudo aquilo que é produzido na cidade : poeira, poluição, água, borracha, óleo, dejetos, etc. Ela não é tão abstrata em sua noção ou dimensionada ao ponto de criar grandes generalizações. O skatista, em seu estilo de vida, aproxima-se da cidade: ela é palpável, tocável, experienciada em seu conjunto sensorial. Ela é também reordenada, reclassificada em “picos” que são reconhecidos pelo grupo como propícios para a prática do skate. Uma cidade próxima como a onda do surfista, e que se move em sua dinâmica própria de múltiplos acontecimentos, onde é possível também deslizar, entrar em um de seus fluxos e imprimir seu ritmo e expressão.

A descrição de um skatista descendo uma rua movimentada que observei de por pode exemplificar esta relação: ele cria seu caminho em meio a uma disputa pelo espaço com diferentes veículos (carros, motos, etc.), seu próprio traçado feito ao mesmo tempo que estabelece um diálogo e faz uso de seus movimentos ensaiados e sistematizados em forma de manobra para expressar seu desabafo e deboche. Uma rua em descida onde carros se movimentam em marcha lenta como que em um cortejo fúnebre, e o skatista rompe com o movimento coreografado do trânsito de parar e avançar no ritmo das sinaleiras, característico dos congestionamentos. Ele vai ziguezagueando sem parar em movimentos ousados, tocando os carros e embalando com impulsos (remadas) sua descida, até o momento em que um condutor desatento à sua presença fecha a passagem, forçando o skatista a interromper seu ritmo com um frear eficiente executado na forma da manobra conhecida como *slide*, movimento treinado onde o flexionar dos joelhos combinado ao peso do corpo que se projeta para trás, cria a possibilidade de empurrar abruptamente seu pé posicionado na parte traseira do skate virando-o a 90 graus, como se rasgasse o asfalto. O som causado pelo atrito das rodas no chão é intenso e inesperado, rompendo com a ambientação acústica na qual todos estão em referência (a do congestionamento) e chamando a atenção do condutor desatento. Episódio que se encerra com uma troca de olhares

entre os dois e o balançar de cabeça do protagonista da narrativa. A necessidade deste praticante de skate de se impor neste ambiente hostil o fez deixar sua marca naquele instante de compartilhamento do ambiente urbano. Toda uma construção relacional e de identificação para com o ambiente que se desenvolve sobre uma prancha com quatro rodas.

Nesta relação que se estabelece na prática o objeto skate é mediador, ele interfere na velocidade do mover-se, no tempo do perceber, o ser desliza e vive nas diferentes texturas do ambiente e se entrega a experiência que permeia os elementos.

“Que rolê é esse?”. Link:
<https://vimeo.com/156512664>

1.3 Sobre as manobras

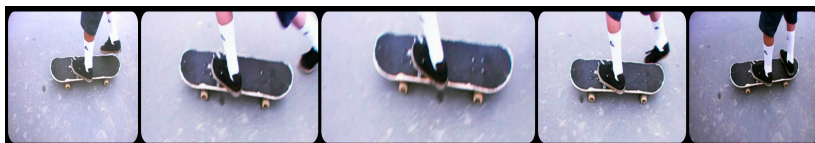
O skate se desenvolve e se diversifica desde seu surgimento em cursos distintos, seja criando modalidades (vertical, *bowl*, etc.) que são caracterizadas por locais específicos destinados à prática (pistas ou *skateparks*) ou dentro das cidades – nas praças, ruas, monumentos, escadas, guias, etc.(*street*), ou mesmo pelo desenvolvimento de novos materiais mais adequados, como já citado acima. Porém, a idéia de manobra dentro da prática pode ser um ponto interessante e de bons rendimentos no entendimento continuidade e propagação da prática do skate ao longo das últimas décadas.

No início um praticante deve obter o controle sobre o skate, aprender a dar impulso (remar) para se deslocar e conseguir dar a direção desejada ao deslizar, mantendo o equilíbrio e postura – uma conquista que não é fácil. A partir do momento em que se obtém esse controle e o principiante se sente mais à vontade, conseguindo se deslocar, frear e virar, é hora de dominar outras habilidades, expressas nas manobras.

“ Roll-in, Subir e Remar”. Link:
<https://vimeo.com/156780177>



Montagem 12: Subindo no skate



Montagem 11: Remar: dando a largada

Procuro entender as manobras de skate como movimentos ensaiados, performáticos e de apelo estético, que se apuram e aperfeiçoam pelo treino (domínio da técnica), através da repetição, e troca de informações entre os praticantes. Mas também existe um outro aspecto dentro das manobras, repleto de sentido, expressão e comunicação: elas são uma forma de se impor e dialogar entre/com os pares. Por vezes, durante a pesquisa de campo em pistas de skate, pude observar skatistas que não pertenciam aos grupos locais, e uma certa conduta cordial que se estabelecia na sua chegada a pista em relação ao grupo “local” chamou a minha atenção. As pistas de skate (também chamadas de *skateparks*) são em parte uma reprodução de diversos equipamentos urbanos encontrados pela cidade (bancos de praça, guias e declines, corrimãos, etc.), mas também rampas retas anguladas e de transição que se conectam entre si por espaços livres, formando um circuito fechado onde os praticantes podem dar partida de diferentes pontos e obstáculos. Assim que o skatista “de fora” começava a andar, eu observava que a curiosidade dos “locais” se voltava para ele no seu desenvolver pelo circuito: seu skate, suas manobras, a velocidade, o estilo. Enfim: códigos compartilhados que pude detectar. Não é uma simples questão de território e de tensão entre as partes. As manobras remetem a um conjunto simbólico peculiar à prática e, articuladas, formam o que os skatistas chamam de *linha*, que seria o conjunto de manobras acumulados durante o tempo de prática do skatista e

organizadas em seqüência, traduzindo habilidade e atitude em fluxo contínuo dentro de um circuito que ele também desenha dentro das pistas ou mesmo no ambiente urbano. E os “locais” sempre querem “medir” isso quando um praticante novo se apresenta na pista.

A seguir busco sintetizar alguns movimentos utilizados na realização das manobras básicas dentro do skate. A ideia é uma descrição um pouco mais técnica do movimento como em um exercício que por vezes pude observar durante a pesquisa de campo, onde os principiantes treinam sistematicamente por longos períodos repetidamente a mesma manobra ainda se educando na prática na busca pelo domínio de tais habilidades.

Ollie-air é um modo de saltar com o skate sem o uso das mãos, e que torna possível ultrapassar obstáculos/barreiras elevadas acima do chão. Surgindo no ano de 1979 nos Estados Unidos e batizada com o apelido de seu inventor, Allan Gelfand, o *ollie-air* (chamado primeiramente de *flatground ollie*), parte de um determinado ajuste dos pés sobre a prancha (*shape*). O pé de trás é colocado no *tail* do skate (parte traseira) e o pé da frente entre o meio da prancha e o eixo dianteiro. O movimento começa com o praticante empurrando o *tail* com força para o chão e aliviando a força aplicada ao pé da frente, fazendo do eixo traseiro uma espécie de gangorra. Então o corpo se projeta neste impulso para frente e para cima e o arrastar e levantar dos pés suspende o skate que se mantém abaixo do corpo. Exige ainda um controle dos pés para o nivelamento enquanto estiver no ar (movimento de extrema sutileza e refinamento) e para uma aterrissagem perfeita – o flexionar dos joelhos amortecendo e suavizando o impacto.

A manobra *ollie* é básica para a prática, sendo usada para o desenvolvimento de variações da mesma e para outras a partir dela. Na seqüência pontuarei algumas dessas manobras, porém antes torna-se necessário esclarecer alguns termos de uso referentes ao posicionamento do corpo sobre o skate.

O posicionamento do corpo sobre a prancha do skate é lateral e o tronco se coloca levemente torcido e inclinado para frente. A variação nesse caso ocorre na escolha intuitiva que o principiante faz ao subir pela primeira vez no skate: qual pé ficará na parte dianteira e traseira do skate? Ou nos termos dos praticantes: “Qual é a sua base?” Os pés se colocam transversalmente no skate e a nomenclatura dada para os usos é *goofy* (pé direito na frente) e regular (pé esquerdo na frente). Uma peculiaridade sobre esta escolha, é que ela não segue o uso da mão. Uma pessoa pode escrever com a mão esquerda (canhoto) e se sentir mais à

vontade no skate com a base regular e o mesmo inversamente.

Também os nomes das manobras indicam a posição que o corpo do praticante deve seguir em relação ao ambiente. Como exemplo, podemos citar o caso de variações da manobra *ollie*: o *frontside ollie* e o *backside ollie*, quando o praticante executa um *ollie* e gira 180 graus em sincronia com o skate, com o peito voltado para o obstáculo (*frontside*), ou com as costas voltadas para o mesmo (*backside*).

A manobra *ollie* segue como referência para outra: o *nollie*, que inverte o movimento executado pelos pés na primeira, exercendo a pressão necessária para o salto na parte dianteira da prancha. O arrasto que suspende e mantém o skate junto ao corpo é nesse caso feito pelo pé posicionado na traseira do skate.

As variações de giros (180 graus 360 graus) se aplicam tanto ao *ollie* quanto ao *nollie*. Destas manobras podemos observar o corpo que salta e gira sempre em contato com o skate, mas existe também outra possibilidade que se soma às variações do *ollie*. A manobra *kickflip*, por exemplo, consiste no giro de 360 graus em parafuso do skate no ar. O pé que está na dianteira do skate se posiciona de maneira oblíqua e toca a lateral do *shape*, fazendo com que o skate gire. Ou seja: parte do *ollie* para sair do chão e aí se aplica esse segundo movimento que compõe a manobra.

Dois outros tipos de manobras completam um quadro geral na prática do skate: as manobras de *grind* e de *boardslide*.

Grinds são realizados com os eixos (*trucks*) do skate, usando-os para deslizar sobre um meio-fio, corrimão, quinas de bancos ou o topo de uma rampa de skate (*coping*). Variações surgem alternando o uso dos dois eixos no escorregar: *50-50 grind* quando se desliza com os dois eixos, *nosegrind* quando se usa apenas o eixo da frente, *onetruckgrind* quando se usa o traseiro. *Boardslides* são manobras onde se escorrega usando o meio (espaço entre os eixos) da prancha do skate. Há também o *noseslide* e *tailslide*, quando se desliza com a parte inferior dianteira e inferior traseira do *shape*, isto é: sobre as mesmas superfícies usadas nas manobras de tipo *grind*.

Esses são alguns dos movimentos básicos realizados pelos skatistas na execução das manobras. É surpreendente a forma como tais movimentos básicos podem ser executados de diferentes formas, com diferentes estilos, velocidades e combinações. Isso será explorado nos capítulos seguintes.

1.4 Sobre modalidades e pistas

O domínio deste conjunto descrito oferece ao praticante de skate um amplo campo de possibilidades entre variações e agrupamentos destes movimentos para o desenvolvimento das manobras e linhas. E a esse espectro amplo se adicionam diferentes obstáculos e pistas, criando novas condições possíveis para uma prática que transforma a percepção e a relação da pessoa para como o ambiente, criando movimentos que expressam um modo de viver a vida, ao mesmo tempo que alteram a paisagem na qual essa se realiza. Desde o seu surgimento o skate se alimenta dessa relação em desenvolvimento entre corpo, objeto e ambiente.

Existem elementos básicos que conectam as práticas ligadas ao skate em suas diferentes modalidades. A manobra *ollie*, já descrita acima, serve como exemplo para ilustrar estes fluxos criativos que transitam entre diferentes ambientes onde se realizam a prática. A invenção do *ollie* acontece na modalidade vertical no final dos anos 1970, mas é em outra modalidade, o *street*, que a manobra toma dimensão, servindo como base para outras e transformando o perfil do skate nos dias atuais. A modalidade *street* surge no final dos anos 1970 e começo de 1980 e atualmente concentra a maior quantidade de adeptos, cerca de 95% dos praticantes no Brasil, segundo a CBSK.

Explorar a cidade andando de skate, deslizar sobre as texturas que ela oferece, investigar/descobrir novos locais onde a prática é possível, conectar e desenvolver manobras em monumentos, praças, bancos, escadarias, guias, rampas de acesso para garagens, paredes e diversos outros equipamentos urbanos encontrados caracteriza o *street skate*. A modalidade também é praticada em *skateparks* (pistas de skate). Construídas em concreto/derivados ou em madeira, estas pistas possuem um circuito que pode mesclar simulações dos objetos encontrados pela cidade descritos acima, rampas retas e de transição, com ou sem plataformas de largada/descida (de onde os praticantes dão os *drops*) que se conectam através de planos lisos.

Os *skateparks* também podem conter em seu espaço outras pistas (além do circuito de *street*), como *bowls* e *banks* – que são plataformas de execução para outras modalidades.

“Rolê no bowl Mar Vermelho: manobras de borda e outras”. Link:
<https://vimeo.com/157065099> senha de acesso:#00

O *bowl* (bacia) tem o formato de piscina côncava, e pode ter diferentes profundidades em sua extensão. Construído em concreto ou madeira, suas paredes em transição chegam a 3,5 metros de altura e 90 graus de inclinação. Nesse limite em ângulo com a parte externa da pista é instalado o *coping*, um tubo de ferro que percorre toda a circunferência do *bowl*, facilitando manobras de *grind* e *boardslide*. A borda também pode ser feita em *coping bloc* (um bloco pré-fabricado em concreto). Este detalhe da construção, como também uma faixa em azulejo fixada no vertical do *bowl* (seu trecho de maior inclinação, 90 graus), são valorizados pelos praticantes, pois remetem à origem da modalidade *bowl* (aqui, como em outros casos, a plataforma de execução e a modalidade praticada nela têm o mesmo nome), que surge na Califórnia, Estados Unidos, nos anos 1970, onde piscinas vazias com estas particularidades eram usadas para a prática do skate. Assim, se no *skatepark* a tentativa é reproduzir os equipamentos urbanos numa síntese das condições que a prática encontra pela cidade, a pista de tipo *bowl* revive em sua forma inspirada em piscinas de uso recreativo essa experiência datada, que liga a modalidade a um contexto de rebeldia, diversão, superação e seca climática²⁴ vividos por uma geração de jovens californianos, criativa nas soluções de seus anseios. O andar de skate nestas antigas piscinas marcou o desenvolvimento da prática, que deixou de ser praticada apenas nas ruas e se desdobrou em outras modalidades, tanto pela invenção de manobras que datam deste período (aéreos, *carvings*, etc.) como por concentrar o skatista em um suporte onde foi possível dar nova forma e expressão a um conjunto de movimentos executados, criando seqüências de manobras em linhas de velocidade. Praticar e forçar seus limites é como um “lema de ordem” seguido pelos desenvolvedores desta modalidade. Estas pistas exigem do praticante dedicação, destreza, ampla experiência e alto nível técnico para o domínio e excelência na execução das manobras.

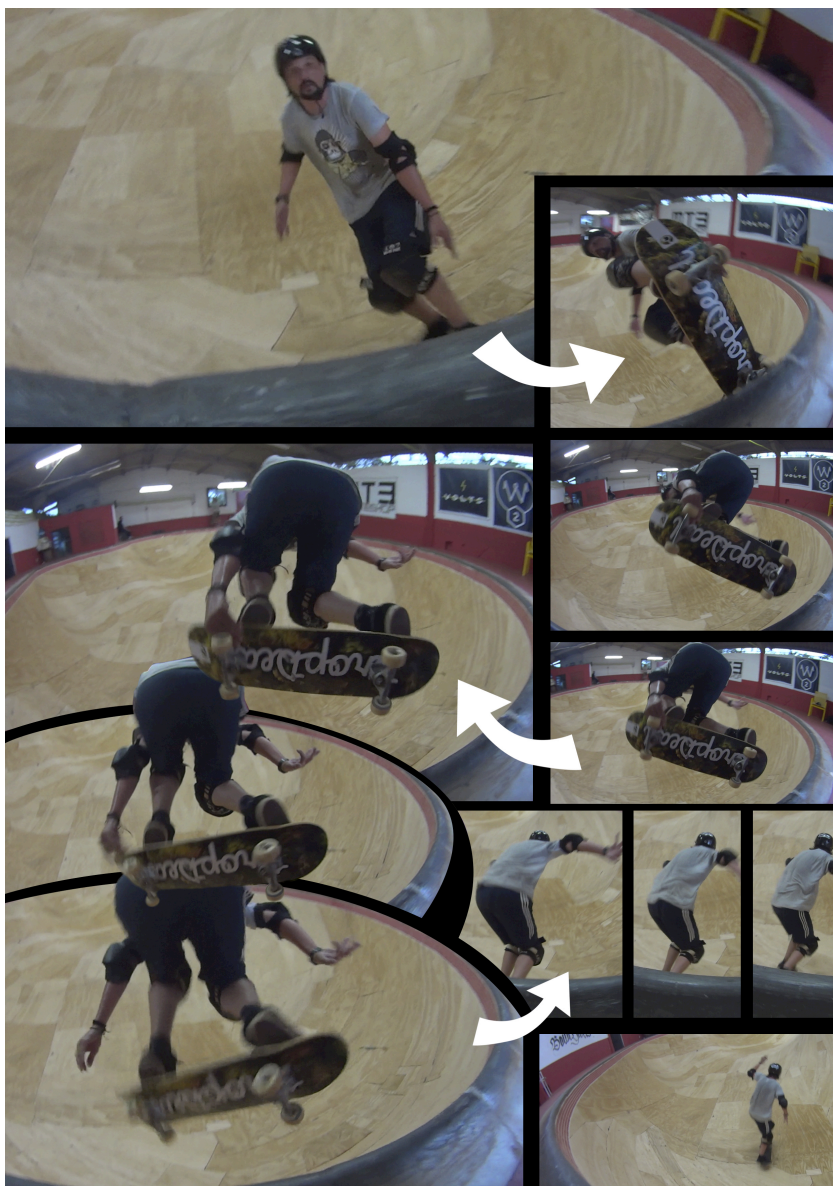
O *banks*, por sua vez, é uma variação da pista *bowl* com altura máxima de 2,5 metros e cujas transições não chegam à inclinação de 90 graus. Por conta de suas dimensões reduzidas e curvas menos íngremes, a modalidade exige um nível técnico moderado no domínio da prática, e acaba por atrair adeptos de outras modalidades com diferentes faixas etárias. A redução do formato da pista minimiza os riscos e abre uma

24 Em meados de 1970 as condições climáticas obrigaram os moradores da Califórnia a esvaziarem suas piscinas por causa do racionamento de água. Com as piscinas secas, vários jovens passaram a utiliza-las como plataforma para a prática do skate.

possibilidade para um grande número de praticantes transitarem entre modalidades.

Assim, a modalidade *vertical* (praticada nos *half-pipes*) também tem sua raiz nestas piscinas e compartilha com o *bowl* as grandes dimensões de suas pistas e o alto grau de habilidade exigido para execução das mesmas seqüências de manobras (as *linhas*).

