

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO  
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - PRODUÇÃO EDITORIAL**

Iasmin Almeida

**SÓ VAI:**

**UM DOCUMENTÁRIO SOBRE REPRESENTAÇÕES DA CULTURA DO SKATE -  
DE UM PASSADO CONTRACULTURAL A UM PRESENTE OLÍMPICO**

Orientador: Prof. Dr. Flavi Ferreira Lisboa Filho

Co-orientadora: Ms.Lauren Santos Steffen

Santa Maria, RS

2018

**IASMIN ALMEIDA**

**REPRESENTAÇÕES DA CULTURA DO SKATE: DE UM PASSADO  
CONTRACULTURAL A UM PRESENTE OLÍMPICO**

Projeto experimental apresentado à Comissão de Trabalho de Conclusão de Curso, do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria como requisito parcial para obtenção do Grau de Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial.

Orientador: Prof. Dr. Flavi Ferreira Lisboa Filho

Co-orientadora: Ms. Lauren Santos Steffen

Santa Maria, RS, Brasil

2018

Universidade Federal de Santa Maria  
Centro de Ciências Sociais e Humanas  
Curso de Comunicação Social – Produção Editorial

Comissão Examinadora abaixo assinada aprova o projeto experimental

**REPRESENTAÇÕES DA CULTURA DO SKATE: DE UM PASSADO  
CONTRACULTURAL A UM PRESENTE OLÍMPICO**

Elaborado por

**IASMIN ALMEIDA**

**Comissão examinadora**

---

Prof. Dr. Flavi Ferreira Lisboa Filho  
Orientador (UFSM)

---

Me. Débora Dalla Pozza (UFSM)

---

Leonardo Mello (Mestrando POSCOM)

Santa Maria, Dezembro de 2018.

## RESUMO

Este projeto experimental tem como objetivo produzir um documentário sobre as transformações socioculturais do skate desde suas origens contraculturais à sua esportivização na contemporaneidade. Propõe-se, assim, discutir sobre o impacto do processo sociocultural do skate que, ainda marginalizado e estigmatizado, vem tomando proporções em escala global. Para fundamentação teórica deste trabalho, apresentamos os conceitos de identidade e representação, cultura e contracultura a partir do campo dos Estudos Culturais. No segundo capítulo teórico do projeto, trabalhamos com a temática do skate, abordando seu surgimento na sociedade, questões sobre estigmatização de seus atores sociais e, posteriormente, a sua indicação como modalidade esportiva para as Olimpíadas 2020. No terceiro capítulo, problematizamos a metodologia da análise cultural a partir das formações sociais que englobam a cultura do skate, finalizando com a descrição das características do gênero fílmico documentário. Por fim, no quarto capítulo, apresentamos os personagens que compõem o documentário e os aspectos técnicos para a realização de sua produção.

**Palavras-Chave:** Estudos Culturais; Representação; Skate; Olimpíadas 2020; Documentário.

## **ABSTRACT**

This experimental project aims to produce a documentary on the sociocultural transformations of skate from its countercultural origins to its sportivization in contemporary times. It is therefore proposed to discuss the impact of the sociocultural process of skateboarding, which, still marginalized and stigmatized, has been taking on a global scale. For the theoretical basis of this work, we present the concepts of identity and representation, culture and counterculture from the field of Cultural Studies. In the second theoretical chapter of the project, we worked on skateboarding, addressing its emergence in society, questions about stigmatization of its social actors and, later, its indication as a sport modality for the 2020 Olympics. In the third chapter, we discuss the methodology of cultural analysis from the social formations that encompass the skate culture, ending with the description of the characteristics of the documentary film genre. Finally, in the fourth chapter, we present the characters that compose the documentary and the technical aspects to the realization of its production.

**Keywords:** Cultural Studies; Representation; Skateboard; Olympics 2020; Documentary

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Tipos de Manobras .....	24
Figura 2 - Infográfico do Campeonato Mundial.....	33
Figura 3 - Infográfico Ranking.....	34
Figura 4 - Gustavo Severo.....	45
Figura 5 - Guilherme Rocha.....	46
Figura 6 - Polin Moreira.....	47
Figura 7 - Kevin Forgiarini.....	48

## SUMÁRIO

<b>CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....</b>	<b>08</b>
<b>1. ESTUDOS CULTURAIS.....</b>	<b>09</b>
1.1 Contribuições teóricas .....	12
1.2 Identidade e representação.....	15
1.3 Cultura e Contracultura.....	17
1.4 A formação das identidades a partir do skate.....	20
<b>2. A CULTURA DO SKATE.....</b>	<b>21</b>
2.1 A história da cultura do skate.....	21
2.2 A estigmatização dos grupos sociais ligados à cultura do skate.....	28
2.3 De um passado contracultural a um presente olímpico.....	30
<b>3. METODOLOGIA.....</b>	<b>34</b>
3.1 Análise cultural.....	35
3.2 O documentário.....	40
<b>4. O DOCUMENTÁRIO.....</b>	<b>44</b>
4.1 Os personagens.....	44
4.2 Aspectos técnicos.....	48
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>49</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>52</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>55</b>

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Estigmatização e marginalização são palavras facilmente identificadas quando falamos sobre skate na sociedade. Os simbolismos carregados por estes termos são o reflexo de uma série de eventos que perpetuam o universo skatista desde seu surgimento. Perante a população, essas expressões acarretam em um sentimento de preconceito, afetando de modo que compreendam e visualizem a influência de sua proporção, magnitude e ascensão pelo qual essa prática perpassou nos últimos anos. Apesar da sociedade desvalorizar a dimensão e a interdisciplinaridade que o skate abrange em diversos segmentos como a arte, moda, arquitetura, educação, entre outros; o tipo de representação que retrata, por muitas vezes, o skatista como delinquente e vagabundo, pode vir a ser justificado devido seu aparecimento por volta dos anos 60 no auge dos movimentos contraculturais pelo mundo afora.

O contexto da contracultura consistia na recusa das normas totalitárias e hegemônicas atribuídas através da cultura de sociedade em massa. Isto é, com cunho contestador das práticas socioculturais e com visões contra-hegemônicas, os movimentos se deram a partir da oposição às regras normatizadas impostas pelo governo e espaços conservadores, gerando uma época de reivindicação pelos seus direitos de expressão e um período extremamente conturbado e conflitante. É neste cenário em que surge o skate na sociedade.

Para Hobsbawn (1995), essa época é considerada “de ouro”, pois a partir dela que mudanças significativas no mundo foram sendo constituídas, principalmente na esfera capitalista. Como alguns marcos histórico: o primeiro homem a ir ao espaço, primeiro transplante de coração, construção do muro de Berlim, primeira transmissão em cores na TV Tupi, a troca de capital do Brasil do Rio de Janeiro para Brasília, Ditadura Militar no Brasil, a força dos movimentos sociais pacifistas, entre outros.

O skate, inicialmente surgido apenas como um pedaço de madeira que imitava movimentos de surf, hoje, é visto como um dos esportes radicais com maior ascensão no mundo, sendo analisado, pesquisado e referenciado no mercado como um grande segmento para investimentos<sup>1</sup>, impulsionado ainda mais após ter sido indicado como modalidade para as Olimpíadas de 2020. É nesse contexto que este

---

<sup>1</sup> Disponível em: <<https://www.businesswire.com/news/home/20160705005261/en/Rising-Popularity-Skateboarding-Drive-Global-Skateboarding-Equipment>> Acesso em: agosto, 2018.



trabalho se insere, através da análise das transformações provindas do processo sociocultural do skate desde sua origem contracultural até sua indicação como modalidade olímpica em 2020.

Apesar de o skate estar presente no país por décadas, seu estudo no âmbito acadêmico ainda é recente, mas vem ganhando visibilidade e profundidade principalmente pelo pesquisador Leonardo Brandão, que a partir de sua dissertação defendida na Universidade da Grande Dourados em 2007, “Corpos deslizantes, corpos desviantes: a prática do skate e suas representações no espaço urbano”, lançou o livro em 2011 “A Cidade e a Tribo Skatista”, fortalecendo uma temática que até então não possuía relevância na academia. Paralelamente com Brandão (2007), Tony Honorato (2013) aborda elementos sobre a esportivização da prática do skate e seu processo sócio-histórico no país. Ambos pesquisadores possuem grande importância na investigação do surgimento da prática no contexto brasileiro, tornando-se referência nos estudos dos movimentos e elementos no início da prática do skate no Brasil.

Tendo como objeto de pesquisa o skate, Guilherme Böes (2017), em sua tese defendida na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, analisa os espaços urbanos, suas estéticas, apropriações e interações sociais que se dão através dessa ambiência envolta na cidade. O autor revela que a partir da investigação urbanística é possível visualizar a formação dos processos e valores sociais que pertencem a seus praticantes. Também na esfera dos espaços urbanos, a pesquisadora Giuslaine Dias (2011) problematiza em sua dissertação feita em 2011 na Universidade de Brasília, a prática do skate nas relações estabelecidas entre os skatistas e os espaços na cidade de Brasília, analisando como se formam as trajetórias, identidades e discursos dos seus grupos sociais.

