

Julio Gabriel de Sá Pereira

**Um olhar sócio-etnográfico sobre a prática dos skatistas na
Trinda (Florianópolis – SC)**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Ciências
Sociais, do Centro de Filosofia e
Ciências Humanas como requisito
parcial para título de bacharelado
em Ciências Sociais pela
Universidade Federal de Santa
Catarina. Orientadora: Prof^a. Dr^a.
Alicia Norma González de
Castells.

Florianópolis
2015

Julio Gabriel de Sá Pereira

**Um olhar sócio-etnográfico sobre a prática dos skatistas na *Trinda*
(Florianópolis – SC)**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para a obtenção do título de Bacharel, e aprovado em sua forma final pela Coordenação do Curso de Ciências Sociais.

Florianópolis, julho de 2015.

Prof. Dr. Jeremy Paul Loup Deturche
Coordenador do Curso

Banca examinadora:

Prof^a. Dr^a., Alicia Norma González de Castells
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof^a. Dr^a., Julia Silvia Guivant
Universidade Federal de Santa Catarina

Doutoranda Paola Luciana Rodriguez Peciar
Universidade Federal de Santa Catarina

Agradecimentos

Agradeço primeiramente à professora Alcía Castells pelas orientações e paciência em todo o processo de desenvolvimento da pesquisa. À professora Julia Guivant e a doutoranda Paola Peciar pelos retornos oferecidos ao trabalho.

A todos os colegas do Curso de Ciências Sociais, com os quais tive a oportunidade de debater sobre esta pesquisa, em especial a turma de 2008/1. Um agradecimento especial também aos colegas do NAUI (Dinâmicas Urbanas e Patrimônio Cultural); aos colegas do Grupo de Estudos de Esporte e Sociedade, pelas dicas, discussões e trocas de experiências.

Ao Rafael Bueno, Fernanda e Lucas pelo suporte técnico.

Ao Giancarlo Marques Carraro Machado, pelas referências e pelo trabalho estimulante.

Aos skatistas da *Trinda*, com muita admiração pelo empenho em manter vivo aquilo que mais gostam de fazer: andar de skate. Agradeço principalmente aos que, direta ou indiretamente, ajudaram a construir este trabalho através de entrevistas, conversas e *rolês*. Ao amigo Thiago Teles pela disponibilidade em ajudar.

Aos jovens Tripa Seca.

Ao melhor amigo Gau pela força, camaradagem e inspiração de sempre. Ao melhor amigo Fabiano por toda a ajuda, parceria, conversas, e especialmente a sua família, seu Júlio e Lena, por me receberem em meu primeiro ano em Florianópolis. Todos vocês foram fundamentais na minha trajetória acadêmica até então, e são também na minha vida.

A minha família tão importante sempre. Mãe Rosangela, pai Julio, irmãs Clarissa e Raquel, e irmão Anderson. Aos sobrinhos, tios e tias, primos e primas, avô, avós...

A Stefania com muito carinho, e um agradecimento mais que especial a sua família, principalmente sua mãe, d. Vanir, por todo o suporte durante todos esses anos de graduação. Fafá, sem nossa cumplicidade este trabalho não sairia do plano das ideias. Sou eternamente grato por sempre estar no meu amparo, físico e mental. Há muito de ti neste trabalho.

Ao *skateboard* por mediar minhas vivências.

Quantas pessoas percebem “perspectivas”, ângulos e contornos, volumes, linhas retas ou curvas, mas não podem ver, nem conceber, percursos múltiplos, espaços complexos! Não podem saltar do cotidiano – fabricado segundo as coações da produção industrial e do consumo dos produtos da indústria – para o urbano, que se libertaria desses determinismos e coações.

Henri Lefebvre. A revolução urbana, 2008, p. 36.

*Eu sou skatista e os meus heróis são diferentes dos seus
Eu sou skatista e a cidade eu enxergo de um jeito meu
Me aproprio dela de uma forma única para manobrar e me divertir
Junto com os amigos é sempre mais fácil progredir
A sessão de skate é uma terapia no meu cotidiano
Me liberta e muitas vezes transcendo para outro plano
Quando acerto as manobras sinto o skate me revitalizando
Pois mesmo caindo muito eu me fortaleço e levanto
Mais experiente e capaz de na próxima tentativa ir em busca da meta
Seja ela como filho, pai, marido, skatista, lojista e agora até poeta.*

Vitor Sagaz - 2014

Resumo

Esta pesquisa buscou refletir sobre as relações que os skatistas constroem em determinados espaços da cidade de Florianópolis, em específico na pista de skate do bairro Trindade – a *Trinda* –, investigando além da apropriação do espaço, as relações de sociabilidade entre os indivíduos, e a construção do *campo* skatista através da disposição de seus *habitus* e *ethos*. Baseado nos estudos sociológicos e da área de antropologia urbana pretendeu-se buscar um diálogo no âmbito das relações sociais, as quais os sujeitos estruturam e são estruturados no ambiente urbano contemporâneo. Para melhor desenvolver a análise foi feito um resgate histórico da prática do skate desde sua popularização nos Estados Unidos a partir do fim dos anos 1960; consecutivamente no Brasil na virada da mesma década para os anos 1970, e seu desenvolvimento na cidade de Florianópolis até início dos anos 2000 e dias atuais. A abordagem metodológica se deu através de entrevistas semiestruturadas, etnografia e observação participante. Concluiu-se sobre a importância de estudar a prática do skate para dar foco à participação dos atores estudados no desenvolvimento dos discursos sociais sobre o meio urbano.

Palavras-chave: Skate. Sociabilidade. Cidade. *Trinda*. Florianópolis.

Abstract

This research sought to reflect about the relationships that skaters build in certain areas of the city of Florianópolis, in particular at the skate park in the neighborhood Trindade – the *Trinda* –, investigating beyond the appropriation of space, the social relationships between individuals, and the construction of the skater *field* through its *ethos* and *habitus*. Based on sociological studies and urban anthropology was to get a dialogue within the framework of social relations, which the subject structure and are structured in the contemporary urban environment. To better develop the analysis was made a historic rescue of the practice of skateboarding since its popularization in the United States from the end of the years 1960; consecutively in Brazil at the turn of the same decade for the years 1970, and its development in Florianópolis until early 2000's and present day. The methodological approach through semi-structured interviews, ethnography and participant observation. It was concluded on the importance of studying the practice of skateboarding to give focus to the participation of the actors studied in the development of social discourses about the urban environment.

Keywords: Skateboard. Sociability. City. *Trinda*. Florianópolis.

Sumário

APRESENTAÇÃO	15
MÉTODO	19
BREVE RESGATE HISTÓRICO	26
No Brasil.....	39
Em Florianópolis	45
Anos 2000 – pista da Trindade	51
ELEMENTOS DO CAMPO	53
Contatos.....	54
<i>Trinda</i> skatepark.....	58
A quadrinha da <i>Trinda</i>	64
Construção do estilo através da imagem	69
Gênero	75
DISCUSSÕES TEÓRICAS	76
Ethos	76
Campo e <i>habitus</i>	80
Sociabilidade no <i>pedaço</i>	91
CONSIDERAÇÕES FINAIS	101
REFERÊNCIAS	103
GLOSSÁRIO	107

APRESENTAÇÃO

Nas páginas que seguem o leitor irá ter contato com algumas reflexões sobre uma prática que vem ocupando cada vez mais espaço e visibilidade nas cidades de todo o mundo: o skate. Entretanto, para que a discussão não se baseie apenas num tema, que por si só pode não nos dizer muita coisa, trataremos sobretudo daqueles que dão movimento e são movimentados por tal tema. Ou seja, esta pesquisa trará algumas ponderações a respeito dos skatistas, controversos, polêmicos e contestados sujeitos, como muitas vezes invoca o senso comum. Mas também mostraremos que são indivíduos engajados e comprometidos com aquilo que desejam, capazes de perceber de outros modos o que ocorre no cotidiano, especialmente no seu habitat: a cidade. Aliás, *na* cidade, que é onde se relacionam socialmente os skatistas, bem como desempenham seu papel de cidadãos mesmo que por vezes este se apresente de modo conflituoso. É preciso, portanto, situar a presença destes indivíduos na discussão da questão urbana, de modo que a discussão não se torne esvaziada, como aponta Magnani (2002):

Tem-se a cidade como uma entidade à parte de seus moradores: pensada como resultado de forças econômicas transnacionais, das elites locais, de *lobbies* políticos, variáveis demográficas, interesse imobiliário e outros fatores de ordem macro; parece um cenário desprovido de ações, atividades, pontos de encontro, redes de sociabilidade (MAGNANI, 2002, p. 14).

Quando aparecem, tais atores, representados pelos discursos hegemônicos, são bem amparados por interesses do poder. Portanto considero ser relevante investigar as ações e seus responsáveis, que ficam à margem do discurso oficial. Para isto, a questão da sociabilidade será levantada com o intuito de revelar ações, atividades e toda uma rede de significados que a prática do skate é capaz de proporcionar.

Entre os jovens, o skate é uma modalidade esportiva muito praticada atualmente. No Brasil, inclusive, o skate se desenvolveu em grande escala, tendo construído suas próprias mídias, e um mercado especializado em crescimento, além de nomes reconhecidos no *hall* de sportistas, não só dentre os esportes radicais. Skatistas como Bob Burnquist, Sandro Dias – o “Minheirinho”, Lincoln Ueda, Luan de Oliveira, entre tantos outros, divulgam o skate pelo mundo participando de competições e demonstrações. Movimentam ao mesmo tempo, não

somente o mercado do skate, mas também os discursos sobre esta prática, ajudando a construir muito mais que somente um esporte com fins para o exercício do corpo, manutenção da saúde ou simples entretenimento. A preocupação colocada nesta pesquisa foi a de tentar entender também aspectos que não se sobressaem num ponto de vista comum e simplificador da ação dos skatistas. Procurou-se resgatar o processo histórico de construção da cultura skatista a partir das ciências sociais.

Creio ser importante ressaltar que minha relação com o skate tem peso na escolha do tema. A motivação para esta pesquisa parte de minha vivência “em cima” do skate, que pude experimentar as ruas da minha cidade, Lages - SC, e que também me possibilitou construir relações significativas com amigos/skatistas. Hoje, percebo como os espaços – praças, ruas, bairros, etc. – significam para mim coisas diferentes do que para alguém que não anda de skate. Uma nova calçada de concreto, uma praça com piso perfeitamente liso, com bancos ou muretas de mármore, ou escadas com mais ou menos degraus, com corrimão ou não, são vistos por muitos como simples objetos, mobiliários urbanos. Então, a partir deste olhar que construí, tais espaços me despertam outras finalidades. Foi sensibilizado por este fato que procurei desenvolver esta pesquisa, abordando o *street skate*¹ como Trabalho de Conclusão de Curso.

O skate de rua é uma das modalidades mais populares entre os skatistas – entre outras modalidades mais difundidas estão: *vertical*², *bowl*³, *downhill*⁴, *freestyle*⁵. Numa rápida visualização das capas de

¹ *Street skate*, ou skate de rua é a modalidade mais popular entre os skatistas. Nessa modalidade podem ser utilizados tanto os equipamentos e outros elementos urbanos (calçadas; escadas; bancos; corrimãos, etc.), assim como suas réplicas nas pistas de skate.

² O skate vertical pode ser praticado no *half-pipe* e no *bowl*. O *half-pipe*, em português cano pela metade, é a rampa que apresenta o formato de “U”.

³ O *bowl* é a pista côncava no fundo, em formato de uma tigela, como a própria tradução da palavra indica.

⁴ A modalidade *downhill* consiste na descida de ladeiras, onde o skatista pode executar manobras deslizando no solo, ou tentando alcançar maior velocidade possível.

⁵ O *freestyle* é praticado em solo plano, onde o skatista demonstra sua habilidade executando manobras de giro na sua maioria, tanto do skate como do próprio corpo.

revistas e sites especializados em skate⁶, nota-se a prática se dando em locais não voltados para isto, ou seja, nas ruas. Durante os anos em que vivo em Florianópolis percebi que a prática do skate de rua não parece ser muito difundida, sendo muito desempenhada nos espaços estabelecidos, ou seja, nas pistas. Investigando o desenvolvimento histórico do skate na cidade, pouco material foi encontrado, o que justifica, ainda que introdutoriamente neste caso, a importância de se debruçar sobre este tema.

Para iniciarmos uma discussão sobre a prática do skate na cidade de Florianópolis, tendo como central a questão da sociabilidade entre os skatistas da pista da Trindade – a *Trinda*⁷, será proposto que iniciemos tratando do histórico da prática do skate, desde seu desenvolvimento nos Estados Unidos nos anos de 1970, passando pela chegada no Brasil e em Florianópolis na mesma época, até sua consolidação através da construção de pistas na virada do século e nos anos que seguiram. Outro ponto tratado no corpo do texto será o que designei como Dados do Campo, onde trago um olhar sobre o campo de pesquisa embasado no método etnográfico. A presença em campo se deu num intervalo de quase um ano, de fins de 2013 a setembro de 2014, sendo que as observações não se deram de maneira constante e intensa, variando entre idas diárias e semanas distantes. Isto devido aos compromissos do cotidiano e as atividades acadêmicas.

No referencial teórico trataremos das questões do *ethos* (GEERTZ, 1989) dos skatistas, assim como será problematizado o *campo* skatista baseado em suas disposições de *habitus*, como propôs Pierre Bourdieu (1983, 2004). Isto tudo para nos aproximarmos ao assunto da sociabilidade, tendo como contribuição a reflexão feita por José Guilherme Magnani (1996, 1998, 2002, 2005), que desenvolveu uma discussão sobre o termo *pedaço* para aprofundar-se na já citada questão da sociabilidade urbana, que será aqui utilizado para discutir o ambiente onde se encontram os skatistas, a saber, a *Trinda*.

No que se refere ao método de pesquisa, procurei desenvolver uma reflexão sobre o distanciamento do pesquisador frente ao seu objeto. Como já colocado anteriormente, sou também um skatista, sendo

⁶Algumas das mídias: <<http://cemporcentoskate.uol.com.br/>>; <<http://triboskate.globo.com/>>; <<http://www.thrasher magazine.com/>>; <<http://skateboarding.transworld.net/>>. Acesso em: 10 abr. 2014.

⁷ O termo nativo Trinda, diminutivo de Trindade, é como os skatistas se referem à skatepark onde se realizaram as observações. Será usada esta denominação no decorrer do texto, sempre se referindo ao local citado.

assim, procurei entender criticamente minha própria posição diante do campo, trazendo os estudos da etnografia urbana, tentando desconstruir a relação de familiaridade com aquele contexto.

O objetivo desta pesquisa é levar o leitor a entender os skatistas enquanto agentes na construção de discursos e da própria prática *na* e *sobre* a cidade. Parto de uma reflexão crítica sobre a prática do skate, analisaremos as motivações dos skatistas discutindo as relações que os mesmos constroem entre seus pares em dado ambiente físico, como já citado, a pista de skate da Trindade, na cidade de Florianópolis.

MÉTODO

O presente trabalho teve como fundamento metodológico a etnografia com a finalidade de trazer para a pesquisa um viés qualitativo, tendo em vista que se buscou estudar aqui aspectos correntes em nossa sociedade, ou, em outras palavras, fenômenos sociais. Apesar de serem as ciências sociais, mais especificamente a antropologia e o método etnográfico neste caso, preocupados com o rigor científico, por trazer dados aprofundados e sistematizados, evitando generalizações e informações superficiais, não é a pretensão deste trabalho dar conta de abarcar a complexa relação sócio-cultural que envolve um grupo de praticantes de skate numa metrópole. Neste sentido, o método utilizado para auxílio nesta pesquisa não foi, e não pode ser encarado, como uma fórmula capaz de ser reproduzida em qualquer situação de exploração científica. Por mais que se tenha levantado referências que nos dessem base, ou, treinamento para nosso olhar investigativo, o referencial particular, individual, pessoal, sempre deve ser considerado como parte da subjetivação do pesquisador, devendo ser considerado como um momento que compreende desde a observação até a escrita. Com isto se contesta a possibilidade de um olhar neutro em relação ao campo de pesquisa, pois como nos ensina Gilberto Velho (1999):

A "realidade" (familiar ou exótica) sempre é filtrada por um determinado ponto de vista do observador, ela é percebida de maneira diferenciada. Mais uma vez não estou proclamando a falência do rigor científico no estudo da sociedade, mas a necessidade de percebê-lo enquanto objetividade relativa, mais ou menos ideológica e sempre interpretativa. (VELHO, 1999, p. 129).

Esta realidade próxima, mas distante, e vice-versa, não exclui a necessidade da visão crítica desenvolvida tradicionalmente no âmbito das ciências sociais. A etnografia encontra barreiras no campo acadêmico mais amplo, quando este último está baseado num ponto de vista cientificista que nos remete, por vezes, ao positivismo. Com a antropologia se busca conceber a pluralidade cultural humana a partir de suas diferenças expressas no contraste entre a visão do cientista e sua bagagem teórica, e/ou de senso comum, com aquilo que oferece o *nativo*, seu objeto de pesquisa. Assim, como coloca Mariza Peirano (1992): “Se este **feedback** entre pesquisa e teoria constitui o

procedimento básico do conhecimento científico em geral, ele assume uma dimensão mais dramática na antropologia porque nela a pesquisa tem como característica ser **pesquisa de campo**” (PEIRANO, 1992, p. 4. Grifos da autora). A resistência à etnografia, segundo a autora, se dá especialmente pelo fato de os dados observados em campo não serem encarados somente como “observados”:

Eles oferecem a possibilidade de que se possa revelar, não **ao** pesquisador, mas **no** pesquisador, aquele “resíduo” incompreensível, mas potencialmente significativo, entre as categorias nativas apresentadas pelos informantes e a observação do etnógrafo, inexperiente na cultura estudada e apenas familiarizado com a literatura teórico-etnográfica da disciplina (PEIRANO, 1992, p. 7. Grifos da autora).

Além do mais,

Na antropologia, a pesquisa depende, entre outras coisas, da biografia do pesquisador, das opções teóricas da disciplina em determinado momento, do contexto histórico mais amplo e, não menos, das imprevisíveis situações que se configuram no dia-a-dia no local da pesquisa, entre pesquisador e pesquisados. (PEIRANO, 1992, p. 9).

Mas e quando o etnógrafo tem experiência na cultura estudada, e está familiarizado com a mesma? A questão pode ser mais recorrente do que acreditamos, já que a etnografia urbana não é novidade nas discussões antropológicas. No caso desta pesquisa, é sabido a minha proximidade com o objeto, que, portanto, não pode ser tratada somente como coincidência, se não com uma apuração da questão da *familiaridade* do pesquisador com seu objeto. Este quesito foi tratado como ponto de relevante importância, tendo em vista a posição que me encontro no meio acadêmico enquanto pesquisador/cientista em formação. Somos constantemente confrontados quanto a necessidade da crítica a uma suposta neutralidade e passividade frente às informações que o campo oferece, buscando ser coerentes e compromissados quanto a produção científica. Assim, busquei nas contribuições de Gilberto Velho (1999) problematizar minha posição enquanto skatista e pesquisador, e praticar o “estranhamento” do familiar. Para o autor,

O que sempre *vemos* e *encontramos* pode ser familiar mas não é necessariamente *conhecido* e o que não *vemos* e *encontramos* pode ser exótico mas, até certo ponto, *conhecido*. No entanto, estamos sempre pressupondo familiaridades e exotismos como fontes de conhecimento ou desconhecimento, respectivamente. (VELHO, 1999, p. 126. Grifos do autor).

A partir da reflexão que propõe esta citação busquei problematizar e relativizar o fato de *conhecer* o campo – a pista da Trindade –, bem como o fato de compartilhar símbolos, regras e gostos com os interlocutores – skatistas. Ou seja, procurei questionar este meu *conhecer*, voltando o olhar às relações entre atores e campo; seus modos de ver o mundo; suas regras sociais específicas, etc. Desta forma busquei questionar também uma suposta *facilidade* de me inserir no campo, que supostamente aconteceria por este fato do *compartilhar*, ou seja, por esta familiaridade que possuo com meu objeto de pesquisa. Só por ser também um skatista, não necessariamente o acesso aos interlocutores se daria de forma mais fácil, o que ficou comprovado em uma de minhas primeiras tentativas de aproximação com alguns dos skatistas locais. Para um skatista o ambiente não causa estranheza; e se vindo *de fora* – outra cidade, no meu caso – ainda é possível fazer parte do *pedaço* com algum esforço. Mas quando se é tudo isso e ainda se tem um compromisso com outros campos – o acadêmico neste caso –, frente a tudo o que foi colocado, as coisas se tornam mais complexas. Pois, “[...] sendo o pesquisador membro da sociedade, coloca-se, inevitavelmente, a questão de seu lugar e de suas possibilidades de relativizá-lo ou transcendê-lo e poder ‘pôr-se no lugar do outro’.” (VELHO, 1999, p. 127). Entendendo que este *outro* é também *eu*, em certa medida, podemos cogitar que “[...] o próprio trabalho de investigação e reflexão sobre a sociedade e a cultura possibilita uma dimensão nova da investigação científica, de consequências radicais – o questionamento e exame sistemático de seu próprio ambiente.” (VELHO, 1999, p. 128). Não é o caso aqui se aprofundar em questões psicológicas sobre este *eu* e o *outro*. O que se pretende é refletir de modo mais sistematizado sobre esta familiaridade de um pesquisador e skatista, e sobretudo de um indivíduo mergulhado nas vivências do meio urbano. Assim,

Posso estar acostumado [...] com uma certa paisagem social onde a disposição dos atores me é familiar, a hierarquia e a distribuição de poder permitem-me fixar, *grosso modo*, os indivíduos em categorias mais amplas. No entanto, isto não significa que eu compreenda a lógica de suas relações. O meu conhecimento pode estar seriamente comprometido pela rotina, hábitos, estereótipos. Logo, posso ter um mapa mas não compreendo necessariamente os princípios e mecanismos que o organizam. (VELHO, 1999, p. 128. Grifo do autor).