Os *half-pipes*, com seu formato de “U”, são o tipo de pista mais emblemática dentro do skate e também são construídas em concreto ou madeira com o *coping* (cano de ferro) que se estende por toda a borda. Uma manobra realizada nesta pista caracteriza a modalidade: o *aerial*, ou aéreo, que teria sido realizado pela primeira vez em uma piscina vazia pelo skatista norte-americano Tony Alva nos anos 1970. Da mesma forma que o *ollie* é um tipo de manobra que na prática do *street* permite ao praticante descolar-se do chão, o aéreo na modalidade vertical proporciona o vôo do praticante acima da pista. E como o *ollie*, o aéreo serve como base que permite o desenvolvimento de outras manobras (com múltiplas variações de giros e posicionamento do corpo e do skate neste vôo).



Montagem 13: Montagem em sequência da manobra aérea em pista bowl. "Mar Vermelho", Londrina, Paraná.

Nestas modalidades que surgem de variações de formatos de pistas também podemos citar a mini-rampa e a mega-rampa, que são respectivamente uma redução e um extremo da pista *half-pipe*.

Outras modalidades definem e dimensionam a prática do skate, como o *freestyle*, *slalom*, *downhill slide* e *downhill speed* (também conhecida como *downhill stand-up*). Listarei-as seguindo referência encontrada no site da CBSK.

O *freestyle* é uma das modalidades mais antigas do skate. Em um espaço plano e livre de obstáculos, o praticante realiza sua seqüência de manobras numa coreografia que pode ser sincronizada a uma música de sua escolha. Uma peculiaridade do *freestyle* é que os praticantes não devem tocar o solo com os pés durante a execução dos movimentos.

Na modalidade *slalom* o praticante deve deslizar rapidamente com o skate desviando de pequenos cones que se estendem ao longo de uma reta sem derrubá-los. São utilizados nesta modalidade skates estreitos que aumentam a velocidade e facilitam curvas rápidas.

No *downhill slide* a intenção é descer ladeiras realizando *slides*, que são modos de raspar as rodas do skate ao asfalto. A velocidade deve ser mantida à medida que o praticante desce a ladeira e constrói uma seqüência de derrapadas (*slides*), somadas a giros e diferentes posicionamentos do corpo sobre a prancha do skate e em relação ao chão. E no *downhill speed*, por sua vez, a intenção é descer as ladeiras o mais rápido possível. Com *shapes* com maior extensão entre os eixos e rodas grandes para aumentar a estabilidade, o praticante procura executar essa corrida se posicionando sobre o skate de modo a minimizar a resistência do seu corpo ao ar, alternando posturas aerodinâmicas que aumentam a velocidade nas retas com movimentos que ajudam a realizar as curvas também presentes nos percursos.

Mas falar de modalidades na prática do skate remete tanto para a heterogeneidade de estilos e práticas presentes do interior do universo ligado ao skate, quanto para o processo de “esportivização” do mesmo. E com relação a este último aspecto é importante mencionar o papel da Confederação Brasileira de Skate (CBSK).

Criada em 1999 em Curitiba, e atualmente com sede em São Paulo (capital), a CBSK tem por finalidade, segundo informações do próprio site, “desenvolver, divulgar, difundir, fomentar a prática e organizar o esporte, além de representá-lo no Brasil perante os poderes públicos (municipal, estadual e federal) e a sociedade organizada (empresas, ONGs, fundações, associações e federações).” Além disso, é ela quem organiza os rankings do esporte skate, define os critérios para

avaliação dos competidores nos campeonatos e determina o acesso dos atletas às diferentes categorias (um atleta só pode ser considerado profissional após passar por um processo de avaliação de sua atuação no cenário nacional do skate feito por uma junta constituída pela CBSK).

Mas justamente meu interesse neste trabalho não é pensar o skate como esporte mas como uma prática mais ampla: o skate pensado como o mediador e possibilitador de uma experiência única dentro das cidades. O trabalho tem seu foco no modo de perceber e se relacionar com a cidade aqui entendida como ambiente e a pista da Costeira do Pirajubaé onde comecei a pesquisa tem possibilidade de render boas questões sobre uma prática de skate mais fluida e menos rígida, mais cordial, afetuosa e coletiva que competitiva, esquiva e individual.

“Tarde na pista da Costeira”. Link:

<https://vimeo.com/45612520>

senha de acesso: #01

CAPÍTULO 2

Skate: uso e forma da paisagem urbana

O objetivo deste capítulo é levantar elementos que destaquem certas especificidades no tocante às formas de sociabilidade entre os praticantes do skate e sua inserção na paisagem urbana. A intenção é pensar o skate enquanto uma prática que depende dos equipamentos urbanos, mas que também cria espaços para se efetivar, impondo formas específicas de ocupação conformando tanto uma forma específica de uso do espaço urbano (inscrita subjetivamente e corporalmente nos sujeitos) quanto dá forma a uma paisagem urbana onde isso é possível.

Neste capítulo a intenção também será descrever formas de experienciar/vivenciar os lugares da cidade e suas estruturas urbanas, partindo de um diálogo com ideias presentes no referencial teórico utilizado e as noções êmicas levantadas a partir do trabalho de observação etnográfica, como a de *rolê*.

2.1 Trajetos percorridos na cidade

Depois de um dia de trabalho, Eric passa no apartamento que divide com sua companheira no centro de Florianópolis e sai para dar seu *rolê*. Coloca seu skate no chão e já nos primeiros movimentos descendo a rua onde reside, veste os fones de ouvido (sempre parceiros na *sessão*). Aciona seu *player* musical e desliza em sentido à avenida Hercílio Luz, onde segue pela ciclo-faixa que se estende por todo o trecho da mesma. Alguns impulsos para embalar o carrinho e com tranqüilidade realiza o que para mim pareceu um tipo de checagem inicial que o sintoniza com a prática: algumas manobras de seu amplo domínio nesse pequeno trajeto que divide com pedestres e ciclistas. O sentido o levará para o ponto de ônibus em frente à praça dos poderes públicos, onde seguirá de transporte público até a pista da Costeira do Pirajubaé. No trajeto, os comentários remetem a outras *sessões* de skate que ele fez na pista da costeira e para sua preferência de escolha pelo local em relação a outra pista na região central em que costuma andar com menos frequência: a pista da Trindade. O que me fala pode ser interessante para começar a definir o tipo de prática skate que ele desenvolve: “Me sinto melhor na pista da Costeira. É mais tranqüilo, ela

tem mais *flow*”²⁵. Alguns comentários sobre sua mudança para Florianópolis (ele é de Londrina, Paraná) em um tipo de comparação sobre as superfícies do centro, qualidade do asfalto, ruas que ele está descobrindo, novos *picos* próximos ao seu trabalho que é também na região central. E algo interessante surge quando lhe interrogo sobre os diferentes pavimentos que encontramos no centro da cidade e o como isso influencia o *rolê*. Segundo ele, influenciaria no sentido do desempenho: “Aí que o cabra tem que ser fera”. Remetendo a uma valorização pelo grau de dificuldade que diferentes superfícies possam exigir na execução da manobra, mas também no sentido de levar a prática a locais que poucos ou apenas os *feras* teriam condições de realizar. O ônibus segue seu caminho e os contornos da baía sul se reproduzem nos movimentos do motorista ao volante, como nos corpos de todos os passageiros presentes, sendo necessário aliviar a rigidez da coluna ereta e deixar-se levar em alguns momentos para minimizar a luta contra as forças físicas que estão sendo aplicadas sobre nós. Um prelúdio do que vem pela frente no *rolê* na pista da Costeira. Um percurso curto, mas que levou vinte minutos até chegarmos à parada onde descemos. Mais uma caminhada de cerca de cem metros e adentramos o espaço onde se localiza a pista da Costeira do Pirajubaé.

“Rolê na Pista da Costeira”. Link:

<https://vimeo.com/155340578>

senha de acesso: #02

2.2 Skate como prática urbana

Um primeiro ponto a ser mencionado aqui seria colocado por Velho (1997) e remete para a questão de que, no contexto das sociedades complexas urbano-industriais deparamo-nos com uma imensa variedade de estilos de vida e diferentes possibilidades dos indivíduos construir trajetórias de vida, situando-se e identificando-se em/com diferentes campos e contextos. Por “sociedades complexas urbano-industriais” Velho (ibidem) entende se tratar daquelas onde a divisão social do trabalho e a distribuição de riquezas delineiam categorias sociais distinguíveis com continuidade histórica, além da existência de uma heterogeneidade cultural. Ou seja: a noção de

25 *Flow* é um termo nativo cujo sentido aprofundarei mais adiante.

complexidade estaria ligada à uma noção de heterogeneidade cultural – esta última entendida como a coexistência de uma pluralidade de tradições cujas bases podem ser ocupacionais, étnicas, religiosas, etc., mas que também se relacionaria com a divisão social do trabalho, visto que as categorias surgidas dessa divisão, quer em termos de sua posição em relação aos meios de produção (por exemplo proletariado e burguesia), quer em termos estritamente ocupacionais (médicos, advogados, empregadas domésticas, etc.) e que tenham um mínimo de continuidade temporal, tendem a articular suas experiências comuns em torno de certas tradições e valores.

Isso é interessante para pensar na questão de que, quando olhamos mais atentamente para o que poderia parecer um grupo homogêneo (os praticantes de skate), deparamo-nos com um universo bastante heterogêneo, pois se de um lado a prática do skate articula um grupo de pessoas em torno de certa “identidade”, por outro cada um no interior do grupo de praticantes pode estabelecer muitos outros vínculos identitários com outros grupos no interior da sociedade – seja por questões de gosto e estilo, por questões ideológicas, ocupacionais, etárias, de gênero, etc.

Machado (2011, 2012), em sua etnografia, também chama a atenção em seu trabalho para a heterogeneidade no interior do grupo de skatistas. O que remete para a discussão de Silva (2005) sobre identidade e diferença como coisas que têm que ser ativamente produzidas, visto que pertencem ao universo do social e do cultural. E mesmo se tratando de algo produzido, não podemos pensar nelas como simples “produto”, mas sim como operações ou processos inerentes ao funcionamento de instituições sociais e culturais, e marcados, portanto, pela indeterminação e instabilidade, pela possibilidade de reformulações e rearranjos.

E pensando no contexto das sociedades complexas, onde diferentes grupos sociais estão assimetricamente situados, não podemos deixar de lado um outro ponto interessante colocado por Silva (idem): o de que as definições de identidade e de diferença estão sujeitas a vetores de força, a relações de poder. Elas podem ser (auto)definidas, mas também podem ser impostas: convivem em um campo de hierarquias e de disputas por recursos materiais e simbólicos. E, nesse sentido, se para os praticantes a identificação com o skate é ativamente construída e vista como positiva, para quem vê de fora do grupo a idéia associada aos skatistas muitas vezes é negativa – de marginalidade e transgressão, por

exemplo²⁶. De qualquer forma, o que é importante ressaltar é que dentro do universo de praticantes do skate temos discursos, práticas e representações bastante heterogêneas, que são construídas tanto por eles, quanto por outros grupos e segmentos da sociedade sobre eles.

Velho (2002), em seu texto “Antropologia e cidade”, debate a questão de que o estudo da cidade é um desafio para o pesquisador, visto que ele estaria estudando sua própria sociedade, estando às voltas com a problemática colocada pelas questões envolvendo distanciamento/proximidade, familiaridade/estranhamento. Isso porque, segundo ele, a pesquisa no meio urbano implica sempre na questão de o pesquisador ter de lidar com indivíduos e grupos com os quais ele tem relações sociais, ainda que indiretas. A esse respeito, gostaria de destacar duas coisas.

Primeiro, a questão de que, tal como colocado pelo próprio Velho (2008) em outra ocasião, no contexto das pesquisas antropológicas realizadas dentro de nossa própria sociedade, temos que ter em mente que o que sempre vemos e encontramos pode nos ser familiar, mas não necessariamente conhecido. Segundo ele (idem: 127), “[...] dispomos de um mapa que nos familiariza com os cenários e situações sociais de nosso cotidiano, dando nome, lugar e posição aos indivíduos. Isso, no entanto, não significa que conhecemos o ponto de vista e a visão de mundo dos diferentes atores em uma situação social, nem as regras que estão por trás dessas interações [...]”. Com isso, quero chamar a atenção para o fato de que não seria difícil qualquer pessoa de nossa sociedade reconhecer um skatista (há estereótipos construídos pela mídia, por exemplo). Mas quando nos propomos a olhar para esse universo a partir do ponto da antropologia, a intenção é ir além desses estereótipos e descortinar o universo de sentido que está por trás das práticas desses sujeitos.

Em segundo lugar, há um ponto já mencionado anteriormente, que é o fato de que também compartilho com os sujeitos da minha pesquisa habilidades e experiências em comum, por praticar o skate durante boa parte da minha vida. Ou seja: há uma proximidade minha com esses sujeitos e com essa prática, e o desafio ao longo da pesquisa foi tentar olhar para algo que faz parte da minha trajetória pessoal de um outro ponto de vista (que estaria articulando aspectos metodológicos e

26 Em muitos casos, os skatistas são impedidos por seguranças particulares ou policiais de praticar suas manobras em certos espaços da cidade (tais como praças, estacionamento, etc.), ou mesmo chegam a ser expulsos violentamente.

teóricos de minha formação dentro das Ciências Sociais – e da Antropologia, mais especificamente).

Durante grande parte da minha vida estive envolvido na prática do skate. Eu mesmo frequentava as pistas em Florianópolis que depois passei a etnografar. E muitos de meus amigos também praticam skate (em Londrina, em Florianópolis, em São Paulo...). Minha rede pessoal de sociabilidade está ligada a isso. Assim, por exemplo, o dia em que registrei a sessão em Sarandi, no Paraná, teve a ver com minha participação em um *rolê* organizado por pessoas do meu círculo pessoal de amizades. Eric, um de meus principais interlocutores, é um skatista que eu conhecia de Londrina, e que já estava morando há algum tempo em Florianópolis, e que eu reencontrei justamente na pista da Costeira. O Wagner, outro interlocutor, é um skatista profissional paranaense que conheci em Florianópolis através de um amigo em comum construtor de pistas de skate. Assim, os caminhos que consegui abrir durante a pesquisa têm a ver com uma inserção minha nesse universo, anterior ao início da pesquisa.

Magnani (2002) também aponta para um tipo de “desafio” no estudo da cidade. Segundo ele, ao tomar a cidade como objeto de pesquisa, situando nela seus recortes de estudo, o antropólogo se vê diante do desafio de manter-se fiel ao patrimônio teórico e metodológico da disciplina, ao mesmo tempo que é obrigado a trabalhar num contexto com determinadas características: por exemplo, as escalas de suas unidades de análise. Nesse contexto, muitas vezes o pesquisador se vê diante de uma tentação: a de tentar reproduzir, no cenário da cidade, a dimensão da “aldeia”, do pequeno grupo. Mas o ponto colocado por Magnani é que ao estudar a cidade não devemos tentar reproduzir os recortes típicos das etnografias realizadas junto a pequenas comunidades e grupos tribais, mas sim que devemos explorar as possibilidades que a etnografia, enquanto método de trabalho característico da antropologia, traz para a compreensão do fenômeno urbano, ou, em outras palavras: da dinâmica cultural e das formas de sociabilidade nas grandes cidades contemporâneas.

E nesse sentido, tentando pensar a forma particular do skatista vivenciar a cidade, segui os caminhos que foram abertos durante o processo de coleta de dados, e que conduziram a pesquisa para diferentes locais além dos que haviam sido previstos inicialmente. Assim, a pista Costeira do Pirajubaé em Florianópolis foi o ponto inicial do estudo, mas logo ficou claro que a pesquisa não poderia se restringir a ela, pois o que estava em jogo era um fluxo de pessoas que se

deslocavam de diferentes bairros da cidade e até de sua região metropolitana para fazer seu *rolê* de skate, numa dinâmica que conectava e perpassava diferentes locais. À medida que se aprofundava a relação estabelecida com meus interlocutores, o próprio fato de eu também compartilhar desta prática com eles, fez surgir diferentes convites, que conduziram a pesquisa para fora deste circuito formado pelos diferentes *picos* e pistas da cidade, e me fez chegar a outras pistas em outras cidades fora do estado de Santa Catarina.

Outro ponto interessante colocado por Magnani (2002) é que se o que está em pauta é uma pesquisa na cidade, que se propõe a pensar o contexto urbano, torna-se necessário considerar dois fatores que ele acredita serem determinantes: “a *paisagem* (entendida como um conjunto de espaços, equipamentos e instituições urbanas) e os *atores sociais*”. A ênfase em um ou outro (paisagem ou atores) caracteriza o enfoque de outras disciplinas (por exemplo a geografia ou a demografia), mas a antropologia urbana trabalharia, segundo ele, com e na intersecção de ambos, captando, através da etnografia, o que ele chama de “duplo movimento”. Isso porque, para ele, como para outros autores (como por exemplo Arantes, 2000) a paisagem é algo socialmente construído.

Para Magnani, a paisagem urbana não é um cenário “dado” no qual os atores simplesmente desenvolvem certas práticas. Ela é, antes, o resultado de intervenções e modificações causadas pelos mais diferentes atores (o poder público, moradores, visitantes, equipamentos urbanos, etc.) em uma complexa relação de trocas e interação.

Essa colocação de Magnani me remete para alguns pontos que podem ser interessantes para pensarmos aqui a inserção/relação dos skatistas na/com a paisagem urbana: a cidade em um constante processo de (re)construção de suas edificações, pavimentações, equipamentos públicos, etc., tanto por conta da ação do poder público (a prefeitura, ou outros órgãos municipais ou estaduais), quanto das pessoas físicas (proprietários de casas, pontos comerciais, etc.). Além de “acréscimos” que os frequentadores de certos lugares públicos fazem aos equipamentos já disponíveis. Na praça da avenida Hercílio Luz, por exemplo, um grupo de jovens garotos (entre 8 e 12) anos que sempre anda de skate nesse local nos finais de tarde leva sempre para o local algumas caixas e rampas de madeira que “acrescentam” aos bancos e muretas da praça para torná-los mais skatáveis. Na pista da Trindade, por exemplo, que é bem menor que a da Costeira, os skatistas costumam ampliar as possibilidades de seu rolê ocupando a quadra poliesportiva,

para a qual levam obstáculos de madeira improvisados e fáceis de carregar. Além disso, os skatistas são um grupo que, em sua relação com a cidade, estaria bastante atento a estas modificações constantes: de repente, um novo corrimão instalado em um lugar torna o mesmo atrativo para a prática e para a incorporação dele em um roteiro percorrido pelo skatista, ou uma rua com pavimento novo, ou quinas de um canteiro de flores construído em um prédio, ou novos modelos de bancos em uma praça que foi revitalizada.