Neste presente trabalho, o que se pretende é problematizar as mudanças sócio-históricas que o skate tomou no decorrer de seu surgimento até a contemporaneidade a partir das falas de praticantes, entusiastas, artistas e trabalhadores do segmento envolvidos no universo do skate. Também questionando sobre sua definição de cultura, movimento, representações e apropriações, demonstrando então, o seu real valor perante a sociedade e sua comunidade. Sendo assim, a questão norteadora para este trabalho se detém em questionar sobre: como a cultura do skate se transformou desde seu passado contracultural até sua indicação como modalidade olímpica em 2020? Desse modo, o objetivo geral é

produzir um documentário sobre as transformações socioculturais do skate desde suas origens contraculturais à sua esportivização na contemporaneidade. Os objetivos específicos se caracterizam por investigar como são construídas as formações identitárias dos grupos sociais ligados ao skate; compreender as relações entre contracultura e estigmatização social e estudar as transformações atuais na representação do skate com a sua indicação como esporte olímpico em 2020. Assim sendo, para a área de Comunicação, a temática deste trabalho é de extrema relevância, pois engloba a pesquisa sobre os eixos de cultura, identidade e representação, especialmente, de culturas minoritárias e estigmatizadas. Além disso, é importante ressaltar o reduzido número de trabalhos sobre a temática na área, contribuindo para a ampliação das discussões no campo.

A justificativa desta pesquisa, juntamente com a produção de um documentário, se dá pelo interesse pessoal na área do audiovisual, na qual pretendo seguir no mercado de trabalho, e também pelo desafio da concepção de um produto audiovisual, instigando e motivando trabalhar em todas as fases para sua elaboração, perpassando pela possibilidade de experimentação e criação. Tenho como objetivo gerar um produto significativo para essa cultura que possui uma diversidade de conteúdo autoral, profissional ou experimental, desde seu surgimento como prática de lazer. A escolha por um documentário se deu também pela oportunidade de apresentar as falas dos atores sociais envolvidos na cultura do skate, mostrando sua realidade e discursos envolvidos na cultura skatista. Sendo assim, o objetivo é captar a essência e as experiências vivenciadas pelos envolvidos.

Portanto, devido à temática e aos objetivos traçados neste trabalho, utilizarei a concepção de documentário de representação social, pois retrata os aspectos de um mundo que existe e que as pessoas compartilham. Segundo Nichols (2005), o documentário tenta transmitir a sua realidade social e permite que o espectador possa avaliar o seu ponto de vista, se merece acreditar nele.

Dessa forma, este trabalho foi dividido em quatro capítulos, dois teóricos, um metodológico e, por fim, a descrição da construção do documentário. O primeiro capítulo aborda o histórico dos Estudos Culturais desde sua origem até chegarmos em sua relevância para o campo da comunicação, apresentando os autores que serão utilizados para embasamento teórico neste trabalho, entre eles Raymond Williams (1969), que apresenta a concepção de cultura como algo ordinário, da ordem do cotidiano. Para trabalharmos conceitos de representação e de identidade

envoltos nesta cultura, utilizamos Hall (1996), que expõe a partir das concepções semióticas de Saussure (2012) uma discussão sobre signos construtivistas, chegando então no ponto principal deste trabalho, a representação.

O segundo capítulo será sobre a essência do skate, desde seu surgimento provindo dos Estados Unidos até chegar no Brasil, apresentando os principais acontecimentos de sua prática no contexto brasileiro e seu impacto social no decorrer do tempo. Para embasamento teórico serão utilizados como norteadores para este capítulo os autores Leonardo Brandão (2007) e Tony Honorato (2013), já que por sua vez abordam elementos sobre a esportivização do skate e seu processo sócio-histórico no país. Ambos pesquisadores possuem grande importância na investigação do surgimento da prática no contexto brasileiro, tornando-se referência nos estudos dos movimentos e elementos no início da prática do skate no país.

O terceiro capítulo de cunho metodológico será dividido em duas partes: na primeira, será abordada a análise cultural como método de investigação do objeto de pesquisa, utilizando como aporte teórico de Ana Luiza Coiro-Moraes (2016) e alicerçados na obra *Marxismo e Literatura* de Raymond Williams (1979); já na segunda parte, será abordada a metodologia sobre a construção de um documentário, os seus elementos, especificidades, tipos e entrevistas, utilizando como referência principal o autor Bill Nichols (2005).

O quarto e último capítulo será referente aos aspectos técnicos da concepção do produto audiovisual “Só Vai”, descrevendo equipamentos utilizados, locações, entrevistas, personagens e todo o processo de construção do documentário.

Por fim, este trabalho se propõe a analisar e refletir sobre o impacto de um processo sociocultural que, ainda marginalizado e estigmatizado, vem tomando proporções de escala global, ampliando a discussão sobre a magnitude que provém de uma cultura que por muitas vezes é desvalorizada por parte da sociedade.

## 1. ESTUDOS CULTURAIS

Este capítulo irá abordar os Estudos Culturais desde sua origem, perpassando por seus principais autores e suas contribuições para o campo da comunicação. Posteriormente, para maior compreensão deste trabalho, que possui como foco o estudo sobre o desenvolvimento de uma cultura a partir de um objeto, o skate, será apresentada a definição de identidade e representação através da premissa de Stuart Hall (2006) e outros autores. Seguiremos, portanto, com a definição de cultura e contracultura para o entendimento e embasamento sócio-histórico do skate. Após a apresentação dos conceitos citados, serão discutidas questões que abordam a construção das identidades dos sujeitos em relação ao skate apresentando suas formações, desdobramentos e deslocamentos.

### 1.1 Contribuições teóricas

O surgimento dos Estudos Culturais provém de um contexto pós-guerra em um país em que práticas morais elitistas eram naturalizadas, priorizadas e valorizadas. Originário da Inglaterra, com o objetivo de se contrapor ao habitual pensamento aristocrata dentro da sociedade inglesa, o campo de estudos tomou frente após a alteração de valores da classe operária no final dos anos 1950. Os primeiros estudos no campo dos Estudos Culturais se constituíram a partir de Richard Hoggart, inspirado em sua pesquisa *The Uses of Literacy* (1957), que, em 1964, funda na Universidade de Birmingham o *Centre for Contemporary Cultural Studies* – CCCS (ESCOSTEGUY, 1998).

Além da pesquisa de Hoggart (1957), outros dois textos foram de extrema importância para a base dos Estudos Culturais, são eles: *Culture and Society* (1958), de Raymond Williams e *The Making of the English Working-Class* (1963), de E.P. Thompson. No primeiro, Williams (1958) expõe uma nova concepção de cultura na qual se refere ao cotidiano dos indivíduos, entendendo cultura, então, como um modo de vida. No segundo, Thompson (1963) apresenta a relação de classe diretamente ligada ao contexto sócio-histórico; essa relação vivida é chamada de experiência e deve ser compreendida como um conjunto, e as respostas mentais e emocionais a essas experimentações são consideradas como cultura.

Também é importante ressaltar a significativa contribuição de Stuart Hall nos Estudos Culturais, abordando noções de identidade cultural, raça e etnia,

principalmente no final dos anos 60, ampliando a magnitude do campo de estudos para além das classes sociais.

Os autores citados possuíam divergências entre si, entretanto, compartilharam e apresentaram interesses que englobaram as noções de cultura, história e sociedade. Partilhando de temáticas abrangentes, os Estudos Culturais não devem ser considerados como uma disciplina e sim como uma área do conhecimento, um campo, que aborda e transita em diversas áreas de estudo.

Os processos culturais não correspondem ao contorno do conhecimento acadêmico na forma como ele existe. Nenhuma disciplina acadêmica é capaz de apreender a plena complexidade (ou seriedade) da análise. Os estudos culturais devem ser interdisciplinares (e algumas vezes antidisciplinares) em sua tendência (JOHNSON, 2006, p.22).

Percebe-se, então, que o campo teórico não possuía uma linha única e fixa de pesquisa, partilhando, inicialmente, a finalidade de traduzir a dimensão cultural da época com base nas inclinações em relação à sociedade. A área, então, não se constitui em uma nova disciplina, mas resulta na insatisfação com algumas disciplinas e seus próprios limites (ESCOSTEGUY, 1998).

Desde o seu surgimento, os Estudos Culturais configuraram espaços alternativos para contrapor as tradições elitistas e segmentadoras que exaltavam distinções entre a cultura burguesa e a cultura operária. Com valores contrários em relação à ideia de homogeneidade majoritária elitista dentro da sociedade e principalmente da academia inglesa, é possível vislumbrar a influência marxista nos Estudos Culturais em sua estrutura. Johnson (2010, p.13) cita três principais argumentos de Marx que atuaram diretamente na matriz dos Estudos Culturais:

1. Os processos culturais estão intimamente vinculados com as relações sociais.
2. Cultura envolve poder, contribuindo para produzir assimetrias nas capacidades dos indivíduos e dos grupos sociais para definir e satisfazer suas necessidades.
3. Cultura não é um campo autônomo nem externamente determinado, mas um local de diferenças e lutas sociais.