O aspecto pessoal da pesquisa é transmitido através de símbolos e códigos de que fazemos parte e reproduzimos em nosso cotidiano. Por isso mesmo tentar fazer uma pesquisa *asséptica* no campo das ciências humanas, não nos garante maior compromisso com a verdade do que outras formas de se explicar o mesmo fenômeno. Nosso olhar é organizado por questões de categorias sociais, de poder, estereótipos, e mapeado através de relações hierárquicas. Deste modo:

A etiqueta, a maneira, de dirigir-se às pessoas, as expectativas de respostas, a noção de adequação etc., relacionam-se à distribuição social de poder que é essencialmente desigual em uma sociedade de classes. Assim, em princípio, dispomos de um mapa que nos *familiariza* com os cenários e situações sociais de nosso cotidiano, dando nome, lugar e posição aos indivíduos. (VELHO, 1999, p. 127).

Assumir esta postura enquanto pesquisador e indivíduo participante de dado contexto deve partir da premissa de que não há um caso consensual e incontestável, pois “Existe o dissenso em vários níveis, a possibilidade do conflito é permanente e a realidade está sempre sendo negociada entre atores que apresentam interesses divergentes.” (VELHO, 1999, p. 127). O que se defende aqui, é que a questão da familiaridade, por si só, não deve ser encarada como única possibilidade de precisão para com os dados de uma pesquisa, ao passo que tentar não *infectar* o objeto também não abona o compromisso científico. Portanto,

Embora familiaridade não seja igual a conhecimento científico, é fora de dúvida que representa também um certo tipo de apreensão da realidade, fazendo com que as opiniões, vivências, percepções de pessoas sem formação acadêmica ou sem pretensões científicas possam dar valiosas contribuições para o conhecimento da vida social, de uma época, de um grupo. (VELHO, 1999, p. 130).

Além desta abordagem do *estranhamento*, busquei base metodológica também no olhar *de perto e de dentro*, proposto por Magnani (2002), visto que esta estratégia visa ir além das dicotomias generalizantes envolvendo o sujeito e o meio urbano massificante. O que se pretende fazer *de perto e de dentro*, segundo o autor, é atentar para as relações de grupos, ou entre instituições; sistemas de trocas e outros fatores encontrados no cotidiano dos atores sociais. Cabe ressaltar que a ideia inicial do trabalho, ainda na fase de projeto, era observar (e participar d) a ação dos skatistas não somente no espaço da pista⁸, mas na paisagem urbana ressignificada pelos mesmos. Portanto procurei, partindo desta estratégia, considerar que:

A simples estratégia de acompanhar um desses “indivíduos” em seus trajetos habituais revelaria um mapa de deslocamentos pontuado por contatos significativos, em contextos tão variados como o do trabalho, do lazer, das práticas religiosas, associativas etc. É neste plano que entra a perspectiva *de perto e de dentro*, capaz de apreender os padrões de comportamento, não de indivíduos atomizados, mas dos múltiplos, variados e heterogêneos conjuntos de atores sociais cuja vida cotidiana transcorre na paisagem da cidade e depende de seus equipamentos. (MAGNANI, 2002, p. 17).

Percursos e trajetos são regras estabelecidas, atitudes padronizadas que temos em comum, ou não, e devem ser identificadas. Neste sentido, tomei como exemplo o roteiro de Magnani (1996) para

⁸ Aqui me refiro à pista de skate, local voltado especificamente para a prática. Adiante será problematizada esta nomenclatura diante daquilo que apresentou o campo de pesquisa em questão.

relacionar estes aspectos, ou seja, “para evitar a dispersão do olhar sujeito a uma multiplicidade de estímulos durante a caminhada, propôs-se o seguinte esquema destinado a dirigir e organizar, desde o início, a observação: cenário/atores/*script* ou regras.” (MAGNANI, 1996, p. 37). Assim, tentei entender a paisagem não como palco onde estão postados os atores, interagindo entre si, para a *plateia* – ou o pesquisador no caso – mas sim delimitando este espaço dentro de outros, onde cada indivíduo o utiliza e o significa de certa maneira.

Nesta pesquisa não podemos cair num entendimento de que o olhar do pesquisador e aquilo que resultou disto pode ser considerado válido de modo universal. Pelo contrário, vale ressaltar que estamos diante do estudo de um caso, parte de um recorte feito de forma não aleatória pelo pesquisador, como já descrito. O que o trabalho de escrita traz aqui faz parte de um processo de tradução da experiência de um indivíduo – o pesquisador –, e o *mundo* de seus interlocutores.

*

De modo mais objetivo a pesquisa foi realizada a partir do contato com os interlocutores, a saber, os skatistas que praticam o skate na pista situada no bairro Trindade, na cidade de Florianópolis. Esta é uma das quatro pistas públicas da cidade⁹, estando as restantes localizadas nos bairros da Costeira, do Estreito e do Jardim Atlântico, além das pistas particulares¹⁰ nos bairros Rio Vermelho, Barra da Lagoa, Rio Tavares e Campeche. A escolha do local não está somente no fato de já frequentá-lo antes do início da pesquisa, mas também por ser um espaço situado na região central da Ilha de Santa Catarina, próximo a outros bairros como Agronômica, Serrinha, Carvoeira, Pantanal, Córrego Grande, Itacorubi, Santa Mônica. A localidade também é conhecida pela intensa movimentação por parte da continuidade da Avenida Beira Mar Norte, por estar próxima a um dos principais *shopping centers* da cidade – Shopping Iguatemi –, além da proximidade com a Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), com o

⁹ As cidades de São José e Santo Amaro da Imperatriz, que fazem parte da região da Grande Florianópolis, também contam com pistas públicas no formato *street*. Disponível em: <<http://www.asgf.com.br/p/guia-de-pistas.html>> Acesso em: 21 mai. 2015

¹⁰ Estas pistas são em sua maioria no formato *bowl*, *mini ramp* e *halfpipe*. A única pista particular em formato *street* está localizada no bairro Kobrasol na cidade de São José. Disponível em: <<http://www.asgf.com.br/p/guia-de-pistas.html>> Acesso em: 21 mai. 2015.

Colégio Estadual Simão Hess e o Terminal de Integração da Trindade (TITRI).

Com a intenção de levantar dados para a análise e dar voz aos skatistas locais, foram realizadas entrevistas semiestruturadas, de modo que a oportunidade foi considerada também como minha apresentação também como pesquisador. As perguntas feitas seguiram basicamente a mesma estrutura para todos os entrevistados: há quanto tempo anda de skate? Por que escolheu o skate; o que motivou? Pratica outro esporte? O que a família acha de você ser skatista? Suas amizades estão relacionadas necessariamente a prática do skate; e/ou, suas aproximações se dão pelo estilo de se comportar como skatista? Trabalha e/ou estuda? Mora próximo à pista; como se desloca até o local? Anda de skate em outros lugares; na rua e/ou pista? Quais as impressões sobre a pista da Trindade; aspecto físico e de sociabilidade?

Para a captura da entrevista foi utilizado um gravador de áudio, e em ocasiões de observações algumas notas foram rascunhadas por escrito. Foram entrevistados quatro skatistas, escolhidos durante as observações feitas em campo. Notei que todos estes skatistas tinham presença frequente no local, e além disso, o que balizou minha escolha foi a possibilidade de terem alguma relação com a construção dos obstáculos na ocupação da quadra anexa à pista; assim como a questão do estilo, ou a maneira de se comportar na prática do skate; bem como a questão do tempo de skate. Todas as entrevistas foram concedidas no espaço da pista, exceto por uma delas feita no ambiente de trabalho do entrevistado. Alguns relatos importantes surgiram em conversas com outros skatistas e foram encarados como fonte oral e parte da observação participante. Um diário de campo foi feito, mas sem que se atentasse para questões organizacionais, sendo que as informações foram classificadas por períodos de frequência em campo (que poderia ser alguns dias da semana ou todos os fins de semana de um mês, por exemplo), e outras informações foram transcritas diretamente no corpo do texto final.

BREVE RESGATE HISTÓRICO

A dificuldade em acessar algumas referências históricas sobre a prática do skate não nos torna possível precisar exatamente o início desta prática. No entanto podemos afirmar, segundo Marco Antônio Lopes (2005), que o skate surgiu como uma brincadeira entre os anos 1930 e 1940 nos Estados Unidos a partir das patinetes *scooters* feitas de madeira. Sem o guidão deste brinquedo, os garotos tentavam se equilibrar sobre a prancha. Segundo Rhyn Noll (2000 apud BRANDÃO, 2010, p. 61), o primeiro skate patenteado data do ano 1936, mas que somente mais tarde a prancha iria se popularizar entre os jovens norte americanos.

Uma das principais referências para entendermos o desenvolvimento do que é a prática do skate hoje é o vídeo-documentário *Dogtown and Z-Boys: onde tudo começou* (2001). Esta produção servirá aqui como introdução à discussão não somente da prática do skate em si, mas mostrando também aspectos importantes relacionados à cultura difundida pelos skatistas da época, como veremos adiante.

*

Foi na década de 1950 que o skate se tornou popular em Malibu, próximo a cidade de Los Angeles no estado da Califórnia, litoral oeste dos EUA. Pareciam pequenas pranchas de surf e os movimentos eram inspirados nesta prática aquática. Em 1963 o skate se tornou um esporte alternativo para a juventude norte americana. Marcas relacionadas ao skate surgiram e logo passaram a montar times de skatistas para que participassem de campeonatos. Não demorou muito para o objeto fosse relacionado como perigoso, devido as frequentes quedas. Assim, a *febre* passou em 1965 e o skate quase desapareceu, perdendo a preferência para o *iô-iô* e o *bambolê*. No início dos anos 1970 o skate era visto como uma brincadeira antiga sendo difícil adquirir um, de forma que os skatistas mais resistentes tivessem que fazer seus próprios skates, com pedaços de madeira e eixos de patins. Era o que faziam os garotos da região litorânea chamada de Dogtown, uma parte pobre e de aspecto decadente da cidade de Los Angeles, aos quais será dada maior atenção posteriormente.

No ano de 1972 o surfista Frank Nasworthy criou as rodas para skate Cadillac Wheels, feitas de uretano, material diferente do que era usado até então, como o plástico, metal ou argila. Esta invenção abriu caminho para uma revolução na prática do skate, já que a aderência com o solo e a velocidade atingida era maior, permitindo a evolução e a

inovação das manobras. O contexto desta nova fase é a parte litorânea da cidade de Los Angeles já citada, onde um grupo de garotos são considerados os inventores da prática do skate que conhecemos atualmente.

Mais conhecidos como os Z-Boys, ou, os garotos da equipe Zephyr¹¹, estes skatistas reinventaram a forma de praticar o skate nas cidades. Andavam de skate depois de surfar e fingiam estar surfando nas ladeiras. Importante ressaltar que eles não eram os únicos skatistas da região, fato que o documentário pouco aborda, dando maior visibilidade para este grupo. O skate era até então o segundo esporte praticados pelos jovens da região depois do surf, deslizavam pelas ladeiras quando as ondas eram ruins. Um exemplo da forte influência do surf na prática do skate que crescia nesta época é a manobra chamada *Bert Slide*: Bert é a abreviatura de Bertlemann, sobrenome do surfista cujos movimentos eram copiados em cima do skate. A própria geografia do local – costa oeste dos Estados Unidos – ajudava a relacionar os dois esportes, já que nas escolas, que se situavam no vale, era possível encontrar barrancos asfaltados devido aos desníveis do terreno. Além disto, o estilo do surf era importante, e a maneira de se comportar em cima do skate, de se movimentar como se estivesse rasgando as ondas, era ressaltado pelos skatistas de Dogtown. Outro ponto importante que está ligado a este *estilo surfista* de praticar o skate é a questão da imagem, pois o surf, em especial nesta região, era visto como algo marginal e agressivo, efetivado pelo localismo difundido pelos surfistas da área. Nota-se a questão do comportamento, da vestimenta, da música, inclusive das pichações que inspiravam os traços dos artistas que tinham ligação com a arte, o skate e o surf.

A notabilidade relacionada aos Z-Boys tem como um de seus mais importantes quesitos a revolução na prática do skate, no seu sentido estrito, quando estes deram aquilo que parece ser o passo definitivo para outro nível, outra ideia de andar de skate. Unindo o desejo de se estar em cima do skate diariamente, com um aspecto *natural* que foi um período de seca e racionamento de água na Califórnia, estes jovens viram nas piscinas esvaziadas a oportunidade de um novo desafio. Enquanto muitos poderiam encarar como um

¹¹ Os skatistas da equipe Z-Boys eram: Shogo Kubo, Bob Biniak, Nathan Pratt, Jim Muir, Allen Sarlo, Tony Alva, Paul Constantineau, Jay Adams, Wentzle Ruml, Chris Cahill, Stacy Peralta e Peggy Oky, a única mulher do grupo (DOGTOWN... 2001).

momento de apreensão e dificuldade – naturalmente compreensível –, este skatistas empreenderam outro exercício naquele contexto.

Numa nova relação com a cidade, os skatistas de Dogtown passaram a caçar piscinas em que eles pudessem andar. Aqui cabe explicar de que tipo de piscinas estamos nos referindo, e para isto trazemos a explicação de Brandão (2006), que melhor resume este aspecto: “Na Califórnia, a quase totalidade das piscinas existentes possui formato oval, redondo... as paredes possuem transições, que lembram as ondas do mar, com ondulações simétricas e perfeitas.” (BRANDÃO, 2006, p. 60). Diferente do que estamos acostumados a ver no Brasil, onde “[...] as piscinas são quadradas, retangulares, com as paredes retas, as quais formam um ângulo de 90° graus com o chão.” (BRANDÃO, 2006, p. 60). Geralmente construídas em propriedades particulares – nos quintais das casas –, as invasões para o proveito das piscinas eram constantes, e na maioria das vezes as sessões acabavam em fuga dos *invasores* da polícia. O que torna este ponto interessante são os relatos de que isto fazia do momento um evento especial. Cada piscina descoberta era uma experiência diferente, já que sabiam da grande probabilidade de nunca poderem voltar ao mesmo local. Quando ocorria a possibilidade da volta, a propaganda sobre a piscina era proibida. Eles mantinham em segredo o local para evitar movimentações, e assim, outras expulsões. Dado que nos remete novamente a prática do surf, onde cada onda, ou praia em que elas ocorrem, é especial, sendo necessário então aproveitá-las ao máximo.

Neste mesmo contexto de urgências, a prática nas piscinas se davam no mesmo ritmo. A cada subida e descida pelas laterais das piscinas os skatistas pressionavam e eram pressionados pelos colegas a irem cada vez mais alto ou fazer o movimento mais difícil em cima do skate. Tentando chegar o mais próximo da borda da piscina, não demorou muito para que alguém extrapolasse este limite. Foi então que Tony Alva executou o primeiro aéreo¹² entre aqueles skatistas, e a partir deste fato para o que conhecemos hoje como *skate vertical*, praticado no *halfpipe*, foi literalmente um salto na história.

A partir de 1975 o entusiasmo retorna entre os skatistas com a promoção de campeonatos, marcas apoiando os competidores, dando início de certa maneira à profissionalização do skate. Um ponto que deve ser ressaltado aqui é a importância da mídia neste momento, com o

¹² Esta manobra consiste basicamente num voo para além da borda da piscina, neste caso, retornando para a parede da piscina, de onde também foi lançado este “voo” (ver imagem 10).

surgimento de revistas voltadas para a cultura skatista. Assim se cria espaço para a propaganda de materiais de skate, bem como daquilo que envolve o *espírito do skate*, tais como as modas de se vestir, a música – ou as bandas – que ouviam os skatistas, enfim, era a imagem do skatistas que estava sendo construída. Este momento tem muita importância para os skatistas da equipe Z-Boys, impulsionados pela mídia que divulga este novo estilo de andar de skate.

Imagem 1: montagem de skate feito pelos próprios skatistas.



Fonte: <<http://40polegadas.com.br/portal/images/sampledata/historia/desmonte.jpg>>. Acesso em 4 out. 2014.

Imagem 2: Equipe Zephyr: os Z-Boys.



Fonte: <http://burningflags.com/wp-content/gallery/dogtown-the-legend-of-the-z-boys/front_end_sheets_team_shot-copy.jpg>. Acesso em: 4 out.2014.

Imagem 3: Surf em Dogtown



Fonte: <<http://destinocalifornia.com/wp-content/uploads/2013/03/ZBoys-zephyr-surf-team-e-jeff-ho.png>>. Acesso em: 4 out. 2014.

Imagem 4: influência do surf.



Fonte: <http://burningflags.com/wp-content/gallery/dogtown-the-legend-of-the-z-boys/dt_z_gef_p119.jpg>. Acesso em: 4 out. 2014.

Imagem 5: influência do surf [2].



Fonte: <http://tropicsofmeta.files.wordpress.com/2012/02/jay_adams_lite.jpg>.
Acesso em: 4 out. 2014.

Imagem 6: influência do surf [3].



Fonte: https://missmichellelouise.files.wordpress.com/2012/08/1365_680.jpg.
Acesso em: 4 out. 2014.

Imagem 7: visual agressivo.



Fonte: <<http://dogtown.asmik-ace.co.jp/image/photo03.jpg>>. Acesso em 4 out. 2014.

Imagem 8: contexto urbano.



Fonte: <http://3.bp.blogspot.com/-N_Fv1-eJ46k/UGEX_Yq-FfI/AAAAAAAAAGDc/wYMX4oh4LFc/s640/Locals-Only-C.R.-Stecyk-III-Dogtown-570x3803.jpeg>. Acesso em: 4 out. 2014.

Imagem 09: piscina vazia



Fonte: <http://www.sonymoviechannel.com/sites/default/files/movies/photos/zb_0ys_stl_6_h_8x10.jpg>. Acesso em: 4 out. 2014.

Imagem 10: aéreo de Tony Alva.



Fonte: <<http://www.thatfilmguy.net/wp-content/uploads/2013/10/Dogtown-and-Z-Boys.jpg>>. Acesso em: 13 nov. 2014.

No Brasil

A prática do skate no Brasil, segundo as fontes encontradas, data da virada dos anos 60 para os anos 70 do século passado, tendo como ponto central e predominante o estado do Rio de Janeiro, mesmo com indícios de sua presença neste período em outros estados, como São Paulo, Santa Catarina e Rio Grande do Sul. Estas informações ainda carecem de maiores investigações, pois como relata Honorato (2004), “há rumores do surgimento do skate no Rio de Janeiro em 1964, mas como nada foi documentado torna-se difícil apontar o ano de forma precisa.” (2004 apud BRANDÃO, 2012, p. 20).

Nos anos 1970 no Estado do Rio de Janeiro estavam sediadas as revistas pioneiras na divulgação do skate brasileiro, assim como durante esta década foram promovidos na cidade os eventos considerados fundamentais na história do skate no país – primeiro campeonato de skate do Brasil em 1974; primeira demonstração de uma equipe de skate em 1977. No Rio de Janeiro também, foi inaugurada a primeira pista de skate da América Latina, no município de Nova Iguaçu em 1976. Já em São Paulo, no início dos anos 70, skatistas já praticavam a novidade. Em 1977 contavam com uma pista para a prática, a pista de Alphaville, e em 1978 ocorreu o torneio Luau de Skate para um público estimado em 2.500 pessoas.

No ano de 1979 foram construídas três pistas no Rio Grande do Sul: a Swell Skatepark em Viamão; o parque da Marinha em Porto Alegre e o Ramon’s Bowl em Novo Hamburgo. Para ilustrar este período de ascensão do skate no Brasil e indicar o crescimento do mercado voltado para esta prática, Brandão (2006) cita o que a mídia especializada da época relatava: “Conforme também anuncia o editorial da revista *Esquete*, na década de 70 esta prática, embora tenha no Rio de Janeiro seu canal mais expressivo, passou a ‘virar coqueluche em lugares como Brasília, Minas Gerais, São Paulo e grande parte do Paraná.’” (BRANDÃO, 2006, p. 90).