Outro autor que me ajudou a pensar o contexto da pesquisa aqui proposta é Certeau (2008) e sua obra sobre “a invenção do cotidiano”, que aponta para inventividade e criatividade dos sujeitos em suas práticas cotidianas, fazendo uma “bricolagem” com e na economia cultural dominante. Ele aponta para o fato de que por toda a parte se estende uma rede de “vigilância”, mas que a sociedade não se reduz à ela e às suas imposições. E nesse sentido, ele está interessado justamente em descobrir que procedimentos são esses de que lançam mão os sujeitos para “jogar” com os mecanismos da disciplina, alterando-os: quais as “maneiras de fazer” que formam a contrapartida, do lado das pessoas comuns (chamadas por ele de “consumidores”), dos processos que organizam a ordenação sócio-política a elas imposta?

Essas “maneiras de fazer” seriam “práticas pelas quais os usuários se reapropriam do espaço organizado pelas técnicas da produção sócio-cultural” (Certeau, 2008: 41). Através delas, os “consumidores” produzem práticas significantes para si mesmos:

[...] no espaço tecnocraticamente construído, escrito e funcionalizado onde circulam, as suas trajetórias formam frases imprevisíveis, “trilhas” em parte ilegíveis. Embora sejam compostas com os vocabulários de línguas recebidas e continuem submetidas a sintaxes prescritas, elas desenham as astúcias de interesses outros e de desejos que não são nem determinados nem captados pelos sistemas onde se desenvolvem (IDEM: 45).

E, justamente, a intenção aqui é pensar/tentar entender a prática do skate como uma forma específica de vivência e apropriação do espaço urbano. Certeau refere-se à cidade enquanto um lugar de transformações e apropriações, objeto de intervenções que sem cessar a enriquecem com novos atributos. Segundo ele, é possível detectar uma

outra cidade, configurada por práticas estranhas ao espaço “geométrico” ou “geográfico” que insinua-se “no texto claro da cidade planejada e visível” (IDEM: 172). Essa “outra cidade” seria o resultado de práticas do espaço que remetem para uma forma específica de “operações”, de “maneiras de fazer”, e portanto, também para uma outra espacialidade e mobilidade.

A cidade, então, não seria um “campo de operações programadas e controladas” (idem: 174), mas um espaço vivido a partir de práticas cotidianas que revelam a agência e criatividade dos sujeitos que por ela circulam. Segundo Certeau,

se é verdade que existe uma ordem espacial que organiza um conjunto de possibilidades (por exemplo por um local por onde é possível circular) e proibições (por exemplo por um muro que impede prosseguir), o caminhante atualiza algumas delas. Deste modo, ele tanto as faz ser como aparecer. Mas também as desloca e inventa outras, pois as idas e vindas, as variações ou as improvisações da caminhada privilegiam, mudam ou deixam de lado elementos espaciais (IDEM: 178).

Ou seja: é possível ultrapassar os limites que as determinações de um local ou objeto fixavam para o seu uso. E isso sem dúvida pode ser transposto para o que está em jogo na apropriação e inserção dos praticantes do skate na paisagem urbana, visto que o skate está sendo pensado aqui enquanto uma prática que depende da arquitetura da cidade e de seus equipamentos urbanos, mas que também “cria” os espaços para se efetivar, impondo formas específicas de ocupação do espaço, baseadas numa percepção do mesmo também ela específica.

Borden (2001) coloca elementos interessantes para pensarmos essa apropriação do espaço urbano pelos skatistas e sua relação com o ambiente/cidade. Segundo ele, ao percorrer a cidade com o skate, executando manobras utilizando elementos da arquitetura urbana tais como paredes, hidrantes, escadas, etc., os skatistas concentram-se apenas em determinados elementos (bordas, trilhos, transições, texturas, etc.). Assim, na visão deles, não estariam diante de composições de materiais e espaços dispostos dentro de uma certa lógica imposta por quem planeja a cidade e suas construções (a arquitetura pensada como algo indivisível, cognoscível apenas como uma totalidade), mas sim

diante de um conjunto flutuante de elementos que podem ser isolados/destacados/recombinados individualmente e performativamente. Para Borden (idem), os skatistas têm a capacidade de lidar com um determinado conjunto de circunstâncias pré-determinadas e extrair certos elementos que interessam a eles de forma interativa, criativa.

Deslocando-se pela cidade em seus skates, os praticantes a atualizam como percurso, como caminho (e não como território). A cidade como uma superfície de deslocamento que, através da prática do skate, emerge como uma pista: os detalhes da arquitetura e equipamentos urbanos sendo transformados em “obstáculos”.

Machado (2011) aborda essa questão em sua dissertação de mestrado, quando afirma que para o skatista, por exemplo, um corrimão, uma escada ou uma escultura podem ter outros usos que não aqueles inicialmente atribuídos a eles. Quando ele fala da prática do skate nas ruas da cidade de São Paulo, ele afirma que essa prática é muito valorizada (segundo ele, é na rua que o skatista experimenta o “verdadeiro” skate) e que, inclusive, “tornar-se *streeteiro* implica em tornar-se 'leitor' de *picos*” (ibidem: 115). Na pesquisa de Machado, o termo nativo *pico* “evoca espaços compostos por equipamentos urbanos, que se tornam obstáculos nos quais são realizadas as manobras” (ibidem: 114). E, em seguida, ele afirma que um *pico* é definido por três características ideais: ele precisa ter um obstáculo (um equipamento urbano onde seja possível executar uma manobra), um espaço a partir do qual o skatista possa tomar impulso em direção ao obstáculo (*chão de ida*) e um espaço que permita ao skatista “aterrisar” ou se manter ao final da manobra (*chão de volta*) (MACHADO, 2011). E continua: “Achar um lugar skatável nesses moldes é o objetivo de qualquer *streeteiro*. [...] diante da busca incessante por espaços que permitam a prática do street skate, é preciso saber 'ler' a cidade de uma forma diferenciada da usual [...]” (IDEM: 115).

No entanto, em minha pesquisa, o termo *pico* remete para outros aspectos da prática do skate, diferentes dos pontuados por Machado. Primeiro, a definição de *pico* dele parece estar muito pautada nos equipamentos em si, e não no aspecto relacional que para mim seria o ponto principal a ser considerado: como os skatistas interagem com a cidade, reagem à ela, apropriam-se dela? Os praticantes podem interagir com os espaços não por suas características intrínsecas, mas pelo potencial que, a partir do estilo de sua prática, de sua habilidade, de sua ousadia, etc. ele vê ali. E interagem através da mediação de um objeto: o

skate. Então é preciso pensar em habilidades específicas necessárias para a prática, e na forma como elas podem ser atualizadas e mobilizadas pelos praticantes de diferentes formas, em situações que dependem de contextos bastante relacionais. O que emerge dos meus dados de campo é que os *picos* não estão prontos, precisando apenas serem encontrados: eles são criados através da prática.

Segundo: a prática do skate na rua não pode ser resumida à procura de lugares skatáveis. Ela vai muito além disso. Sua prática está ligada à cidade: por conta do tipo de trajetos e equipamentos que ela oferece, mas também por conta de dinâmicas sociais mais amplas. E está associada também à vivência de sensações de prazer (físicas e mentais). O que me interessa explorar aqui na relação do skatista com a cidade é o skate (objeto) e a prática que ele proporciona (as manobras e tudo que elas expressam) como uma possibilidade de fruição da cidade. O objeto proporciona uma forma específica da pessoa se relacionar com a cidade, de interagir com a cidade. O skatista pode expressar muitas coisas nos trajetos que ele percorre em cima desse objeto, e na forma como interage com o ambiente, fazendo uso de sua criatividade, expandindo os limites de seu desempenho técnico, familiarizando-se com, apropriando-se de espaços.... Há uma gama de usos do objeto definidos em modalidades que não esgotam todas as potencialidades da experiência, mas permeando todas elas se identifica no praticar o tom de desafio e de forçar limites, um superar de barreiras físicas e hábeis.

Outra contribuição teórica que considero interessante para a problemática abordada neste capítulo liga-se à discussão de Magnani (2005) sobre o que ele chama de “circuitos dos jovens urbanos”. O referido texto, bem como outros do mesmo autor, aponta para rendimentos interessantes ao focar a pesquisa na inserção de grupos específicos na paisagem urbana por meio da etnografia dos espaços por onde eles circulam, onde estão seus pontos de encontro, os parceiros com quem estabelecem relações de troca e as ocasiões de conflito. Ao propor esse tipo de abordagem, Magnani (idem) está tentando articular dois elementos presentes na dinâmica dessas relações: os comportamentos (mobilidades, modismos, etc. - em suma: sociabilidades) e os espaços (instituições, equipamentos urbanos, etc.). Ou seja, a proposta do autor é de uma “antropologia urbana” que leve em conta tanto os atores sociais em suas especificidades (símbolos, sinais de pertencimento, escolhas, valores, etc.) como o espaço com o qual interagem (sendo esse espaço pensado tanto como produto da prática social acumulada desses agentes, quanto como fator de

determinação de suas práticas) (MAGNANI, 2002).

Ainda sobre essa ideia de “circuito” proposta por Magnani (2005): segundo ele, essa noção designa um uso do espaço e dos equipamentos urbanos que não se atém à questão da contigüidade espacial e que possibilita o exercício da sociabilidade por meio de encontros, comunicação, manejo de códigos, etc. No caso da pesquisa aqui proposta isso parece apontar para rendimentos interessantes, ainda mais se articularmos essa noção a outra, proposta pelo mesmo autor: a de “cena”. A “cena” compartilha com o “circuito” essa característica de independência diante da contigüidade espacial, mas é mais ampla que ele, pois denota principalmente atitudes e opções estéticas e ideológicas, articuladas nos e pelos circuitos. Segundo Magnani (ibidem), pode-se **frequentar** o “circuito”, mas **pertence-se** a tal ou qual “cena”, ou seja: enquanto aquele alude à rede, esta tem como referente os atores sociais, suportes dos sinais de pertencimentos e escolhas no próprio corpo, na roupa, no discurso, etc. – um é identificável na paisagem enquanto a outra se manifesta nas atitudes das pessoas.

2.3 Pelo trajeto e na pista: Paulo

Um outro trajeto que descrevo é o de Paulo, um dos praticantes e freqüentador da pista da costeira do pirajubaé, que gentilmente colaborou com suas narrativas durante conversa na própria pista.

Uma tarde de céu nublado, pouco vento e clima ameno (no meu entendimento propício para a prática), número reduzido de praticantes e dos que estavam presentes muitos se conheciam, dali mesmo e também do bairro ao qual o espaço pertence. Do local da pista em que estávamos podia-se

avistar à nossa frente a baía sul da ilha de Florianópolis e também ao horizonte a serra do vale Europeu, que em sua cadeia de montanhas pairavam nuvens pesadas que anunciavam a chuva próxima. Chuva é algo que espanta muitos dos freqüentadores das pistas, pois a superfície de cimento queimado fica extremamente lisa com a água, e as rodinhas do skate perdem a tração. Esse elemento (água) a mais trazido para a pista pode trazer certos riscos que alguns praticantes não estão dispostos a assumir. Assim faço esse breve relato para tentar trazer um pouco da tensão que sentia no ar naquele momento. Um certo frenesi que acelerava a movimentação de todos por toda a pista. Uma pressa em aproveitar para andar e realizar as manobras que tentavam no dia antes da chuva. Paulo estava tranqüilo e seu rolê pela pista se desenvolvia em

movimentos que aproveitavam as nuances da superfície. Seu skate era grande e de rodas macias que pouco barulho se ouvia delas, podendo se perceber um som grave que ressonava na prancha comprida e estreita. Nas transições, ele se abaixava e se apoiando nas rampas realizava suas “*batidas*” (curvas) e seguia para outro obstáculo. O seu sorriso somado a um olhar compenetrado durante a execução dos movimentos me fez pensar no quanto imerso ele estava naquela experiência e quão satisfeito se sentia como seu rolê. Na conversa que estabelecemos expliquei o meu objetivo como pesquisador ali, o que lhe pareceu interessante, segundo suas palavras: “*Legal alguém estudar o skate aqui na pista*”. Depois de algumas perguntas sobre seu skate e qual o motivo da escolha do mesmo, ele me respondeu que o modelo “*longboard*” era o que ele curtia mais, pois também se locomovia com ele andando pelo seu bairro (Carianos) e para se deslocar até a pista pela ciclo-faixa da beira-mar sul (avenida expressa sul). Seu formato grande possibilita uma maior estabilidade e suas rodas macias e eixos largos um deslizar mais suave e veloz em superfícies mais ásperas e cheias de pequenas pedras, areia e outros detritos presentes nos pavimentos onde transitava. O que ele “*curtia*” fazer antes de sair de sua casa em direção à pista da costeira do pirajubá era “*bolar um beck*” (fazer um cigarro de maconha), acender no portão de sua casa e vir andando pela beira-mar, aproveitando o passeio e a vista da baía sul. Para ele o seu skate proporcionava uma fuga de seus afazeres diários para um momento particular de lazer. Quando o vi pela primeira vez, nada em sua indumentária indicava para mim a prática do skate (seus tênis eram de corrida “*jogging*”, sua bermuda de tema surfe e sua camisa de time de futebol local – no caso do Avaí F.C.). Senti vontade de perguntar se ele se considerava um skatista. A resposta de prontidão me foi dada com o mesmo sorriso: “*Skatista é quem sempre está em cima do skate. Então...?*”.

2.4 A prática do skate na cidade: “*Qual é a do rolê?*”

Nesta pesquisa, parto da idéia de “*circuito*” (conforme proposta por Magnani, 2005) para pensar o que, em termos êmicos para o caso do skate, é chamado de *rolê*²⁷. “*Dar um rolê*” para o skatista a princípio seria sair para andar de skate, freqüentar as pistas, andar pela cidade,

²⁷ Pereira (2005) usa o termo *rolê* para se referir ao “*circuito*” percorrido pelos pichadores na cidade de São Paulo.

percorrer um pequeno trajeto ao longo do qual pratica o esporte (*rolezinho*).

Mas o termo tem outras conotações no contexto da prática do skate, conforme observado ao longo da pesquisa de campo, podendo também ser usado em referência aos diferentes estilos ou tipos de prática a que uma pessoa se dedica: se o *rolê* é no estilo *street*, a referência é ao andar pelas ruas aproveitando/relacionando-se com a paisagem: escadarias, corrimãos, praças, bancos e quinas de estruturas próprias dos equipamentos urbanos que possibilitem escorregar com os eixos e com as extremidades e meio do *shape* do skate. Se for *vert*, de vertical, a referência é a um tipo de *rolê* que acontece nas pistas chamadas *half-pipe* – pistas altas e com transições verticais, onde o uso de capacetes e protetores de joelho e cotovelo para a segurança são obrigatórios. Se for *overall* a referência é à prática do skate em todos os tipos de pista e também nas ruas.

O termo *rolê* também pode ser usado em referência à intensidade e frequência da prática do esporte, indicando se a pessoa está praticando bastante ou pouco (“O meu rolê tá devagar...”) e se está sendo mais ousado ou mais cauteloso nas manobras.

Muitos destes *rolês* são marcados antecipadamente entre os skatistas, e outros usam as pistas com ponto de encontro do qual partem para percorrer diferentes roteiros em seu *rolê*.

Durante a pesquisa de campo, segui alguns desses *rolês* acompanhando grupos de amigos que se deslocavam por duas ou mais pistas num mesmo dia, mas também percebia esses fluxos ao encontrar as mesmas pessoas (com as quais mantive uma interlocução ao longo da pesquisa) em diferentes pistas ou locais da cidade andando de skate. E muitas vezes, após encerrar a observação e gravação de material audiovisual em uma pista, avistava as pessoas com as quais tinha estado há pouco em algum local do centro da cidade (onde residio) circulando com seus skates, ou mesmo em eventos de música (como por exemplo o projeto *Sounds in da City*²⁸) ou gastronomia ao ar livre (como a feira de *food truck* no trapiche da avenida Beira-Mar Norte). Esse circuito era

28 O *Sounds in da City* é um projeto cuja proposta é apresentar música independente de diferentes estilos ao ar livre, em locais como o Largo da Alfândega, o Parque da Luz, a travessa Ratclif, a escadaria do Rosário, entre outros. Segundo o site do projeto, “desde 2010 ele traz a música para a rua com o objetivo de valorizar o espaço público e de democratizar o acesso à informação como uma forma de incentivo à cultura” (<http://soundsindacity.org/>).

percorrido por mim de carro, mas era percorrido por meus interlocutores com/em seus skates.

Pereira (2005), em seu trabalho sobre prática da *pixação* na cidade de São Paulo, também usa o termo *rolê* em referência à circulação dos pixadores pela cidade. O termo nativo *pixação*, justamente, expressaria um modo desse grupo se apropriar da cidade. Ou seja: a *pixação* como uma forma de fixar o movimento/o trajeto realizado pelo grupo na cidade.

Segundo ele:

Quando um pixador diz que vai “fazer um rolê”, não significa que ele vai dar uma volta ou sair para se divertir em um bar ou danceteria [...]. “Fazer um rolê”, entre os pixadores, significa sair para pixar a cidade. [...] e quanto mais longe um pixador for e deixar a sua marca, mais ele conseguirá respeito e reconhecimento entre os seus pares e será considerado um pixador que tem rolê [...]. (PEREIRA, 2005: 52-53).

Tal como no skate, também no universo da *pixação* o termo (*rolê*) tem múltiplas conotações/sentidos. Segundo Pereira, os *rolês* dos pixadores são feitos geralmente em dupla ou em grupo. E, assim, *pixando* os locais por onde passam, esses jovens deixam o seu *rolê* impresso na cidade. Outros pixadores poderão identificar quem fez determinado *rolê*. Assim, ele também está falando de uma forma de relacionar-se com a cidade, de apropriar-se dela. Segundo ele, o olhar do pixador é sempre direcionado para o alto dos prédios *pixados*, pois essa seria uma maneira de se manter informado sobre quem são os pixadores que estão em ação na cidade e também de identificar possíveis locais onde poderia deixar sua marca. É interessante comentar que uma paisagem específica se configura no trabalho de Pereira, diferente da paisagem que emerge da prática do skate: o skatista olha para o chão, mapeia sua superfície. Ele não vê a cidade num plano aberto, como quando se olha para cima, para os prédios contra o céu, mas num plano fechado: ele está atento aos detalhes e informações do chão, para as possibilidades que se apresentam enquanto ele se desloca no skate pela superfície da cidade.

Pereira também fala de um “proceder” específico utilizado pelos pixadores, que envolveria alguns conhecimentos próprios da

pixação em si, mas também expressões e maneiras de se comportar. Mas isso, por sua vez, estaria inserido num repertório mais amplo, compartilhado com outros grupos e que remete, por exemplo, para uma “cultura de rua” – termo que está sendo usado por ele para se referir a um “conjunto de práticas de lazer e manifestações culturais majoritariamente jovens, pautadas por formas particulares de apropriação do espaço da rua” (PEREIRA, *idem*: 101).