A base marxista nos Estudos Culturais fundamentou-se a partir da análise social sobre aspectos ligados às questões de classe e composição social, isto é, defende a organização do proletariado pelo fim das desigualdades proporcionadas pelo capitalismo. Dessa forma, segundo Williams (1979), no marxismo clássico, o termo materialismo histórico consiste na existência de duas partes: a primeira refere-se às relações sociais presentes no campo ideológico, chamada de superestrutura; a segunda está associada à esfera de produção relacionada com o campo econômico, denominada de infraestrutura. Isto é, a concepção das relações

presentes na sociedade eram fundamentadas a partir do seu contexto socioeconômico, refletindo diretamente em suas conexões sociais. Portanto, na teoria marxista, o resultante da economia de uma sociedade é determinante para o seu campo social, estabelecendo então, a concepção de que toda relação social está diretamente ligada à uma relação de produção. Nesse sentido, todo posicionamento social também é, portanto, econômico.

Sendo assim, a relação dos Estudos Culturais com o marxismo constituiu-se em um contexto pelo qual os aspectos econômicos afetavam diretamente na composição social da sociedade inglesa, de maneira que as elites eram evidenciadas, referenciadas e contempladas, promovendo o esmaecimento das culturas populares. Entretanto, Williams (1989) apresenta um conceito revolucionário chamado materialismo cultural, abordando a noção de cultura de maneira contestadora, contrapondo e debatendo as ideias marxistas que utilizavam a lógica de que a superestrutura era dependente da infraestrutura. Sendo assim, o autor expõe que a compreensão desses conceitos gerava uma ideia restritiva, idealizando que apenas as elites possuíam acesso à cultura. Portanto, apesar de visões e concepções distintas, é interessante ressaltar a contribuição da compreensão marxista para a base dos Estudos Culturais, assim como, o processo de crítica e atualização do marxismo instaurado pela denominação de cultura formada por Williams (1989) e de outros autores alinhados ao campo.

Essa concepção de cultura atualiza a linha clássica marxista ao criticar e reivindicar a sua própria noção refletindo em seu significado. Isso se deu através de Williams (1989) em que designa cultura como um modo de vida, isto é, como algo comum e ordinário. O autor apresenta uma redefinição sobre o conceito em que se contrapõe ao pensamento marxista em que desenvolvia a ideia sobre o seu acesso ser estritamente elitizado e restritivo, conseqüente de sua dependência da esfera econômica, isto é, da determinação da infraestrutura sobre a superestrutura. Williams (1989) estabelece a definição de cultura como algo ordinário resultante na ideia de que de toda cultura está relacionada a um modo de produção. Contudo, também configura-se como uma organização social o autor explana, portanto, que esses grupos além de estarem inseridos em uma cultura, também são produtores culturais, transmutando o pensamento de que apenas a elite dominante possuía acesso cultural. Williams (1989) apresenta um conceito em que, além da cultura ser subjetiva e inconsciente, pois já nascemos inseridos nela, também é usufruída por

todos os membros de uma sociedade, já que, por sua vez são formadores e reprodutores de suas dimensões. Intensifica, assim, a afirmação de Dalmonte (2010) sobre os sujeitos, em que expressa a inclusão da classe operária como geradora de cultura.

Sendo assim, a partir de uma visão crítica sobre as influências do marxismo, Escosteguy (1998, p.4) estabelece:

A perspectiva marxista contribuiu para os Estudos Culturais no sentido de compreender a cultura na sua "autonomia relativa", isto é, ela não é dependente das relações econômicas, nem seu reflexo, mas tem influência e sofre consequências das relações político-econômicas. Existem várias forças determinantes - econômica, política e cultural - competindo e em conflito entre si, compondo aquela complexa unidade que é a sociedade.

Williams (1989) apresenta, assim, um conceito de produção cultural em que os sujeitos possuem uma autonomia relativa das relações econômicas de seu contexto, tomando-se uma posição crítica ao termo originário da concepção marxista. Denominado de materialismo histórico, o termo relaciona total dependência da cultura à esfera econômica de uma sociedade. Refletindo e isolando os costumes a partir de classes sociais, na qual evidenciava a cultura a partir do pensamento de que apenas as elites possuíam o seu acesso.

## **1.2 Identidade e representação**

Na contemporaneidade, relacionar o pertencimento de um sujeito em um determinado grupo por meio de sua vestimenta pode acarretar em uma associação de signos extremamente complexa. Segundo Freire (2005), a complexidade que o modo de representação pode provocar configura-se de maneira ampla, afirmando que a mesma é afirmativa e ansiosa. Nesse sentido, ele expõe que o estereótipo utiliza noções de previsibilidade e probabilidade naquele sujeito, e que, por muitas vezes, essa representação mental está em excesso do que pode ser justificado logicamente.

A interpretação gerada a partir do vestuário pode vir a ser justificada através de uma relação de pertencimento e posicionamento que o sujeito abarca, transmitindo o seu estilo de vida em que expõe em suas relações e interesses dentro do seu campo social. Mas também implica em uma representação sobre o impacto da globalização na sociedade, provocando um mix cultural, onde diversas

culturas, costumes e estilos se misturam, multiplicam, ressignificam e apropriam. Conforme Hall (2016, p.31),

Representação é uma parte essencial do processo pelo qual os significados são produzidos e compartilhados entre membros de uma cultura. Representar envolve o uso da linguagem, de signos e imagens que significam ou representam objetos.

É interessante ressaltar a abrangência da representação visual para a cultura skatista, pois a primeira impressão quando pensamos sobre skate é o estereótipo, mais precisamente e principalmente provindo de seu vestuário. Em uma entrevista sobre o cenário estereotipado e marginalizado de seu público, o rapper coreano Keith Ape argumenta que “talvez nós não falemos a mesma língua, mas nós somos semelhantes, e isso transparece no jeito que nós nos vestimos”<sup>2</sup>.

Segundo Woodward (2000), existe uma associação entre a identidade da pessoa e as coisas que elas usam, mas também o avanço da globalização gerou uma interação entre fatores econômicos e culturais, causando mudanças nos padrões de produção e consumo, os quais, por sua vez, produzem identidades novas e globalizadas. Stuart Hall (2006) toma caminho contrário às concepções essencialistas que afirmam que a identidade é cravada, imutável e contínua. Para Hall (2006), o sujeito contemporâneo não possui uma identidade fixa e imutável, ela está sempre transmutando conforme as relações e os processos que o indivíduo estabelece. Existe sempre algo “imaginário” ou fantasiado sobre a sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre “em processo”, sempre “sendo formada” (HALL, 2006, p.10). Essas articulações identitárias de caráter reconstrutor acarretam em uma produção de diversas concepções de identidade no sujeito contemporâneo, esse processo é chamado de “crise de identidade”. Para Woodward (2000), as crises de identidade são características provindas da globalização que aproximaram interações e fatores culturais na sociedade, gerando mudanças nos padrões de consumo. “Esta perda de sentido de si estável é chamada, algumas vezes, de duplo deslocamento ou descentração do sujeito” (Hall, 2006, p. 9).

Por muitas vezes, expressada através de sua vestimenta carregada com diversos signos urbanos, a concepção visual do skatista é facilmente identificada por ser oposta ao padrão dos grupos hegemônicos, e segundo Hall (2016), “a demarcação da diferença dentro da linguagem é fundamental para a produção de

---

<sup>2</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/ryD5aAH3fbY>>. Acesso em Setembro, 2018.



sentido”. O autor também pontua que é a partir da diferença que classificamos e organizamos nossas relações perante o mundo. Woodward (2011) afirma:

O social e o simbólico referem-se a dois processos diferentes, mas cada um deles é necessário para a construção e a manutenção das identidades. A marcação simbólica é o meio pelo qual damos sentido a práticas e a relações sociais, definindo, por exemplo, quem é excluído e quem é incluído. É por meio da diferenciação social que essas classificações da diferença são “vivas” nas relações sociais. (WOODWARD, 2000, p.14).

Segundo Cucho (1999), a identidade permite que o indivíduo se localize em um sistema social e seja localizado socialmente. Portanto, toda identidade é demarcada pela diferença e oposição. A carga visual do skatista provém de uma cultura na qual possui caráter de cunho reivindicativo e de resistência devido a seu surgimento em épocas de movimentos contraculturais, de forma contestadora aos posicionamentos dos governos dominantes da época. Evidenciam então, através de seus signos e simbolismos, o seu posicionamento perante a cultura dominante. Sendo assim, o reconhecimento gerado do skatista a partir de sua carga identitária apenas reafirma o seu sujeito e o insere em seu círculo de aceitação social.

### **1.3 Cultura e contracultura**

Os Estudos Culturais nasceram em um contexto em que eram naturalizados os termos alta cultura e baixa cultura. Essas definições partem da ideia de distinção pela qual que se tem, portanto, a função de segmentação e estigmatização dos valores culturais que não provêm de culturas dominantes. O conceito de cultura instituído por Williams (1989) engloba todas as práticas e processos sociais do cotidiano que envolvem o sujeito como um modo de vida. Também justificando a urgência do campo dos Estudos Culturais, Escosteguy (2010, p. 30) posiciona as principais preocupações do campo:

A identificação explícita das culturas vividas como um objeto distinto de estudo, o reconhecimento da autonomia e complexidade das formas simbólicas em si mesmas; a crença de que as classes populares possuíam suas próprias formas culturais, dignas do nome, recusando todas as denúncias, por parte da chamada alta cultura, do barbarismo das camadas sociais mais baixas.