Em Florianópolis no ano de 1978, ocorreu um campeonato brasileiro em Jurerê, considerado importante no desenvolvimento do skate em nível nacional, ponto que iremos nos aprofundar mais adiante.

*

A chegada do skate no Brasil se deu através de surfistas cariocas que tiveram o contato com o skate através de revistas norte americanas, onde aparecia com menos espaço em propagandas de lojas de surf (BRANDÃO, 2012). Outros personagens deste acontecimento são os que relacionam o site da Confederação Brasileira de Skate, que diz:

“Anos 60: Surgimento do skate, primeiro no Rio de Janeiro, provavelmente trazidos por filhos de norte americanos e/ou por poucos brasileiros que viajavam para os Estados Unidos da América naquela época, principalmente por quem estava começando a surfar no Brasil.” (S/D). De qualquer forma, no início da década de 70 os surfistas cariocas já confeccionavam seus próprios skates, na época chamados de *surfinhos*, ou *surfe de asfalto*. Como não havia o comércio deste objeto no país, improvisando com eixos de patins e pedaços de madeiras, imitavam aquilo viam nas paginas das revistas importadas. Foi somente em 1974 que os primeiros skates foram comercializados no Brasil em lojas especializadas em materiais para a prática do surf. (BRANDÃO, 2006, p. 84). Já no ano de 1977 é editada a primeira revista de distribuição nacional sobre skate, chamada *Esquete* – já citada acima –, a qual se preocupava em divulgar as manobras que existiam até então, mostrando inclusive um passo a passo de como executar a maioria delas. A revista informava também espaços para a prática do skate em período que não existiam pistas. Assim eram indicadas praças, ruas e estacionamentos onde já havia a presença de skatistas. Outras revistas sobre skate surgiram posteriormente, como a *Brasil Skate* no ano de 1978, além da *Overall*, *Skatin*, *Vital Skate* e *Yeah!*, já na década de 80 (BRANDÃO, 2006). Já a revista *Pop* trazia aspectos sobre a prática do skate nos anos 70 no Brasil e foi publicada de 1972 a 1979. Apesar de não ser especificamente sobre skate, contemplava em suas matérias a prática, buscando sempre atingir o público juvenil.

A *Pop* se valia desse consumo juvenil como alavanca para conseguir patrocinadores e, ao mesmo tempo, em que idealizava, também retratava os modos e costumes dos jovens de então. Entre esses costumes figurava de forma reticente nas páginas da *Pop* a prática dos chamados ‘esportes californianos’, em especial a do skate. (BRANDÃO, 2012, p. 19).

O skate vai ocupar maior relevância pela revista *Pop* no ano de 1975, ocupando espaço pouco expressivo e sendo ainda relacionado com o surf. Mas é principalmente a partir de 1977 que aparece de maneira mais autônoma e com características próprias, quando “o início da construção das pistas de skate, dos campeonatos e do recém inventado profissionalismo na categoria ajudam a explicar essa mudança.” (BRANDÃO, 2012).

Neste período dos anos 70, o skate é logo incorporado a um processo de mercantilização, onde se encontrava como ferramenta mais importante de divulgação as revistas especializadas, divulgando marcas que buscavam se estabelecer ou expandir os negócios no ramo skatista. Desta forma eram divulgados desde materiais para a prática do skate, até conceitos de moda relacionados ao esporte, tendo em vistas os jovens consumidores e o processo de expansão do mercado dedicado a esta nova classe na época.

Imagem 11: primeira pista de skate do Brasil na cidade de Nova Iguaçu - RJ.



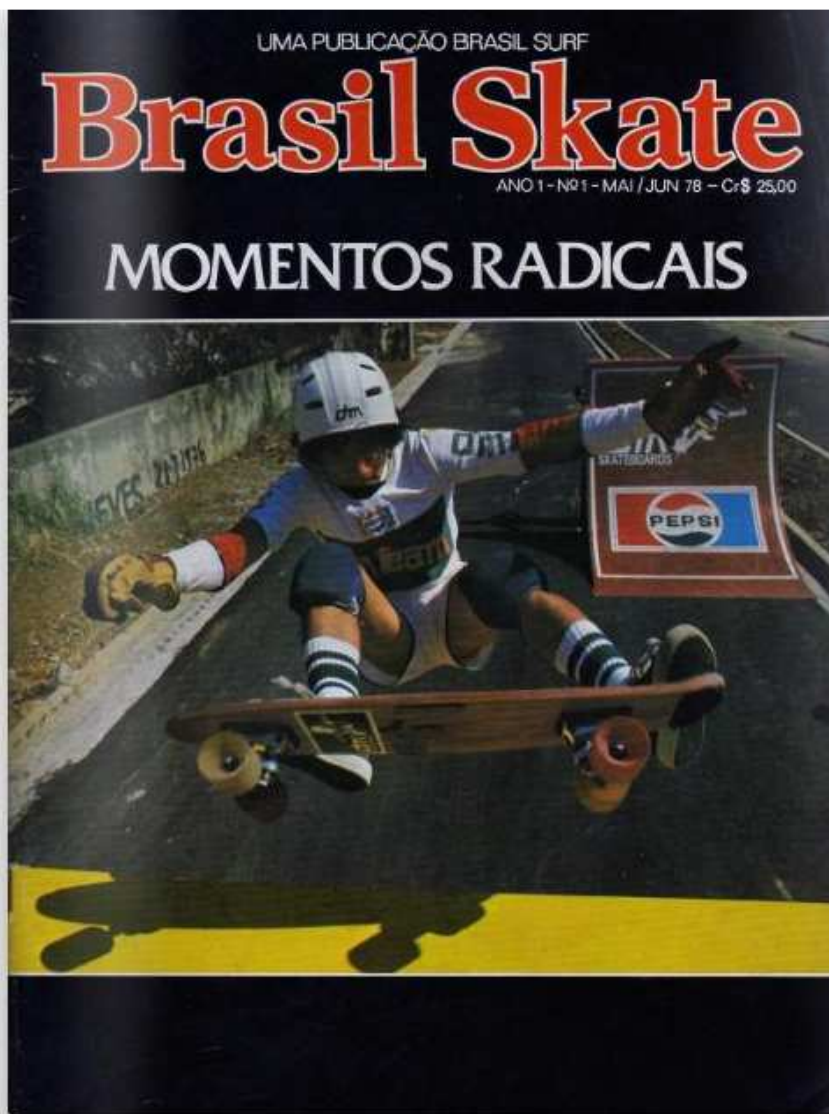
Fonte: <http://4.bp.blogspot.com/-CAtyjX_tk0/TtVLqYZDzBI/AAAAAAAAATyI/iK1rPdS6HBI/s1600/Vista%20Bda%2BPista%2Bem%2B2004.jpg>. Acesso em: 4 out. 2014.

Imagem 12: Revista Esquete.



Fonte: <<http://www.skatecuriosidade.com/wp-content/uploads/2008/12/revista-1977-esquete.JPG>>. Acesso em 11 jul. 2015.

Imagem 13: Revista Brasil Skate.



Fonte: <<http://www.skatecuriosidade.com/wp-content/uploads/2010/03/Brasil-skate-n-1-crop.jpg>>. Acesso em: 11 jul. 2015.

Imagem 14: Revista Pop



Fonte: <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/80/31/75/803175a444be3dd954539ae726439e93.jpg>>.
Acesso em: 11 jul. 2015.

Em Florianópolis

Na cidade de Florianópolis as memórias mais remotas entre as poucas referências encontradas mencionam o evento já citado anteriormente, que ocorreu no ano de 1978 no Clube 12 de Agosto, em Jurerê. A pista situada no clube foi construída neste mesmo período – fim dos anos 70 – e era conhecida como pista do Jurerê, em referência ao bairro em que está localizada. Um relato encontrado na internet sobre o local nos remete a importância que esta teve, não só na história do skate catarinense, mas também brasileiro:

Está pista é o berço do skate de Santa Catarina, atualmente se encontra abandonada, com cimento áspero e cheio de buracos e mato por toda a pista. [...] em Dezembro de 2010 tive o privilégio e conhecer a Pista do Jurerê... fiquei lisonjeado de estar ali... O lugar é lindo... e pode ver a dificuldade em andar lá, e muito ingrime com paredes rápidas... Foram mais de 30 anos de espera para conhecer o lugar... mas valeu!! torço que dure para sempre!! Pois é parte importante da nossa História, um monumento do skate nacional que deve ser preservado [sic]. (YNDYO, 2010).

Assim como nos Estados Unidos, e como no Rio de Janeiro, em Florianópolis os skatistas davam seus primeiros embalos em skates rústicos, feitos com peças de patins e madeira. Em entrevista para o site Notícias do Dia, Sérgio Entres, um representante dos velhos tempos ensina como montava seu próprio skate: “Agente andava na rua e não tinha lugar para comprar. Tirávamos as rodas dos patins com o suporte de ferro e pedíamos para o marceneiro cortar a madeira no formato de um shape¹³. Aí era só parafusar um no outro estava pronto.” (KLEY, 2014). Ainda segundo o entrevistado Sérgio, que também organizava os eventos de skate, a cidade teve o seu momento de importância no cenário skatista, com eventos a níveis locais, estaduais, nacionais e quase um mundial, impedido pela posse de uma nova diretoria do clube: “Florianópolis bombou, mas poderia ter bombado mais. Mas não teve incentivo nem vontade política. Os eventos eram gigantes, fazíamos dois mil cartazes e cem mil panfletos e distribuíamos do [sic] Rio de Janeiro, São Paulo, Curitiba e Rio Grande do Sul. A galera descia em peso.”

¹³ *Shape* é como é chamada a prancha de madeira do skate.

(KLEY, 2014). Em um artigo do jornal Zero, Jun Hashimoto, outro skatista da época relata a atmosfera que vivenciou na pista de Jurerê na década de 70: “Tinha muito a ver com o surf, principalmente o espírito do surf, a galera, as manobras, e o astral da Ilha” (OLIVEIRA, 2014).

Em matéria intitulada *Santa Catarina Skatepark*, o jornalista Marcelo Mancha (2013), relata a dificuldade em encontrar fontes que contribuam para documentar a história do skate no Estado. O jornalista entrevistou o ex-skatista profissional Rodrigo Schulz, vulgo Jaca, que produz um documentário sobre a história do skate praticado no Clube 12, desde a construção da pista até atualmente. Nesta investigação, Schulz – em parceria de Gabriel Sândalo, Dimitri Sândalo e Junior Cachorro – propõe algumas questões para entender o processo histórico e a atividade skatista no Clube 12 de Agosto:

Por que foi construída uma pista de skate em Florianópolis no fim dos anos 70? A cidade era um grande expoente do skate nacional? Existiam tantos praticantes a ponto de ser construída uma pista no local? Quem foi o responsável pelo projeto? Será que a iniciativa partiu do próprio clube, que viu no skate uma forma de oferecer uma opção de esporte e diversão aos sócios? Quem teve essa inovadora idéia? (MANCHA, 2013, p. 17).

A continuação da matéria nos oferece mais alguns rastros que colaboram com nosso resgate histórico da prática do skate em Florianópolis. Segundo Mancha (2013), já nos anos 1980, a modalidade vertical se populariza entre os skatistas, e teve no Clube 12 de Agosto um suporte para a modalidade, quando foi construída uma rampa no estilo *halfpipe*, anexo à *snake*¹⁴. Com isto, foi possível organizar eventos a nível nacional, inclusive com a participação do skatista brasileiro, hoje mundialmente famoso e já citado anteriormente, Bob Burnquist. Até o fim dos anos 1990 o local era bem frequentado, já que não havia outras pistas na cidade. Mas com os skatistas passando a andar nas ruas, com a propagação do *street skate*, e outras pistas que surgiam; com o agravante de o clube só permitir associados e seus convidados para andar na pista,

¹⁴*Snake* é um formato de pista, que como o próprio nome diz, se assemelha ao corpo de uma cobra. Geralmente contém bastante curva num trajeto em declive, finalizando num *bow* ou num *halfpipe*, que é o caso da pista do Clube 12.

a *snake* do Clube 12 de Agosto em desuso e sem reparos foi fechada. Segundo relatos a situação atual da pista é de abandono.

Imagem 15: pista do Jurerê em dia de evento.



Fonte: <<http://www.surfecult.com/2011/04/cuidado-perigo.html>>. Acesso em: 4 out. 2014.

Imagem 16: pista do Jurerê em dia de evento.



Fonte: <<http://www.surfecult.com/2011/04/cuidado-perigo.html>>. Acesso em: 4 out. 2014.

Imagem 17: estampa da camiseta do 1º Campeonato de Skate de Florianópolis.



Fonte: <<http://www.surfecult.com/2011/04/cuidado-perigo.html>>. Acesso em: 4 out2014.

Imagem 18: *halfpipe* da pista do Jurerê.



Fonte: <<http://www.skatecuriosidade.com/wp-content/uploads/2010/03/outras-1.JPG>>. Acesso em: 4 out. 2014.

Imagem 19: condições atuais da pista.



Fonte: <<http://www.skatecuriosidade.com/wp-content/uploads/2010/03/blog-1-1024x769.jpg>>. Acesso em: 4 out. 2014.

Anos 2000 – pista da Trindade

Quanto ao histórico da pista da Trindade as informações, que já se apresentavam cada vez mais escassas, agora não se apresentaram. Foram poucas informações de alguns interlocutores e nenhum dado oficial até o momento de conclusão desta parte do trabalho. A ideia era levantar o maior número de informações oficiais sobre a construção da pista, assim como do parque em geral, que comporta um campo de futebol¹⁵, uma lanchonete e uma quadra poliesportiva – agora ocupada pelos skatistas.

Esta investigação iniciou com o desconhecimento dos skatistas e interlocutores deste trabalho, que por sua vez indicaram entrar em contato com o responsável pela lanchonete situada no parque, entre a pista e o campo de futebol. Por ele estar ali há mais tempo, segundo os interlocutores, o mesmo poderia me ajudar na pesquisa. Na aproximação feita com o proprietário, senhor Emanuel¹⁶, questionei sobre como poderia ter acesso a informações sobre o histórico do parque, além de projetos e planejamentos sobre o local. Emanuel me indicou então que procurasse a prefeitura da cidade, mais especificamente a Secretaria Municipal de Meio Ambiente e Desenvolvimento Urbano (SESP), já que acreditava estarem lá estas informações que procurava. Foi então que começou o ciclo da falta de informação.

Entrando em contato com a SESP, com os questionamentos já referidos sobre o local da pesquisa, a resposta foi de desconhecimento, sendo indicada a possibilidade de que encontrasse algo no Instituto de Planejamento Urbano de Florianópolis (IPUF). Já no IPUF, num primeiro momento, mesmo que com muita presteza e disponibilidade dos secretários responsáveis pela biblioteca do Instituto, não foi possível encontrar nenhuma informação sobre o local de nosso interesse. Entretanto, os mesmos secretários se comprometeram em entrar em contato através de *e-mail* assim que tivessem alguma notícia, pois iriam continuar a procura no decorrer da semana com a ajuda de uma arquiteta, chamada Jaqueline¹⁷ – assim como foi repassado. O contato posterior se efetivou, no entanto com nenhum dado de interesse, e com a indicação de que procurasse tais informações na Fundação Municipal do Meio Ambiente de Florianópolis (FLORAM). Na FLORAM então, mais

¹⁵ Popularmente conhecido como Campo da Gruta.

¹⁶ Nome original modificado para preservar a identidade do interlocutor.

¹⁷ Idem nota 16.

desconhecimento por parte da diretoria e mais uma indicação: uma arquiteta chamada Mariana¹⁸, do Departamento de Projetos, assim como foi repassado também, situado no Córrego Grande. Em contato com a arquiteta, nenhuma novidade, já que não tinha as informações, indicando procurar pela arquiteta do IPUF, Jaqueline, fechando assim o ciclo de desconhecimento oficial sobre o parque onde está construída a pista de skate do bairro Trindade.

Diante do que foi relatado, e frente aos prazos de conclusão desta pesquisa, as informações históricas, bem como dados sobre o planejamento do local por parte dos órgãos públicos da cidade de Florianópolis, até o momento da conclusão desta parte do trabalho, não poderão constar de materiais mais concretos que deem embasamento oficial. Ao que se sabe através das informações repassadas pelos interlocutores deste trabalho, a pista de skate do bairro Trindade foi construída no início dos anos 2000, não contando durante este período com quase nenhuma reforma ou ampliação por parte dos órgãos oficiais.

¹⁸ Idem nota 16.

Imagem 20: pista da Trindade



Fonte: <<http://www.theplaces.com.br/imagens/sc/florianopolis/pista-de-skate-da-trindade/pista-da-trindade-vista-geral.jpg>>. Acesso em: 11 jul. 2015.

ELEMENTOS DO CAMPO

Meu primeiro contato com a pista de skate da Trindade ocorreu no primeiro ano em que vim morar em Florianópolis, em 2008. Desde então ocorreram visitas esporádicas, aumentando a frequência conforme minha moradia se aproximava do local. Morei primeiro no bairro Estreito, depois no Monte Verde, Córrego Grande, e por fim na Trindade. O contato com a pista tinha a única finalidade da prática do skate, as vezes acompanhado por amigos, outras sozinho. Na medida em que frequentava o local, alguns rostos já se tornavam familiares, ao passo que o meu também para os outros, acredito. No entanto não posso afirmar que construí grandes amizades no ambiente, fato que relaciono à presença inconstante no local. Lembro-me de ter sido atraído por este local por oferecer um espaço que ia além da pista tradicional (Imagem 20) já construída, contemplando uma quadra poliesportiva situada atrás da pista. Com um piso de concreto plano e liso, que somada à

intervenção dos skatistas com a construção de obstáculos para a mesma, a quadra oferece bom espaço para a prática do skate.

Foi vendo a ação daqueles indivíduos sobre um espaço não voltado necessariamente para a prática do skate que decidi entender melhor como se dão em nosso cotidiano na cidade, as práticas e relações das mais variadas formas com os espaços. Assim, com a ideia em mente, fui a campo com este olhar, para tentar desvendar o que faz do skate uma prática diferente de outras no campo esportivo, já que interage de outras maneiras com o meio urbano. O intuito inicial era observar a prática dos skatistas não somente nas pistas, mas se possível nas ruas da cidade, em locais não voltados para o uso do skate.

O relato que segue é fruto de observações feitas em campo mais intensamente no período do final do ano de 2013, sendo pouco visitado no primeiro semestre de 2014, e retomando as visitas com mais frequência em meados de 2014, finalizando em setembro do mesmo ano. Os dias de visitas foram em sua maioria nos fins de semana, pelo fato de a pista receber nestes períodos maior concentração de skatistas. Foram feitas observações também durante a semana, onde o movimento é menor, sendo que quanto mais próximo da noite, independente do dia, menos skatistas ocupam o local. Desta forma as visitas se concentraram sempre no horário da tarde e início da noite. É importante ressaltar também o uso das *redes sociais* como ferramenta de auxílio nesta parte da pesquisa, já que informações e contatos importantes ocorreram através do *Facebook*. Nesta rede social foi possível contactar alguns dos interlocutores que auxiliaram neste trabalho, assim como acompanhar notícias e discussões que ocorrem em grupos voltados para os skatistas de Florianópolis¹⁹.

Contatos

Os primeiros contatos foram feitos na pista da Trindade, onde conversei com pessoas que já conhecia de vista, como já citado, explicando a ideia e perguntando se poderia acompanhar algum destes interlocutores quando fossem explorar algum *pico*²⁰ de rua. Em princípio os mesmos foram muito solícitos, entenderam minha proposta, compartilhavam dos mesmos pontos de vista, e se colocaram a

¹⁹Refiro-me especificamente ao grupo de acesso restrito *Trinda All Day Everyday*, hospedado também no *Facebook*.

²⁰Termo nativo usado para indicar lugares onde se pode andar de skate que não necessariamente em pistas.

disposição para ajudar na pesquisa. Mas como pesquisador de primeira viagem que sou, não imaginava que as coisas não se dariam de maneira tão rápida e fácil como aparentava ser. Estas primeiras aproximações continuaram através do *Facebook*, mas não se desenvolveram. Posteriormente ocorreram alguns encontros ocasionais na pista, onde senti aquele desvio do olhar, um cumprimento de longe, o que me fez entender o recado e rever minha abordagem.

Por outro lado os contatos neste período se estenderam de certa forma. Houve um sentimento de reconhecimento por boa parte dos skatistas do local, já que me fazia mais presente naquele ambiente. Vale ressaltar que na maioria das minhas idas a campo ia também andar de skate. Não comentei a todos que pretendia fazer um trabalho sobre skate e se poderiam me ajudar. Deixei as coisas acontecerem, mas sempre tentando captar algo ao mesmo tempo. Quando tinha a oportunidade de conversar mais tranquilamente com algum dos skatistas procurava tocar em pontos que me interessassem, por exemplo: perguntando se andavam em outros lugares que não na pista; se conheciam outros *picos*, etc. Sentindo a possibilidade de ajuda aproveitava a oportunidade para apresentar meu objetivo.