Outro ponto interessante do trabalho de Pereira é que ele está articulando o *rolê* dos pixadores com a noção de *circuito*, tal como proposta por Magnani. Segundo ele, o circuito dos pixadores pode ser inserido num *circuito* maior, que seria este da “cultura de rua”, e que é frequentado por outros grupos juvenis dos quais os pixadores também participam ou com os quais interagem ou têm afinidades (o próprio skate, o hip-hop, etc.). Assim, “nos diversos locais que compõem este circuito da 'cultura de rua' ocorrem pontos de interseção (pistas de skate, shows, galerias, etc.) em que jovens de diferentes grupos se encontram” (IBIDEM).

Ainda partindo da pesquisa de Pereira, e comparando com meus dados de campo, gostaria de destacar a diferença na forma como os pixadores e os skatistas relacionam-se com os locais por onde circulam e por onde deixam suas marcas, ou inscrevem sua presença e atuação: as pixações, no caso dos pixadores, e as marcas (ou rastros) da execução das manobras, no caso dos skatistas (corrimãos, paredes ou guias onde a tinta se desgasta pelo atrito com o *shape* ou eixos do skate, parafina passada sobre equipamentos urbanos, etc. Enfim: rastros que vão sendo deixados...). Nos arredores da pista da Trindade, por exemplo, para onde muitos dos praticantes se dirigem deslocando-se no próprio skate, esses “rastros” são muito visíveis.

Segundo Pereira (2005), a pixação na cidade de São Paulo não tem a função de demarcação de um território específico onde membros de algum outro grupo não podem entrar. Os *rolês* são feitos geralmente em dupla ou em grupo (poucas pessoas, segundo ele, saem sozinhas para pixar), e as alianças entre esses grupos (cuja constituição pode ter a ver com morar no mesmo bairro, ou com compartilhar um estilo, ou outras afinidades...) permite que toda a cidade se constitua num campo possível de ação. Isso porque não haveria entre os pixadores uma rigidez na forma de lidar com o espaço. No entanto, ocorrem brigas e disputas entre eles (algumas resultando até em morte, conforme mencionado por Pereira), mas que estariam ligadas aos chamados “atropelos”: as sobreposições de pixações, atos considerados desrespeitosos pelos

pixadores.

No caso do skate, também não há uma demarcação de territórios: as pistas podem ser frequentadas por qualquer pessoa (não há “monopólios” por parte dos praticantes que moram nos bairros onde elas estão, por exemplo) e as marcas nos diferentes picos espalhados pela cidade podem ser sobrepostas sem nenhum tipo de problema.

Mas se por um lado as marcas deixadas pelos skatistas ao circularem pela cidade não têm a intenção de demarcar “territórios” (a princípio os skatistas circulam livremente pelo seu circuito), por outro podemos dizer que há uma disputa por espaços com outros grupos. Na pista da Trindade, por exemplo, os skatistas acabaram “assumindo” a quadra poliesportiva. Essa pista, de fato, é muito pequena na extensão de seus obstáculos. Mas reúne cotidianamente um grande número de praticantes, que, então, acabaram “invadindo” a quadra. Como nem sempre a mesma estava sendo usada (geralmente era usada mais nos fins de semana ou à noite, principalmente para a prática de basquete e futsal), os skatistas inicialmente ocuparam metade dela com obstáculos de madeira improvisados por eles mesmos. No entanto, como eram maioria e mais assíduos no espaço, acabaram ocupando a quadra toda, espalhando por ela diferentes obstáculos construídos por eles mesmos (mas não sem algum atrito com os outros usuários do espaço).

Segundo Pereira (2005), uma forma particular de ocupação do espaço urbano pelos pixadores seria a criação dos *points* (o principal deles na época em que ele realizou seu trabalho de campo era o da rua Vergueiro, no bairro Paraíso). Os *points* seriam locais de encontro para os pixadores e estariam sempre surgindo e desaparecendo (antes de ser na Vergueiro, o *point* do centro era na Ladeira da Memória, ao lado da estação Anhangabaú do metrô, mas teria sido desarticulado porque a prefeitura iniciou um movimento no sentido de limpar e restaurar os monumentos do local, impedindo a presença dos pixadores no mesmo através de uma vigia constante da Guarda Civil Metropolitana). Neles, “os pixadores conversam sobre as pixações realizadas, falam dos apuros passados com a polícia, bebem, fumam, combinam futuras pixações, resolvem conflitos e trocam folhinhas [...] este é o espaço para se manter informado do que está acontecendo no mundo da pixação” (PEREIRA, 2005:48).

Fazendo um paralelo com isso, acredito que as pistas (ou *skateparks*) funcionam como *point* no caso dos skatistas. Em Florianópolis, elas são um espaço significativo de sociabilidade, no qual os skatistas de diferentes locais se encontram, se (re)conhecem,

analisam e comentam as manobras dos pares e sua evolução técnica, vendem ou trocam peças de skate (ou tênis, ou camisetas, ou bonés...), comentam as matérias das revistas especializadas, produzem e/ou compartilham imagens produzidas a partir de seus rolês, etc.

Ainda remetendo para aspectos levantados por Pereira: segundo ele, “humildade” e “lealdade” seriam os traços mais característicos (e valorizados) na sociabilidade dos pixadores. No caso dos skatistas, acho que seria “cordialidade” e “jocosidade”. Nas sessões, a cordialidade entre os participantes é muito marcante. As pessoas quando chegam na pista se cumprimentam (mesmo que não se conheçam), há toda a questão do respeito à ordem da entrada nos obstáculos, o apoio dos pares quando alguém está tentando acertar uma manobra, as comemorações e cumprimentos quando a mesma acontece, o cuidado para que o skate não atinja os outros praticantes, entre outras coisas... E a jocosidade porque o clima é sempre de “zoeira”: quando a pessoa cai, por exemplo, sempre faz uma “graça”. Mas a jocosidade está também nos apelidos, nos comentários sobre os estilos pessoais de cada praticante, na forma como se desafiam em uma sessão, entre outras coisas.

2.5 O circuito

Na cidade de Florianópolis e na região metropolitana foram construídas algumas pistas públicas de skate: além da Pista da Costeira, a Pista da Trindade, Pista do Jardim Atlântico e Pista Beira-mar Continental, mas também existem diversas pistas particulares, além dos equipamentos ou lugares que fazem parte da arquitetura urbana da cidade. Pode-se notar que muitos dos frequentadores da Pista da Costeira – que foi o ponto de partida de meu trabalho de campo – também frequentam outras pistas da cidade e mantêm contato entre seus parceiros para decidir em qual pista ou local irão praticar em determinado dia. Assim, a pista da Costeira se insere em um contexto maior onde podemos observar um “circuito” percorrido pelos skatistas, mas não exclusivamente por eles.

Retomando algumas colocações de Magnani (2005): como o objetivo de oferecer uma alternativa a enfoques como os que estariam implícitos em termos tais como “culturas juvenis” ou “tribos urbanas”, mas dialogando com estes termos ainda que na forma de contraposição ou complementaridade, ele propõe outra denominação – “circuitos de jovens” – e outro ponto de partida: “em vez da ênfase na condição de

'jovens', [...] a idéia é privilegiar sua inserção na paisagem urbana por meio da etnografia dos espaços por onde circulam, onde estão seus pontos de encontro e ocasiões de conflito, e os parceiros com quem estabelecem relações de troca” (MAGNANI, 2005: 177)²⁹.

Segundo ele, o termo “circuitos de jovens” pretende chamar a atenção: “(1) para a sociabilidade, e não tanto para pautas de consumo e estilos de expressão ligados à questão geracional, tônica das 'culturas juvenis'; e (2) para permanências e regularidades, em vez da fragmentação e do nomadismo, mais enfatizados na perspectiva das ditas 'tribos urbanas' ” (IBIDEM).

A ideia de Magnani (ibidem) é “levar em conta tanto os atores sociais com suas especificidades [...], como o espaço com o qual interagem – mas não na qualidade de mero cenário, e sim como produto da prática social acumulada desses agentes, e também como fator de determinação de suas práticas, constituindo, assim, a garantia (visível, pública) de sua inserção no espaço”.

Nesse sentido, a ideia de “circuito” me ajudou a perceber as práticas de espaço dos skatistas que acompanhei em seus trajetos durante a pesquisa. Segundo o autor:

[...] trata-se de uma categoria que descreve o exercício de uma prática ou a oferta de determinado serviço por meio de estabelecimentos, equipamentos e espaços que não mantêm entre si uma relação de contigüidade espacial; ele é reconhecido em seu conjunto pelos usuários habituais. A noção de circuito também designa um uso do espaço e dos equipamentos urbanos – possibilitando, por conseguinte, o exercício da sociabilidade por meio de encontros, comunicação, manejo de códigos – , porém de forma mais independente com relação ao espaço, sem se ater à contigüidade, como ocorre na mancha ou no pedaço. Mas ele tem, igualmente, existência objetiva e observável: pode ser identificado, descrito e localizado. (MAGNANI, 2005: 178-179)

29 A proposta de Magnani (2005). também desloca a possibilidade de análise do campo da “juventude” (e das discussões sobre os atuais limites dessa faixa etária), colocando como opção olharmos para os grupos de jovens em sua interação com a cidade, seus espaços, equipamentos e trajetos.

Esta categoria, por sua vez, estaria associada a outra: a de trajeto, que “aplica-se a fluxos recorrentes no espaço mais abrangente da cidade e no interior das manchas urbanas” (MAGNANI, 2005: 178). Uma noção que, portanto, remete para “[...] deslocamentos por regiões distantes e não contíguas” (IBIDEM).

As pistas espalhadas por Florianópolis e região metropolitana configuram um circuito. Os praticantes reconhecem/têm em mente esse conjunto de equipamentos urbanos que podem percorrer/ fazer uso e que, com certeza, possibilitam “o exercício da sociabilidade por meio de encontros, comunicação, manejo de códigos”, conforme colocado por Magnani. E o circuito é formado não só pelas pistas, mas por outros espaços pelos quais os skatistas circulam, como galerias e lojas de artigos ligados ao skate no centro da cidade (ou em outros bairros, ou nos shoppings), ou pistas particulares (mas que podem ser acessadas através de redes de sociabilidade), *picos* espalhados pela cidade, etc. Mas o circuito envolve também outros elementos, não exclusivamente ligados ao skate: bares, locais onde acontecem shows ao ar livre, ou feiras, etc. E nem sempre ele é percorrido em sua totalidade: num dia, um grupo de praticantes que esteja se locomovendo de carro pode transitar por duas ou mais pistas (a da Trindade, a do Atlântico e a da Beira-Mar Continental, por exemplo); ou pode iniciar o rolê numa pista particular e depois seguir para um pista pública ou para um local onde os equipamentos urbanos instiguem a prática, e terminar em um show ou um bar; ou então dois ou mais praticantes podem se encontrar no centro da cidade e, após percorrer alguns picos e lojas, dirigir-se para a pista da Trindade de ônibus; ou podem ir do centro até a pista da Trindade pela ciclocia da avenida Beira-Mar Norte, andando de skate; praticantes de um mesmo bairro podem dirigir-se em grupo ou individualmente para a pista localizada no mesmo e, ali, combinar uma sessão em outra pista, para outro dia; ou o rolê pode envolver uma sessão de skate, seguida de uma sessão de grafite que pode ter como suporte os próprios obstáculos da pista ou a arquitetura de seu entorno; enfim... são muitos os rolês possíveis dentro do circuito. E os trajetos podem ser percorridos individualmente, em duplas ou grupos maiores; e podem ser percorridos a pé, de carro, de moto, de bicicleta ou com o próprio skate (quando então o próprio trajeto já é o início do rolê). Magnani (2005) fala do trajeto como um “fluxo recorrente” e, diariamente, é possível observar esses fluxos nas pistas, com pessoas que se deslocam para lá de diferentes locais da cidade.

Nesses trajetos, as pessoas nem sempre estão sobre o skate, mas sempre estão com o skate. No centro da cidade, por exemplo, pelo tipo de calçamento, nem sempre é possível deslizar pelos espaços usando o skate para se locomover. E de um bairro para outro, às vezes, a existência de vias rápidas (destinadas a carros e motos, e não a skates, bicicletas ou pedestres) não permite (ou torna perigoso) o deslocamento sobre o skate. Assim, sempre é possível avistar uma ou mais pessoas circulando com o skate na mão (no centro, nos terminais de ônibus, ou outros lugares): apresentando-se como skatistas não por estarem “andando” de skate, mas por estarem circulando/ apresentando-se diante dos outros na companhia desse objeto.

Estes são elementos que demonstram “algumas formas por intermédios das quais os jovens se relacionam entre si e com a cidade, mas também permitem pensar, de uma maneira geral, como os diferentes atores sociais [ou como os skatistas, nesse caso em especial] se apresentam no espaço urbano, circulam por ele, usufruem seus equipamentos e, nesse processo, estabelecem padrões de troca e encontro no domínio público” (MAGNANI, 2005: 202).

Outro ponto colocado por Magnani e que seria interessante explorar aqui diz respeito às “nuanças e modulações” entre o público e o privado. “Diferentemente do que muitas vezes ocorre em análises nas quais a oposição público *versus* privado é tomada como princípio classificatório, não se pode reduzir as diferentes formas de suas destinações e ocupações com base nessa dicotomia, como se ela operasse de forma unívoca: na realidade tanto um como o outro termo apresentam nuances e modulações” (IBIDEM). Para ele, existem “[...] outras formas de realização do espaço público, diferentes das usualmente associadas com a idéia tradicional (e restritiva) de rua. *Circuitos, trajetos, manchas* e até *pedaços* (estes com seus laços mais particularistas [...]) constituem distintas modulações de uso e desfrute do espaço público: são diferentes versões da 'rua' como suporte do atributo 'público'. Cada um desses arranjos corresponde a uma forma específica de se expor, estabelecer laços, marcar diferenças, fazer escolha, colocar-se, enfim, na paisagem urbana diante dos outros e em relação a eles” (IBIDEM).

Pensando isso para o caso de minha pesquisa, é possível dizer que as pistas não são nem espaços privados, território exclusivo de um grupo de praticantes, nem espaço público no sentido de serem como ruas e avenidas. Para quem mora no entorno da pista da costeira, por exemplo, ela é o seu “quintal”, um espaço com o qual se tem

familiaridade, e no qual é possível continuamente encontrar pessoas de seu círculo pessoal de amizade e com as quais estabelecem convivência em outros espaços (a escola, por exemplo). E em alguns casos, a pista não é pensada como “rua”: durante o trabalho de campo, presenciei pais chegando até a pista de carro com seus filhos (crianças com idades entre 9 e 14 anos, por exemplo), deixando-os ali para praticar o skate e retirando-se para realizar outras atividades (ir ao banco, ou ao supermercado, etc.), retornando após algum tempo para buscá-los. Conversando com alguns, percebi que sentiam-se confiantes em deixar as crianças ali, porque estariam na companhia de outros praticantes e num ambiente que consideram “familiar”.

2.6 Deslocando-se no circuito: trajetos possíveis

“Eu acordo e vejo o céu: vai chover? Será que está chovendo na pista? Daí entro em contato com meus amigos pra saber se tem alguém andando, se tem alguma coisa rolando, quem vai estar na sessão... Aí pego o carrinho e saio”. Esse trecho foi tirado de uma conversa com um de meus interlocutores durante o trabalho de campo, mas é o tipo de coisa que ouvi recorrentemente (ainda que com outras palavras) de muitos dos praticantes de skate. Isso faz parte do seu cotidiano: subir no skate e deslizar pela cidade, entrar em seus fluxos e ritmos, sentir suas texturas, ouvir seus sons, explorar as possibilidades e limites do corpo, do skate e do ambiente. Muitas vezes, a expressão usada por eles é “pegar o carrinho e sair...”. O afeto do praticante ao chamar o skate de “carrinho” indica uma relação de intimidade que a meu ver se estende para os locais por onde ele desliza: seja em locais conhecidos de passagem freqüente, ou em novos lugares a serem desbravados, ali estão ele e seu “carrinho” se fazendo presentes, alterando, interagindo, reagindo aos estímulos do ambiente, estabelecendo um vínculo profundo com este espaço. Ele conhece pequenas nuances sobre determinados equipamentos urbanos que passam despercebidas às outras pessoas... Gosta de coisas na cidade que outros nem imaginam...

Ao se fazer presente, a prática do skate imprime sua marca e altera a paisagem, estipula uma relação de diálogo com este cotidiano que se forma e se estabelece ao mesmo tempo em que as habilidades perceptivas do praticante se desenvolvem tornando a experiência cada vez mais íntima, intensa e repleta de significados. Uma troca capaz de fazer emergir uma leitura única da vivência no ambiente urbano. Um modo de experimentar o mundo que se nutre e se renova na constante

interação do praticante com diferentes locais onde é possível a prática, mas também que se desenvolve no aperfeiçoamento dos movimentos que sintetizam técnica, criatividade, ritmo e expressão.

O trajeto de um skatista no deslocar-se de sua casa até chegar à pista de skate ou outros deslocamentos que possam surgir no decorrer do dia pode dar uma pequena idéia da cidade que emerge desta prática.

O seu deslocamento até a pista ou outro ponto de encontro marcado para a sessão de skate, já implica no começo de seu rolê. O caminho percorrido com frequência revela uma escolha que pode dar preferência por calçadas e ruas com superfícies lisas (que ajuda no deslizar). Mas também a escolha de um trajeto pode ser determinada por locais já mapeados, com o quais o skatista mantém um vínculo específico de uso. Ele escolhe uma rua em detrimento de outra porque ali pode haver uma rampa de acesso de garagem que serve como *jump*, ou uma guia especialmente boa para deslizar, ou um buraco que ele pode saltar executando um *ollie*... Enfim: ele se agrada ao passar por estes caminhos de skate.

Mas os trajetos podem ter relação com questões de sociabilidade: antes de chegar na pista, ele vai encontrar com um amigo, ou com sua namorada, por exemplo. Com o skate, ele pode entrar nos fluxos propostos pelo ritmo do cotidiano da cidade: visitar uma feira no meio do rolê, passar em um bar, em uma banca, em um supermercado para comprar água ou alguma coisa rápida e colocar na mochila para o momento de fome ou sede. Ou passar nas lojas de skate e fazer contato com outras pessoas do cenário local e conferir novas peças e produtos relacionados ao *skateboard*...

Usar o skate como forma de transporte pessoal exige do skatista estar imerso nesse seu trajeto, a cada impulso dado (*remada*), a respiração se intensifica, o movimento ganha ritmo e a continuidade da experiência se reforça com o sobrepôr de pequenas imperfeições nas superfícies – algo que ele faz aliviando seu peso sobre o skate, para evitar que as pequenas rodas travem em algum buraco ou em alguma pedra, ou abaixando seu centro de gravidade para aumentar a estabilidade quando o conjunto ganha mais velocidade na superfície.