Os Estudos Culturais surgiram justamente para contrapor o pensamento que a burguesia reproduzia na sociedade inglesa, rompendo assim a ideia em que a cultura estava exclusivamente presente nas esferas da literatura e das artes, de modo que o seu acesso se constituía fechado a grupos restritos. Sendo assim, a partir do pensamento sobre a concepção de cultura de Williams, Stuart Hall (2013a)

apresenta:

[...] relaciona cultura à soma das descrições disponíveis pelas quais as sociedades dão sentido e refletem suas experiências comuns. Essa definição recorre à ênfase primitiva sobre as “ideias”, mas submete-a a todo um trabalho de reformulação. A concepção de cultura é, em si mesma, socializada e democratizada. Não consiste mais no melhor que foi pensado e dito, considerando como os ápices de uma civilização plenamente realizada – aquele ideal de perfeição para o qual, num sentido antigo, todos aspiravam. Mesmo a arte – designada anteriormente como uma posição de privilégio, uma pedra de toque dos mais altos valores da civilização – é agora redefinida como apenas uma forma especial de processo social geral: o dar e tomar significados e o lento desenvolvimento dos significados comuns, isto é, uma cultura comum. (HALL, 2013a, p.147).

Complementando o pensamento de Hall (2013) em relação à abrangência da cultura, Escosteguy (2000, p. 89) baseando-se em Williams e Thompson, pontua: “a cultura é uma rede de práticas e relações que constitui a vida cotidiana dentro do qual o papel do indivíduo está em primeiro plano”.

O surgimento dos Estudos Culturais é a prova da tentativa de desnaturalização dos posicionamentos elitistas na sociedade. Esse tipo de dominação ideológica é fundamentado por Gramsci (1999) a partir de duas dimensões: a primeira é desenvolvida através de uma relação entre uma classe dominante sobre a dominada em que exerce uma determinação com propósito de impor e moldar as necessidades das minorias; a segunda é relacionada aos processos civilizadores dentro da sociedade em que parcelas de classes influentes exercem um controle autoritário fundamentado em questões intelectuais e morais. Segundo Williams (1979, p.110),

A “hegemonia” vai além da “cultura”, como antes a definimos, em sua insistência de relacionar “todo o processo social” com distribuições específicas de poder e influência. Dizer que os “homens” definem e modelam suas vidas só é verdade como abstração. Em toda sociedade concreta há desigualdades específicas nos meios e, portanto, na capacidade de realizar esse processo. Numa sociedade de classe, há principalmente as desigualdades entre as classes.

A essência da hegemonia provém das relações com intenções de poder ou dominação política. Essa concepção foi ampliada no marxismo para as relações de classe. Gramsci (1999) ressignificou o termo despreendendo a ligação entre hegemonia e domínio. O autor explana que hegemonia se relaciona a um conjunto de fatores e forças políticas, sociais e culturais que representam e afetam o poder influenciando as práticas dentro das organizações sociais. Esses elementos com

efeitos de poder geram uma variedade de significados que causam o sentimento de subalternização, associando então às questões econômicas, mais precisamente as de classe afetando diretamente na sociedade. Por exemplo, a própria definição de cultura, que inicialmente era voltada e pensada apenas para os grupos dominantes, pois possuíam valor econômico, obtendo então o acesso à cultura. Gramsci (1999) aponta a hegemonia como um processo atuante em forma de poder em que impõe e dita normas de maneira subjetiva a ponto de ser considerada como algo naturalizado em sua composição social, instituindo um sentido de realidade absoluta para a sociedade, moldando-se e mantendo-se de acordo com a condução de suas forças sociais, as quais possuem relações de dominância e subordinação. Dentro disso, inserem-se as vias contrárias à luta travada pela hegemonia na sua manutenção: o contra hegemônico ou as hegemonias alternativas, que desafiam e constroem-se resistentes à hegemonia dominante.

Com base no entendimento em relação às questões referentes à hegemonia, é possível compreender as vertentes que instigaram o movimento da contracultura na sociedade. No final da década de 60, provindo de caráter opositor sobre a cultura dominante, o movimento contestou as representações de conservadorismo da época. Segundo Barbero (2001, p.95-96),

A crise de finais dos 1960 revelava “a irrupção da enzima marginal” – os negros, as mulheres, os loucos, os homossexuais, o Terceiro Mundo – trazendo à tona sua conflitividade, pondo em crise uma concepção de cultura incapaz de dar conta do movimento, das transformações do sentido do social [...] E a crítica indicará a “sociedade do espetáculo” que, ao levar a relação mercantil até a cotidianidade, até o sexo e a intimidade, acaba politizando-os, isto é, convertendo-os em espaço de luta contra o poder.

Os jovens tomaram a frente lutando pelos direitos de cidadania, buscando novos espaços de expressão, contestando normas institucionalizadas, questionando e experimentando novos valores e celebrações relacionadas à vida livre desvinculada aos padrões estabelecidos pela camada dominante da sociedade. Esse período foi marcado pela postura radical do enfrentamento à cultura dominante e do protagonismo e visibilidade do jovem na sociedade exigindo seus direitos, inclusive o de ser livre.

#### **1.4 A formação das identidades a partir do skate**

A partir do entendimento em relação à transitoriedade da identidade que um sujeito pode ter, possuindo então múltiplas identidades que assumem diferentes

papéis durante sua vida (HALL, 2000), faz-se possível a compreensão defendida por Max Weber (1987) em relação à concepção de comunidades. O autor sugere que a emoção é o ponto inicial que interliga a formação dos grupos sociais. No âmbito do skate, a sensação que provém do risco que as manobras causam está fortemente relacionada a essa teoria, unindo assim uma comunidade com um interesse semelhante. As emoções estão diretamente ligadas às práticas esportivas, seguindo a premissa de Elias e Dunning (1992) que o esporte possui caráter civilizador, equilibrando o prazer e a prática por meio da restrição instituída de suas regras.

A concepção das modalidades esportivas veio dos jogos praticados na Antiguidade Clássica, que envolviam a excitação ligada diretamente ao risco a partir da violência. Um grande exemplo dessa prática são as arenas lotadas na Antiguidade para assistir aos gladiadores. Sendo assim, Elias e Dunning (1992) teorizam que o esporte está lado a lado do desenvolvimento de sua sociedade, principalmente o intelectual, buscando mediar a relação entre excitação, satisfação e controle por meio de um conjunto de regras que uma modalidade esportiva possa produzir.

Um dos fatores que une a cultura do skate como comunidade segue a teoria de Weber (1987, p.77):

Chamamos de comunidade a uma relação social na medida em que a orientação da ação social, na média ou no tipo-ideal, baseia-se em um sentido de solidariedade: o resultado de ligações emocionais ou tradicionais dos participantes.

Além da emoção que as manobras proporcionam, vê-se uma empatia muito forte entre aqueles que o praticam, incentivam, assistem e comemoram sobre aquele que executa a manobra, gerando um sentimento de comunidade muito calcado nessas emoções. Michel Massefoli (1987) acentua a formação de comunidades, como tribos, a partir da pós-modernidade como um declínio do individualismo, dando força às tribos, enfatizando o sentimento de pertença, identificação e fluidez.

Dessa forma, partindo da ideia de identificação, a comunidade skatista possui um objeto em comum, o skate, e a sensação que o mesmo transmite. Esses dois fatores permitem vislumbrar a possível formação de comunidade a partir do reconhecimento de aspectos partilhados, gerando então um grupo pluralizado que agrega diversos valores que, posteriormente, se constitui como uma cultura.

Assim como conceitua Hall (2000), a identidade da cultura skatista foi se

moldando e ressignificando conforme os seus contextos socioculturais. Por muitas vezes, identificou-se e apropriou-se de signos e ideias do movimento *punk* através de sua revolta sobre o sistema e marginalização, assim como o *hip-hop*, periférico e excludente na sociedade. Dentro dessas duas organizações sociais, a cultura skatista perpassou fortemente até constituir sua própria identidade, caracterizada pela contestação social e pela diversidade.

## 2. A CULTURA DO SKATE

A inserção do skate em nossa sociedade é recente, contudo é uma prática que, no decorrer dos anos, tornou-se uma cultura, inserindo-se em diversos segmentos, como o da arte, produções midiáticas, educação, vestuário, festivais, eventos, projetos sociais, entre outros.

Este capítulo irá discorrer sobre as noções do skate no contexto brasileiro. Para melhor compreensão, ele foi dividido em três partes: a primeira irá abordar o surgimento do skate para a população, posteriormente, a estigmatização sofrida pelos seus atores sociais e, por fim, as pontuações em relação aos movimentos do processo de esportivização que esta prática desenvolveu no decorrer das décadas até chegarmos no debate em relação à sua indicação a modalidade olímpica.