Neste primeiro momento a maioria das respostas foi negativa, em relação à prática do skate nas ruas de Florianópolis. Dando a entender inicialmente, que a cidade não oferecia muita oportunidade à prática do skate de rua. Numa das conversas um dos interlocutores comentou que já viu *picos* no centro da cidade, mas não havia andado lá, e que uma motivação para ir seria para filmar. Ele também comentou que ficou sabendo por terceiros que há uma praça no centro que foi reformada e que teria gente andando lá. Aqueles ainda diriam, segundo ele, que os bancos e bordas seriam bons e o chão *mais ou menos*.

Com o desânimo das negativas já apresentadas e com o tempo urgindo, foi necessário pensar numa outra estratégia para me aproximar de alguém que pudesse conceder uma entrevista. Marcar para depois era a última opção, mas em que momento na pista alguém se disponibilizaria a parar o que estava fazendo para uma conversa?

Decidi assim me aproximar dos interlocutores, que julguei num primeiro momento como possíveis representantes de pontos de vistas diferentes sobre a prática do skate e sobre sua relação com aquele ambiente. Alguns destes foram indicados por terceiros, a quem apresentava minha ideia de pesquisa, mas que por outros motivos não me concederam entrevista. Mesmo assim, os mesmos apontavam nomes de quem poderia ajudar.

Feitas estas aproximações procurei estender estes contatos e me aproximar não somente dos que me foram indicados, mas também daqueles que tinham presença constante na pista durante as observações, e/ou apresentavam certo *estilo*²¹ na sua prática. Desta forma me aproximei primeiramente de Song²², que demonstrava um estilo mais agressivo e ao mesmo tempo técnico de andar de skate. Destoava também no estilo de se vestir, além de ter o corpo bastante tatuado. O estilo de se comportar em cima do skate foi também o que me levou a entrevistar Trujillo. Seu estilo de se comportar na pista parece também mais agressivo, com manobras criativas, diferente dos demais skatistas. Vestia roupas em tons de preto ou branco, jaqueta jeans, camisetas de bandas punk²³, além de ter um skate com um *shape* diferente do convencional, mais largo e com o *nose* mais afinado do que o *tail*²⁴. Assim vi nele a possibilidade de conseguir informações que poderiam acrescentar diferente visão sobre a prática do skate.

Já Koston, outro entrevistado, se mostrou como uma possibilidade de agregar informações para o trabalho a partir de sua notabilidade, não só na pista – o que ficou evidente através das indicações feitas por outros skatistas –, mas no meio virtual também. Como já citado, há um grupo virtual dos skatistas que frequentam – ou simpatizam com – a pista da Trindade no *Facebook*, onde os frequentadores postam vídeos, fotos, fazem propaganda e negociações

²¹ Nas falas dos entrevistados foi possível identificar algumas referências a certos estilos com os quais eles se identificam mais ou menos. Tomo emprestada a nota de explicação de Machado (2012) para explicar este ponto. Quanto ao referencial identitário, portanto, coloca que: “Neste sentido, pode haver uma alternância na identificação: para o exterior [do campo skatista], os praticantes do skate se designam como ‘skatistas’. No interior dessa identificação, são criadas outras fronteiras imaginárias: um skatista pode ser um *streeteiro*, que por sua vez pode se identificar enquanto um *skatepunk*; um *gangueiro*, *rasta*, etc.” (MACHADO, 2012, p. 77. Inserção minha).

²² Para preservar a identidade dos entrevistados seus nomes foram mudados, tendo como referência os sobrenomes de skatistas renomados internacionalmente (Daewon Song, Tony Trujillo, Eric Koston e Chad Muska) escolhidos por mim a partir das características de cada um, como o estilo, ou idade, aparência, etc.

²³ Estilo de música que surgiu através do rock nos anos 1970, geralmente agressiva, com letras politizadas e de críticas à sociedade.

²⁴ O *shape* é a prancha do skate feita basicamente de madeira. O *nose*, nariz em inglês, é a ponta dianteira do *shape*, ao passo que o *tail*, o rabo, é a ponta traseira.

de produtos de skate, divulgam eventos, mas também discutem sobre skate e sobre o espaço físico da pista. Neste último quesito me chamou a atenção o papel de Koston como figura central nas discussões e organizações do grupo sobre a construção de obstáculos para a quadra. Além do mais, Koston, e também Muska, outro entrevistado, são skatistas que estiveram muito presentes neste período em que estive em campo. Os dois fazem o estilo mais convencional entre os skatistas, se assim podemos dizer. Influenciados principalmente pela geração dos anos 90, os skatistas desta época eram vinculados ao estilo rapper²⁵, e na prática do skate propriamente dita, preferindo manobras mais técnicas.

Para conhecermos melhor nossos interlocutores, se faz necessário entender alguns pontos importantes neste sentido, como local de moradia, se trabalha, estuda, enfim, quais as ocupações. Na oportunidade da entrevista procurei dar ênfase aos aspectos mais relacionados à prática do skate, sendo que questões sócio-econômicas, por exemplo, ficaram nas entrelinhas, por assim dizer. Isto devido ao fato de as entrevistas serem conduzidas de forma menos formal e, sobretudo, em momentos de descanso dos skatistas na pista²⁶.

Song, morador do bairro Lagoa da Conceição, 29 anos, trabalha na cozinha de um bar e restaurante que agrega no mesmo ambiente também uma loja de skate e uma pista no formato *bowl*. Natural do Paraguai, mas morando no Brasil desde os 8 anos de idade, começou a andar de skate em Cuiabá em 1999. Já morou em Campo Grande e Curitiba, antes de se mudar para Florianópolis. Está na cidade há um ano e seis meses, sendo que neste período passou dois meses na Argentina e Chile a passeio. Nos momentos de folga e após o dia de trabalho, procura ir para Trindade andar de skate quando não se sente cansado. Já Trujillo, 17 anos, anda de skate há quatro, mora no centro da cidade e cursa o terceiro ano do ensino médio. Koston tem 29 anos, é natural de São Paulo e anda de skate desde 1999. Mora em Florianópolis há aproximadamente nove anos, quando sua família procurava por melhor qualidade de vida. É estudante de graduação em Educação Física e trabalha no projeto ARCA²⁷, que oferece suporte para quem deseja aprender a andar de skate, ou se preparar fisicamente. Está frequentemente na pista, trabalhando ou simplesmente andando de skate.

²⁵ *Rapper* é aquela pessoa que não somente escuta a música rap, mas se veste como tal, geralmente com roupas largas, se identificando com a cultura hip hop.

²⁶ Com exceção de Song, que concedeu entrevista em seu local de trabalho, após expediente.

²⁷ Maiores informações: <<http://arcaskateboard.com/>>. Acesso em: 9 jul. 2015.

O traslado desde sua casa em Canasvieiras até a Trindade e a faculdade, é feito de ônibus. Aliás, todos se locomovem através do transporte público, menos Muska que chega até a pista de carro ou moto. Este último é morador da Palhoça, tem 25 anos de idade e catorze de skate. É proprietário e funcionário – *sushman* – de um estabelecimento especializado em comida japonesa.

Estes dados sobre os entrevistados serão importantes no decorrer deste trabalho para entendermos *desde onde* falam estes skatistas, ou seja, é necessário considerar que ao caracterizar cada interlocutor, vislumbramos vestígios no sentido de entender a ligação entre prática e discurso, bem como nos distanciamos de tratar simetricamente cada sujeito neste contexto.

Creio interessante ressaltar também que nem sempre alguns contatos e conversas estavam previamente agendados. Em algumas situações participava informalmente de conversas que fazem parte do contexto dos praticantes de skate naquele local – assim como eu, como já colocado. Na prática do skate é comum a conversa entre os skatistas sobre as manobras que pretendem executar, mesmo que às vezes não se conheçam: de que forma executar tal manobra, em que obstáculo, etc. Poderemos entender melhor sobre isto, e outras questões mais adiante.

Trinda skatepark

Para melhor ilustrar o ambiente, irei me referir a dois espaços diferentes que compreendem o que chamarei como skatepark da Trindade, ou simplesmente *Trinda*, se utilizando deste termo nativo. Para isto devemos entender outras denominações locais: pista e quadra (ou quadrinha). A primeira se refere ao espaço construído pelo poder público, onde se encontram as rampas feitas de concreto voltadas para a prática do skate (Imagem 20). A segunda se refere à quadra poliesportiva que teve sua finalidade inicial – a prática de futsal, basquete e vôlei, etc. – resignificada pelos skatistas, que adaptaram no local obstáculos construídos por eles mesmos.

Como já foi colocado, não foram encontradas informações oficiais sobre a pista da Trindade e o complexo esportivo em que está inserida. Desta forma os dados referentes ao espaço físico que serão abordados aqui, são aqueles levantados no período da observação e também aqueles extraídos das falas dos interlocutores. Num sentido mais amplo, tanto a pista quanto a quadra fazem parte de um complexo esportivo que compreende também um campo de futebol, um parquinho de diversões infantil e uma lanchonete.

Em dia de jogo no campo de futebol, o ambiente ficava mais movimentado, com as arquibancadas abertas recebendo um público considerável, que transitavam até a lanchonete que fica aos fundos do campo. Pouca interação ocorria entre os ambientes do skate e do futebol, a não ser quando uma bola caía na pista ou na quadra, que era imediatamente devolvida com um chute; ou quando algum gol saía no gramado e um ou outro skatista mais animado e influenciado pela vibração da torcida na arquibancada, comemorava junto. Quanto ao parquinho, poucas foram as vezes que crianças foram vistas brincando no local, na maioria das vezes jovens sentavam nos brinquedos e ficavam conversando. A lanchonete, assim como a manutenção do campo, é de responsabilidade do Clube Atlético Catarinense, segundo o atendente do local e vice-presidente do clube, Emanuel – já citado no Referencial Histórico deste trabalho. Nesta lanchonete alguns dos skatistas compram bebidas – cerveja ou refrigerante – e lanches, no entanto não parece ser a principal fonte para isso, mesmo com sua proximidade. É muito comum ver o trânsito dos skatistas atravessando a Avenida Beira-Mar (oficialmente Avenida Henrique da Silva Fontes), para chegarem até os supermercados Big, situado no interior do shopping Iguatemi, e Angeloni, situado logo em frente ao shopping, na Rua Madre Benvenuta. Com muita frequência saem em grupos pequenos – em no máximo 5 pessoas – para irem comer e beber na padaria desses supermercados, ou trazer bebidas para compartilhar com quem ficou na pista. Em outros casos um ou dois são encarregados para fazerem este trânsito. Tive a oportunidade de acompanhar uma dessas saídas, onde compartilhamos bebidas e biscoitos, comprados a partir da quantia de dinheiro que cada um podia oferecer. Importante ressaltar que nesta ocasião a conversa se desenvolveu para além daquilo que nos era comum, ou seja, o universo do skate, mas tocando em pontos mais gerais, como por exemplo: expectativa para o vestibular; interesses profissionais; jogos de computador, e outros.

Ainda sobre a pista, um equipamento bastante utilizado pelos skatistas é a *mini-ramp*²⁸. Com medidas consideradas apropriadas, como dito pelos entrevistados, na *mini-ramp* sempre havia algum skatista andando. Ou, se não estava andando, estava sentado na parte superior da rampa, onde um ou outro *dropava*²⁹ e os outros permaneciam sentados no chão ou no parapeito – que já parece mais como um *para-canela*.

²⁸ Rampa em formato de “U”, assim como o *half-pipe*, no entanto menor.

²⁹ *Dropar* é o ato de descer a rampa. O skatista encaixa o *tail* do skate na beirada da rampa e com um movimento do corpo se inclinando para frente, *dropa* a

Durante as observações ficou evidente a preferência da maioria dos skatistas pela quadrinha, tornando a pista um espaço onde na maioria das vezes se via iniciantes dando seus primeiros embalos. Não raro, foi possível notar que alguns obstáculos da pista servem de assento, devido à inutilização destes mobiliários, que se encontram danificados. Quando não eram os próprios skatistas simplesmente *dando um tempo*, ou olhando de perto as manobras dos colegas, pais e mães – ou responsáveis adultos – utilizavam os mobiliários da pista para observar e/ou auxiliar as crianças que se aventuravam em cima do skate. Diante destas impressões iniciais, preferiu-se dar maior visibilidade para a quadrinha durante as observações em campo, como será transposto a diante.

rampa. A palavra vem do inglês *drop*, que em tradução livre, significa largar, soltar, cair, descer.

Imagem 21: visão do Campo da Gruta, *Trinda* e Shopping Iguatemi.



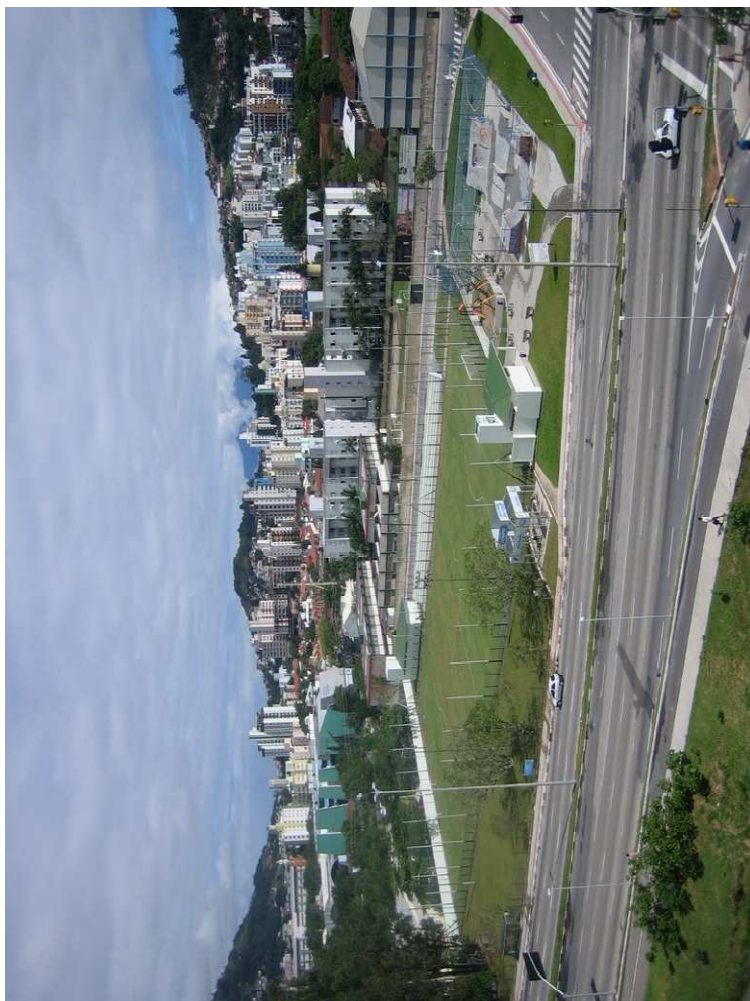
Fonte: ferramenta Bing Maps <www.bing.com/maps/>. Acesso em: 11 jul. 2015.

Imagem 22: quadrinha, pista e campo.



Fonte: ferramenta Google Maps. <<https://maps.google.com.br>>. Acesso em: 11 jul. 2015.

Imagem 23: pista e campo vistos do Shopping Iguatemi.



Fonte: <<http://static.panoramio.com/photos/large/9584825.jpg>>. Acesso em: 4 out. 2014.

A quadrinha da *Trinda*

Na quadrinha era onde se encontrava o maior número de skatistas durante as observações feitas. Durante os dias de semana o fluxo de skatistas era menos intenso do que nos fins de semana. Sábados e domingos eram os dias que a pista, e especialmente a quadrinha, ficavam *crowdiada*³⁰, utilizando o termo nativo. Em contagens aproximadas, a média de skatistas na quadrinha ficava entre 15 a 20 nos dias de semana, e menos de 5 na pista, chegando a 40 ou 50 skatistas na quadrinha nos fins de semana e no máximo 10 na pista. Pelo menos metade deste total circulava efetivamente entre os obstáculos da quadra. Vale lembrar que este espaço tem as medidas aproximadas para a prática de esportes como o futsal, voleibol e basquetebol³¹. Ou seja, é uma área pensada para comportar no máximo 10 jogadores – no caso do futsal. Enquanto alguns skatistas demonstravam certa irritação com o alto movimento na quadrinha, alguns faziam chacota para provocar: “Tá foda! Vamos ter que separar por bateria³² isso aqui. Menores de 15 anos vão pra pista!”.

A base do que foi uma tabela de basquete serve de guarda-volumes, onde se acumulam mochilas, peças de skate, roupas, calçados, garrafas, etc. Vez que outra uma mochila é retirada ou encostada ali. Tem sempre alguém por perto, sentado, não necessariamente cuidando dos objetos, mas também descansando, apertando algum parafuso com uma chave sacada da mochila, tomando um refrigerante ou cerveja, e há quem prefira fumar cigarro ou maconha. Aliás, a arquibancada que servia de *fumódromo*, por assim dizer, estava inacessível em dias que não tinha jogo no campo de futebol, já que a grade que dá acesso a ela é trancada com corrente e cadeado. Esta situação era diferente durante as primeiras observações, já que o acesso às arquibancadas era irrestrito, para onde alguns iam fumar maconha, ou os casais iam namorar. Com o

³⁰ Pista *crowdiada* é sinônimo de pista movimentada. *Crowd* em inglês é multidão ou ajuntamento de pessoas.

³¹ A quadra não foi medida. Acredito que esteja próxima da medida oficial de 40 metros de comprimento e 20 de largura.

³² Este termo se refere ao modo em que geralmente são organizados os campeonatos. Os skatistas são divididos por categorias – geralmente em iniciantes, amadores e profissionais –, e nestas por baterias dependendo do número de competidores.

fechamento do portão era bem frequente ver alguém fumando também nos banquinhos da praça. Numa das visitas ao local, policiais foram *flagrados* revistando algumas pessoas que estavam sentadas nos bancos da praça. Não foi possível saber o motivo da abordagem, mas a suspeita é de que os indivíduos estivessem consumindo drogas.

*

Na quadra é comum que os skatistas que estão *em ação* esperem por sua vez nas margens da quadra, próximos à grade, antes de utilizar determinado obstáculo. Para ser mais exato, a maioria dos skatistas fica nos fundos da quadra, já que esta tem um formato retangular, sendo que o caminho do fluxo se dá no sentido do comprimento da quadra. Geralmente os obstáculos estão situados no centro deste espaço. É interessante notar como raramente alguém se choca num espaço relativamente pequeno, principalmente em dias de bastante movimento. É um vai e vem desordenado num primeiro olhar, mas percebe-se ali alguma sincronia. Nos momentos de pico entre 20 e 30 pessoas em média utilizam os obstáculos da quadra. Desviam dos corpos, dos skates perdidos que escapam da tentativa de outros skatistas; desviam também dos obstáculos não desejados, mas em geral visam um objetivo. Cada um tem sua vez, mas se demorar a sair perde a chance. Cada obstáculo é usado por um skatista por vez. Não existe uma fila, mas cada um sabe seu momento de usar o obstáculo. Quando o que está na vez não se sente preparado, dá um sinal para que o outro passe a frente, no entanto é comum alguém ser mais afobado – ou mesmo desligado – e se colocar a frente sem considerar os colegas. Se este skatista passa a repetir isto, logo é repreendido, a menos que esteja fazendo uma linha. Ou seja, que acerte uma manobra num obstáculo e na sequência queira dar continuação, fazendo uma espécie de combo de manobras. Numa linha o skatista tenta acertar manobras em sequência, mesclando – mas não necessariamente – a utilização dos obstáculos que o lugar oferece com as manobras de solo³³. Os mais atentos sabem quem está tentando uma linha e não se importam em dar a vez do obstáculo para este. Quando alguém conclui com êxito uma manobra, o reconhecimento vem através das palmas, dos gritos e assobios dos demais skatistas. Quanto maior grau de dificuldade apresentar a manobra, ou maior for a insistência do

³³ Manobras de solo são as que os skatistas executam sem utilizar obstáculos como rampas, caixotes, trilhos. Geralmente estas manobras consistem em fazer o skate girar sob os pés, ou mesmo girando o corpo junto ao movimento do skate, ou também movimentando somente o corpo.

skatista em concretizá-la, mais enérgicas são as manifestações dos demais.

Os limites ultrapassados por cada um são reconhecidos: um skatista iniciante acertando uma nova manobra é comemorado, por mais que esta não demonstre tanta dificuldade. A insistência também tem seu valor. Desistir de tentar uma manobra parece incômodo para a maioria dos skatistas. Alguns demonstram irritação com o passar das tentativas, gritam e jogam o skate contra o chão. Outros parecem mais focados e persistem em silêncio. E há também aqueles que simplesmente *partem para outra*.