“Rolê Chapéu de Crocodilo”. Link:

<https://vimeo.com/157092050>

“Rolê Nicolas”. Link:

2.7 Trajetos/ os rolês na pista

As ciclo-faixas e as ciclovias são equipamentos cada vez mais implantados nas grandes cidades e geralmente associados com uma alternativa sugerida para minimizar problemas de trânsito. Mas no contexto do que está sendo articulado neste trabalho (a relação dos skatistas com o ambiente urbano), aparecem como opção para praticantes de skate circularem mais livremente, cruzando regiões da cidade em seus “carrinhos” (aqui, inclusive, temos a apropriação de um espaço que não é a princípio destinado a eles, mas aos ciclistas).

Tal como na descrição do trajeto de Paulo pela ciclovia da beira-mar da baía sul, outra ciclovia – a da avenida beira-mar norte – serve como trajeto para dois outros skatistas que também foram meus interlocutores durante a pesquisa.

“Chapéu de Crocodilo” e “Nicolas” é apelido e o nome pelos quais são conhecidos dois jovens de dezoito anos que praticam skate há pelo menos cinco anos. Nosso primeiro contato aconteceu na pista da Trindade. Nesse dia, eles tinham ido de skate do bairro Santa Mônica (onde moram) para o centro (onde tinham passado toda a tarde, circulando por lojas e por alguns picos). Do centro, vieram para a pista da Trindade (esse trajeto bairro/centro/bairro sendo percorrido com o skate pela ciclovia). A princípio estavam um pouco arredios com a minha abordagem, mas logo que perceberam qual a minha intenção como pesquisador a conversa começou a fluir. O apelido Chapéu de Crocodilo foi inusitado: nunca tinha ouvido alguém ser chamado por esse nome. A explicação é que seu pai viveu por algum tempo na Austrália e voltando ao Brasil trouxe um chapéu feito em couro de crocodilo e ele o usou para andar de skate e o apelido surgiu daí (aceitei a estória, mas nunca o vi usando o tal chapéu). Mas se andar de skate com um chapéu no estilo “caçador australiano” pode parecer estranho ou pelo menos fora dos padrões estéticos geralmente associados à prática, esse detalhe começou a me parecer um adereço que poderia combinar com o estilo que ele imprimia em seu rolê pela pista – também ele inusitado. Espirituoso em sua atitude, Chapéu de Crocodilo se deslocava e executava seus movimentos pelo circuito da pista em alta velocidade (muito acima da velocidade média dos outros skatistas). Seu rolê não estava focado apenas na realização de uma manobra específica

em um dos obstáculos: ele pensava em um uso do circuito mais elaborado, primando pela continuidade entre um movimento e outro, não perdendo o ritmo e sim acelerando continuamente até o ponto onde rompia seus limites e seu skate escapava de seus pés jogando-o ao chão ou até fora da pista. Mas até suas quedas me pareciam inusitadas! Um dos seus primeiros erros que acompanhei aconteceu depois de uma volta pela mini-rampa em uma manobra de borda onde terminou com muita velocidade e não conseguiu seguir em frente para a outra transição. Ele então recolheu seu corpo rapidamente junto ao skate e deslizou com as rodas forçando a parada, esticando suas pernas e caindo sentado no chão, num trejeito que lembrava o de um palhaço ao simular um tombo (o que despertou um ataque de riso dele e de todos que estavam ali andando e também vendo sua volta). Percebi que era bem querido pelos outros skatistas que compartilhavam da mesma sessão, mas também respeitado pelo modo criativo e hábil na execução da prática.

O skate do Chapéu de Crocodilo também chamou minha atenção pois se diferenciava do skate dos outros praticantes, visto que era composto por peças atuais, mas com modelagem e gráficos típicos do final dos anos 1980: *shape* com *nose* pequeno e desenhos de caveiras, rodas e eixos largos, mas confeccionados com materiais modernos, mais leves e resistentes. Mas ao observar os eixos percebi que estavam praticamente soltos de sua base. Os eixos são compostos por duas peças de ferro fundido, uma delas “trave” se fixa as rodas e na outra “base” e fixado a prancha, para a junção destas duas partes é usado pequenos blocos de poliuretano para amortecimento e um parafuso central que atravessa e une o eixo todo. O ajuste desta peça é feito conforme o peso do praticante, pois ele influencia a capacidade dos eixos virarem e assim permitem a ele manobrar o skate. Eixo muito solto fica difícil manter o skate em linha reta e também facilita o atrito da própria roda com o *shape* (que pode travar bruscamente o skate). E muito duro dificulta o controle, tornando o skate pouco maleável. Andar com o skate solto como Chapéu de Crocodilo faz, é algo que indica extrema habilidade, exigindo respostas mais rápidas às diferenças da superfície e suavidade nas aterrissagens das manobras para não travar a continuidade do seu deslizar.

Nicolas por sua vez tem personalidade mais comedida. Reservado em seus comentários, mas alegre e positivo na atitude, demorou um pouco mais de tempo para se soltar naquela conversa que estávamos começando sobre a plataforma da mini-rampa da pista da Trindade. Ficou muito interessado pela câmera acoplada ao capacete

que levei a campo, pelo fato desta poder reproduzir em tempo real as imagens que eram feitas em outro dispositivo através de conexão sem fios. A sua personalidade também se refletiu na maneira como iniciou seu rolê: seus movimentos com o skate mais ponderados, se diferenciam da explosão de ímpeto que se manifesta no rolê de seu amigo. Ele, tranquilo e sensato ao andar pela pista, imprime um ritmo de andamento moderado, que a meu ver pode ter sido influenciado naquele momento pela trilha sonora que ele estava escutando em seus fones (rap). Sua estatura elevada não o atrapalha em seu desempenho, pelo contrário, ele tira proveito estético do que seria uma desvantagem (possuir um centro de gravidade mais elevado). Nicolas se equilibra com elegância sobre o skate e o fluxo de seu rolê pela pista é marcado por manobras de borda que sugerem pequenas pausas ou instantes de congelamento, acentuando o que é conhecido pelos skatistas como o *moment* da manobra (que seria o ápice ou o clímax do movimento). É muito comum os skatistas comemorarem as manobras uma seqüência delas durante a sessão de skate após sua finalização, mas percebi que algumas das manobras do Nicolas pareciam ser comemoradas nestes momentos de ápice, antes de serem concluídas (o que não observei em outros skatistas).

Já era noite e o que no começo era apenas um bate papo acabou se tornando uma *sessão* divertida que centralizou todos os praticantes que estavam na pista. Uma *sessão* de skate é um momento em que um grupo de praticantes se reúne e cada um impõe seu *rolê* estabelecendo um diálogo através dos acertos e tentativas de manobras, das seqüências que articulam, do ritmo que imprimem às mesmas e que contagia os outros praticantes, colocando todos os presentes em sintonia.

Os praticantes se concentram em algum ponto da pista, ou em algum elemento que compõe o conjunto: uma mini-rampa, um *banks* ou mesmo a pista como um todo. Um desafio de superação é proposto aos praticantes presentes e hábeis, pois é necessário um nível alto de domínio para entrar nesse jogo. Não é necessário nenhuma proposta verbal, a leitura dos movimentos/manobras, ou a forma do movimento, é alterada pelo ímpeto com que é realizado: isso já pode ser um convite para esse momento que pode ser caracterizado por intensidade e força. Cada um faz uma entrada, uma volta combinando manobras e uso do espaço, algo que motiva o próximo a também participar deste momento. Mas a *sessão* pode ser “travada”, ou pode “fluir”, “pegar fogo”. Ela flui quando os skatistas se sucedem em suas voltas pela pista imprimindo um ritmo que exige “respostas” dos outros: alguém entrou e fez uma

seqüência de excelência e com ritmo. O próximo que entra tem que “representar”, manter ou acelerar o ritmo, instigando os que entrarão na seqüência.

Na *sessão*, a fluidez tem a ver com a forma como quem está andando no momento interage (sociabilidade/dinâmica). No capítulo seguinte, a intenção será explorar a fluidez na linha individual dos praticantes – ou o *flow*: a excelência no rolê que, por sua vez, está ligada às habilidades de cada um.

“Pista Trindade: 'Vamos fazer uma linha?' ”. Link:

<https://vimeo.com/157086492>

senha de acesso: #03

CAPÍTULO 3

A prática, o skate, a pista: as linhas e as coisas

Neste capítulo, a intenção é aproximar o leitor da experiência envolvida na prática do skate, de uma forma específica de perceber e se relacionar com o ambiente. O uso dos recursos audiovisuais tem a ver com isso. As imagens e sons captados e a forma como foram editados procuram mostrar a sinergia/sintonia entre pessoa/skate/ambiente, a interação da pessoa com o ambiente mediada pelo skate e as habilidades perceptivas colocadas em ação/relação na prática dessa atividade.

Assim, retomaremos a noção de fluidez – ou *flow* – (abordada no capítulo anterior a partir da sociabilidade e dinâmica estabelecida pelos sujeitos em uma sessão de skate), mas agora para pensarmos essa noção a partir das habilidades envolvidas na execução das linhas individuais dos praticantes.

A noção de *flow*, aqui, remete para uma excelência na prática do skate que é buscada pelo praticante, e admirada e reconhecida pelos pares. Essa excelência não envolve apenas a execução de manobras com perfeição técnica, mas remete para um aspecto de fluidez no deslocamento do praticante pelo ambiente (seja a cidade com seus equipamentos urbanos, ou as pistas) e na forma como ele articula/conecta as manobras ao longo de sua *linha*.

Quando o skatista executa uma volta ou uma *linha*, ele se coloca em movimento ao mesmo tempo que é movido neste processo: há um fluxo no qual ele está inserido, algo motivador impulsiona, contagia os movimentos que se desencadeiam com *flow*. Percebe-se o ritmo (pulso) que se impõe enquanto a *linha* se estende pelo ambiente, um diálogo impetuoso, rico em expressão, sentidos e habilidades. Mas esse ritmo não é algo metronômico: os intervalos não são constantes, porque os movimentos, executados de forma contínua e fluente, são respostas do praticante a um monitoramento perceptual contínuo do chão à sua frente e, portanto, nunca são exatamente os mesmos no desdobramento da linha (INGOLD, 2015).

Dessa forma, estaremos pensando “habilidade” aqui a partir da influência da obra de Ingold: a percepção como ação, como resultado da imersão do organismo como um todo no ambiente, e a habilidade perceptiva como resultado dos modos de engajamento dos sujeitos no ambiente.

Em sua obra “Estar vivo”, Ingold (2015:87) afirma que:

trata-se quase de um truísmo dizer que não percebemos com os olhos, os ouvidos ou a superfície da pele, mas com o corpo todo. No entanto, desde Platão e Aristóteles, a tradição ocidental tem consistentemente classificado os sentidos da visão e da audição acima do sentido de contato do tato. [...] Mas o meu primeiro e mais óbvio ponto consiste em que uma abordagem mais literalmente *aterrada* da percepção deveria ajudar a restaurar o lugar adequado do tato no equilíbrio dos sentidos. Pois é certamente através dos nossos pés, em contato com o chão (embora mediados pelo calçado) que estamos mais fundamental e continuamente “em contato” com o nosso entorno.

Segundo Ingold, na maioria das vezes, não percebemos as coisas de um único ponto de vista, mas sim andando por elas. Ele menciona Gibson e sua obra clássica sobre a percepção visual (*The ecological approach to visual perception*, de 1979), na qual o argumento é o de que as formas dos objetos que vemos são especificadas por transformações no padrão de luz refletida que atingem nossos olhos conforme nos movemos próximo a eles. Ou seja: a percepção não ocorre a partir de um ponto fixo, mas ao longo de um itinerário contínuo de movimento, que Gibson chama de “caminho de observação”. Assim, afirma Ingold (2015), se a percepção é uma função do movimento, então o que percebemos tem a ver (pelo menos em parte) com como nos movemos. E, nesse sentido, “a locomoção, não a cognição, deve ser o ponto de partida para o estudo da atividade perceptiva” (INGOLD, 2000: 166). O ato de caminhar sendo pensado por ele como uma forma de conhecimento. E, uma vez que reconhecemos isso, diz ele, “todo um novo campo de investigação é aberto, concernente às maneiras pelas quais nosso conhecimento do ambiente é alterado por técnicas de uso dos pés e pelos muitos e variados dispositivos que atrelamos aos pés a fim de melhorar a sua eficácia em tarefas e condições específicas” (INGOLD, 2012: 88).

Assim, procuro nesse capítulo pensar a prática do skate a partir desse ponto de vista aberto por Ingold. Parafraseando uma afirmação dele, acredito ser possível dizer que andar (nesse caso, andar de skate) é uma atividade altamente inteligente. E essa inteligência não estaria localizada exclusivamente na cabeça das pessoas, mas “distribuída por

todo o campo das relações compostas pela presença do ser humano no mundo habitado” (IDEM: 90). Dessa forma, estamos considerando as relações envolvidas entre pessoas, mas também as relações que estas estabelecem com as “coisas”.

E aqui novamente destacamos uma contribuição importante da reflexão de Ingold. Segundo ele:

Em explicações convencionais da transformação histórica da natureza, a paisagem tende a ser considerada como uma superfície material que tenha sido sequencialmente formada e reformada ao longo do tempo, através da marca de um esquema mental de representações após o outro, cada reformação cobrindo ou obliterando a anterior. A superfície da paisagem deveria, portanto, apresentar-se como um palimpsesto para a inscrição da forma cultural. Meu argumento sugere, ao contrário, que as formas da paisagem – como as identidades e capacidades dos seus habitantes humanos – não são impostas sobre um substrato material, mas surgem como condensações ou cristalizações de atividade dentro de um campo relacional. Conforme as pessoas, no curso de suas vidas cotidianas, fazem seu caminho a pé por um terreno familiar, assim os seus caminhos, texturas e contornos, variáveis através das estações do ano, são incorporados em suas próprias capacidades corporificadas de movimento, consciência e resposta [...]. Mas, por outro lado, esses movimentos pedonais costuram uma malha emaranhada de trilhas personalizadas pela própria paisagem. Através do andar, em suma, as paisagens são tecidas em vida, e vidas são tecidas na paisagem [...] (INGOLD, 2012: 90).

Ingold critica as concepções de que “habitar a cidade moderna é habitar um ambiente que já está construído” (idem: 86), e de que a cidade (ou o ambiente) deve permanecer incólume ao andar de seus habitantes. Ele está remetendo para os casos em que, por exemplo, as marcas deixadas pelos pedestres (como quando eles tomam atalhos por canteiros gramados) são vistas como negativas, por “desfigurarem” o ambiente, ou por subverterem a ordem estabelecida pelos planejadores

urbanos: “espaços verdes são para serem vistos, e não para se caminhar sobre eles” (ibidem). Já chamamos atenção sobre esse ponto no capítulo 2 (a cidade como algo em constante re-construção a partir da ação de vários sujeitos). Mas gostaríamos de aprofundar esse ponto a partir de Ingold e da forma como ele pensa a ação humana no ambiente.

Partiremos do texto “Trazendo as coisas de volta à vida” (2012) e de uma distinção feita por ele entre “objetos” e “coisas”: seguindo o argumento de Heidegger (1971), Ingold estabelece uma diferença entre estes termos (que podem para algumas pessoas, ou em algumas ocasiões, ser pensados como sinônimos). O objeto colocaria-se diante de nós como um fato consumado, oferecendo suas superfícies externas e congeladas para serem inspecionadas. A coisa, por outro lado, seria um “acontecer”, ou um lugar onde vários acontecimentos se entrelaçam. Ela não seria uma entidade situada no e contra o mundo (fechada para o exterior), mas uma espécie de “nó” cujos fios constituintes deixam rastros e são capturados por outros fios, noutros nós: “[...] as coisas vazam, sempre transbordando das superfícies que se formam temporariamente em torno delas” (INGOLD, 2012: 29).

No caso, entre Ingold e Gibson estaríamos diante de concepções diferentes sobre a significância das superfícies. Para este último, um ambiente só se torna habitável quando se acrescentam objetos a ele. Já para Ingold, um ambiente repleto de objetos não pode ser “habitado”, mas apenas “ocupado”. “Habitar” um ambiente (ou o mundo), para Ingold, é se juntar ao seu processo de formação. Explicando sua posição, ele afirma que, para Gibson, “é através de suas superfícies externas que os objetos são revelados à percepção. Cada superfície, explica ele, é uma interface entre a substância [...] de um objeto e o meio volátil que o circunda. [...] a própria qualidade de objeto de qualquer entidade está na separação e imiscibilidade entre substância e meio” (Idem: 31). Para Ingold, por outro lado, “[...] o mundo aberto pode ser habitado justamente porque, onde quer que haja vida, a separação da interface entre terra e céu dá lugar à mútua permeabilidade e conectividade” (IBIDEM). As coisas são, para ele, “trazidas à vida” por sua imersão em processos de circulação de materiais que continuamente dão origem às suas formas, bem como anunciam sua dissolução. Assim, enfocar as coisas em sua qualidade de objeto é retirá-las dos fluxos que as trazem à vida. Para ele, “[...] tomar a vida de coisas pela agência de objetos é realizar uma dupla redução: de coisas a objetos, e de vida a agência” (INGOLD, 2012: 34). A fonte dessa lógica

redutivista seria, segundo ele, o modelo hilemórfico³⁰ que, justamente, ele está criticando/tentando derrubar. O foco nos processos vitais, continua ele, exige que abordemos não a materialidade enquanto tal, mas os fluxos de materiais. O que um pintor faz, por exemplo, “não é impor forma à matéria, mas reunir materiais diversos e combinar e redirecionar seu fluxo tentando antecipar aquilo que irá emergir” (idem: 36). Dessa forma, “um trabalho de arte não é um objeto, mas uma coisa – e, como argumentou Klee, o papel do artista não é reproduzir uma ideia preconcebida [...] mas juntar-se a e seguir as forças e fluxos dos materiais que dão forma ao trabalho” (IDEM: 38). Fazendo menção à Deleuze e Guattari (2004), Ingold completa o argumento colocando que, se por um lado, “reproduzir” envolve um procedimento de interação, “seguir” envolve algo que ele está chamando de “itinerância” (INGOLD, 2012: 38) – o artista como um “itinerante” cujo trabalho comunga com a trajetória de sua vida. O movimento por esses caminhos seria criativo – e Ingold está pensando “criatividade” como algo “para frente”: “[...] uma reunião improvisada de processos formativos”. “Improvisar”, por sua vez, é usado por Ingold no sentido de “seguir os modos do mundo à medida que eles se desenrolam, e não [como] conectar, em retrospecto, uma série de pontos já percorridos” (IBIDEM).