### 2.1 A história da cultura do skate

O skate surgiu para o mundo no final dos anos 50, nos Estados Unidos, quando surfistas californianos, cansados de passar dias esperando por boas ondas, colocaram rodinhas de patins em uma madeira que imitava uma prancha. No início era chamado *sidewalk surfing*<sup>3</sup>, ou seja, surf de calçada, e rapidamente se espalhou por todo o país. Humphreys (1997) afirma que a popularidade da prática naquela época está totalmente relacionada ao contexto em que se insere: em um período de exploração espacial, a ascensão das tecnologias implicava em muitas mudanças e eventos voltados para a população, em uma era que os jovens buscavam o elo entre o radical e o lazer em tempos de repressão, a busca por um esporte moderno que fizesse coerência para o seu cotidiano era uma realidade daquela época, refletindo assim, a sensação de liberdade, radicalismo, usabilidade e diversão que o *sidewalk surfing* proporcionava no meio das cidades.

Em 1963, o *sidewalk surfing*, já praticado por um grande número de adolescentes, tinha criado identidade, com suas próprias manobras e assim ganhou seu nome definitivo: *skateboard*. Para um melhor entendimento, na língua portuguesa, a tradução de *skateboard* é skate, que em inglês significa patins. Em 1973, o skate obteve sua primeira grande evolução: o engenheiro químico e surfista Frank Nasworthy descobriu uma composição chamada poliuretano, material que deu origem às verdadeiras rodas de skate.

---

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://patents.google.com/patent/US7172205B1/en>>. Acesso em: Outubro, 2018.

Essa nova tecnologia acarretou uma reviravolta na história dessa atividade, pois com o poliuretano os skates passaram a ser mais velozes e aderentes ao asfalto, conquistando rapidamente um maior número de adeptos. O que possibilitou o aparecimento de inúmeras manobras. O resultado foi à criação de pistas, campeonatos, marcas, fábricas e lojas especializadas. (BRANDÃO, 2006. p. 32)

Essa invenção deu ao skate um enorme impulso para que ele definitivamente se consolidasse como um esporte popular (NICOLAU, 2010). No dos anos 60, no Brasil, o surgimento do skate também tomou proporções semelhantes. Motivado pelo movimento do surf e influenciado pelos anúncios na Revista *Surfer*, surgiu o *surfinho*, que era feito com rodas de patins pregado em um pedaço de madeira, simulando então, os movimentos do surf no asfalto; foi assim a introdução do skate no contexto brasileiro.

Este início da prática do *skate*, promovido por surfistas e por praticantes de outras atividades corporais, indica que as pessoas encontraram nesta atividade uma forma de lazer que as individualizassem, num sentido proposto por Elias (1994), na sociedade na qual viviam. (HONORATO, 2013)

O cenário sócio-histórico em que o skate surge no Brasil coincidia com a ditadura militar instaurada no país que consistia em um regime autoritário no qual estabelecia censura na imprensa, direitos políticos e perseguição social aos opositores do regime, nesse período inicia-se também, os movimentos de contracultura. Honorato (2013) argumenta que, por tratar-se de um período tenso e conflituoso, o skate emergiu com característica desrotinizadora, isto é, a prática gerava sensações de caráter “radical” associado à vida urbana, proporcionando então, uma transformação sobre a concepção de atividade física e de lazer, reconfigurando e canalizando sentimentos que os praticantes vivenciavam na época da ditadura.

Na contemporaneidade os homens criam e recriam novas práticas sociais, como a atividade *skate* — que está associada ao lúdico, ao prazer, ao devaneio, ao risco, à aventura e, por vezes, à contracultura — para tentar preencher alguns espaços vazios e proporcionar intensas emoções prazerosas num determinado momento histórico (HONORATO, 2013).

O apresentou uma nova forma de diversão que até então não havia sido explorada, de maneira que as sensações proporcionadas pela sua prática promoveram mudanças nas relações interpessoais entre seus praticantes. Em um contexto em que novas formas de sentir-se incluído e representado eram necessárias, a prática do skate reestruturou e construiu diferentes configurações de práticas sociais que até então não existiam.

A partir da aglutinação desses elementos que é possível visualizar uma distinção entre os grupos sociais pertencentes à cultura do skate. Inicialmente com cunho de diversão e distração, sua prática acarretava em emoções como a adrenalina e o prazer. Essas sensações causavam uma união entre seus atores sociais, gerando um sentimento de comunidade, seja ela como forma de lazer ou prática radical. Honorato (2013, p.102) pontua sobre esse processo: “É o desencadeamento de uma compulsão social, ou seja, ocorreu participação voluntária sem constrangimento; a escolha da atividade foi tomada em função dos praticantes após estímulos sociais”. O autor apresenta relatos do envolvimento entre os skatistas na época que tinham como objetivo de aprimorar não apenas no esporte, mas também de melhorar seu local de prática, adicionando obstáculos com a intenção de aumentar a tensão e adrenalina que o skate proporciona. Sendo assim, além do sentimento de união entre os praticantes a partir da sensação libertadora que o skate produz, os grupos sociais também possuíam uma noção de comunidade em relação ao apoio à causa skatista.

Em 1977, surge a primeira revista de skate de distribuição nacional, a *Esquete* da editora Abril. As revistas na época eram as maiores propagadoras de referência aos jovens, apesar de não conseguirem se consolidar no mercado. Ela foi o pontapé inicial para a produção de significados, sentidos e referências para seus praticantes.

Uma das principais matérias da publicação chamava-se “124 manobras do skate”, uma tentativa de catalogar e explicar as manobras existentes até o momento. O skate em si já era uma novidade para a época, explicar as manobras existentes para quem quisesse iniciar-se nesta atividade era uma questão de divulgar o esporte, procurando na didática dos movimentos uma forma de conquistar novos adeptos. Segundo a revista, até o ano de 1977 haviam sido inventadas 130 manobras, sendo que ela iria ensinar a quase totalidade dos truques existentes, ou seja, 124. (BRANDÃO, 2008, p. 84)



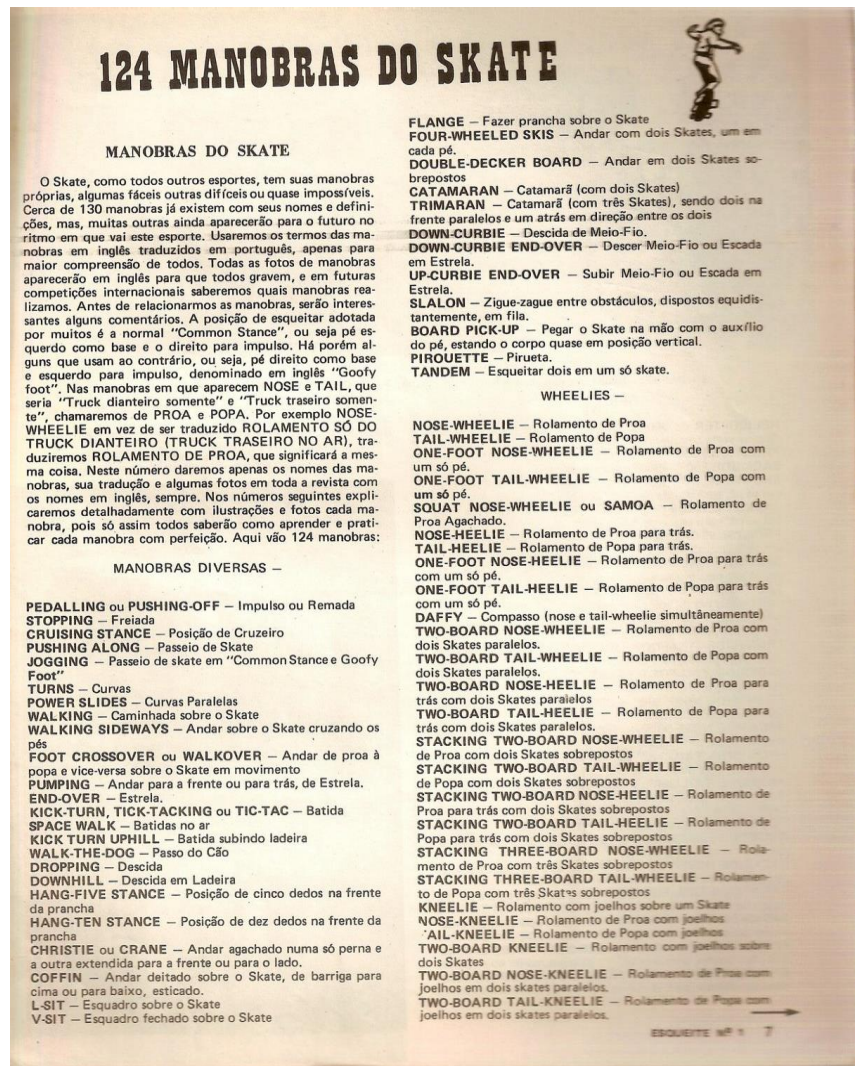


Figura 1 – Tipos de Manobras.