O medo está presente também. Os skatistas parecem saber o risco que correm na evolução de seus empenhos. Ninguém usa proteção, a não ser alguns skatistas mais novos que dão as primeiras manobras. Um dos interlocutores fala sobre tentar uma manobra na caixa menor, e diz ter medo de cair de costas, pois a caixa maior passa mais segurança a ele. A relação com o corpo sobre o skate é evidente nas conversas entre os skatistas. É comum vê-los confabulando como executar as manobras: como ajeitar o pé sobre o *shape*? Como girar o corpo? Qual o movimento dos braços? A manobra sai perfeita ou feia? É no estilo de tal skatista famoso?

A relação com certo *estilo* de andar de skate é bem presente no discurso destes skatistas. Durante uma conversa com um dos entrevistados, notou-se a preocupação com o que ele chamou de “essência do skate”. Segundo Trujillo, a prática do skate não deveria ser encarada como um treinamento, mas como diversão ou oportunidade de brincar com os amigos. “Treinar? Isso aqui não é futebol!” – disse ele, que completou: “Pô, o cara vem aqui e não fala com ninguém, fica só no fone de ouvido, anda e vaza” – se referindo aos skatistas que preferem se concentrar no aperfeiçoamento de seu desempenho sobre o skate. Pode-se interpretar através de sua fala uma referência ao fato de andar de skate somente para competir, e usar o espaço da pista de uma forma concentrada e individualizada, focando no aperfeiçoamento das manobras.

Ainda em relação à competição, um ponto que problematiza o discurso do competidor individual, é a constância do *Game of Skate* praticado pelos skatistas. “Vamos fazer um *game* pra aquecer?” – convidam os skatistas. Jogam Pedra, Papel e Tesoura para ver quem inicia. O jogo consiste numa espécie de duelo de manobras, onde o primeiro sorteado executa uma manobra qualquer e o seguinte – ou os seguintes, pois não havendo limite de participantes geralmente participam no máximo cinco skatistas – deve repetir a manobra. Em

caso de erro, o skatista que falhou “ganha” a letra S, no segundo erro, a letra K, e a cada erro uma letra, até que se complete a palavra SKATE (alguns preferem contar os erros de 1 a 5)³⁴. Ou seja, são permitidos cinco erros antes de ser eliminado. Quando o oponente acerta uma manobra ela é aplaudida. A ideia é que se faça uma manobra mais difícil que a outra, até que um dos participantes erre. Ou, quando ambos conhecem bem o *rolê*³⁵ do outro, a estratégia pode ser executar uma manobra mais simples, desde que saiba que o oponente não irá acertar tal manobra. Há sempre um comentário ou algo a dizer sobre as manobras, ainda mais quanto à dificuldade técnica: “Essa é cabreira!”. Ou então quando a manobra é mal executada: “Repete... Repete...”, fazendo sinais circulares com o dedo indicativo. No fim, um soquinho entre os punhos cerrados como forma de cumprimento e sorriso no rosto. O *game* é, portanto, uma brincadeira competitiva, e há algumas vezes um clima de tensão, mas que não parece ser negativa.

*

Negociações também ocorrem no local. Vez ou outra alguém oferece para venda uma peça usada ou nova, rodinhas, *shape*, *truck*³⁶, ou até mesmo roupas, camisetas, bonés, tênis, enfim, acessórios que compõem o universo do skatista. Alguns destes acessórios ficam expostos, junto com os materiais individuais colocados nos fundos das quadras, outros são oferecidos pelo vendedor, que aborda seus possíveis clientes, se aproximando dos skatistas que estavam na quadra oferecendo um *shape* usado para vender, por exemplo. Ele tinha acabado de desmontar seu skate: “Quer comprar um *shape* aí, feio? 30 pila!”. Depois de algumas negativas, uma contraproposta: “Só tenho 20” – “Pô... 20 pila então”, respondeu ele. Não foi possível entender o porquê de não fecharem o negócio, notei que depois de contornar o espaço oferecendo o produto como se estivesse segurando uma bandeja, ele propunha outro preço: “15 pila! 15 pila!”. Outro skatista percebendo a cotação baixando, falou em tom de gozação se referindo à

³⁴ A brincadeira se popularizou através da competição Battle At The Berrics, que ocorre na pista da Berrics nos EUA, com este mesmo formato tendo como competidores skatistas profissionais. Esta brincadeira pode ser encontrada também na série de jogos de *video-game* Tony Hawk’s Pro Skater.

³⁵ Ao falar no *rolê* de outro skatista, está se analisando qualitativamente o domínio da técnica do mesmo.

³⁶ O *truck* é a peça de alumínio que se encaixa na parte de baixo do *shape*, onde se fixam as rodinhas do skate.

desvalorização de uma pedra de *crack*: “Daqui a pouco não vai ter nem o da pedra!”.

Skatistas que são patrocinados por marcas de skate, sejam profissionais ou amadores, negociam materiais também. Alguns locais relatam que compram peças e roupas destes skatistas. Pude presenciar uma dessas negociações em uma das idas a campo, quando Rodolfo ‘Gugu’ Ramos – skatista profissional – com o porta-malas do carro aberto, mostrava alguns *shapes* para outro rapaz.

*

É possível perceber que há certa preocupação com um *ser skatista*, que se constrói nas relações cotidianas entre estes indivíduos. Conversando com um dos interlocutores foi levantada a questão de não poder se dedicar estritamente a prática do skate, e também a preocupação com a maneira que se desenvolve a prática naquele ambiente, a partir de suas relações mais próximas. Numa das idas a campo, este interlocutor sentou ao meu lado e desabafou:

Tô puto da cara. O cara chega cansado do trabalho e nem dá vontade de andar. Daí no fim de semana vem andar e é a mesma coisa. Só *Trinda*, só *Trinda*. Ninguém quer andar na rua. A galera aqui não vive o skate de verdade. Aqui é skate de mentira. Não é igual em Porto Alegre, São Paulo, Curitiba que rola um movimento da galera. Aqui a galera é melhor de vida, todo mundo bancado pelos pais. Só querem andar pra se divertir... É legal isso também, mas não evolui. Isso aqui é uma jaula.

Imagem 24: a quadra da *Trinda*.



Fonte: <<https://mamacavalo.files.wordpress.com/2009/02/01.jpg>>. Acesso em 11 jul. 2015.

Construção do estilo através da imagem

Uma constatação interessante foi o uso dos telefones celulares como ferramenta para registrar as manobras dos skatistas. Bastava que uma nova manobra surgisse para que o executor da mesma sacasse seu celular e pedisse ao colega para filmar sua proeza. Percebeu-se que as manobras a serem registradas na maioria das vezes apresentavam a evolução técnica de cada skatista, sendo considerada de alta dificuldade não só para aquele que tentava a manobra, como para seus pares. As imagens geralmente são compartilhadas nas redes sociais na internet.

Numa das visitas à quadrinha, encontrei Song tentando duas manobras diferentes na caixa. Assim que a manobra “estivesse no pé”, ou seja, quando a manobra estivesse sendo concluída com maior firmeza, queria filmar com uma câmera que havia trazido, o que não aconteceu. Descansando após as tentativas viu Wagner Ramos – skatista profissional – e outro skatista local tentando uma manobra na pirâmide³⁷, caindo para fora da rampa, no solo da pista. Decidiu filmá-

³⁷ A pirâmide é um dos obstáculos da pista. Ela não necessariamente deve ter quatro lados declinados, exatamente como uma pirâmide, podendo ter somente três dos quatro lados desta forma, como é o caso da pista da Trindade [Ver imagem 20].

los, e aí começou uma série de tentativas dos dois skatistas. Wagner tentava um *Nollie Back Side 180 Flip*³⁸, o que logo se efetivou, devidamente capturado pelas lentes de Song. Já o outro skatista tentava um *Hardflip*³⁹, que se estendeu por algum tempo. Quando o mesmo conseguiu acertar a manobra, Song não tinha focado a imagem, invalidando a tomada. O que se passou depois foi uma luta intensa para acertar a mesma manobra. O skatista que tentava a manobra parecia incansável e chegou até mesmo a quebrar seu *shape*. Neste momento, se solidarizando, e como sinal de apoio pelo empenho demonstrado, Wagner e Song ofereceram seus skates para que ele concretizasse a manobra. Foram nada a mais, nada a menos que 99 tentativas consecutivas! Sendo a centésima realizada com sucesso. Esta contagem precisa só foi possível com o contador de *takes* da câmera de Song, que capturou todo o processo. O acerto foi celebrado com aplausos, gritos e cumprimentos ao skatista, e a manobra revista algumas vezes na pequena tela da câmera. Como troféu, este skatista ganhou o *shape* do skate emprestado por Wagner, que depois de tanto ser maltratado pelos tombos e quase acertos, mais parecia ter sido usado por dias.

Em outra ocasião observada sobre as filmagens feitas pelos skatistas foi quando outro skatista local mostrava o resultado das suas filmagens para outro, filmado por ele mesmo. Os dois conversavam sobre qual a melhor tomada, e assim decidiam continuar filmando para capturar o movimento perfeito. Naquele dia, não durou muito e a câmera foi guardada, mas as filmagens não pararam. Gilmar⁴⁰ acertou uma manobra de muita técnica na caixa de dois degraus⁴¹ e queria registrá-la. Então com seu celular nas mãos de um colega, que mirava a caixa, Gilmar iniciou uma sequência de tentativas da mesma manobra. Não parecia estar difícil de efetivá-la, e algumas até poderiam constar como concretizadas. Mas não bastava: precisava “sair legal”. Depois de tanto tentar, e algumas vezes ter que abortar a tentativa devido aos cortes de outros skatistas que procuravam o mesmo obstáculo, a irritação transparecia, e logo veio a desistência. “Deixe quieto. Muita gente!”, esbravejou para o colega. O celular também voltou para mochila. No entanto, mais algumas tentativas: será que a ausência de alguém filmando alivia a pressão sobre o skatista? Da mesma forma a manobra

³⁸ Para entender como é feita essa manobra, ver imagem 25.

³⁹ Para entender como é feita essa manobra, ver imagem 26.

⁴⁰ Nome original modificado para preservar a identidade do interlocutor.

⁴¹ Obstáculo da quadrinha que possui bordas em dois níveis, ou dois degraus. [Ver imagem 27].

não veio. Irritado, jogou o skate contra a grade: “Que merda! Por que que o cara tem que trabalhar??!!” –, bravejou, se justificando *aos ventos* após: “[A pessoa] fica uma semana sem andar, só pode andar no fim de semana e dá nisso! O cara fica gordo e não volta as manobras” (inserção minha).

Imagem 25: a manobra *Nollie Back Side 180 Flip*.



Fonte:

<<http://typicalculture.com/articles/photoissue16/Jack%20Wickersham/Alex%20Stimpfel-%20Nollie%20backside%20flip%20.jpg>>. Acesso em: 9 jul. 2015.

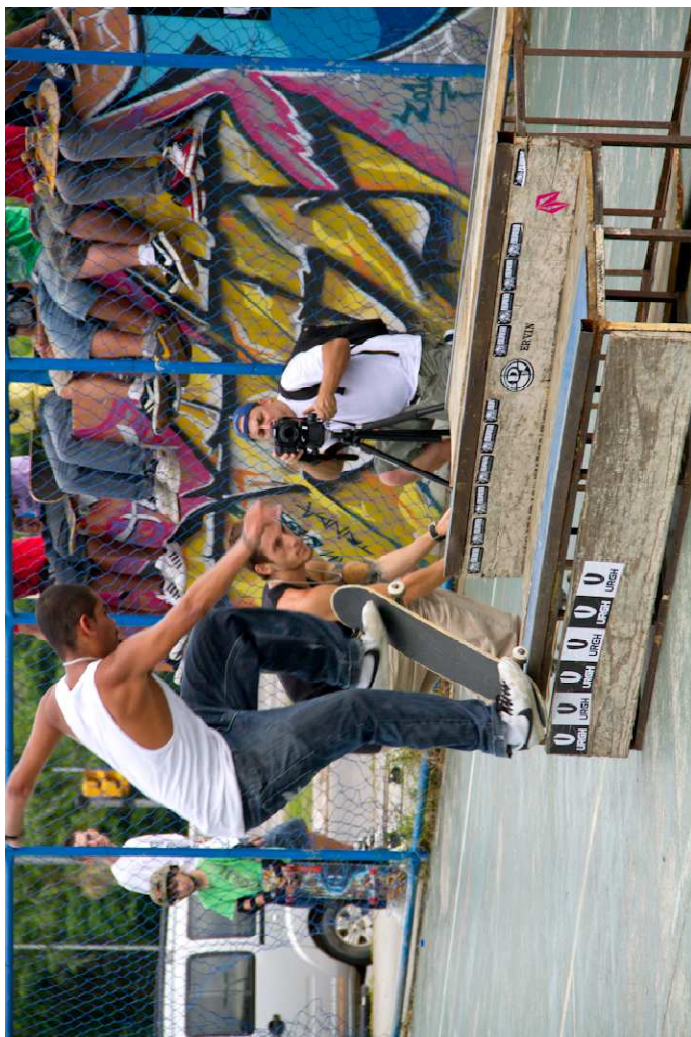
Imagem 26: a manobra *Hardflip*.



Fonte:

<http://bradmskateboarding.weebly.com/uploads/9/4/5/7/9457877/2414097_ori_g.jpg>. Acesso em: 9 jul. 2015.

Imagem 27: caixa de dois degraus.



Fonte: <https://mamacavalo.files.wordpress.com/2011/02/img_4092-61.jpg>.
Acesso em: 11 jul. 2015.

Gênero

Em todas as visitas a *Trinda* havia pelo menos uma menina andando de skate. No entanto a presença das mesmas meninas não eram constantes. Em cada ocasião de observação uma menina diferente estava presente. Na maioria das vezes estavam acompanhadas, aparentando terem vindo com alguém, geralmente com um homem. Algumas não interagiam com os outros skatistas. As que o faziam, eram tratadas *normalmente*, ou seja, nos acertos eram aplaudidas, e nos erros incentivadas. Não percebi nenhuma chacota ou tentativa de expor ou negar as garotas, mas o fato de poucas meninas andarem de skate, e as que andam não terem uma presença regular no local, nos indicam uma reflexão sobre como este esporte e o ambiente é predominantemente masculino⁴².

⁴² Sobre skate feminino ver:

FIGUEIRA, Márcia L.M.; GOELLNER, Silvana V. **O skate feminino no Brasil: estratégias de se fazer ver**. In: BRANDÃO, Leonardo; HONORATO, Tony (Org). **Skate & skatistas**: questões contemporâneas. Londrina: UEL, 2012, p. 147 – 169.

MACHADO, Giancarlo M. C. **As mulheres e o “carrinho”**: gênero e corporalidade entre as skatistas. Seminário Internacional Fazendo Gênero 10 (Anais Eletrônicos). Florianópolis, 2013.

DISCUSSÕES TEÓRICAS

Apesar de o skate apresentar características que vão além das usuais no esporte tradicional, como vimos até o momento, esta prática será tratada aqui também como um esporte, ou uma prática esportiva. Neste sentido, procuraremos entender a prática do skate envolvido num campo esportivo no qual se encontram outros, como por exemplo, o futebol, o voleibol, o basquetebol, etc. Para isto nos basearemos, a princípio, nas discussões desenvolvidas por Pierre Bourdieu, principalmente no que se refere aos conceitos de *campo* e *habitus*, e desenvolveremos uma breve reflexão sobre o *ethos* skatista, a partir do que desenvolveu Clifford Geertz, partindo de alguns pontos encontrados no discurso dos entrevistados como poderá ser observado. Outro ponto que transpassará este tópico será a questão da sociabilidade urbana, sendo concluída com uma reflexão a partir da compreensão do termo *pedaço*, desenvolvida por Magnani.

Por vezes a leitura nos trará informações que poderíamos tratar sobre um ou outro destes pontos de vista, fazendo relações amplas e complexas. Entretanto não é a intenção aqui *encaixotarmos* simplesmente cada conceito com seu equivalente nos relatos, que deveriam representar o real, mas sim utilizarmos os conceitos escolhidos para nos ajudar a questionar aquilo que foi trazido do campo de observação.

Ethos

Ao buscarmos a ideia de *ethos* para problematizar esta discussão, partimos de uma imagem geral do que seria este conceito. Para o antropólogo Clifford Geertz (1989), “o *ethos* de um povo é o tom, o caráter e a qualidade de sua vida, seu estilo moral e estético e sua disposição e a atitude subjacente em relação a ele mesmo e ao seu mundo que a vida reflete” (GEERTZ, 1989, p. 143). Este autor trabalha a ideia de *ethos* com o conceito de *visão de mundo* no intuito de problematizar a cultura de um povo. Para Geertz (1989): “a visão de mundo que esse povo tem é o quadro que elabora das coisas como elas são na simples realidade, seu conceito da natureza, de si mesmo, da sociedade. Esse quadro contém suas idéias mais abrangentes sobre a ordem” (GEERTZ, 1989, p. 143). Neste caso, ao relacionar o *ethos* ao povo, o autor nos remete a considerar que este *ethos* está ligado a algo mais geral no sistema cultural de uma sociedade, diferentemente do conceito de *habitus* (como nos deteremos mais adiante), mais restrito a

certo campo – ao que poderíamos comparar com o que Geertz chamou de *visão de mundo*. Para darmos conta da problemática do *ethos*, diante desta primeira reflexão, deveríamos nos ater profundamente a vários aspectos aos quais os praticantes do skate estão submetidos, ainda mais se quiséssemos oferecer explicação satisfatória sobre o caso específico que estamos tratando aqui – os skatistas do skatepark da Trindade. No entanto nos restringiremos somente a fazer alguns apontamentos sobre este aspecto, devido a sua complexidade e necessidade de um mergulho profundo em elementos que ultrapassam o universo do skate.

Na prática do skate, podemos partir de um entendimento de que o *ethos* estaria ligado às disposições mais gerais da sociedade, as quais cada campo e seus agentes estariam sujeitos. Na pesquisa feita na *Trinda*, assim como nas entrevistas realizadas, algumas informações nos remetem a uma ideia mais geral que poderíamos relacionar ao *ethos*, o qual os skatistas compartilham. Vimos que há naquele ambiente certos códigos não ditos, mas vividos, que organizam as relações entre os agentes do local. Estes códigos são, por exemplo, a reciprocidade, o reconhecimento entre pares; a necessidade de se posicionar e ter relação com certo estilo de se andar de skate, geralmente influenciado por skatistas famosos, consagrados no meio, e também pelos âmbitos da arte – música, visual, etc. Há também a relação com o mundo do trabalho, onde alguns o negam e outros buscam se estabelecer financeiramente através do skate. Podemos considerar o skate então como parte de nossa cultura urbana, sendo *cultura* pensada enquanto “[...] um mapa, um receituário, um código através do qual as pessoas de um dado grupo pensam, classificam, estudam e modificam o mundo e a si mesmas” (DA MATTA, 1981, p. 2). Seriam estes códigos – *classificar, estudar, modificar* – que permitem aos skatistas, individualmente distintos, se relacionarem enquanto um grupo, mas também se destacarem enquanto tal diante de nossa sociedade de modo geral? Assim, compartilhando do mesmo gosto, dos códigos oferecidos por este esporte, os skatistas “Podem, assim, desenvolver relações entre si porque a cultura lhes forneceu normas que dizem respeito aos modos, mais (ou menos) apropriados de comportamento diante de certas situações” (DA MATTA, 1981, p. 2).

Muska, questionado se havia participado da construção dos obstáculos na quadra da *Trinda*, respondeu que não, mas que havia ajudado com dinheiro para compra de materiais. Complementou dizendo que a característica destas obras feitas por skatistas “[...] é o *faça você mesmo* né. Esse lugar aqui... Existe vários como esse no Brasil inteiro... No mundo né”. Ainda sobre este tema, acrescentou a experiência da

cidade de Tubarão, onde viveu e andou de skate: “Lá essa cena *faça você mesmo* fez valer. A gente ficou num local lá sete anos. Era um supermercado desativado que a gente usou pra andar de skate”. Muska conta que quando começou a andar de skate com o irmão, teve contato com o que chamou de *mundo do skate*, o qual ele resumiu da seguinte forma: “se relacionar com pessoas de áreas diferentes, mas que se identificam só pelo fato de tá com o skate. Mesmo aqui se eu tivesse com uma camisa de banda: ‘pô, e aí, tu curte um Led Zeppelin?’ . Curto, tá ligado...” - exemplifica ele. Segundo este interlocutor acontece uma identificação entre os skatistas que vai além das aparências, mas se baseia na preferência pela mesma prática. Ele ainda coloca que, no ambiente da pista especialmente:

Quem não aguenta sai fora. Filha da puta é elogio, tem que ser [...]. É uma galera desencanada. Com todo respeito, mas tu tens que tá ali pelo skate. Porque se tu deixar de tá ali pelo skate, deu, entendesse? Skate é uma família! É uma coisa em comum. É como se a gente tivesse o mesmo motivo por tá aqui. Então tu não vai deixar de tá aqui porque tu não fala mais comigo, ou porque tu é de local tal, ou é de religião tal. Skatista roqueiro, skatista funkeiro, eles se identificam... Pelo skate. Skate quebra as barreiras, preconceito.