Outro ponto interessante neste texto é o significado de “ambiente”: “literalmente, um ambiente é aquilo que cerca alguma coisa, mas não se pode cercar nada sem envolvê-lo, convertendo os fios ao longo dos quais a vida é vivida em limites dentro dos quais ela é

30 Esse modelo hilemórfico, criticado por Ingold, remete a uma forma de pensar os processos de gênese e crescimento proposta pela filosofia grega. Ingold (2012) faz menção a Aristóteles, para quem na criação de algo deve-se juntar forma (*morphé*) e matéria (*hyle*). Esse modelo de criação teria se arraigado no pensamento ocidental, onde a forma passou a ser vista como imposta por um agente com um determinado fim ou objetivo em mente sobre uma matéria passiva e inerte. Segundo Ingold, os debates contemporâneos nos mais diferentes campos do conhecimento (como a própria antropologia, mas também a arqueologia, a história da arte, etc.) reproduzem os pressupostos que subjazem a esse modelo hilemórfico. E o objetivo de Ingold é justamente substituir esse modelo por uma “ontologia que dê primazia aos processos de formação ao invés do produto final, e aos fluxos e transformações dos materiais ao invés dos estados da matéria” (INGOLD, 2012: 26). Uma das inspirações para essa proposta de Ingold vem de Guattari e Deleuze (2004), que argumentavam que “em um mundo onde há vida, a relação essencial não se dá entre matéria e forma, substância e atributos, mas entre *materiais* e *forças*” (IBIDEM).

contida” (INGOLD, 2012: 38-39). O ambiente como um “imenso emaranhado de linhas” (Idem: 39).

Ingold faz menção a Lefebvre: “a atividade prática escreve na natureza”, cuja afirmação remeteria para ideias tais como “malha de linhas” e “textura”. Prédios ou monumentos são “capturados” em “múltiplos emaranhados” (IBIDEM). “Apesar de sua aparente permanência e solidez, eles [os prédios] também têm uma *ecceidade* que é sucessivamente experimentada nos panoramas, oclusões e transições que se desenrolam ao longo da miríade de caminhos tomados pelos habitantes, de um cômodo a outro, saindo e entrando de portas, no ritmo de seus afazeres cotidianos” (INGOLD, 2012: 40). As coisas como um agregado de fios da vida, evidenciadas em seus fluxos e contrafluxos.

Esse argumento, acredito eu, pode ser estendido para pensarmos também coisas mais específicas dentro da paisagem urbana a partir do skate: as calçadas, muros, bancos, etc. como coisas em um fluxo.

Tomando o exemplo da teia de aranha, Ingold nos lembra que, diferente de uma rede de comunicação, os fios de uma teia de aranha não conectam pontos ou ligam coisas: eles são tecidos à medida que a aranha vai trilhando o ambiente, são linhas ao longo das quais a aranha vive, e que conduzem sua percepção e ação no mundo. E a ideia de “*acteur réseau*” teria sido concebida para para indicar essas linhas de devir³¹. A inspiração, em larga medida, teria vindo da filosofia de Deleuze e Guattari. E segundo fica explícito na obra dos mesmos, o fio da teia, diz Ingold, não liga a aranha à mosca, mas sim coloca as

31 A “teoria do ator-rede” como algo que obscurece uma distinção que para Ingold é fundamental, entre as linhas do fluxo da malha (conforme colocado a partir de Lefebvre), e as linhas de conexão da rede. “Essa teoria tem suas raízes não numa reflexão sobre o ambiente, mas no estudo sociológico da ciência e tecnologia”. E seu apelo viria da promessa de “descrever interações entre pessoas (como cientistas e engenheiros) e os objetos com os quais elas lidam (como no laboratório) de uma maneira que não concentre a agência em mãos humanas, mas a entenda como distribuída por todos os elementos que se encontram conectados ou mutuamente implicados num campo de ação” (ibidem). Mas Ingold nos lembra que o termo “ator-rede” (*actor-network*) chegou à literatura anglófona como tradução do francês “*acteur réseau*”. E, segundo o próprio Latour (1999), essa tradução emprestou ao termo um significado que não era pretendido, visto que no uso comum, o atributo definidor da rede é sua conectividade. Mas *réseau* pode se referir tanto a rede (*network*) como a tecer (*netting*) – uma malha, um bordado, uma teia...

“condições de possibilidade” para que a aranha interaja com a mosca. E, “[...] assim como a aranha, as vidas das coisas geralmente se estendem ao longo não de uma mas de múltiplas linhas” (INGOLD, 2012: 41), de forma que cada coisa pode ser vista não como um objeto autocontido, mas como uma “teia ramificante de linhas de crescimento” (IBIDEM).

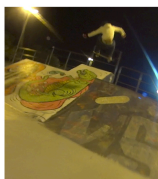
Retomando a questão que nos interessa aqui, da relação entre corpo/pessoa e ambiente: da mesma forma que a mente não pode ser delimitada pela pele (ela é um “órgão vazado”, que não está confinado dentro do crânio, mas que se mistura com o corpo e o mundo durante a execução de suas operações), as coisas também não podem ser pensadas como autocontidas: elas também “vazam”, “e fazem isso ao longo dos caminhos que seguimos à medida que traçamos os fluxos materiais do ASO³²” (INGOLD, 2012: 42).

Um trecho do “Estar vivo” resume muito bem isso que foi colocado nos parágrafos acima: “[...] perceber o ambiente não é reconstituir as coisas a serem encontradas nele, ou discernir suas formas e disposições congeladas, mas juntar-se a elas nos fluxos e movimentos materiais que contribuem para a sua – e nossa – contínua formação” (INGOLD, 2015: 143).

Nesse sentido, a pista (e o ambiente maior no qual ela está inserida: a cidade) não está sendo pensada como um equipamento pronto no qual as pessoas desenvolvem sua prática. Ela não é um objeto funcional, estático e rígido e sua forma e possibilidade de uso, mas uma “coisa que vaza”, “um lugar onde vários acontecimentos se entrelaçam”, como diz Ingold. E isso fica claro na experiência individual da prática que cada um executa, reagindo de formas diferentes a ela, impondo estilos e modalidades variadas. Se perguntarmos para cada praticante o que significa ser skatista e qual o sentido expresso nessa atividade, obteremos respostas muito diferentes. E fica claro também no fato de que a pista foi construída a partir de um projeto específico, mas não está “pronta”: os praticantes aplicam parafina sobre os obstáculos e bordas para facilitar a execução de certas manobras, mas com o sol ela acaba escorrendo, ou sendo levada pelos skates para pontos da pista onde sua presença não é desejada e tem que ser então “administrada”; há uma constante sobreposição de grafites e pixes, mudando continuamente as cores e desenhos que, inclusive, funcionam como marcações para os praticantes; há o acoplamento de pequenas estruturas construídas pelos praticantes aos obstáculos já existentes; há as marcas deixadas pelo uso

32 Sigla usada por Ingold para se referir a “ambiente sem objetos”.

(desgaste das quinças, quebra de revestimento, etc.); há as marcas deixadas pela ação do tempo (como as infiltrações). Além disso, não só se anda de skate na pista: as pessoas vivem parte de suas vidas ali, praticando skate (ou andando de bike, ou patins), ou acompanhando seus amigos, filhos, ou cônjuges, ou simplesmente passeando... enfim: há ali um “agregado de fios da vida”, para usar a expressão de Ingold. E a pista, então, pode ser pensada como uma espécie de “nó”, cujos fios constituintes se juntam a outros fios, noutros nós (novamente parafraseando Ingold).



Montagem 14: Montagem Habilidades perceptivas em ação

Fig:1 Imagem superior. Improvisando em meio a linha que desenvolve. Um obstáculo inesperado.

Fig:2 Primeira no sentido da esquerda para a direita na parte inferior da montagem. Affordances na pista.

Fig:3 A percepção visual nos limites da prática skate.

Fig :4 Transferir/ transpor. Manobra ollie frontside transferindo de um obstáculo para outro.

Fig:5 Saindo da pista

3.1 Habilidades perceptivas em ação

É um domingo quente e ensolarado na pista da Costeira do Pirajubaé e passa das quatorze horas, mas ainda nos resta pelo menos

quatro horas de luz do sol antes que os postes de iluminação acendam automaticamente. Toda a área do complexo público de lazer ao redor da pista está ocupado por pessoas aproveitando o belo dia. Uns caminham, outros se exercitam nos aparelhos de ginástica ou praticam futebol e basquete nas quadras poliesportivas, mas também buscam acomodação em algum banco ou qualquer canto onde possam relaxar e desfrutar do momento. Nem mesmo o céu está vazio, jovens, crianças e adultos empinam suas pipas no estacionamento do local dividindo o espaço com os pássaros que ali também transitam. Uma ilha com quarenta e três praias em um dia de sol e muitas pessoas optaram por um final de semana diferente do trivial banho de mar tão desejado ou imaginado por quem vive longe do oceano.

À primeira vista a pista se mostra como um local estimulante pelo fluxo dos praticantes que entram e saem de obstáculos construídos em concreto e ferro, estes impregnados pelo suor dos corpos, parafina (usada para ajudar a escorregar o eixo e extremidades do skate em manobras realizadas nas bordas dos obstáculos) e pelo colorido dos grafites e *piches*. Também a energia da pista se revela no ritmo intenso imposto pelo som do atrito das rodas, pelo bater dos *shapes* e conversas que ocorrem em meio a tentativas e acertos de manobras. Porém, este local pode também parecer assustador se pensarmos na quantidade de pessoas que o ocupam ao mesmo tempo movimentando-se intensamente, além da possibilidade de cair ou do choque entre praticantes. E se para algumas pessoas os movimentos executados por eles na pista podem ser interpretados como aleatórios e em desacordo, buscarei aqui tentar destacar elementos que mostram o oposto, harmonia e fluidez, possibilitando assim condição propícia para a imersão nesta experiência que surge da relação entre praticante e ambiente, mediado pelo skate na forma e no som desta paisagem vibrante.

Tal como já foi mencionado em outros momentos, há uma grande diversidade de pistas de skate, tanto no seu tamanho quanto no seu formato, e na pista da Costeira encontramos uma grande variedade de obstáculos: rampas de lançamento que se ligam a plataformas com bordas e corrimãos que deslizam, mini-rampa em formato de U que se estende pela plataforma unindo-se a um pequeno *bowl* todo circundado por um cano de metal (chamado de *coping*) e rampas de *drop* (ou de largada), além de uma plataforma com a menor rampa com transição do conjunto e um bloco em declive usado para manobras *grinders* e *slides* (manobras onde o eixo e a prancha raspam cantos ou

bordas dos obstáculos).

Esta disposição dos obstáculos no espaço que compõe a pista possibilita inúmeras maneiras de criar/realizar um percurso ou mesmo ficar treinando em apenas um único obstáculo. Assim, procuro neste conjunto de imagens captadas por praticante e pesquisador um ponto relevante para pensar a prática e as habilidades perceptivas envolvidas.

Assim que cheguei ao local peguei os equipamentos que usei em campo nesta pesquisa, como o capacete com suporte para câmera filmadora (*action cam*), monopé, gravador de áudio, caderneta de campo e meu skate, e em cima dele com a câmera ligada, circundei a pista antes de me aproximar.

“Ao redor da pista”. Link:

<https://vimeo.com/157127530>

A decisão de chegar com a câmera em mãos me ajudou na abordagem e trouxe muitas pessoas para perto no interesse de saber o que eu estava fazendo ali sozinho com aquele equipamento. Mas também tomei a iniciativa de abordar algumas pessoas a fim de conversar e descobrir seus interesses em relação à prática do skate. Em todas as abordagens me apresentei como pesquisador do programa de pós-graduação em antropologia social da UFSC o que facilitou o acesso e a inserção naquele momento no ambiente de maneira tranquila.³³ Assim pude começar a realizar o registro de algumas imagens panorâmicas do espaço. Posicionando-se no centro da pista da Costeira do Pirajubaé observa-se que ao norte a visão do horizonte se limita pelo morro e mais ao sul uma pequena faixa de terra plana compõe o local definindo os contornos da baía.

Neste dia a pista estava cheia. Conversando com um jovem rapaz, que atua na organização comunitária do bairro e figura sempre presente na pista, fiquei sabendo que no dia anterior havia sido veiculado na televisão aberta uma reportagem sobre skate. Segundo ele, sempre que isso acontece o movimento na pista aumenta e acaba por aparecer muitas pessoas novas por ali: “um monte de gente que nunca tinha visto por aqui”.

Logo ao chegar na pista pude notar diferentes maneiras com

33 Devido o amplo conhecimento da população da cidade sobre a UFSC.

que estas pessoas usam o *carrinho* (maneira carinhosa que alguns praticantes usam para se referir ao skate) e a própria pista. Está valendo descer os obstáculos sentado no skate, como em um escorregador, por pura diversão, experimentar subir no skate e nos obstáculos e arriscar como que em um desafio e ao mesmo tempo uma brincadeira. Praticantes que já têm filhos colocam os mesmos em cima dos skates segurando-os pelas mãos ensaiando o ficar em pé sobre a prancha e os primeiros embalos nos obstáculos. Em muitos casos um despertar para a prática.

A princípio o skate é um objeto usado individualmente na prática, porém entre os iniciantes o objeto acaba sendo compartilhado, passado de um para o outro, seguindo a regra “uma volta de cada”.

Neste dia os dois praticantes que aceitaram gravar com a câmera no capacete tinham cerca de 11 anos e eram amigos. Estavam na pista acompanhados pelos pais e irmão de um deles. As primeiras imagens mostram um acanhamento e desconforto de Gabriel com o equipamento fixado ao capacete. Esse desconforto será mencionado por ele várias vezes ao longo do vídeo: por mais que a câmera usada por mim seja leve, ela está acoplada a um capacete – e ele nunca anda com esse equipamento. Assim, ele terá que fazer um esforço extra de “afinação” de suas habilidades para compensar algo com o qual não está acostumado.

“Gabriel no rolê”. Link:

<https://vimeo.com/157093041>

Apenas depois de um tempo ele parece se sentir mais à vontade, recuperando a fluidez dos movimentos. Um tipo de duelo cordial se estabelece entre ele e seu amigo. É uma busca pelo acerto da manobra e nesse sentido trava-se uma disputa, mas com um clima muito amigável e de incentivo mútuo. Ambos tentam as mesmas manobras e movimentos, hora acertando, hora errando, com pausas para definir trajetos e manobras pelos obstáculos que compõem a pista, ou mesmo testar a relação de atrito do skate com certos obstáculos. Num trecho do vídeo, Gabriel observa outro praticante tentar, sem êxito, uma manobra de giro de 180 graus com *grind* em um obstáculo constituído por um caixote com bordas de metal. Em seguida, com o skate nas mãos, ele testa o escorregar/a força de atrito, para chegar à conclusão de que “está travando”. Além das vontades pessoais, o fluxo de praticantes na pista

também impõe um ritmo. Isso porque há deslocamentos em grupo pela pista. No início do vídeo, vários praticantes estão aglomerados no *banks*, executando manobras próprias desse equipamento: correr pela borda deslizando seus eixos (*fifty/fifty*), realizando movimentos de pêndulo, como uma gangorra alternando a base de apoio (*rock'n roll to fakie*) manobras de salto (aéreos) e rodar (ou girar pelas transições mantendo uma velocidade constante). “No *banks* se não souber girar você pára no fundo”. Isto porque o *banks* exige dos praticantes uma habilidade específica que está ligada à necessidade de criar um ritmo constante dentro do qual ele possa resolver as tensões criadas. Estas tensões seriam os momentos de preparação e execução das manobras – o fluxo sendo retomado após a finalização das mesmas. Um arranjo onde o ritmo é determinado pelo contínuo ganho e perda de velocidade e pelo acerto ou erro das manobras.

“*Rolê banks* pista da Costeira”

<https://vimeo.com/155339112>

Mas a *sessão* de skate continua e os dois amigos agora se dedicam a realizar um salto em uma escada na lateral da pista. Ambos já dominam as manobras básicas e se arriscam realizando uma manobra *ollie flip* (*ollie* é o jeito de pular com o skate sem usar as mãos e *flip* é fazer o skate girar em parafuso: *ollie flip* seria a combinação destas duas manobras).

As imagens feitas a partir da câmera em seu capacete mostram a maneira como ele observa o obstáculo escada à sua frente. Inicialmente, deve ser feita uma avaliação para medir os riscos e estabelecer uma sincronia com as outras pessoas que também estão se movimentando pela pista. Antes da arrancada o praticante posiciona seus pés sobre o *shape* (prancha) de maneira transversal, posicionando o pé que fica a frente pouco atrás dos parafusos que fixam o *truck* (eixo).

A *base*, como já foi dito em outro momento, é a maneira do praticante posicionar seus pés sobre o skate (e pode ser regular ou *goofy*). Mas o termo “base” também é usado de outra maneira pelos praticantes de skate podendo, ser usado em referência ao nível de desempenho do praticante ou o domínio de certas manobras básicas – “... o cara tem a base”.

A arrancada leva o nome de *remar* movimento inicial na prática do skate sendo o posicionamento do pé na frente do *shape*, atrás do

eixo dianteiro e o pé de trás no chão próximo ao skate, o praticante projeta seu corpo para frente dando impulso sobre o skate e tem seu ajuste final dos pés contando com a ajuda dos braços para manter o equilíbrio o que completa o movimento.

Os joelhos se flexionam e todo o corpo se tenciona na preparação para o salto por sobre a escadaria, o bater do *tail* do *shape* e a manobra *ollie* o faz saltar com velocidade em um movimento onde o corpo se contrai para atingir o limite da ascensão para a realização de outra manobra, o *flip* (giro do skate em parafuso 360° graus): de maneira suave o praticante pressiona com o pé da frente oblíquo no *shape* com o calcanhar saindo dele fazendo-o girar. É uma manobra que exige paciência para dominar e por várias tentativas seguidas meus interlocutores seguem aprimorando até acertá-la, realizando assim a aterrissagem com os joelhos flexionados para absorver o impacto. E seguem para o próximo obstáculo, um *quarter pipe*, dando seqüência ao *rolê* com uma breve comemoração entre eles. Na seqüência, ele e seu amigo, continuam medindo a pista, inseridos no fluxo de sua dinâmica, e planejam outras manobras. Gabriel acerta algumas manobras “avulsas”, como um *flip* 180 graus *front side*. Em seguida, ele “descolase” de seu amigo, que segue tentando outras manobras em outra parte da pista, e permanece na plataforma da rampa reta. Ele quer tentar um *quick flip* 360 graus, e fica ali aguardando sua vez, pois outros praticantes estão ali também. Seu amigo junta-se a ele novamente. Gabriel, diz a ele: “[...] vou devolver a câmera para o cara. [mas antes] vou tentar acertar [a manobra]...”. E acerta! Dirigindo-se em seguida para onde eu permanecera.