Outro fator de extrema importância para análise era que a revista também incluía diversas dicas, entre elas, sugestões de espaços na cidade do Rio de Janeiro ideais para sua prática, como monumentos, estacionamentos ou quaisquer espaços que fossem considerados apropriados para praticar suas 124 manobras, já que, por sua vez, na época, ainda não era comum existirem pistas. Este posicionamento referente a explorar os espaços urbanos em busca do melhor chão para sua prática implicou em uma prática que é utilizada até hoje. Encontrar o melhor lugar, o melhor cimento, o melhor obstáculo e repassar para seus amigos praticantes se tornou parte da essência da cultura do skate. Além disso, as revistas da época foram de extrema importância como meio de comunicação para a disseminação da temática neste período.

Esse interesse pelo urbano e o radical despertou um olhar diferenciado em

seus praticantes em relação à arquitetura e os espaços. O transitar do skate pela cidade passou a ser, também, uma apreciação arquitetônica com a valorização dos espaços. Ocasionalmente assim um hábito de busca por lugares para exercer sua prática, assim como, desenvolvimento de um olhar minucioso e criativo no qual cria obstáculos a partir de elementos presentes na cidade, tornando-se parte de sua natureza, mesclando aspectos que até então não haviam sido percebidos. Conforme Honorato (2013), “os skatistas criam, inventam e reinventam o espaço urbano a partir dos valores adquiridos em suas experiências, consideradas, muitas vezes, contrárias ao ordenamento da vida cidadina”. Essa afirmação também é visível a partir da fala de Polin Moreira, personagem presente no documentário “Só Vai”, no qual descreve o skatista como inventivo e criativo ao abordar a temática sobre a experimentação da prática nos espaços urbanos.

O crescimento da prática do skate em espaços urbanos no Brasil foi abordado no documentário “Rua Maria Angélica”, exibido pelo canal *Sportv* da Rede Globo em 2005, uma das maiores referências do surgimento *street*, o skate de rua sem pistas. No Brasil, a Rua Maria Angélica, no Rio de Janeiro, é uma ladeira que na época os skatistas descobriram o seu valor para fazer uso da radicalidade do skate.

Nesta rua os jovens deslizavam do ponto mais alto até a esquina com a transversal J. Carlos, onde paravam e esperavam carros subirem para que, agarrados em seus pára-choques, fizessem o caminho inverso ao declive (BRANDÃO, 2006, p.93).

Neste momento, o skate deu um novo significado para seus praticantes: a utilização dos espaços urbanos despertou um novo interesse em relação à cidade, movimentando uma cena até então inexistente, o seu uso chegou a ser proibido em 1988 pelo prefeito da cidade de São Paulo, Jânio Quadros, episódio acontecido quando o skate já havia tomado proporções muito maiores que apenas a ladeira da Maria Angélica. Jânio, insatisfeito com as “aventuras” dos skatistas ao utilizar o parque Ibirapuera, local onde era comumente praticado, assim como outros esportes, proibiu o uso do skate naquele local, e posteriormente, a proibição se deu para a cidade inteira. Esse ocorrido gerou uma comoção geral entre os skatistas e foi organizado uma manifestação<sup>4</sup> contra a sua proibição em que seguia do centro da cidade até o parque.

---

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4RIYE54IVtQ>>. Acesso em: Outubro, 2018.

Documentado em outra revista do segmento, a *Tribo Skate* (v. 09, n, 50, 1999, p. 37-40), é possível visualizar o início do processo de esportivização do skate no Brasil no ano de 1975, com o primeiro grande campeonato na Quinta de Boa Vista no Rio de Janeiro.

Com a organização de uma competição, foi preciso classificar os competidores, o que levou a uma diferenciação entre a natureza da prática do skate até então observada. A diferenciação ocorreu entre os praticantes, dos quais alguns passaram a ser competidores e, entre os próprios competidores, passou a existir níveis de classificação de suas manobras (complexas, refinadas e com estilos) como um elemento diferenciador. (HONORATO, 2013, p.99)

Rapidamente a movimentação gerada pelo skate foi tomando maiores proporções. Em 1976, foi inaugurada a primeira pista de skate da América Latina<sup>5</sup>, na praça Ricardo Xavier da Silveira, em Nova Iguaçu. A construção dessa pista acarretou um maior número de praticantes e, conseqüentemente, de eventos, mais precisamente campeonatos, que instigaram o processo de esportivização do skate, tomando formas mais institucionais, adicionando categorias (sênior e júnior), estilos, regras e regulamentos. Os campeonatos foram tornando-se parte da cultura do skate unindo entusiastas, artistas, amigos, parceiros e, principalmente, patrocinadores.

O exemplo do campeonato demonstra outras dimensões a serem consideradas num objeto de estudo, como por exemplo, propagação da atividade, maior sociabilidade entre os participantes, nova maneira de sentir prazer tanto para os praticantes como para os espectadores e novos comportamentos sociais identificados numa prática em esportivização. (HONORATO, 2004, p. 3)

As marcas patrocinadoras das competições foram muito importantes na época para dar esperança aos seus praticantes, já que por sua vez, os campeonatos já utilizavam categorias de amador e profissional, ou seja, o skatista de caráter profissional possuía sua vida envolta ao skate. Por possuir poucas pistas disponíveis e uma ascensão de praticantes, o profissional tinha que dar o seu melhor, ser regrado e praticar o máximo de tempo possível. Ou seja, os skatistas de caráter profissional necessitavam que as marcas patrocinadoras estivessem presentes para o seu sustento como esportista, por isso que, após o ápice do skate, muitos praticantes de categoria profissional tiveram que desistir de suas carreiras em decorrência da economia da época, que afetou diretamente seus

---

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://extra.globo.com/noticias/rio/apos-seis-meses-de-reforma-primeira-pista-de-skate-da-america-latina-sera-reinaugurada-neste-sabado-16902135.html>>. Acesso em: Agosto, 2018.

patrocinadores.

Apesar disso, as empresas envoltas no universo do skate aproximaram-se das competições, tornando-se grandes referências em aspectos de inclusão e de pertencimento daquele nicho, que não possuía representatividade perante a sociedade em geral. O skate também firmou sua identidade contra-hegemônica relacionada a aspectos de vestimenta e de atitudes contraculturais que formaram sua essência, estando fortemente ligado a manifestações e expressões culturais do *rock*, *punk* e *rap*, tornando-se então um mercado para seu público em desenvolvimento.

Em função de articulações entre o skate e os movimentos contraculturais – exercidos muitas vezes pela adoção de um vestuário mais “agressivo”, como a moda punk – e da apropriação que os skatistas passaram a exercer nos espaços urbanos em busca de mais “liberdade de movimento”, constituiu-se um imaginário social que tendeu a associar os skatistas à marginalidade. (BRANDÃO, 2010. p. 66).

Após o skate tomar proporções de escala nacional, o movimento cresceu exponencialmente, assim como seus campeonatos e sua disseminação midiática. Um exemplo disso é o surgimento do programa “Vibração”<sup>6</sup> veiculado no canal *MTV*, com a direção do skatista Cesinha Chaves um dos percussores do skate no país que abordava a temática na mídia impressa e televisiva; além disso, a fabricação do primeiro tênis de skate no Brasil, o *Mad Rats*<sup>7</sup> pelos skatistas Marcio Tanabe e Duarte Yura. Esses fatos mostram o desenvolvimento que o skate perpassou na época, introduzindo uma perspectiva para além da sua prática nas ruas ou pistas, promovendo não apenas um mercado, mas uma cultura.

A partir desta movimentação, na metade da década de 80, atletas brasileiros já conquistavam solos estrangeiros, participando de campeonatos e eventos fora do país. Isso instiga então a fundação em 1986<sup>8</sup> da Associação Brasileira do Skate (ABS), estimulando ainda mais o mercado e as tecnologias que acompanhavam a ascensão do skate em escala internacional. Posteriormente, na década de 90, ocorre um declínio no mercado decorrente da situação econômica que afetou a indústria americana, impactando diretamente a economia global. No Brasil, uma inflação instaurada e descontrolada fez com que diversas empresas e

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/cesinha-chaves-o-1o-videomaker-de-skate-do-brasil>>. Acesso em: Novembro, 2018.

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://www.madrats.com.br/historia/>>. Acesso em Outubro, 2018.

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://umti.com.br:8040/paginas/historia-do-skate-no-brasil>>. Acesso em: Agosto, 2018.

microempresas do segmento colocassem um fim em seus empreendimentos. Essa consequência econômica gerou o Plano Collor, que bloqueou as contas bancárias de empresários e profissionais da área, provocando uma queda econômica no esporte<sup>9</sup>, mas também movimentando alternativas para dar continuidade. Segundo Honorato (2004, p. 10), uma delas, por exemplo, foi a fundação da ABESK (Associação Brasileira dos Empresários do Skate), impulsionando empresas e revistas a divulgar e propagar a cultura do skate no Brasil.