Por mais que este interlocutor defenda que o skate tenha essa postura crítica, agregadora e libertadora ao mesmo tempo, este não é um ponto de vista absoluto entre os skatistas de nosso caso em pesquisa. Outro skatista entrevistado contradiz este aspecto de que na skatepark da Trindade só existe a preocupação com a prática do skate. Para Song há alguns entraves nas relações com aqueles que não são nascidos na cidade. Ele afirma:

Cara, ali na Trindade, uma coisa que eu vejo muito, [...]. Tem uma galera ali que é... Os *manézinhos* que andam de skate lá. Tem uns guri que tipo assim: o restante não existe, é só eles ali, tá ligado. Se você é nativo daqui e eu não sou, e a gente tá conversando, e chega um outro aqui, daqueles que chegaram ontem [nativos de Florianópolis], eles vão ali e te cumprimentam, só você, sabe? Eu como se não existisse. Isso aí pra mim eu acho um absurdo cara. Meio fechado. Te

tesourando mesmo. Tipo assim, ‘oh, você não é daqui então a gente não vai falar com você’ (Inserção minha).

Como já colocado anteriormente, foi ressaltada, entre outras coisas, a experiência que se desenvolve no skatepark da Trindade, da construção de obstáculos pelos próprios skatistas. Ação que nosso interlocutor chamou de *faça você mesmo*, e que é bem conhecida em outros campos, em especial no artístico. Foi com o movimento punk que se desenvolveu a ideia do *do it yourself* (representado pela sigla DIY), com o descontentamento da sociedade em que viviam os jovens em sua maioria, para ser mais exato, nos Estados Unidos e na Inglaterra. Assim, “[...] os punks de primeira hora começaram a criar suas próprias artes plásticas, suas próprias roupas diferentes, seus próprios discos (dando início a um real sistema de gravadoras independentes) e suas próprias publicações (revistinhas xerocadas chamadas fanzines)” (OROZCO, 2010). Em outro momento nosso interlocutor coloca o fato de os skatistas fazerem parte de uma prática em comum, onde cada um deve prezá-la deixando certos aspectos pessoais de lado.

Diante destes aspectos podemos pensar como estes skatistas entendem suas práticas, e dão sentidos as mesmas, através do *ethos* que se apresenta, para além do simples fato de estar andando de skate. Talvez nem todos consigam relacionar o exercício do *faça você mesmo* com a cultura punk, por exemplo. No entanto bebem da mesma fonte quando sentem a necessidade de tomarem a frente nas ações que compartilham. O *ethos* neste caso se apresenta também através do símbolo *skate*, por quem os skatistas devem ser favoráveis sem que se considere seus pontos de vista pessoais. Isto implica em algumas situações, como exemplificamos, na subtração, ou no *maquiamento*, de casos em que alguém encontra dificuldades em estabelecer-se em relações sociais, aspecto tão comum quando em trânsito entre cidades, especialmente nas metrópoles. Refiro-me às dificuldades que muitos indivíduos encontram ao procurar se estabelecer em um ambiente que apresenta outras regras e condições de sociabilidade. Devemos lembrar que a palavra *ética* advém de *ethos*, onde a primeira indica certa posição humana, costume, posição, baseada em preceitos morais, em certa essência. Ou seja, são características próprias dos skatistas também. Assim, a reflexão feita aqui vai ao sentido de indicar condições que sustentam o *habitus* destes agentes. Veremos que o *habitus* seria algo como a liga que dá suporte ao campo skatista, e o que tentamos rapidamente entender acima foi o papel que exercem outros fatores

essenciais para nossa vida em comunidade, que perpassam este campo em específico.

Campo e *habitus*

Trataremos aqui da perspectiva do sociólogo francês Pierre Bourdieu, que em muitas das suas pesquisas se utilizou dos conceitos de *campo* e *habitus* para desconstruir noções comuns vistas como irrefutáveis em nossa sociedade até então. Discutiremos estes conceitos no âmbito das práticas esportivas, também analisadas por ele, mesmo que de forma pouco aprofundada.

Segundo Bourdieu (1983), o campo, qualquer que seja, se configura através de regras e códigos próprios, onde os atores sociais estão dispostos, de maneira influente ou influenciados, nas disputas de poder deste campo, seja pelo aspecto material ou pelo simbólico. Conforme o autor, “para que um campo funcione, é preciso que haja objetos de disputas e pessoas prontas para disputar o jogo, dotadas de *habitus* que impliquem no conhecimento e no reconhecimento das leis imanentes do jogo, dos objetos de disputas, etc.” (BOURDIEU, 1983, p. 89). Assim, cada pessoa deve estar pronta a jogar o jogo, desde que apresente certas credenciais que demonstrem o conhecimento necessário para a inserção em tal campo, assim como neste mesmo campo poderá ser reconhecido. Estas credenciais seriam o *habitus*, como concebeu Bourdieu: um conjunto de referências incorporadas – culturais, materiais, econômicas, simbólicas, sociais – que distinguem cada indivíduo no/entre os campos.

Durante as observações na *Trinda*, nas entrevistas, e mesmo na busca por mais informações sobre a prática do skate – fossem elas em revistas, sites, livros (ou informações desconstruídas, como nos órgãos oficiais) –, foi possível identificar discursos e práticas que nos remetem às disputas que ocorrem no processo de construção deste campo esportivo em específico. Este sistema esportivo, com seus agentes e instituições, parece, neste caso, ainda ocupar espaço marginal no campo esportivo; se agentes e instituições disputam pela legitimidade de certa prática, a partir das posições que ocupam neste campo, não podemos relacioná-las somente ao dado momento em que se encontra no período histórico da sociedade em geral de que também participam, em relação aos fatores econômicos e sociais da mesma. Para Bourdieu (1983):

a história do esporte é uma história relativamente autônoma que, mesmo estando articulada com os

grandes acontecimentos da história econômica e política, tem seu próprio tempo, suas próprias leis de evolução, suas próprias crises, em suma, sua cronologia específica (BOURDIEU, 1983, p. 137).

Neste sentido, Bourdieu defende que as ciências sociais devem se preocupar em construir uma história social das práticas esportivas, buscando entender em nossa sociedade a partir de que condições se torna possível destacar o esporte, em seu sentido geral, da ideia de jogo simplesmente⁴³. Como vimos anteriormente, o skate teve sua construção histórica rica em aspectos culturais. Passou de brincadeira, a estilo de vida juvenil, contestador, artístico; reconfigurou no concreto os movimentos feitos no mar pelos surfistas, desenvolvendo outra forma de se relacionar com o ambiente urbano e com o corpo; constituiu através dos anos seu nicho próprio na mídia com a veiculação de notícias, propagandas de materiais, marcas e lojas especializadas; e tem buscado se estabelecer enquanto esporte, profissionalizando skatistas, tornando-os atletas – fato que não encontra unanimidade entre os praticantes. Desta forma, o skate tem se estabelecido no campo esportivo, já que se desenvolve através de uma cultura histórica própria. Podemos acrescentar também o desenvolvimento de um discurso de racionalização do mesmo, sendo aspecto importante na evolução do campo esportivo, onde notamos a busca por uma evolução do skate, no sentido de estabelecê-lo enquanto prática esportiva institucionalizada, ou reconhecida assim como os esportes tradicionalmente estabelecidos – futebol, atletismo, natação, por exemplo.

O skate atualmente encontra entre seus praticantes discursos que representam ideias diferentes sobre a prática, e que nos apontam aquilo

⁴³ Segundo Georges Magnane (1969), em discussão sobre esporte e jogo: “Trata-se, em suma, de nos perguntarmos se o jogo não é muito mais importante, e muito mais *profundo*, que o espírito de seriedade e que as distorções (ou ‘caretas’) que foram introduzidas no esporte pelos responsáveis por sua orientação atual. ‘A seriedade, escrevia Huizinga, é o não-jôgo, e nada mais’. O que, para êle, implicava em que nada era mais incompatível com a cultura que o ‘sério’ determinista” (MAGNANE, 1969, p.141). Para saber mais sobre *esporte e jogo* ver:

MAGNANE, Georges. **Sociologia do esporte**. São Paulo: Editôra Perspectiva, 1969.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

que queremos entender inicialmente aqui: como se desenvolve o campo do skate, e como seus agentes atuam neste processo? Segundo Pierre Bourdieu (1983): “A autonomia relativa do campo das práticas esportivas se afirma mais claramente quando se reconhece aos grupos esportivos as faculdades de auto-administração e regulamentação, fundadas numa tradição histórica ou garantidas pelo Estado [...]” (BOURDIEU, 1983, p. 140). Neste sentido podemos citar o esforço de instituições específicas para tornar o skate uma prática relativamente autônoma.

Vimos que a onda skatista dos anos 1960-70 nos Estados Unidos, e posteriormente no Brasil, atingiu não somente a postura e a mentalidade dos jovens praticantes, bem como movimentou o mercado, a mídia e o Estado, este último tendo que se mobilizar para atender o número crescente de praticantes que ocupavam as ruas e praças das cidades, construindo espaços voltados para a prática do skate. Hoje na cidade de Florianópolis existem quatro pistas públicas⁴⁴, sendo que no momento há rumores de reformas e ampliações de pelo menos três destas. Até o momento, uma delas – Costeira – já iniciou as obras⁴⁵.

O mercado do skate no Brasil também deve ser adicionado como fator importante para a construção do campo do skate. Com inúmeras marcas e lojas especializadas no estilo e material espalhadas pelo país, o skate é responsável por um mercado que movimenta um bilhão de reais por ano em roupas e acessórios⁴⁶. Além disso, as marcas são

⁴⁴ Disponível em: <<http://www.asgf.com.br/p/guia-de-pistas.html>> Acesso em: 5 fev. 2015.

⁴⁵ Com o título ‘Campeão de skate vai com prefeito vistoriar obra’, a matéria traz informações sobre o início da ampliação e modernização de uma pista já existente no bairro da Costeira do Pirajubaé:

“Acompanhados pelo skatista Pedro Barros – pentacampeão mundial de skate na categoria Bowl - o prefeito Cesar Souza Junior e o secretário de Obras, Rafael Hahne, vistoriaram na manhã desta terça-feira (3) as obras da primeira pista de skate pública de Florianópolis que terá capacidade e infraestrutura para abrigar competições internacionais”.

Disponível em: <<http://www.pmf.sc.gov.br/noticias/index.php?pagina=notpagina¬i=13406>> Acesso em: 5 fev. 2015.

⁴⁶ “Skate movimenta R\$ 1 bilhão em vendas no País e há oportunidades para pequenos empresários”.

Disponível em: <<http://pme.estadao.com.br/noticias/noticias,skate-movimentar-1-bilhao-em-vendas-no-pais-e-ha-oportunidades-para-pequenos-empresarios,4291,0.htm>> Acesso em: 5 fev. 2015.

responsáveis pela divulgação do esporte, principalmente através de grandes eventos. Nos Estados Unidos, por exemplo, o campeonato *Street League*⁴⁷, um dos maiores campeonatos da atualidade na modalidade *street skate*, tem como um dos maiores patrocinadores a empresa *Nike*, famosa no ramo dos esportes, que atualmente oferece também uma linha de produtos voltados para o skate. A grandiosidade do evento se confirma com a premiação distribuída aos vencedores desta competição: somente em 2014 o campeonato pagou mais de um milhão de dólares aos skatistas. Ademais, as etapas são transmitidas e amplamente divulgadas pelo canal de sinal fechado *FOX Sports 1*.

Ainda em relação aos campeonatos e super-eventos de skate, não se pode deixar de ressaltar uma discussão que vem dividindo opiniões de skatistas e simpatizantes nos últimos anos, e que pode nos dar um exemplo de como os agentes se movimentam neste campo esportivo. Assunto no caso é sobre a possibilidade de o skate se tornar esporte olímpico. Desde os Jogos de Atlanta em 1996, o skate vem sendo cogitado a entrar para as Olimpíadas. Este fato se fortaleceu nos anos 2000, ainda mais quando o BMX – *bicicross* –, também considerado por muitos como um esporte radical, passou a integrar o evento em 2008, nos Jogos Olímpicos de Pequim. A possibilidade desta adesão tem por trás os esforços do Comitê Olímpico Internacional (COI) e da emissora de televisão NBC, segundo o skatista norte americano Neal Hendrix, em matéria publicada no site da revista 100% SKATE (VIEGAS, 2012). O skatista aponta que “ambos perceberam que precisam atrair o interesse da juventude para as Olimpíadas, porque todos os esportes olímpicos estão envelhecidos e ‘cansados’, não interessam a juventude de hoje” (VIEGAS, 2012).

A cada edição dos Jogos Olímpicos se reacende a discussão. Por um lado instituições flertam com a possibilidade, como é o caso da *International Skateboarding Federation* (ISF), criada para manter os interesses dos skatistas acima dos do COI. Na mesma via alguns skatistas são favoráveis a inserção, como, por exemplo Rony Gomes, skatista profissional brasileiro. Para ele: “seremos mais respeitados e teremos uma visibilidade muito maior, com isso mais pessoas irão andar de skate e conseqüentemente mais gente investindo no nosso mercado, mais patrocinadores, mais skateparks.” (VIEGAS, 2012). Por outro lado a maioria dos skatistas, segundo a mesma matéria, nega querer participar das Olimpíadas:

⁴⁷ Disponível em: <<http://streetleague.com/about/>> Acesso em: 5 fev. 2015.

A comunidade do Skate, em geral, nunca demonstrou muito interesse nos Jogos Olímpicos, e os argumentos contrários são bastante conhecidos no meio: a obrigatoriedade de uniforme, a questão dos patrocínios pessoais, o medo de que pessoas de fora do Skate estejam diretamente envolvidas com a organização da competição, os critérios de julgamento, a dúvida sobre quais modalidades participariam, etc. Acima de todas essas questões, está sempre colocado o fato de que o Skate é muito mais que um esporte: é estilo de vida, com conexões as vezes muito mais próximas com algumas expressões artísticas do que propriamente com uma atividade esportiva tradicional. (VIEGAS, 2012).

O skatista profissional brasileiro Adelmo Jr também critica a inclusão. Segundo ele, “o skate já passou por isso e evoluiu pra algo muito maior do que um esporte: um movimento que tem sua identidade própria e se recicla constantemente, livre de conceitos únicos e regras.” (VIEGAS, 2012). Vale ressaltar que os depoimentos destes dois brasileiros, são também pontos de vista de dois skatistas que atuam em modalidades diferentes no skate. Rony Gomes é praticante da modalidade *vertical*, enquanto Adelmo Jr pratica o *street skate*, modalidade que é o foco de nossa pesquisa. Neste sentido, podemos apontar interesses distintos na *olimpificação* do skate, onde, de um lado só se é possível a prática em lugares adequados – *halfpipe* –, e de outro há a possibilidade de ir além das pistas de skate – o skate de rua. Poderíamos encontrar, neste caso, uma disputa pela legitimidade do discurso no campo skatista?

Retomando os Jogos Olímpicos, cabe ressaltar que o skate tem atualmente seu espaço em outro evento de grandes proporções, que são as olimpíadas dos esportes extremos, os *X-Games*; fato que corrobora para aquilo que Pierre Bourdieu chama atenção, como um dos fatores importantes para identificarmos as relações entre campos. Melhor dizendo, se trata do processo de autonomização do skate no campo esportivo. Assim o skate, e outros esportes considerados radicais⁴⁸,

⁴⁸ As modalidades se subdividem em várias entre skate, BMX, patins inline, motocicleta, rally automotivo, além das categorias de inverno, esqui, snowboard e snowmobile. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/X_Games> Acesso em: 26 mar. 2015.

participam desde meados dos anos 1990 da sua própria Olimpíada, onde a *essência* do skate, neste caso, não parece ser ameaçada. Para manter sua particularidade no caso das Olimpíadas, o skatista profissional Neal Hendrix acredita que

a única maneira disso acontecer é se o Skate for gerido por skatistas e contar com skatistas profissionais de primeira linha de todas as partes do mundo. Veja como são gigantescos eventos como os X Games, Dew Tour e Maloof Money Cup. O Skate já virou um grande show para a televisão. O problema com as Olimpíadas é que existe toda uma questão política e burocrática que torna ainda mais difícil. (VIEGAS, 2012).

Em conversa com os interlocutores desta pesquisa, abordamos o assunto dos campeonatos, mais especificamente os que ocorrem nas proximidades, onde participam ou já participaram, para entendermos as relações e pontos de vista que estes constroem a partir de tais eventos. A intenção aqui é ilustrar como os mesmos podem colaborar em nossa discussão, no sentido de refletirmos sobre esta tão valiosa *essência* que defendem alguns skatistas. Segundo Koston, a prática do skate vai além da competição e do fato de o skatista ser tratado como um atleta. Para ele o skate é diferente dos outros esportes, pois não estimula rivalidades, assim como no futebol, onde os torcedores chegam a se agredir pelos suas preferências de clubes:

[é] praticamente uma reunião de amigos, num campeonato né. Alguém ganha, óbvio que tem competição, se você tá disposto a competir você tem que... Se inscreveu você já tem uma competição né. Então você tem que no mínimo focar nisso. Mas o foco principal é andar de skate, ver os amigos, conversar, aprender coisa nova.

Em relação às federações e associações, e lojas de skate que promovem campeonatos, além do poder público que deveria zelar pelo local, Koston critica o fato destas organizações não oferecerem retorno para os skatistas locais, mais especificamente no skatepark da Trindade, de onde fala este interlocutor. Para ele: “não agrega nada pro local, eles não dão um suporte, não colocam uma pista boa pra se treinar manobras

novas. Não ajudam quem anda de skate no local. Só fica em questão do campeonato e fim”.

Trujillo, outro entrevistado, também tem uma visão crítica sobre competições. Comentou ter participado de algumas, mas que não gosta de campeonatos. Segundo ele, a competição não deve ser o foco da prática do skate: “eu já conheço bicho que já é assim: ‘se não ganhar campeonato tu é um merda’. Acho essa a coisa mais podre: ‘vou treinar’. Pô, se tu quer treinar vai, sei lá... Levantar peso, vai fazer abdominal. Se quer andar de skate vai se divertir”. Ainda assim, Trujillo pensa em competir futuramente, já que, muito recentemente, passou à categoria *amador*, competindo com skatistas mais experientes. Os outros interlocutores contaram ter participado, e ainda participar de campeonatos, mesmo que não seja seu foco principal, já que estão envolvidos em outras atividades, principalmente em seus respectivos trabalhos.

*

A mídia, como podemos perceber, também se desenvolveu com o passar dos anos até a atualidade. O skate atualmente é divulgado em revistas especializadas, e mais intensamente nos últimos anos, em sites, blogs e canais de vídeos na internet, que oferecem vasto material e são bastante compartilhados nas redes sociais. Estas ferramentas podem ser consideradas fortes colaboradoras no fortalecimento do skate no campo esportista. Um de seus aspectos mais importantes podemos dizer que seria a de reforçar o *habitus* do skatista, construindo uma ideia do que seria *andar de skate*; compartilhando códigos e símbolos necessários para que o skatista se identifique enquanto tal. Ou seja:

É óbvio que a cada momento, cada recém-chegado deve contar com um estado determinado das práticas e consumos esportivos e de sua distribuição entre as classes, estado que não lhe compete modificar e que é o resultado de toda a história anterior da concorrência entre os agentes e as instituições engajadas no ‘campo esportivo’. (BOURDIEU. 1983, p. 148).

Se concordarmos que estas mídias ocupam espaço central no campo skatista, podemos então questionar o interesse em estar no centro das discussões sobre o skate – posição dos dominantes – e consecutivamente, manter esta posição, já que isto acarreta no acúmulo de outros capitais necessários para se estabelecer enquanto discurso

legítimo sobre tal prática. No entanto, podemos apontar no skate um discurso legítimo do que é ser ou não skatista? De alguma maneira, sim. Levantamos alguns discursos divulgados pela mídia skatista, onde podemos refletir sobre a construção de um *habitus* skatista.