Gostaria de conectar essa descrição com alguns dos pontos colocados por Ingold no texto “Da transmissão de representações à educação da atenção”. Neste texto, Ingold (2010) está preocupado com a questão de como cada geração contribui para a cognoscibilidade da geração seguinte. E, para ele, esta contribuição estaria não na transmissão de informações em si, mas no que ele chama de uma “educação da atenção”. Retomaremos isso adiante...

Uma das questões centrais colocadas nesse texto (como na obra dele de um modo geral) é da superação de certas dicotomias dadas dentro do campo científico, tais como inato X adquirido. E um dos autores com os quais ele dialoga (para se opor a) é Sperber (1966). Para este último, “um desenho para a mente é copiado, junto com o DNA do genoma, no momento inicial de cada novo ciclo de vida. E este desenho, antes de ser aberto às influências diferenciadoras do ambiente,

transforma-se magicamente em mecanismos concretos no cérebro, prontos e preparados para processar *inputs* ambientais relevantes” (INGOLD, 2010:15). Ingold, ao contrário, argumenta que “a própria cópia é um processo desenvolvimental, que este processo acontece num contexto ambiental, e que só ele fornece um elo entre o genoma e as propriedades formais do organismo – inclusive aquelas do seu cérebro” (IBIDEM). Assim, ao pensar na arquitetura da mente humana, Ingold afirma que as competências humanas não são nem capacidades internamente pré-especificadas, nem externamente impostas, mas que elas “surgem dentro de processos de desenvolvimento, como propriedades de auto-organização dinâmica do campo total de relacionamentos no qual a vida de uma pessoa desabrocha” (idem). E continua: “[...] as capacidades específicas de percepção e ação que constituem a habilidade motora são desenvolvimentalmente incorporadas no *modus operandi* do organismo humano através de prática e treinamento, sob a orientação de praticantes já experientes, num ambiente caracterizado por suas próprias texturas e topografia, e coalhado de produtos de atividade humana anterior” (INGOLD, 2010: 16). E esse ponto pode ser conectado com o vídeo de Gabriel e sua prática no skate.

Outro ponto que gostaria de trazer da argumentação de Ingold diz respeito aos termos “capacidade”, “competência” e “habilidade”. Para ele, “capacidade” e “competência” não seriam os termos mais adequados para descrever (como ele está buscando fazer neste texto) aspectos da cognoscibilidade humana, visto que o primeiro “[...] sugere uma disposição intrínseca a aceitar certos tipos de regras e representações” e o último seria “[...] inerente a este conteúdo mental recebido” (IDEM: 17). Para ele, a cognoscibilidade humana não está baseada em uma combinação de capacidades inatas e competências adquiridas, mas em “habilidade” (*skill* é o termo em inglês). E isto porque ele está partindo de uma abordagem fundamentalmente ecológica, que “trata o organismo-no-seu-ambiente não como um compósito de fatores internos e externos, mas como uma totalidade indivisível” (IDEM: 25).

As colocações dele sobre “habilidade” são muito pertinentes para pensarmos a prática do skate, e especialmente para pensarmos no vídeo do Eric, que será apresentado à frente e que justamente é um exemplo de “praticante habilidoso”.

Gabriel é alguém que, por sua idade, está iniciando a prática do skate e, portanto, desenvolvendo certas habilidades. Ele é um praticante

que já se destaca: nos campeonatos que participou até agora, sempre conseguiu posições de destaque em sua categoria. Sua família, inclusive, está dando suporte para que ele se dedique ao skate e, quem sabe, possa tornar-se um atleta profissional. Mas nesse vídeo, observamos que seu rolê ainda não é fluído: ele está tentando algumas manobras, em certos obstáculos, mas não consegue ainda articular uma linha contínua de manobras encadeadas numa sequência mais longa. Suas habilidades ainda estão num nível básico da prática. Isso pode ser percebido, por exemplo, em suas aterrisagens, ou finalizações das manobras: elas não são perfeitas e, portanto, dificultam o encadeamento de outra manobra na sequência. Então, vemos ele explorando a pista em várias tentativas de ajuste, de melhorar seu posicionamento nos movimentos que executa.

Na sequência, apresento outro vídeo, agora de um praticante já experiente e habilidoso. Essa narrativa audiovisual foi construída a partir de imagens captadas também na pista da Costeira durante uma sessão realizada por Eric, um de meus interlocutores, e que é reconhecido pela excelência de seu rolê.

“Flow: habilidades perceptivas em movimento”. Link:

<https://vimeo.com/119238835>

“Vou dar um *rolê* na pista da costeira hoje a noite, tá a fim de *colar* lá?” Esse foi o convite feito a mim por Eric durante o dia através de rede social. Como combinado, chegamos no mesmo horário na pista, logo no começo da noite, e em seguida já nos posicionamos sobre a plataforma de um obstáculo onde apresentei os equipamentos a ele e acabei de arrumá-los.

Ao longo da pesquisa de campo, vários de meus interlocutores reclamaram ao usar, em suas voltas, o capacete com a câmera acoplada. E justamente por conta disso, fui fazendo tentativas de “colar” a câmera ao corpo deles com acessórios que eu mesmo fui criando para minimizar esse desconforto. Eric é uma pessoa que, para andar de skate, precisa estar numa situação considerada “ótima” e que envolve conforto, estilo e acessórios adequados: calças justas, mas confeccionadas com material flexível, tênis específicos para a prática do skate, luva *wrist guard* para proteção do punho na mão esquerda (sua base é regular) e seus parceiros inseparáveis – os fones de ouvido e *player* musical. Ele nunca anda de skate sem uma trilha sonora. E sempre anda em horários em que a pista está mais vazia, pois assim pode desenvolver livremente suas linhas, que

contemplam toda a extensão da pista (geralmente à noite). Assim, ele não aceitaria usar nenhum dispositivo que perturbasse essa condição “ótima” exigida por ele na sua prática. A solução, nesse caso, foi prender a câmera à cabeça e à perna dele por uma faixa de velcro.

Eric, que depois de um breve alongamento colocou seus fones de ouvido, ajustou seu *player* musical e vestiu em sua cabeça a faixa que une a câmera ao corpo perguntando-me: “ Está tudo certo? Posso ir?”

As primeiras imagens mostram a maneira como Eric observa a pista de modo mais amplo, identificando os diferentes movimentos, bem como a direção da câmera em um paralelo ao seu olhar aponta e revela a direção escolhida. Existe uma espera do momento certo para partir, nota-se também um entendimento de todos ou pelo menos grande parte que mais alguém se juntou à *session*. A distância que ele toma para dar impulso já revela uma de suas principais características: “o cara anda no gás”.

A velocidade da arrancada supera o declive da rampa reta fazendo o conjunto decolar por um breve instante antes de se conectar novamente ao obstáculo. É um limite das forças aplicadas, mas também a ousadia no controle e a leveza da brincadeira. A passagem pela parte plana que liga o próximo obstáculo é muito rápida, o corpo se projeta na subida e em um alívio a este tensionamento Eric suspende o eixo dianteiro passando por toda a plataforma com os braços abertos executando esta manobra que consiste em equilibrar-se apenas no eixo traseiro sem encostar no chão a parte de trás da prancha, o *tail*. A descida da plataforma já faz parte do posicionamento e dos ajustes necessários para encarar esta grande transição que vem a frente e ele experimenta esta proeza com excelência deslizando seu eixo traseiro no *coping*.

Neste instante o som do atrito metal do eixo contra o metal do obstáculo completa o desafio. Existe uma satisfação sonora neste gênero de manobras *grind*. Como algo que quebra um ritmo conduzido/determinado pelo atrito das rodas ao piso, o esmerilhar se entende e a manobra tem seu desfecho com uma transferência direta para o rampa reta ao lado em descida. Neste momento da cena dois rapazes recolhem seus skates (os trazem para junto ao corpo) para deixar livre a passagem e observam como Eric desenvolve sua linha. Ele passa lateralmente sobre a “pirâmide”, ganhando velocidade para transpor o *double spine* em um movimento onde, com o auxílio da mão (que segura o *nose*), estabelece uma leve pausa do *tail* do skate na borda dianteira da

rampa, como se repousasse delicadamente, reproduzindo, na continuidade e velocidade da sua linha, um movimento de largada (o *drop*). No exato e rápido momento dessa parada, ele imprime, ou cria, um recorte na pista: ele transforma a descida do *double spine* numa *mini ramp*, ligando-a ao *corner* que se estende à frente, dividindo a parte superior, onde se localiza o *banks*, da parte inferior, onde estão os outros obstáculos. Na volta dessa linha, esse mesmo trecho é percorrido diretamente, com um *ollie*. Em seguida, segura a velocidade raspando o *tail* do skate na parte superior da “pirâmide” (algo que exige destreza e delicadeza, pois ele não quer interromper seu fluxo), com o objetivo de executar uma manobra de borda (*grind*), que é executada da transição para a rampa reta – algo também peculiar da linha dele, que sempre busca realizar manobras que conectam diferentes obstáculos. Agora a câmera está acoplada à perna de Eric, e o vemos remar em alta velocidade e com a base trocada (nesse momento ele está andando *goofy*), ajustando seus pés e colocando-se em posição para executar uma manobra onde a batida é realizada através do impulso dado pelo choque da roda dianteira com o *coping* do obstáculo – o que suspende o conjunto skate/Eric, que se aproveita e gira 180 graus, tocando novamente e sutilmente o *coping*, mas agora com o eixo traseiro. Finalizada essa manobra, mas ainda em movimento e em alta velocidade, ele retoma sua base normal com um *slide* (derrapando as quatro rodas e girando 180 graus sem tirá-las do chão). Nesse momento, quase todos na pista estão parados olhando a linha de Eric. Na sequência, a montagem do vídeo corta para uma cena onde eu tento “colar” com ele, seguindo sua linha com a câmera na mão – o que não é exatamente possível, porque o que vemos é Eric arrancar com muita velocidade e atravessar toda a superfície plana do *doubleside* (cerca de 2,5 metros) com um *ollie*. Sem colocar o pé no chão (apenas com a velocidade que vai ganhando) ele executa um *ollie front side* no *quarter pipe* e aterrissa na rampa reta – um aéreo executado com graça: seus braços estendidos de forma aerodinâmica que auxilia a estabilidade, ao mesmo tempo que imprime beleza ao movimento. Para segui-lo, corto caminho pela base do obstáculo. Ele segue novamente em direção à “pirâmide”, mas um obstáculo inesperado está ali: um skate parado, provavelmente esquecido por um descuido de outro praticante. Isso faz Eric momentaneamente reduzir sua velocidade, o que me permite alcançá-lo. E no momento em que ultrapassamos esse skate ali deixado, senti que finalmente consegui “colar” em Eric: trilhar o mesmo caminho, transpor o mesmo obstáculo. Para usar as palavras de Ingold

(2010:22), consegui seguir, mesmo que por um breve momento, “o mesmo caminho que ele percorre pelo mundo da vida, e tomar parte na experiência que a viagem permite”. Agora, a montagem do vídeo nos leva para a maior extensão plana da pista. Eric atravessa-a transversalmente com uma manobra *old school* chamada *manual*: andar com o skate usando apenas com as rodas do eixo traseiro, sem encostar o *tail* no chão. Novo corte: novamente a câmera está fixada na perna de Eric. O modo de captação da câmera é alterado para *slow motion*, onde é possível captar 120 quadros por segundo, mas sem o som. A intenção por trás do uso desse recurso é captar pequenos detalhes de uma ação que exige habilidades “afinadas”. Nesse momento, o que vemos é Eric executar uma manobra utilizando um trecho/obstáculo da pista de forma diferente, ou mesmo oposta, ao uso presumido em sua arquitetura. Trata-se de um tipo de *gap box*. É um obstáculo complexo, com um bloco em declive ao centro. De um lado desse bloco, temos uma rampa com inclinação de 45 graus, e uma escada, uma ao lado da outra. Do outro lado, uma escada de três degraus e, na sequência dela, uma rampa. Essa escada cria um vão entre a superfície plana superior e a rampa reta. Normalmente, as pessoas “descem” por esse obstáculo, como no vídeo de Gabriel, que insiste em uma manobra nesse mesmo obstáculo. Descendo por ele, Gabriel usa o tempo de queda, quando salta sobre a escada, para fazer o skate girar e poder recolocar seus pés sobre a prancha para aterrizar diretamente no solo. Eric, por sua vez, executa uma manobra subindo pelo obstáculo: ele parte do chão, sobe pela rampa reta e, executando um *ollie kick flip* 360 graus, transpõe o *gap* (os degraus), aterrissando na plataforma superior. O *ollie kick flip* 360 consiste em saltar com o skate e, a partir de um leve chute com o pé da frente para fora, fazer o skate girar em parafuso e em torno de seu próprio eixo (360 graus). Para executar isso, os movimentos precisam ser rápidos e precisos, pois ele não tem (como no caso da manobra de Gabriel) o espaço de tempo da queda: na subida, o tempo para aterrissagem é muito mais curto. Assim, descrevendo o cena com mais detalhes, vemos o corpo de Eric se recolher à medida que se aproxima; o ângulo de sua visão se fecha no obstáculo: é a espera pelo momento certo para o início do movimento que possibilitará a ele ultrapassar o *gap*. Não existe uma marcação precisa, ele sentirá isso a partir das informações que recolhe do ambiente, a partir de sua imersão nele, de um posicionamento atento: ele olha, ouve, sente. O pé da frente se posiciona de maneira oblíqua na prancha, pouco atrás dos parafusos do eixo dianteiro, o calcanhar para fora da prancha. Então, com o pé de

trás, ele impulsiona o *tail* para baixo, fazendo o skate saltar. A força do impacto do *tail* pressionado ao piso da rampa se chama *pop* - remetendo a uma explosão. Ele projeta seu corpo para cima e para frente e imprime pressão com a ponta de seu pé/tênis da frente, aproveitando a ascensão do conjunto para transformar o movimento e subida do skate em giro e contorção. Nesse momento, o skate se descola da pista e ele se descola do skate. O conjunto se reconecta na aterrissagem da manobra. A cena panorâmica que encerra o vídeo mostra o final da sessão. Já era quase meia-noite de um dia de semana. Poucas pessoas ainda permaneciam na pista. O momento era de descanso e conversas sobre as realizações e os desafios propostos para o dia seguinte. A prática continua ao mesmo tempo que a vida segue. Agradeço Eric pela colaboração e ele me diz: “Fechou?”.

Durante o trabalho de campo, acompanhei Eric em várias sessões de skate. Algo que gostaria de destacar é que logo que ele chega à pista, ele dá uma volta executando manobras básicas, mas sempre no *flow*. Manobras mais complexas são incorporadas à linha ao longo da sessão, como num ritual onde ele revive/reencena sua própria trajetória na prática do skate. Ele sempre me dizia: “essa é *old school*” e, em outros momentos: “agora estou tirando essa aqui”. Nesse sentido, sua linha é uma síntese de uma trajetória que ele percorreu ao longo de sua vida, e que tem a ver não só com a prática do skate em si, mas com sua formação profissional, seus gostos, enfim: seu estilo de vida de modo geral.

É possível dizer que “fluxos”, “ritmos” e “movimento” são idéias que emergem com força do contexto etnografado. O termo *flow*, da forma como é usado pelos praticantes do skate, remete para ideias de fluidez na execução das manobras (combinadas por cada um para criar *linhas* específicas), de sintonia do praticante com o skate (o *carrinho*), com o solo da pista ou do trajeto percorrido, com a duração e sincronia exata dos movimentos a serem executados, com movimentos de “congelamento” e de “deslocamento”³⁴ – a prática do skate como uma forma de expressão na qual as manobras conseguem comunicar certas ideias, valores estéticos e também habilidades. Isso se liga a uma ideia de ritmo, constância, continuidades, sequências. A “leveza” necessária para a execução das manobras exige habilidades ligadas à percepção e apreensão das forças físicas que estão em jogo: forças de atrito, impulso, aterrissagem, questões aerodinâmicas e de posicionamento do corpo. E a

34 Referente ao ápice da manobra.

linha, por sua vez, aparece como uma marca registrada de cada praticante: uma combinação específica de manobras que revela o estilo, a criatividade e ousadia de cada um em suas performances.

Assim, termos nativos como *linha* e *flow* remetem para as habilidades perceptivas em jogo na relação entre sujeitos e ambiente e a captação e edição do material audiovisual que acompanha este texto procura conectar a questão do som, da imagem – da percepção em sentido mais amplo, ao mesmo tempo que está me ajudando a construir a ideia de cidade como ambiente.

Mas gostaria de retomar ainda algumas colocações de Ingold em seu texto “Da transmissão de representações à educação da atenção”, já mencionado acima.

[...] o movimento do praticante habilidoso responde contínua e fluentemente a perturbações do ambiente percebido [...]. Isto só é possível porque o movimento corporal do praticante é, ao mesmo tempo, um *movimento de atenção* [ênfase no original]; porque ele olha, ouve e sente, mesmo quando trabalha. É esta capacidade de resposta que sustenta as qualidades de cuidado, avaliação e destreza, que são características da obra executada com maestria (Pye, 1968, p.22). Como escreveu Nicholai Bernstein, 'a essência da destreza reside não nos movimentos corporais propriamente ditos, mas na *harmonização dos movimentos com uma tarefa emergente*', cujas condições de entorno nunca são exatamente as mesmas de um momento para outro (BERNSTEIN, 1996, p.23, ênfase original) (INGOLD, 2010: 18).

E continua: “[...] quanto mais habilidoso for o praticante, menor é a necessidade de 'elaboração' ” (IBIDEM). Justamente o que acontece com o Eric: a linha dele flui!

Ingold nos traz um exemplo que ele cita de um texto de Bateson (1973), de um lenhador que vai cortar uma árvore, e que é muito bom para pensar a prática do skate também: “observá-lo fazer isto, [...] é observá-lo pressentir seu caminho, em um ambiente, rumo a um objetivo [...]”. Apesar dos “cálculos” envolvidos, o lenhador (como o skatista) está realizando uma atividade social mundana, e não um esforço puramente intelectual. É uma atividade (cortar lenha, ou andar de skate, ou outra coisa...) que exige, “como qualquer outra prática de

habilidade, poderes de discriminação perceptiva finamente ajustados por experiência anterior. Além disso, os 'planos' que o lenhador cumpre através desta atividade não especificam ou determinam de forma alguma os movimentos seguintes, ou as circunstâncias que os acompanham, em todo seu detalhamento concreto. O que eles fazem, em vez disso, é colocá-lo numa posição de prontidão [...]” (IBIDEM).