## **2.2 A estigmatização dos grupos sociais ligados à cultura do skate**

O skate, por ter sido introduzido no meio de movimentos contraculturais e contra-hegemônicos, possui essência com caráter opositivo aos padrões impostos perante a sociedade. Influenciado diretamente pelo *punk* provindo da Inglaterra, no qual se contestava a ordem social vigente e seus valores centrais, a filosofia, permeia na cultura do skatista principalmente por seus praticantes identificarem-se com as atitudes rebeldes que o movimento transmitia para a população. Sendo assim, o *punk*, por tratar-se de um movimento de caráter anticapitalista e opositor aos princípios normativos, era definido perante a sociedade como uma cultura marginalizada. Essa rotulação também chega na cultura do skate, já que por sua vez, na época de seu surgimento, possuíam ideologias semelhantes, refletindo, assim, nas atitudes dos seus praticantes, e em sua cultura e representação.

Essa estigmatização presente na cultura do skate é ampliada principalmente quando seus sujeitos iniciam a exploração no meio urbano, percorrendo pelas ruas em busca de lugares inusitados para treinarem e criarem novas manobras. Por tratar-se de um esporte radical, a adrenalina é o fator fundamental que motiva os seus praticantes; portanto, quanto mais inusitado o lugar for, e se ele possuir as condições básicas para o desenvolvimento da manobra, mais motivado o skatista estará em completá-la. Também para compor esta estigmatização, a representação visual que o skatista geralmente causa para a sociedade o caracteriza como “indisciplinado”. Conforme Brandão (2006, p. 17), em uma análise imagética a partir da estética de praticantes do skate através de três principais revistas - 100% Skate, SKT e Tribo Skate, argumenta:

[...] essas mídias retratam os skatistas em ação nas ruas, andando sobre bancos, saltando escadas, deslizando por corrimãos. Embora exista uma

<sup>9</sup> Disponível em: <<http://federacaoskatepr.com.br/historia-do-skate-no-brasil/>>. Acesso em: Outubro, 2018.

grande quantidade de pistas de skate, construídas por órgãos públicos ou empresas particulares, a maioria dos skatistas pratica skate no espaço urbano das ruas. [...] em muitas imagens é possível detectar traços de uma cultura que se quer “rebelde”, ou seja, skatistas vestidos com roupas bastante diferentes dos esportistas tradicionais, nada de uniformes de equipe, mas sim calças jeans desbotadas e surradas, cintos com rebites, braceletes, cabelos compridos, raspados ou desgrenhados, símbolos que remetem à contracultura, ao movimento punk, a formas de contestação.

Esse apontamento só reafirma a representação visual que o próprio skatista apresenta para a população, retratando uma espécie de atitude de indiferença perante as concepções mais tradicionais. A representação estética do skatista e sua prática nos centros urbanos são mal vistas perante a sociedade em geral; por possuírem um estilo fora dos padrões normativos, são taxados por muitas vezes como marginais e vagabundos.

Um grande exemplo desta estigmatização foi Jânio Quadros proibiu o uso do skate na cidade de São Paulo. Brandão (2008, p. 20) afirma que esse tipo de reação e justificativa de Jânio e os apoiadores da proibição do skate, se deu através da ideia de que: “andar de skate em vias públicas era e ainda é algo transgressor para a vida organizada da cidade”, reafirmando a representação e identidade de “jovem infrator” que era imposta aos skatistas. Em uma carta retirada da revista *Skatin* de 1990, é possível visualizar o preconceito gerado apenas pelo fato de fazer o uso do skate.

[...] Ao andarmos de street as pessoas nos discriminam, nos tratam como vadios e até já nos chamaram de trombadinhas. Já cansei de ver amigos meus apanhando da polícia nas portas das lojas. É sempre o mesmo sermão: “Isto é coisa para vagabundo que não tem o que fazer”, “Meu filho, Deus me livre que eu o veja nessa coisa...” Ao contrário do que eles pensam, skate é um esporte sadio e muitos amigos meus, que trabalham para sustentar a família, também praticam. (SKATIN, n.10, 1990, p.12)

A repressão sobre o skatista na época era extremamente evidente, mas não foge à discriminação sofrida na atualidade. As proibições não pararam os skatistas naquela época e muito menos agora: o espírito de contestação, rebeldia e irreverência permanece em sua matriz cultural.

### **2.3 De um passado contracultural a um presente olímpico**

Apesar de sua recente inserção em relação a outras modalidades esportivas, o skate passou por um processo de esportivização relativamente rápido, que vai de seu surgimento como prática de lazer no final da década de 60 à sua indicação

como modalidade olímpica em 2020<sup>10</sup>. O seu crescimento pode vir a ser justificado através da linha tênue entre esporte radical e prática de lazer, proporcionando sensações libertadoras e necessárias dentro do contexto em que se inseriu, transformando e gerando grupos sociais que até então eram inexistentes. Segundo Hall (2016), a demarcação da diferença é fundamental para a produção de sentido. Se isolarmos o skate como esporte, podemos dizer que possui uma certa diferenciação entre os outros esportes tradicionais, tornando-se uma opção viável para os jovens de sua época, oferecendo então experiência diferenciada dos demais. Como afirma Brandão (2006, p. 79)

O esporte, para além da esfera propriamente política, ajudou a moldar uma cultura que se expressa pelo espetáculo, pela performance, pelo corpo. A prática do skate, se comparada a essas noções, apresentou-se como um dado a mais nessa coleção de novos comportamentos, mas também, por outro lado, ela intensificou essas experiências.

A popularização do skate tomou uma proporção tão intensa no contexto brasileiro, que apesar das controvérsias ocorridas na cidade de São Paulo na gestão de Jânio Quadros no qual foi proibido o uso do skate, na data de 3 de Agosto, conforme lei proposta<sup>11</sup> pelo Deputado Estadual Alberto Hiar, foi instituído o Dia do Skate. A pesquisa realizada pela Datafolha<sup>12</sup> no ano de 2015 confirma sua ascensão no país, apontando um crescimento no número de skatistas no Brasil, chegando a mais de 8,5 milhões. Além do crescimento de seus praticantes, a possibilidade de alcance que a cultura do skate proporciona é extremamente ampla, abrangendo eixos da arte, arquitetura, educação e de inclusão social.

A indicação em 2016<sup>13</sup> para a participação do skate nas Olimpíadas de 2020 é o reflexo de sua rápida expansão em escala mundial. Com o objetivo de reformular a estrutura do evento para um aspecto mais jovial, flexível e inovador, o processo realizado em dezembro de 2014 pelo presidente da Confederação Olímpica Internacional (COI), Thomas Bach, se consolida através da inclusão de cinco esportes, como: beisebol, karatê, skate, escalada e surf. E em 2016, na 126ª sessão

---

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/olimpiadas/noticia/2016/08/jogos-de-toquio-2020-terao-escalada-surfe-skate-carate-e-beisebolsoftbol.html>>. Acesso em: Setembro, 2018.

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://leismunicipais.com.br/a/sp/s/sao-paulo/lei-ordinaria/1995/1181/11812/lei-ordinaria-n-11812-1995-institui-do-municipio-o-dia-do-skate>>. Acesso em: Novembro, 2018.

<sup>12</sup> Disponível em: <<http://triboskate.ativo.com/noticias/datafolha-atualiza-para-85-milhoes-o-numero-de-skatistas-no-brasil>>. Acesso em: Outubro, 2018.

<sup>13</sup> Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/olimpiadas/noticia/2016/08/jogos-de-toquio-2020-terao-escalada-surfe-skate-carate-e-beisebolsoftbol.html>>. Acesso em: Setembro, 2018.

da COI<sup>14</sup>, realizada na cidade do Rio de Janeiro, com votação unânime é aprovada a indicação desses novos esportes para compor os jogos de 2020.

Apesar disso, existem discussões entre praticantes que são a favor de sua nomeação e os que são contra. De modo geral, os argumentos entre os que são a favor da indicação do skate como modalidade olímpica fundamentam-se da seguinte maneira: o skate ser consolidado e reconhecido como um esporte para que, em um futuro próximo, sofra menos preconceito devido à sua estigmatização. Como argumenta o skatista Rony Gomes através da revista Cemporcento SKATE, “seremos mais respeitados e teremos uma visibilidade muito maior, com isso mais pessoas irão andar de skate e conseqüentemente mais gente investindo em nosso mercado, mais patrocinadores, mais *skateparks*”<sup>15</sup>. Em 2012, quando este assunto já era explorado, o renomado skatista Tony Hawk afirmou que “os Jogos Olímpicos precisam mais do skate do que o skate precisa dos Jogos Olímpicos” (VIEGAS 2012, p. 57). Os skatistas contrários à indicação da modalidade afirmam que as Olimpíadas estão defasadas e que os jovens não se interessam mais por este evento, sendo assim, sentem-se usados ao serem indicados a um evento que vai contra toda sua essência contra-hegemônica<sup>16</sup>.

Também existem as questões em relação à banca de jurados e a regulação do COI, sobre a organização e exigência da competição, podendo então, além de ferir a essência skatista, descaracterizar o evento por si só. As burocracias exigidas pelo COI não condizem com a realidade das estruturas regulamentadoras do skate. Uma de suas principais exigências são entidades regulamentadoras do esporte nos diferentes continentes. Esse tipo de imposição é inviável, conforme Edson Scander, ex vice-presidente da Confederação Brasileira do Skate:

O skate, pelo seu histórico e metodologia de se organizar, dependendo mais da iniciativa privada, tem menos entidades regulamentadoras (associações, federações, confederações) do que os esportes tradicionais [...] não existe uma federação ou confederação européia, asiática ou africana, ou ainda, das Américas. Portanto, se as entidades de skate não se unirem e fundarem sua federação continental, não será possível cumprir esta regra do COI (VIEGAS, 2012, p. 57).