Anteriormente vimos que nem todos os skatistas concordam que o skate se torne um esporte olímpico, muito pelo temor de que o esporte perca sua *essência*. No entanto o que poderíamos considerar como a *essência* do skate e do skatista? Como os skatistas se posicionam a respeito disso? Em entrevista publicada no site Black Media (SCHWINGHAMMER, 2014), o skatista profissional Jake Johnson reflete sobre ter que trabalhar com skate. Para ele o skate não deveria ser encarado desta forma:

Skate nunca foi um trabalho. Nunca, nunca, nunca. Você não pode vê-lo dessa forma. Está se tornando um fenômeno cultural e trazendo dinheiro pra muita gente mas, quando você está andando, não é um trabalho. É um lugar sagrado na sua mente. É algo pessoal pra todo mundo. Pra mim, é uma coisa infantil. É como se eu não tivesse responsabilidades. E quando você começa a andar pra alguma marca, eles começam a dizer que você é responsável por algo a mais do que andar e manter a mente saudável. Aí se torna algo estúpido e muito estressante. [...]. Quando você vê o skate como seu ganha pão, você fica muito ansioso. O skate é mais puro quando você anda no tempo livre. (SCHWINGHAMMER, 2014).

Sobre o fato de o skate estar ganhando mais espaço, sendo mais exposto, Johnson complementa: “eu acho que o skate deveria ser antissocial. Deveria ser a contracultura. Deveria ser odiado, porque é algo muito diferente. Deveria ser extremo; não porque é assim que o vendem, mas porque ser masoquista e se machucar é algo extremo.” (SCHWINGHAMMER, 2014).

Na revista 100% SKATE (2003), edição especial de entrevistas com skatistas profissionais brasileiros, encontramos mais alguns discursos interessantes, que ilustram bem o que pretendemos discutir aqui. É possível perceber nos discursos dos skatistas a relação com uma visão de mundo que está encadeado aos aspectos objetivos de nossa sociedade – trabalho, por exemplo –, mas também valoriza uma relação com sentidos mais abstratos: aquilo que as emoções podem oferecer a

cada um de diversas formas. Alguns discursos midiáticos exemplificam bem isso. Como por exemplo: “skate para mim é uma filosofia de vida num contexto maior. É uma arte.” – Rogério Mancha (100% SKATE, 2003, p. 34). Sobre visão de mundo e a relação com o skate: “nossa vida é o que nossos pensamentos determinam. O que eu penso é em andar de skate até não aguentar mais. Andar do meu jeito [...], mas respeitando todo mundo.” – Alberto Xuxinha (100% SKATE, 2003, p. 47). Sobre dividir o tempo de skate com o trabalho formal: “é claro que conciliar os dois é difícil [...]. Eu já fiquei um tempo só andando de skate [...], sem trabalhar, o dia inteiro só skate, mas não era tão bom, eu não ficava tão motivado.” – Paulinho Barata (100% SKATE, 2003, p. 55). Em relação aos campeonatos: “é bem melhor você estar com seus amigos, filmando e evoluindo, do que estar correndo campeonato, [...]. Na realidade, a gente não se preocupa com a colocação de campeonato, o que importa é estar em cima do skate e andando.” – Anderson Curumim (100% SKATE, 2003, p. 59). Sobre *ser* skatista: “sou skatista por prazer, por ser um esporte totalmente diferente dos outros. No skate você não tem limite.” – Gui Zolin (100% SKATE, 2003, p. 65). Sobre o mercado do skate: “o maior problema é a não valorização do atleta: na empresa ele é considerado mais um funcionário. É preciso ver o retorno que o atleta dá para as empresas. [...], nós, atletas, saímos para andar de skate aonde for e estamos carregando o nome da marca [...].” – Marcos Mamá (100% SKATE, 2003, p. 69).

Não podemos deixar de ressaltar que estes são alguns exemplos que recortamos para ilustrar pontos de vista que se constroem sobre a prática do skate a partir da mídia especializada. São pontos de vista que vão ao encontro também daquilo que os interlocutores desta pesquisa pensam sobre o que seria andar de skate, ou *ser* skatista. Koston, por exemplo, natural de São Paulo, relatou o choque que sentiu quando passou a viver em Florianópolis e andar de skate na Trindade, com uma bagagem construída a partir da sua vivência em outra cidade: “Eu vejo aqui muita gente que gosta de skate, mas não tem o *feeling* do skate. Não entendem realmente o que é o skate. Porque o skate hoje em dia tá muito fácil. A gente veio de outra época. Não nascia obstáculo de um dia pro outro, a gente fazia”. Para Trujillo, skate vai além do domínio da técnica e das execuções *mecânicas* das manobras, se comparado a outros esportes:

Eu acho que skate é... Não sei se pode se dizer um esporte, mas que tipo, abrange várias outras

coisas. Skate não é só tipo: chutar a bola no gol e deu. Ou vai lá, manda um *flip*⁴⁹ e deu. Tem toda uma questão de estilo envolvido. Toda uma questão de arte, tá ligado. Não adianta tu mandar uma manobra impossível sendo feia. Não faz sentido tu mandar uma parada difícil sem ter estilo. Sei lá, é diferente das outras paradas, dos outros esportes.

Diante destes relatos que foram apresentados até agora, buscamos refletir primeiramente sobre a construção de um campo do skate inserido no contexto – ou num campo mais abrangente, por assim dizer – das práticas esportivas. Resumindo:

O campo das práticas esportivas é o lugar de lutas que, entre outras coisas, disputam o monopólio de imposição da definição legítima da prática esportiva e da função legítima da atividade esportiva, amadorismo contra profissionalismo, esporte-prática contra esporte-espetáculo, esporte distintivo – de elite – e esporte popular – de massa – etc.; e este campo está ele também inserido no campo das lutas pela definição do corpo legítimo e do uso legítimo do corpo, lutas que além de oporem entre si, treinadores, dirigentes, professores de ginástica e outros comerciantes de bens e serviços esportivos, opõem também os moralistas e particularmente o clero, os médicos e particularmente os higienistas, os educadores no sentido mais amplo – conselheiros conjugais, dietistas, etc. –, os árbitros da elegância e do gosto – costureiros, etc. (BOURDIEU, 1983, p. 142).

Com isto, as representações da realidade de cada skatista, através do que Pierre Bourdieu chamou de *habitus*, são incorporadas através dos discursos que disputam espaço de legitimidade neste campo. Ou seja: que interesse tem um skatista em participar de uma Olimpíada? Será o mesmo de grandes empresários de importantes marcas de skate? O que está por trás das entrevistas publicadas pelas revistas especializadas? Que ideal é transmitido? A saber:

⁴⁹ Para entender como é feita essa manobra, ver imagem 28.

O *habitus* é ao mesmo tempo um sistema de esquemas de produção de práticas e um sistema de esquemas de percepção e apreciação das práticas. E, nos dois casos, suas operações exprimem a posição social em que foi construído. Em consequência, o *habitus* produz práticas e representações que estão disponíveis para a classificação, que são objetivamente diferenciadas; mas elas só são imediatamente percebidas enquanto tal por agentes que possuam o código, os esquemas classificatórios necessários para compreender lhes o sentido social (BOURDIEU, 2004, p. 158).

Tendo em vista que o *habitus* é a incorporação de símbolos, códigos, valores, devemos ressaltar que estes aspectos não são frutos de uma via de mão única, ou seja, a partir de uma estrutura social rígida que dirige nossos costumes. Há outros campos da sociedade que implicam seus valores, aos quais todo sujeito está disposto em dado contexto e de maneiras múltiplas. Aqui podemos relacionar ao campo skatista, por exemplo, os campos da arte, da política, do urbanismo, do virtual – internet –, do trabalho, etc. Estes, com seus *habitus* próprios agindo em maior ou menor grau nos demais campos. São, portanto, pontos de vista desenvolvidos a partir da prática subjetiva de cada um, que ao mesmo tempo recebe tentativas de objetivação por parte das representações situadas no campo, como já citamos.

Imagem 28: manobra *flip*.



Fonte: <https://c4.staticflickr.com/8/7086/7188376798_e4560943ec_b.jpg>. Acesso em: 12 jul. 2015.

Sociabilidade no *pedaço*

A questão da sociabilidade transpassa os temas abordados anteriormente. Tentamos entender o *ethos* como dimensão que carrega aspectos mais aprofundados em nossa sociedade, e de certa forma dá suporte para o *habitus* que incorporamos em dado campo. Nossa vida em sociedade então, para não nos basearmos num ponto de vista que naturaliza nossas relações, é tratada aqui a partir do que culturalmente experimentamos. Neste trabalho buscamos entender os skatistas em questão, também a partir da imagem do *citadino*, “[...] que ocupa espaços urbanos, desloca-se por seus diversos territórios e estabelece relações de proximidade e distância com outros cidadãos, em contextos específicos e situados.” (FRÚGOLI Jr, 2007, p. 7). Heitor Frúgoli Jr (FRÚGOLI Jr, 2007, p. 7) nos atenta sobre o risco de reduzir este indivíduo citadino à figura do transeunte, e – remetendo à Isaac Joseph (1943-2004) – lembra que também não seria o mesmo que dizer que ele

é um cidadão necessariamente, pois a vida na cidade não conduz obrigatoriamente às práticas de cidadania.

Entendendo o skate como uma prática fortemente relacionada a uma *cultura juvenil* e de presença cada vez maior nos centros urbanos, buscamos investigar as relações de sociabilidade entre os skatistas do skatepark da Trindade e seus pares. Assim, partindo do ambiente da pista, entendida não somente como *rua* de forma genérica, analisamos inicialmente este contexto em relação a outros já tradicionalmente estabelecidos, como a escola e *a casa*, por exemplo.

Nesse tecido das instituições que recobrem as formas de sociabilidade juvenil, de sua mudança e crise, adquirem um relevo fundamental as dimensões socializadoras do mundo da rua.

De algum modo, a rua se inscreve na sociabilidade urbana, em vários momentos da vida das cidades, mas ela se reveste de especificidades históricas que precisam ser consideradas e examinadas na interação com outras instituições socializadoras. (SPOSITO, 1993, p. 166).

O distanciamento dos jovens das práticas políticas coletivas tradicionais, como por exemplo, sindicatos e partidos, se reflete em outras formas de ação coletiva no espaço urbano, onde “ruas e praças da cidade são ocupadas pela presença de incontáveis agrupamentos coletivos juvenis, estruturados a partir de galeras, bandos, gangues, grupos de orientação étnica, racista, musical, religiosa ou as agressivas torcidas de futebol” (SPOSITO, 1993, p. 162). Assim, “percebe-se uma nova apropriação do espaço urbano, que desafia o entendimento e exige uma aproximação mais sistemática para sua compreensão.” (SPOSITO, 1993, p. 162). Neste caso, que sinais nosso campo de pesquisa oferece sobre estruturas de uma ação coletiva? Como já apresentamos, o ambiente pesquisado foi ressignificado de acordo com a expectativa dos sujeitos que fazem uso dela. Ponto este que nos remete a ideia da existência de uma ação coletiva organizada, bem como à relações de sociabilidade.

José Magnani (2005) aponta que a ideia de espaço público nos leva à distinção, necessária, entre convivência e sociabilidade. A convivência é a relação cotidiana, mas não implica obrigatoriamente em comunicação, ou sequer conhecimento. No espaço público, desconhecidos convivem. Mesmo em se tratando de grupos ou pessoas que se conhecem, a convivência não gera obrigatoriamente laços mais

íntimos. A sociabilidade implica em estreitamento de laços. Indivíduos numa relação de sociabilidade têm algum tipo de identificação comum, algo que os une além do mero fato de frequentarem os mesmos espaços. Sociabilidade é o laço comum: são indivíduos que, se conhecendo e reconhecendo, constituem-se enquanto grupo. Assim Magnani (2005) propõe o uso de um conjunto de termos – *pedaço*, *mancha*, *trajeto*, *circuito*, *pórtico* – com a intenção de elucidar as relações de sociabilidade dos sujeitos no cotidiano urbano⁵⁰.

Apesar do processo econômico que redefine a ordem urbana, a necessidade de encontro faz com que muitas pessoas reconfigurem espaços que, mesmo tendo outra função, recebem outro significado. Isto é, na impessoalidade aparente dos centros urbanos se constroem espaços informais de sociabilidade que relacionam seus frequentadores na criação de laços com um lugar, um *pedaço* seu. Estes espaços muitas vezes possuem caráter de auto-organização, ninguém os declara abertos, ninguém os instala. Sua criação é parte de um processo coletivo, sem planejamento. Magnani (2005) então, com a ideia de *circuito de jovens*, busca entender a sociabilidade juvenil, bem como questões de permanências e regularidades nos espaços. Segundo o autor, a análise dos circuitos deve

levar em conta tanto os atores sociais com suas especificidades (determinações estruturais, símbolos, sinais de pertencimento, escolhas, valores etc.), 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. (MAGNANI, 2005, p. 177).

Para Magnani (1998), portanto, o aspecto de *pedaço* estaria ligado à noção que se tem das relações entendidas como algo mais próximo ao privado:

⁵⁰ Neste trabalho iremos nos concentrar no conceito de *pedaço*, pois acredito que para que fosse possível expandir nosso quadro conceitual, em específico com as contribuições de Magnani, teríamos que dispor de um maior aprofundamento no cotidiano dos skatistas em questão, o que demandaria maior tempo e outras estratégias de investigação.

o termo na realidade designa aquele espaço intermediário entre o privado (a casa) e o público, onde se desenvolve uma sociabilidade básica, mais ampla que a fundada nos laços familiares, porém mais densa, significativa e estável que as relações formais e individualizadas impostas pela sociedade. (MAGNANI, 1998, p. 116).

Este conceito surgiu por necessidade metodológica nas pesquisas realizadas na cidade do porte de São Paulo, onde a heterogeneidade, a diversidade, a desordem, aparecem como predominantes. No entanto, quando se olha *de perto e de dentro* começa-se a descobrir regularidades e não o caos e a fragmentação como normalmente aparecem no senso comum. Segundo Magnani (2002), o olhar atento do etnólogo pode ultrapassar a barreira do usual e descobrir que os atores sociais, no seu cotidiano têm padrões de comportamento que são regulares. Assim, se Roberto Da Matta define o espaço público – a rua – em oposição ao espaço privado – a casa –, Magnani (1998) percebe que o relacionamento que se estabelece entre os usuários do espaço público por vezes foge aos interesses de sua definição. Um espaço público não é por si só, um espaço de sociabilidade. Nas áreas de uso comum da cidade, as pessoas podem circular sem estabelecer qualquer contato pessoal. O espaço público pode ser o espaço do anonimato, da circulação de indivíduos estranhos entre si.

Entendendo a cidade de Florianópolis como parte de uma região metropolitana – a grande Florianópolis⁵¹ –, podemos analisar nosso campo em específico como ambiente que atrai pessoas não só de seus arredores mais próximos, mas também de bairros e cidades vizinhas. Muska comenta que a influência de amigos nos primeiros contatos com

⁵¹ Tendo como sede a cidade de Florianópolis, capital do Estado de Santa Catarina, a Região Metropolitana tem seu núcleo composto pela conurbação de Florianópolis com municípios vizinhos, formando uma única área urbana contínua onde vivem cerca de 877.706 pessoas, o maior aglomerado populacional de Santa Catarina. O núcleo metropolitano é composto por: Florianópolis, São José, Palhoça, Biguaçu, Santo Amaro da Imperatriz, Governador Celso Ramos, Antônio Carlos, Águas Mornas, São Pedro de Alcântara. Ao redor deste núcleo, 13 municípios constituem a área de expansão, totalizando 22 municípios na Região Metropolitana e uma população de 1.012.831 habitantes. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Regi%C3%A3o_Metropolitana_de_Florian%C3%B3polis>. Acesso em: 26 mar. 2015.

o skate, são um dos pontos fortes para se chegar a algo mais amplo, como no caso do skatepark da Trindade, que recebe skatistas de vários lugares e não só do bairro. Para ele: “No fim, hoje aqui tem skatistas de vários locais, [...]. Ó, ali tem Monte Verde, tem os moleques lá do sul da Ilha, moleque lá do norte da Ilha, do continente. Sempre tão aqui. Isso aqui não é uma galera de um bairro”. Este mesmo interlocutor é morador da cidade de Palhoça, como já colocado. Os outros skatistas entrevistados se deslocam da Lagoa da Conceição, Canasvieiras e Centro, para andarem no bairro da Trindade. Nos relatos eles afirmam andar de skate em outros lugares, não somente em pistas. Entretanto a *Trinda* aparece como ponto central de preferência, por questões como proximidade da casa, relação com os pares, aspecto material – diversidade de obstáculos. Mas como já dito, iremos nos focar em entender o skatepark da Trindade como um *pedaço* skatista, e para isto traremos alguns relatos para melhor ilustrar o que pesquisamos.

O conceito de *pedaço* para Magnani (1998), como já colocado, remete a questões de espaço, da participação regular dos indivíduos e de símbolos de reconhecimento e entendimento entre estes. O autor observou em suas pesquisas – principalmente em *Festa no Pedaço* – que a sociabilidade nas comunidades periféricas da cidade de São Paulo se dava, em seu tempo livre, para além da mera busca pela reposição das forças consumidas pela rotina do trabalho cotidiano: “Representava, antes, uma oportunidade, por meio de antigas e novas formas de entretenimento e encontro, de estabelecer, revigorar e exercitar aquelas regras de reconhecimento e lealdade que garantem uma rede básica de sociabilidade.” (MAGNANI, 2002, p. 20). Tudo isto amparado por regras e códigos, e não visto somente como relações aleatórias de moradores de certa localidade. Cabe ressaltar que Magnani desenvolveu este termo primeiramente no contexto de um bairro periférico, com características de vizinhança típicas de áreas residenciais, sendo que posteriormente transpôs este olhar para o centro da cidade. Assim, enquanto no bairro as relações mais próximas permitiam desenvolver códigos para o conhecimento de quem eram, de onde vinham, do que gostavam, etc., sobre as pessoas daquele local; em uma região central por outro lado, as relações eram marcadas por impessoalidades e anonimato, mas que ofereciam lugares de encontro e lazer, onde a ideia de *pedaço* se refaz. Ou seja,

diferentemente do que ocorria no contexto da vizinhança, os frequentadores não necessariamente se conheciam – ao menos não

por intermédio de vínculos construídos no dia-a-dia do bairro – mas sim se reconheciam como portadores dos mesmos símbolos que remetem a gostos, orientações, valores, hábitos de consumo e modos de vida semelhantes. (MAGNANI, 2002, p. 22).

A partir da contribuição de Magnani no desenvolvimento e aprofundamento do conceito de *pedaço*, foi possível demarcar como o conceito aparece nos relatos contidos nas entrevistas. Os interlocutores foram questionados sobre a relação com o ambiente do skatepark da Trindade e também de suas memórias, tendo como base as relações em torno da prática do skate. Koston relata suas memórias do início com o skate e a importância da presença dos amigos com quem aprendeu a andar: “Se não tivesse nenhum dos três ninguém andava [risos]. Então era mais porque a gente gostava do esporte em si. Mas skate é... Eu acho muito difícil praticar sozinho. Pela questão de parceria. De acertar uma manobra, ao menos você tentar e o cara ver. Te incentiva”. Neste sentido, apontando a estima pelas companhias, nos indica caminhos para entender o skate como um esporte individual, mas, em certo sentido, coletivo. Koston lembra também a história de um skatista que contraria – mas não – este costume de não andar só, já que ele seria o único skatista de uma pequena cidade no interior de Santa Catarina⁵². “Tá sozinho, mas não tá. Porque, vamos dizer assim: ele é skatista, e skatista tem muito de ajudar um ao outro”.

Tornando ao nosso caso da *Trinda*, Song, quando questionado sobre o que o atraía no skatepark, respondeu: “Eu gosto de andar lá porque, tipo, me atrai bastante a quadrinha. Mas também tem uma galera

⁵² O próprio Koston apresenta o skatista que é morador de Laurentino - SC: “É o Pique.[...]. Tem um vídeo dele na internet, tem uns 100 mil *views* já, [se chama] ‘o melhor skatista da cidade’, porque ele é o único. [...]. Aí depois que ele lançou esse vídeo, contou a história dele, mostrou algumas manobras, ele anda no pátio de uma igreja, sozinho. As vezes quem filma ele é um cara que anda de bicicleta. Ou ele deixa a câmera parada, filma todo o *rolê* depois edita manobra por manobra. Depois disso ele foi convidado a andar em São Paulo, no Rio de Janeiro, algumas marcas ajudando. Uma galera paga a passagem: ‘chega aqui e a gente... fica lá em casa, a gente vai pra pista junto’. Então ele conseguiu até um certo apoio né”.

Link para o vídeo citado disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=C_z_dwUbw_A>. Acesso em: 25 mar. 2015.

ali que eu gosto de tá junto e tal, tá conversando sempre”. Já Trujillo, que se preocupa também com a situação dos locais para a prática do skate, não abre mão da importância da companhia dos amigos. Questionado se vem à Trindade com frequência, responde: “É, agora não muito, porque as pistas são precárias né. E quero evoluir meu skate, aí eu ando em outros *picos*, tá ligado. Mas aqui é onde conheço mais gente, tenho mais amigos”. Ele reconhece também a importância do skate na construção de suas amizades: “Meus principais amigos, os que eu mais ando, mais converso, são todos skatistas. [...]. Eu sempre procuro fazer amigos por todo lugar que eu vou, tá ligado. Sempre conhecendo alguém. Mas a maioria foi por causa do skate. Tipo 90%”. Muska, além da preferência pelo local e a dinâmica material que encontra, conta que possui laços que remetem aos primórdios da pista:

Tipo, ali no Itacorubi tem uma galera que já anda de skate. Já tinha toda a história da UFSC. A gente sabia que isso aqui por ser um bairro universitário... Contava com uma Universidade, né, e [tinha] picos ali. Dentro da Universidade tem locais pra andar de skate. Então a própria Trindade tem a fama de lugar *skatável*⁵³ (grifos meus).