Eric, com certeza, não tem sua linha pronta na cabeça quando começa sua *sessão*. Ele mede a pista, dá uma primeira volta, e, à medida que acerta certas coisas, conecta outras na sequência. Além disso, ele reage a situações inesperadas, ao movimento dos outros praticantes na pista, e faz uso disso. Diferente do praticante iniciante, que dirige sua atenção apenas para superfície em si onde ajusta a manobra, Eric percebe a pista como algo vivo, em movimento, como um ambiente que inclui a textura do chão e das coisas e também do fluxo dos outros skatistas, e sobretudo, a combinação de movimentos e *affordances* de vários pontos da pista.

“Cálculo e implementação” como coisas integradas e unificadas nas operações que as pessoas realizam em seu cotidiano. É a “pessoa inteira no mundo” e não um “dispositivo dentro da cabeça” que pensa/calcula/ajusta/implementa em resposta ao ambiente (INGOLD, 2010: 19).

Assim, Ingold está dizendo que a habilidade é a base de todo conhecimento. Mas (ele mesmo lança o questionamento), se não somos especialistas em tudo que fazemos, como isso que está sendo chamado por ele de “habilidade” poderia estar na base de competências culturais que dominamos apenas rudimentarmente? Para explicar isso, Ingold introduz uma distinção entre conhecimento e informação. E ilustra com o seguinte exemplo: num livro de receitas, as informações sobre como preparar determinado prato não são, em si mesmas, conhecimento. Isso porque para que uma pessoa execute os comandos verbais da receita, os mesmos precisam estar posicionados dentro de um contexto de atividades domésticas com as quais a pessoa esteja familiarizada (em virtude de experiências anteriores, como cozinhar outros pratos, ou ter visto alguém cozinhar...). A receita, então, “abre caminho para o conhecimento” (IDEM: 18). Colocada no contexto de habilidades adquiridas em experiências anteriores, as informações da receita indicam uma “rota”, um “caminho”. E seguindo esse caminho com atenção e sensibilidade (ou habilidosamente), pode-se atingir o conhecimento. Nesse sentido é que Ingold está dizendo que todo conhecimento estaria baseado em habilidade.

Outro ponto interessante deste texto: o conhecimento de alguém sobre uma paisagem é, nesse ponto de vista colocado por Ingold, adquirido quando se anda por ela. Ou seja: é algo que se constrói. E outras pessoas, certamente, já caminharam por essa paisagem. Mas Ingold está falando de um conhecimento que não é comunicado a nós por nossos predecessores, mas sim que se baseia em “redescobertas orientadas” (IDEM: 19) – conforme colocado por Bateson (1973). Explicando melhor: para Ingold, aprendizado tem a ver com “envolvimento prático do iniciante com o seu ambiente” (IDEM: 19-20).

Como as pessoas aprendem a cozinhar? Segundo Ingold, copiando as atividades de cozinheiros já capacitados (e aqui poderíamos trocar “cozinhar” por “andar de skate”...). E, para ele, “copiar [...] é uma questão de seguir o que as outras pessoas fazem. O iniciante olha, sente ou ouve os movimentos do especialista e procura, através de tentativas repetidas, igualar seus próprios movimentos corporais àqueles de sua atenção, a fim de alcançar o tipo de ajuste rítmico de percepção e ação que está na essência do desempenho fluente (GATEWOOD, 1985)” (IDEM:21). “Copiar” como um processo de redescobrimto dirigido, que envolve um misto de imitação e improvisação. Para se tornar um praticante habilidoso, afirma Ingold, é necessário um envolvimento situado e atento.

Conectando isso com a prática do skate, é possível pensar a própria evolução técnica dos praticantes ao longo do tempo, visto que, desde o surgimento da prática, já são algumas gerações. O que se transmite, de uma geração para outra, não é um conjunto de informações (manobras e técnicas para executá-las – um conjunto de movimentos que se aprende observando), mas, de fato, uma “educação da atenção”, que tem a ver com esse “redescobrimto dirigido” de que fala Ingold. A geração mais nova “imita” os movimentos da geração anterior, mas acrescenta coisas novas. Ela trilha caminhos já percorridos, e se vale dessa experiência acumulada para complexificar as habilidades. Assim, não só se aprende observando outros praticantes, mas reconhecendo na pista (ou nas ruas – na cidade em todas as suas possibilidades para o skate) as possibilidades de desenvolvimento da habilidade, do fluxo de movimento. E isso não é “transmitido” dos praticantes mais velhos para os mais novos, mas sim desenvolvido na relação com todo o ambiente ligado ao skate (as pessoas, os lugares e o objeto em si).

“Double banks pista da Costeira do Pirajubaé”. Link:

<https://vimeo.com/155323352>

senha acesso: #04

E, finalmente retomando a questão da “educação da atenção”, já mencionada e que dá nome ao artigo: esta frase é tomada por Ingold de James Gibson (1979, p. 254).

Gibson propõe em sua obra a tentativa de uma “psicologia ecológica”, que trata a percepção como uma atividade de todo o organismo num ambiente – e não como uma atividade da mente dentro de um corpo. E isso, segundo Ingold (2010), foi uma grande inspiração para a abordagem que ele adota em sua obra.

Para Gibson, “[...] não é absorvendo representações mentais ou esquemas para organizar dados brutos de sensações corporais que nós aprendemos, mas através de uma sintonia fina ou sensibilização de todo o sistema perceptivo, incluindo o cérebro e os órgãos receptores periféricos junto com suas conexões neurais e musculares, com aspectos específicos do ambiente” (GIBSON, 1979 apud INGOLD, 2010: 21). Assim, continua Ingold, “de uma perspectiva gibsoniana, se o conhecimento do especialista é superior ao do iniciante, não é porque ele adquiriu representações mentais que o capacitam a construir um quadro mais elaborado do mundo a partir de uma mesma base de dados, mas porque o seu sistema perceptivo está regulado para 'captar' aspectos essenciais do ambiente que simplesmente passam despercebidos pelo iniciante” (INGOLD, 2010: 21).

Um skatista habilidoso sabe a hora exata de dar a manobra, a força exata a ser aplicada sobre o *shape*, sabe ajustar o corpo para uma queda suave, etc. Justamente, o que faz de alguém um skatista profissional é que ele tem que ser capaz de chegar numa pista qualquer e executar manobras básicas com excelência. Para isso, justamente, ele se vale de um sistema perceptivo “afinado”, “regulado” pela prática, pela experiência.

Ingold: “Adotando uma das metáforas-chave de Gibson, poderíamos dizer que o sistema perceptivo do praticante habilidoso *ressoa* com as propriedades do ambiente [...]” (IBIDEM) – a “educação da atenção”, então, como um processo de afinação do sistema perceptivo.

Gibson (1979) está falando em habilidades perceptivas, e várias coisas podem ser conectadas com a prática do skate na paisagem urbana e, conseqüentemente, com a relação dos praticantes com os lugares por

onde circulam – a maneira como interagem/reagem ao tecido urbano.

Percepção visual e tátil em movimento: Gibson enfatiza em seus estudos da percepção a maneira como um observador capta informações do ambiente ativamente. Segundo Goldstein (1981), haveria alguns postulados centrais nessa abordagem de Gibson sobre a percepção: o espaço visual é definido por informações (como gradientes de textura) contidos na superfície ambiental; as informações cruciais para a percepção permanecem invariáveis à medida que o observador se movimenta através do ambiente; e esta informação invariável é captada diretamente, não sendo necessário que processos mentais intervenham para a percepção visual.

A preocupação de Gibson com as características da informação responsável pela percepção levou-o a enfatizar o fato de que a percepção da vida real envolve um observador ativo que está movimentando constantemente seus olhos, cabeça e corpo em relação ao meio ambiente. Para lidar com o fato de que este movimento do observador resulta em imagens em constante mudança na retina, Gibson observa que, embora o movimento de um observador possa fazer com que a imagem na retina esteja em um fluxo contínuo, há uma informação na retina que permanece constante.

Segundo Goldstein (1981), a abordagem proposta por Gibson para pensar a percepção surgiu a partir de experimentos de aviação conduzidos por ele durante a Primeira Guerra Mundial. Ao fazer estes experimentos, Gibson teria concluído que a abordagem habitual de laboratório para o estudo de percepção de profundidade não era adequada para melhorar as habilidades dos pilotos e que, então, seria necessário levar o estudo da percepção para o “ar livre”, para o ambiente natural – o que resultaria numa “teoria da terra”, que Gibson contrastava com as “teorias aéreas” anteriores (ibidem).

Essa “teoria da terra” ou do “chão” de Gibson parte da ideia de que o espaço visual não é definido/percebido por um objeto ou objetos no ar, mas sim pelo “chão”, por uma superfície contínua sobre a qual os objetos repousam/ estão dispostos. É na superfície que estão as informações – ou o que ele chama de “gradiente de textura”³⁵. Para Gibson (1979), portanto, a percepção de tamanho e distância relativa é

35 Aqui é importante destacar que um gradiente é um vetor que indica o sentido e a direção de maior alteração num valor de uma quantidade por unidade de espaço. Em outras palavras, um gradiente seria uma taxa de variação de uma grandeza física, ao longo de uma dimensão espacial e numa direção.

especificada por meio de relações dos objetos com o horizonte. De acordo com sua teoria, o horizonte é definido como o limite mais distante no plano do solo, tendo sua posição determinada pela altura do olho do observador. Assim, num ambiente natural, a distância da base de um objeto até o ponto onde este é interceptado pelo horizonte será correspondente à altura do ponto de observação (nível dos olhos do observador).

De acordo com Gibson, são os “invariantes” que nos permitem entender como uma pessoa percebe o mundo. Para ele, a habilidade de perceber corretamente os tamanhos dos objetos pode ser atribuída à informação fornecida pelo que ele chama de “textura gradiente” e a habilidade de permanecer em movimento (e no curso correto do mesmo) tem a ver com a capacidade da pessoa manter-se constante (“invariante”) no centro de um padrão ótico que é fluído, centrando-se no destino desejado.

Essa ideia de “características invariantes” do meio ambiente é um dos princípios centrais da abordagem de Gibson sobre a percepção e remete para propriedades do meio que permanecem constantes quando o observador se move ou quando ocorrem mudanças de iluminação. Assim, quando um observador se move em relação a uma textura gradiente, sua retina faz uma varredura dos contornos que a definem. Tais gradientes podem ser produzidos pela ondulação da areia, ou pelas pedras do chão de um pátio, e fornecem ao observador uma informação importante acerca dos arranjos espaciais no mundo, bem como pistas para o seu comportamento no ambiente.

E aqui é importante destacar outra contribuição importante de Gibson sobre a percepção do ambiente: o conceito de *affordances*, que remete, num primeiro momento, para aquilo que o ambiente oferece ou fornece para os seres que nele estão (ar para respirar, água para beber ou se banhar, mas também uma borda onde é possível sentar, ou, no caso do skate, uma rampa onde é possível “dropar”)³⁶. Assim, o que Gibson está chamando de *affordances* remete para os significados que os objetos têm para os observadores, e estes significados permaneceriam invariáveis na maioria das situações.

Em sua obra *The ecological approach to visual perception*, de 1986, Gibson revê algumas de suas posições anteriores. Se inicialmente ele havia explicado a percepção visual com base nas imagens formadas

36 É importante destacar que, para Gibson, não apenas objetos possuem/fornecem *affordance* para os seres vivos, vistos que estes, no ambiente, também fornecem esse tipo de informação uns aos outros.

na retina do observador, agora sua explicação remeteria para o que ele chama de “disposição ótica do ambiente” (“*ambient optic array*”, no original) e para uma abordagem “ecológica” dos problemas ligados à percepção. O processo de percepção passa a ser pensado por ele como uma forma de extrair invariantes do fluxo de estímulos fornecido pelo ambiente. Com isso, ele reafirma sua posição sobre a invariância e percepção direta, mas amplia a discussão sobre *affordances*. Isso porque ele irá colocar agora que a percepção de um objeto envolve não apenas a percepção de suas características visuais, mas sim a percepção de tudo que o objeto proporciona.

Para Gibson (1986), se uma superfície terrestre é horizontal, plana, suficientemente extensa e rígida, então sua superfície fornece (ou tem recursos – a palavra usada por ele no original é *afford*) sustentação, suporte. Pode ser um terreno, ou um assoalho que, no caso de animais quadrúpedes ou bípedes, permita a eles estar em pé e andar. No entanto, o que Gibson quer destacar com esse exemplo é que nenhuma das características da superfície listadas por ele (horizontal, plana, extensa e rígida) são propriedades físicas que possam ser medidas em escalas exatas e precisas. Isso porque a proposta dele é pensar o *affordance* (como no caso desse exemplo de uma superfície de sustentação) como sendo algo relativo ao animal/ser vivo em questão. Segundo ele, o *affordance* vai ser algo único para cada animal, relativo à sua postura, tamanho, comportamento, etc. – e não uma propriedade física abstrata ou universal.

Assim, a ideia de *affordance* tem a ver com propriedades que são tanto objetivas quanto subjetivas. É algo ligado ao ambiente, mas também ao comportamento; algo que é tanto físico quanto psíquico. O *affordance* é colocado por Gibson como uma combinação invariante de variáveis – e como a percepção é econômica, diz ele, não é necessário/possível distinguir todas (cada uma) as características de um objeto (para perceber o *affordance* não seria necessário classificar o objeto). O observador pode perceber ou não o *affordance*, conforme suas necessidades, mas ele está lá, contido como possibilidade no objeto, pelo que ele é. Dessa forma, a percepção do *affordance* não é um processo onde se percebe um objeto físico livre de valores para o qual o significado é algo adicionado, mas antes um processo de perceber um objeto com valor “ecológico” – o que sempre é relativo ao animal/ser vivo em relação com o ambiente.

Trazendo isso para pensarmos a prática do skate, podemos dizer que o que torna uma superfície skatável, então, são propriedades

intrínsecas a ela, mas não só isso: depende da própria habilidade/possibilidade do praticante, das capacidades dele para executar isso e de um equipamento (o skate, no caso). Ou seja: o que é uma barreira para uns (ou um muro, ou um corrimão, ou uma escada, etc.), pode ser o suporte para manobras no caso de outros.

Relacionando pontos da argumentação de Ingold e Gibson, podemos dizer que a pista se realiza como superfície nas ações dos praticantes, mas embora ela provoque certas ações de reconhecimento (*affordance*) no ajustar-se a ela, seria interessante observar que a pista (ou as ruas, praças e equipamentos urbanos) são mais uma provocação a um movimento criativo que não seria inicialmente o mais cômodo ou reconhecível (num mesmo obstáculo da pista da Costeira, Gabriel está “descendo”, ao passo que Eric está “subindo”), mas que se revela adequado à pista se pensado em relação ao *flow* – a um conjunto de possibilidades de continuar o movimento na *linha* realizada. Ou seja: *affordance* não é um conceito de aspecto funcional, mas sim criativo, só faz sentido se o pensarmos em relação ao movimento da vida, de superação da interrupção de fluxos.

“Pista Sarandi Gibson *Affordances*”

<https://vimeo.com/155741725>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUIAR, T. T. Skate e o seu design gráfico: uma breve análise. In: BRANDÃO, L.; HONORATO, T. (orgs.). **Skate & skatistas: questões contemporâneas**. Londrina: UEL, 2012.
- ARANTES, A. A. A guerra dos lugares. Mapeando zonas de turbulência. In: **Paisagens paulistanas**. Transformações do espaço público. Campinas: Editora da UNICAMP, 2000.
- CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano**: 1. Artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 2008.
- CHION, M. **Le son**. Paris: Armand Colin, 2004.
- BATESON, G. **Steps to an ecology of mind**. London: Granada, 1973
- BORDEN, Iain. **Skateboarding, Space and the City Architecture and the Body**. Oxford: Berg, 2001.
- BRANDÃO, L.; HONORATO, T. (orgs.). **Skate & skatistas: questões contemporâneas**. Londrina: UEL, 2012.
- BRANDÃO, L. “O surfe de asfalto”: a década de 1970 e os momentos iniciais da prática do skate no Brasil. In: BRANDÃO, L.; HONORATO, T. (orgs.). **Skate & skatistas: questões contemporâneas**. Londrina: UEL, 2012.
- GIBSON, James. **The Ecological Approach to Visual Perception**. New York: Psychology Press, 1986.
- GOLDSTEIN, Bruce – 1981. “The Ecology of J. J. Gibson's Perception”. In: **Leonardo** 14(3):191-195. MIT Press.
- INGOLD, T. **The perception of the environment: essays on livelihood, dwelling and skill**. London and New York: Routledge, 2000.

_____. Da transmissão de representações à educação da atenção. **Educação**, Porto Alegre, v.33, n.1, p. 6-25, jan./abr. 2010.

_____. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 18, n. 37, jan./jun. 2012.

_____. **Estar vivo**: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

MACDOUGALL, D. Significado e ser. In: BARBOSA, A.; CUNHA, E. e HIJIKI, R. (orgs.). **Imagem-conhecimento**: antropologia, cinema e outros diálogos.

MACHADO, G. M. C. **De “carrinho” pela cidade**: a prática do street skate em São Paulo. Dissertação de mestrado. São Paulo: USP, 2011.

_____. “Todos juntos e misturados”: sociabilidade no pedaço skatista. In: BRANDÃO, L.; HONORATO, T. (orgs.). **Skate & skatistas**: questões contemporâneas. Londrina: UEL, 2012.

MAGNANI, J. G. C. De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**. São Paulo, v. 17, n. 49, 2002.

_____. Os circuitos dos jovens urbanos. **Tempo Social** – Revista de Sociologia da USP, v. 17, n. 2, 2005.

OLIC, M. B. As dimensões do risco: ou como o skatista se torna um agrimensor do seu próprio corpo. In: BRANDÃO, L.; HONORATO, T. (orgs.). **Skate & skatistas**: questões contemporâneas. Londrina: UEL, 2012.

PEREIRA, A. B. **De rolê pela cidade**: os pichadores de São Paulo. Dissertação de mestrado em Antropologia Social. São Paulo: USP, 2005.

SAUTCHUK, Carlos Emanuel. Cine-weapon: The poiesis of filming and fishing. **Vibrant, Virtual Braz. Anthr.**, Brasília, v. 9, n. 2, p. 406-

430, Dec. 2012 .

STEIL, C. A. e CARVALHO, I. C. M. Apresentação. In: **Cultura, percepção e ambiente**. STEIL, C. A. e CARVALHO, I. C. M. (orgs.). São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2012.

VEDANA, V. Territórios sonoros e ambiências: etnografia sonora e antropologia urbana. In: **Revista Iluminuras**, v. 11, n. 25, 2010.

_____. Diálogos entre a imagem visual e a imagem sonora: a experiência de escritura do sonoro nos documentos etnográficos. In: **Ciberlegenda** (UFF. Online), v. 1, p. 29-42, 2011.

VELHO, G. **Individualismo e cultura**: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

_____. Antropologia e cidade. In: OLIVEIRA, L. L. (org.). **Cidade**: história e desafios. Rio de Janeiro: Ed. Fundação Getúlio Vargas, 2002.

_____. **Individualismo e cultura**: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.