Quando questionado sobre o fato da *Trinda* receber skatistas de vários bairros da cidade, Muska responde que ali

[...] reúne uma galera mais ligada ao skate. Não é simplesmente ter um skate. É querer acertar manobra, é conhecer a cena do skate. É tá por dentro, é querer tá com a galera que realmente anda de skate. Tem skatistas bons aqui. Tem skatistas profissionais que frequentam aqui. Então a galera tá sempre querendo se inspirar, se motivar, andando de skate num local onde realmente se anda de skate. O verdadeiro skate. O skate técnico. O skate espontâneo, o skate criativo. Todo mundo tem seu estilo.

Ou seja, “o *pedaço* é o lugar dos *colegas*, dos *chegados*. Aqui não é preciso nenhuma interpelação: todos sabem quem são, de onde vêm, do que gostam e o que se pode ou não fazer” (MAGNANI, 2002, p. 21).

⁵³ Termo nativo para identificar lugares em que é possível andar de skate.

Desta forma, nosso olhar neste último momento foi o de entender este recorte do ambiente urbano enquanto um espaço de sociabilidade, carregado de regras e certos protocolos. Para isto lançamos mão do conceito de *pedaço* desenvolvido por Magnani, mas também enquanto um *pedaço* skatista, assim como pensou Giancarlo Machado (2012), em suas observações em campeonatos de skate. Este, por sua vez, treinou tal olhar “analisando não só a estrutura, mas também as relações que são construídas em eventos como esses, [assim] percebeu-se que o *skatepark* pode ser considerado o *pedaço* dos skatistas” (MACHADO, 2012, p. 80. Inserção minha). Ainda segundo Machado,

estar junto de outros skatistas naquele local significa pertencer a um agrupamento que pressupõe o cumprimento de determinadas regras que garantem certa proteção. Qualquer skatista, independentemente de qual cidade for, ao entrar em um *skatepark* provavelmente estará em um ambiente seguro quanto à hostilidade entre os frequentadores, [...]” (MACHADO, 2012, p. 81).

Por mais que nosso caso aqui trate de um skatepark público, parte de uma praça esportiva, podemos flertar com esta ideia de pertencimento e segurança entre pares, como vimos nos relatos transpostos. Não podemos negar que para maior solidez da pesquisa alguns pontos devem ser mais aprofundados, mas ao que foi possível levantar até o momento nos torna suficiente identificar rastros que ofereçam um caminho para investigarmos a complexidade de relações sociais que se escondem atrás desta suposta brincadeira juvenil.

*

Algumas provocações feitas por estudiosos que levantaram questões sobre o *urbano* nos instigam a indagar sobre que caminhos e proporções tomaram a vida nas cidades contemporâneas. Um deles, Henri Lefebvre (1901-1991) traz uma discussão sobre o urbanismo e seu histórico ideológico e demasiado cientificista, ressaltando que a cidade é – ou deveria ser – centro de vida social. Em sua análise, a cidade morreu. Ou seja: “A cidade historicamente formada não vive mais, não é mais apreendida praticamente.” (LEFEBVRE, 1991, p. 104). A cidade se tornou um centro de consumo e de ser consumida, onde as pessoas se encontram em torno da mercadoria. Segundo o autor, o ser humano tem como necessidade acumular energias e ao mesmo tempo gastá-las ou desperdiçá-las em atividades criadoras, livre dos aparatos culturais

intrínsecos à cidade da mercadoria. Quando se pretende projetar uma centralidade cultural, esta é burocratizada, institucionalizada e – com o perdão da redundância – está em função do funcionamento da cidade funcionalista. A cidade funcionalista não se preocupa com necessidades de informação, da imaginação e do lúdico. Assim,

através dessas necessidades especificadas vive e sobrevive um desejo fundamental, do qual o jogo, a sexualidade, os atos corporais tais como o esporte, a atividade criadora, a arte e o conhecimento são manifestações particulares e *momentos*, que superam mais ou menos a divisão parcelar dos trabalhos. Enfim, a necessidade da cidade e da vida urbana só se exprime livremente nas perspectivas que tentam aqui se isolar e abrir horizontes. (LEFEBVRE, 1991, p. 104).

Os aspectos da cultura, segundo Lefebvre, neste contexto funcionalista acabam por serem burocratizados e institucionalizados, reunidos a partir dos aspectos do lúdico:

O esporte é lúdico, o teatro também, de modo mais ativo e mais participante que o cinema. As brincadeiras das crianças não devem ser desprezadas, nem as dos adolescentes. Parques de diversão, jogos coletivos de todas as espécies persistem nos interstícios da sociedade de consumo dirigida, nos buracos da sociedade séria que se pretende estruturada e sistemática, que se pretende tecnicista. (LEFEBVRE, 1991, p 132).

É através de uma estratégia ideológica de classe, posta em prática pelo Estado, que se pode observar a existência de certa segregação dos espaços da cidade: “A seu modo, os bairros residenciais são guetos; as pessoas de alta posição, devida às rendas ou ao poder, vêm a se isolar em guetos da riqueza. O lazer tem seus guetos [também].” (LEFEBVRE, 1991, p. 94). Parece-me algo como “calçada pra favela, avenida pra carro, céu pra avião, e pro morro descaso” como canta Criolo (2011).

Lefebvre (1991) vai ainda mais além na discussão sobre a crise da cidade e suas instituições, questionando a “extinção” da cidade, que:

Com aquilo que dependia do nível próprio da cidade (municipalidade, despesas e investimentos locais, escolas e programas escolares, universidades, etc.) passando cada vez mais para o controle do Estado e se institucionalizando no contexto global, a cidade tende a desaparecer como instituição específica. Fato que a abole como obra de grupos originais, por sua vez específicos. No entanto [...], podem as instâncias e os poderes superiores passar sem essa muda, sem essa mediação que é a cidade? Podem abolir o urbano? (LEFEBVRE, 1991, p. 96).

Ou seja, este é o diagnóstico dessa sociedade “sistematizada”, “estruturada” funcionando? Onde se encaixa a prática do skate neste sistema estabelecido pela racionalidade científica, a qual se refere Lefebvre? O que há de tão sagrado nas calçadas super lisas, nas bordas e escadarias de mármore, que não podem ser *profanadas*?

Portanto, compartilho da reivindicação de Lefebvre (1991) para sintetizar esta investigação: “O direito à cidade se manifesta como forma superior dos direitos: direito à liberdade, à individualização na socialização, ao habitat e ao habitar. O direito à obra (à atividade participante) e o direito à apropriação (bem distinto do direito à propriedade) estão implicados no direito à cidade” (LEFEBVRE, 1991, p. 135). Da mesma forma, cito David Harvey (2013), também questionador do direito à cidade:

O direito à cidade [...] não é apenas um direito condicional de acesso àquilo que já existe, mas sim um direito ativo de fazer a cidade diferente, de formá-la mais de acordo com nossas necessidades coletivas (por assim dizer), definir uma maneira alternativa de simplesmente ser humano. Se nosso mundo urbano foi imaginado e feito, então ele pode ser reimaginado e refeito. (HARVEY, 2013, p.33).

Diante do que foi colocado creio relevante questionar: em que medida os skatistas problematizam os espaços urbanos percebendo ângulos, contornos, linhas e curvas? Saltam do cotidiano monótono e obrigatório ao urbano livre das rotas pré-estabelecidas pela racionalidade institucional? Estão ou pretendem estar descolados desta racionalidade?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa foi abordada a prática do skate no skatepark da Trindade em Florianópolis, onde podemos observar parte da diversidade possível, no que se refere aos relacionamentos sociais, de onde não se excluem os skatistas. Como foi possível notar, pesquisar sobre o skate e seus praticantes ainda requer muito esforço investigativo para se construir uma pesquisa minimamente coesa, ainda mais neste caso, onde se voltou o olhar para um ambiente em específico, num centro urbano como é a capital de Santa Catarina. Algumas contradições parecem nos saltar aos olhos quando notamos que justamente em Florianópolis que, segundo o que foi apurado, se dá um fato histórico importante para a prática do skate no Brasil, parece não se preocupar – nem mesmo ter conhecimento – com este passado, visto a dificuldade de acessar maiores informações neste sentido. Não se pode deixar de lembrar que o campo skatista não está além de outros campos sociais, não somente do esporte, tornando-o relativamente dependente de outros fatores. Mas podemos pensar sobre o fato do porque dentro da própria prática do skate de modo geral há interrupções e descontinuidades no desenvolvimento de certos discursos.

A ideia de fazer um resgate histórico se deu justamente para basearmos o skate enquanto prática que se desenvolve no ambiente urbano, sendo composto também como mais um aspecto cultural tecido em nossa complexa rede de relações sociais. O desenvolvimento da cultura skatista está relacionado, portanto, ao desenvolvimento das cidades e à maneira como as pessoas passaram a se relacionar com ela. Neste relacionamento atentamos para os usos restritos a certos ambientes no intuito de pensarmos também que relações estamos desenvolvendo com este local em que passamos nossas vidas. Neste sentido o olhar aproximado do que se passa em certos ambientes pode nos oferecer pistas do quão dinâmico podem ser as práticas urbanas.

Inspirado pela tática de investigar *de perto e de dentro*, somada a crítica quanto à familiaridade frente ao objeto, as observações trouxeram informações que sugeriam certo caminho a percorrer na construção da pesquisa, e não o contrário, como se pensava inicialmente. O esforço de estranhamento diante daquela prática familiar é muitas vezes de extrema dificuldade, mas muito necessário. Com este esforço foi possível buscar outro foco sem cair na armadilha de uma suposta posição neutra frente ao objeto.

Muitos aspectos poderiam ser tratados a partir do que o campo de pesquisa mostrava. Levantar dados *duros* não parecia ser suficiente desde o início. Era preciso entender outros pontos que me instigavam. O que esta suposta brincadeira pode oferecer de tão importante? O que faz dos skatistas tão apaixonados quanto a sua prática? Sendo assim, tentamos entender que o *ethos* skatista pode ser compreendido para relações que vão além do mundo do skate. Carecendo, portanto, de um ponto de vista mais objetivo sobre o que se desenvolve no campo do skate, buscando entender o desenvolvimento do *habitus* skatista e de como este ajusta e está sendo ajustado a todo tempo. Tudo isto não se dá no vazio, mas nos vínculos sociais estabelecidos pelos agentes. Notamos que a sociabilidade no pedaço skatista da *Trinda*, também é sustentado por um *ethos*, o que assegura o desenvolvimento do *habitus* do *ser skatista*.

Ao olhar para esta pesquisa devemos sempre considerar que não foi o objetivo esgotar o tema da prática do skate nos contextos explorados, e mais especificamente no skatepark da Trindade. A intenção acima de tudo foi explorar o cotidiano destes sujeitos procurando desvelar ao senso comum a variedade de informação, de intenção, de leitura do mundo que o skatista faz, assim como acontece em tantas outras instâncias da vida em sociedade.

Sendo assim, acredito que o que foi apresentado até aqui são questões que devem ser melhores trabalhadas e aprofundadas durante pesquisas futuras. Creio relevante partir destas fontes, com o intuito de construir uma base não cristalizada, mas aberta às questões que certamente surgirão no decorrer das próximas investigações, mostrando o skate e os skatistas como agentes da resignificação da/na cidade.

REFERÊNCIAS

BOURDIEU, Pierre. **Coisas ditas**. São Paulo : Brasiliense, 2004.

BOURDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro : Editora Marco Zero Limitada, 1983.

BRANDÃO, Leonardo. **Corpos deslizantes, corpos desviantes: a prática do skate e suas representações no espaço urbano (1972 – 1989)**. Dissertação (Mestrado em História), Universidade Federal da Grande Dourados / UFGD, 2006.

_____. **Esportes de ação**: notas para uma pesquisa acadêmica. In *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*. Campinas, v.32, n° 1, 2010.

_____. **O surf de asfalto**: a década de 1970 e os momentos iniciais da prática do skate no Brasil. In *Skate e skatistas: questões contemporâneas*. Londrina: UEL, 2012.

Confederação Brasileira de Skate. **História do Skate no Brasil**. S/D. disponível em: <<http://www.cbsk.com.br/paginas/historia-do-skate-no-brasil>> Acesso em: 4 out.2014.

CRIOLO. **Sucrilhos**. São Paulo: Oloko Records, 2011.

DA MATTA, Roberto. **Você tem cultura?** Rio de Janeiro. Jornal da Embratel, 1981. Disponível em: <<http://nauui.ufsc.br/textos-interessantes/>> Acesso em: 10 fev. 2015.

DOGTOWN and Z-Boys: onde tudo começou. Direção de Stacy Peralta. S.l.: Alliance Atlantis e Vans Off The Wall, 2001.

FRÚGOLI JR, Heitor. **Sociabilidade urbana**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro : Editora Guanabara, 1989.

HARVEY, David. **A liberdade da cidade**. In: *Cidades Rebeldes: Passe livre e as manifestações que tomaram as ruas do Brasil*. MARICATO,

Ermínia, [et al.]. 1. Ed. São Paulo: Boitempo; Carta Maior, 2013, p. 27 – 34.

KLEY, Edinara. **Mais que esporte, skate também é cultura em Florianópolis.** Abr. 2014. Disponível em: <<http://ndonline.com.br/florianopolis/plural/156780-sem-ideia-de-titulo.html>> Acesso em: 2 out. 2014.

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade.** 1ª edição. – São Paulo: Editora Moraes, 1991.

_____. **A revolução urbana.** 3ª reimpressão – Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2008.

LOPES, Marco Antônio. **Os reis do asfalto.** Nov. 2005. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/historia/os-reis-do-asfalto>> Acesso em: 9 jul. 2015.

MACHADO, Giancarlo Marques Carraro. **Todos juntos e misturados: sociabilidade no pedaço skatista.** In: BRANDÃO, Leonardo; HONORATO, Tony (Org). **Skate & skatistas: questões contemporâneas.** Londrina: UEL, 2012, p. 63 – 86.

MAGNANE, Georges. **Sociologia do esporte.** São Paulo: Editôra Perspectiva, 1969.

MAGNANI, José Guilherme. **De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana.** In: *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, São Paulo, 17 (49): 2002, p. 11-29.

_____. **Festa no pedaço: cultura popular e lazer na cidade.** 2ª ed. – São Paulo: Hucitec / UNESP, 1998.

_____. **O circuito dos jovens urbanos.** In: *Tempo Social, revista de sociologia da USP*, v. 17, n. 2: 2005, p. 173-205.

_____. **Quando o campo é a cidade: fazendo antropologia na metrópole.** In: Magnani, José Guilherme C. & Torres, Lilian de Lucca (Orgs.) *Na Metrópole - Textos de Antropologia Urbana.* EDUSP, São Paulo, 1996, p. 15-53.

MANCHA, Marcelo. Santa Catarina Skatepark. **Its**, Florianópolis, n. 98, p.16-17, jun. 2013.

OLIVEIRA, Cauê. **Skatistas lembram de campeonato histórico realizado em Jurerê**. Abr. 2008. Disponível em: <http://blogdozero.files.wordpress.com/2008/05/pg15_abril.pdf> Acesso em: 2 out. 2014.

OROZCO, Marcelo. **Três décadas de “faça você mesmo”**. 2010. Disponível em: <<http://revistacult.uol.com.br/home/2010/03/tres-decadas-de-faca-voce-mesmo/>> Acesso em: 26 fev. 2015.

PEIRANO, Mariza. **A favor da etnografia**. Brasília. Série Antropologia, n° 130, 1992. Disponível em: <<http://nau.ufsc.br/textos-interessantes/>> Acesso em: 10 fev. 2015.

REVISTA 100% SKATE. **Edição especial entrevistas**. São Paulo, n° 62, 2003.

SAGAZ, Vitor. **Eu sou skatista e os meus heróis são diferentes dos seus**. Disponível em: <<http://cemporcentoskate.uol.com.br/blog/eu-sou-skatista-e-os-meus-heris-sao-diferentes-dos-seus>> Acesso em: 26 mai. 2014.

SCHWINGHAMMER, Stefan (tradução Felipe Minozzi). **Jetlag**: Jake Johnson. Dez. 2014. Disponível em: <<http://www.blackmediaskate.com/site/?p=11074>> Acesso em: 6 fev. 2015.

SPOSITO, Marília Pontes. **A sociabilidade juvenil e a rua**: novos conflitos e ação coletiva na cidade. *Tempo Social*; Rev. Sociol. USP, S. Paulo, 5(1-2): 161-178, 1993.

VELHO, Gilberto. **Individualismo e cultura**: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999.

VIEGAS, Marcelo. **A questão olímpica**. Out. 2012. Disponível em: <<http://cemporcentoskate.uol.com.br/fiksperto/a-questo-olmpica>> Acesso em: 5 fev. 2015.

YNDYO, Eduardo. **Pista do Jurerê / 12 de agosto – Florianópolis.**
Mar. 2010. Disponível em: <<http://www.skatecuriosidade.com/pistas-skt/pista-do-jurere>> Acesso em: 4 out. 2014.

GLOSSÁRIO

Aéreo: Esta manobra consiste basicamente num voo para além da borda da rampa (*halfpipe*, *bowl* ou piscina), retornando para a parede da mesma, de onde também foi lançado este “voo”.

Bowl: O *bowl* é a pista em formato côncavo no fundo, como uma tigela, como a própria tradução da palavra indica.

Caixa, caixote: obstáculo feito de madeira com bordas metálicas para facilitar o deslize do skate.

Crowd; Pista *crowdiada* é sinônimo de pista movimentada. *Crowd* em inglês é multidão ou ajuntamento de pessoas.

Downhill: A modalidade *downhill* consiste na descida de ladeiras, onde o skatista pode executar manobras deslizando no solo, ou tentando alcançar maior velocidade possível.

Dropar: é o ato de descer a rampa. O skatista encaixa o *tail* do skate na beirada da rampa e com um movimento do corpo se inclinando para frente, *dropa* a rampa. A palavra vem do inglês *drop*, que em tradução livre, significa largar, soltar, cair, descer.

Freestyle: O *freestyle* é praticado em solo plano, onde o skatista demonstra sua habilidade executando manobras de giro na sua maioria, tanto do skate como do próprio corpo.

Halfpipe: O *half-pipe*, em português cano pela metade, é a rampa que apresenta o formato de “U”.

Manobras de solo: Manobras de solo são as que os skatistas executam sem utilizar obstáculos como rampas, caixotes, trilhos. Geralmente estas manobras consistem em fazer o skate girar sob os pés, ou mesmo girando o corpo junto ao movimento do skate, ou também movimentando somente o corpo.

Mini ramp: Rampa em formato de “U”, assim como o *half-pipe*, no entanto menor.

Nose do shape: O *nose*, nariz em inglês, é a ponta dianteira da prancha.

Pirâmide: A pirâmide é um dos obstáculos da pista. Ela não necessariamente deve ter quatro lados declinados, exatamente como uma pirâmide, podendo ter somente três dos quatro lados, como é o caso da pista da Trindade.

Rolê: Ao falar no *rolê* de outro skatista, está se analisando qualitativamente o domínio da técnica do mesmo. O mesmo termo pode ser usado para se referir ao ato de andar de skate: *dar um rolê de skate*.

Shape: *Shape* é como se chama a prancha de madeira do skate.

Skatável: Termo nativo para identificar lugares em que é possível andar de skate.

Skate vertical: modalidade praticada em rampas como o *halfpipe* e *bowl*, onde predominam as manobras *aéreas*.

Snake: *Snake* é um formato de pista, que como o próprio nome diz, se assemelha ao corpo de uma cobra. Geralmente contém bastante curva num trajeto em declive, finalizando num *bowl* ou num *halfpipe*.

Street skate, ou skate de rua: *Street skate*, ou skate de rua é a modalidade mais popular entre os skatistas. Nessa modalidade podem ser utilizados tanto os equipamentos e outros elementos urbanos (calçadas; escadas; bancos; corrimãos, etc.), assim como suas réplicas nas pistas de skate.

Tail do shape: o *tail*, o rabo, é a ponta traseira da prancha.

Trilho: obstáculo geralmente de metal ou ferro que simula um corrimão, mas adaptado a uma altura em que os skatistas possam deslizar sobre.

Truck: O *truck* é a peça de alumínio que se encaixa na parte de baixo do shape, onde se fixam as rodinhas do skate.