Contudo, em 2012, época em que foi sondada novamente a sua indicação para modalidade olímpica, foi criada a primeira entidade internacional do skate

---

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://www.olympic.org/news/ioc-approves-five-new-sports-for-olympic-games-tokyo-2020>>. Acesso em: Novembro, 2018.

<sup>15</sup> Disponível em: <[https://issuu.com/editorazy/docs/cemporcentoskate\\_175-44](https://issuu.com/editorazy/docs/cemporcentoskate_175-44)>. Acesso em: Outubro, 2018.

<sup>16</sup> <<http://cemporcentoskate.uol.com.br/fiksperto/a-questo-olmpica>>. Acesso em: Outubro, 2018.



(*International Skateboarding Federation*), agregando 32 países com o intuito de preservar a essência do skate.

A institucionalização do método de classificação do skate para as Olimpíadas de 2020 se dará através da Entidade internacional *World Skate* que abarca a regularização de esportes sobre patins ou rodas, como Hóquei, Patinagem Artística, Patinagem de Velocidade, *Roller Derby*, *Roller Freestyle*, *Downhill*, *Inline Alpino* e *Inlie Freestyle*.

Com quatro modalidades distintas dispendo de vinte vagas para cada, totalizando em oitenta atletas, a *World Skate* será a responsável por organizar todos os critérios de classificação que serão distribuído da seguinte maneira<sup>17</sup>: *street* masculino (20), *street* feminino (20), *park* masculino (20) e *park* feminino (20). A definição dessas vagas acontecerão de duas formas: campeonato mundial e ranking olímpico mundial<sup>18</sup>.

O Campeonato Mundial irá ocorrer em 2019 e em 2020 e a classificação final desta disputa garante vaga direta para os três melhores colocados de seus eventos, sobrando então, dezessete nomes a serem confirmados, que serão classificados através de pontuação no ranking<sup>19</sup>.

---

<sup>17</sup> Disponível em: <<http://www.worldskate.org/olympic-qualifying-system/tokyo-2020.html>>. Acesso em: Outubro, 2018.

<sup>18</sup> Disponível em: <<http://www.worldskate.org/images/QUALIFICATION-SYSTEM.pdf>>. Acesso em: Outubro, 2018.

<sup>19</sup> Disponível em: <<https://triboskate.ativo.com/noticias/skate-olimpiadas-2020-datas-classificacao/>>. Acesso em: Outubro, 2018.



Figura 2 - Infográfico do Campeonato Mundial.

O método de avaliação através da modalidade do Ranking Mundial irá ocorrer através do acúmulo de pontos em campeonatos nacionais, continentais e mundiais, e também por eventos homologados pela *World Skate*, como o *Pro Tour* e *5 Star*. Três regras foram estabelecidas pela *World Skate* como: no mínimo uma vaga para cada continente será garantida; cota máxima de três nomes por país em cada evento olímpico; uma vaga para o país sede, o Japão. Segundo a regulamentação oficial do *World Skate*<sup>20</sup>, após esses eventos, o restante dos dezessete atletas serão divulgados no dia 1º de julho de 2020.

<sup>20</sup> Disponível em: <<http://www.worldskate.org/images/QUALIFICATION-SYSTEM.pdf>>. Acesso em: Outubro, 2018.



Figura 3 - Infográfico Ranking.

Sendo assim, é possível visualizar o longo caminho que as instituições olímpicas percorreram desde sua primeira aproximação sobre a possível indicação do skate no ano de 1999 até firmarem um acordo em 2016. Apesar da resistência, que provém da essência skatista, a inclusão nas Olimpíadas de 2020 está movimentando órgãos esportivos ao redor do mundo com o objetivo de incluir os milhares de praticantes que não possuem uma cidade com os requisitos mínimos para fazer o uso da prática deste esporte, articulando com representações verdadeiras e institucionalizadas para que não retirem a essência skatista.

### **3. METODOLOGIA**

Neste capítulo, iremos apresentar as abordagens metodológicas a partir das quais este trabalho se desenvolve, subdividindo-se em: análise cultural e documentário.

No primeiro item, apresentaremos a análise cultural como método amparado nos Estudos Culturais e no materialismo cultural, que tem como objetivo compreender criticamente significados entrelaçados na teia cultural, neste caso, especificamente, os significados envoltos na cultura do skate. Para investigar elementos presentes na formação social da cultura do skatista, utilizaremos como aporte teórico Raymond Williams (2003), que destaca a análise cultural como um instrumento de investigação dos fatos sociais e da matriz cultural que constituem uma determinada cultura.

No segundo item, explanar a trajetória do gênero documentário, introduzindo seus elementos e princípios do movimento. E posteriormente, os aspectos teóricos que utilizamos para a construção do documentário, recorrendo ao autor Bill Nichols (2005) para a construção de todas as etapas do produto fílmico.

#### **3.1 Análise cultural**

As formações sociais possuem por sua essência uma dinamicidade em que englobam elementos orgânicos, próprios de sua época; como aponta Williams (1979), elas são intensas, não fixas, e, conseqüentemente, estão sempre em estado de alteração. Tendo como base teórica os Estudos Culturais e como aporte metodológico a análise cultural associada à produção de um documentário para fundamentar este presente trabalho, é necessário refletirmos e analisarmos sob o ponto de vista cultural os aspectos do modo de vida de uma sociedade em um determinado contexto, tendo como foco as relações e elementos que a constituem.

Segundo Williams (2003), ao desmembrar a análise cultural de uma determinada organização social, teremos como decorrência a visualização de um posicionamento político e econômico que articula-se a partir das características de produção e consumo cultural, resultando, então, na concepção da “vida real expressa pelo conjunto da organização” (Williams, 2003, p.58) de uma sociedade. Para construir essa lógica, Williams (2003) estabeleceu três níveis de cultura: o primeiro é a cultura vivida em um determinado local e tempo, encontrando-se acessível para aqueles que vivem naquele contexto; o segundo é a cultura

documental, que consistem em um conjunto de obras intelectuais que permeia eixos da arte até o cotidiano, registrando a experiência e as ideias humanas em um determinado período; já o terceiro aborda a cultura da tradição seletiva, isto é, ela é a aglutinação da cultura vivida no agora com a cultura de tempos passados que gradativamente se constituem como uma tradição, como o próprio autor afirma: “teoricamente, um período se documenta; na prática, esse documento é absorvido em uma tradição seletiva, e ambos são diferentes da cultura vivida” (Williams, 2003, p. 59).

Williams (2003) categoriza esses eixos como facilitadores pragmáticos para a compreensão dos padrões envolvidos na formação de uma sociedade. O autor sugere que, para a teoria da cultura possuir maior semelhança à realidade, obtendo maior significado e coerência, é necessário que ela inclua as três competências citadas. Desta forma, a análise cultural deve ser considerada como uma totalidade dessas três esferas, preocupando-se e evidenciando sua complexidade a partir da “natureza da organização que é o complexo dessas relações” (WILLIAMS, 2011, p.63). Contudo, enfatizando a aglutinação desses elementos que compõem um sistema orgânico de relações, ou seja, a cultura de um povo, o autor salienta que esses princípios devem ser estudados e levados em consideração com suas peculiaridades, uma vez que suas organizações são produzidas e consumidas de formas distintas, destacando que “o elemento mais central e prático na análise da cultura é a exploração e especificação das formações culturais mais distintas” (WILLIAMS, 2011, p.206).

Portanto, segundo Hall (1997), compreender a cultura de um povo é identificar um conjunto de práticas que geram uma produção de significados. Essa concepção de simbolismos organiza e regula as convenções sociais de uma sociedade, produzindo então uma sensação de representação para o qual damos sentido a partir da distinção, entre o que pertence e compactua com os valores daqueles atores sociais e o que não pertence, excluindo o não pertencente daquele determinado círculo.

A partir desse desenvolvimento, é possível visualizar a dinamicidade e abrangência que a representação de uma determinada cultura pode abarcar. Neste caso, iremos investigar os elementos que a cultura skatista carrega perante a sociedade, e também, as noções que a mesma abarca em si mesma. Na qual torna-se facilmente distinguido entre os demais, principalmente visualmente, justamente

pela quantidade de carga simbólica que o agente social carrega.

O conjunto de representações, ideologias, prestígios e estigmas, possivelmente identificado nas narrativas dos agentes constituintes do universo skatista, desenvolve uma identidade cultural na relação com o outro na vida em sociedade. Em sociedade, a identidade skatista não ficaria estanque dos acontecimentos locais, regionais, nacionais e transnacionais, que interferem em sua constituição e, logo, em seu processo sócio histórico com gênese na década de 40 nos EUA e de 60 no Brasil. (HONORATO, 2008, p. 2)

Conforme já discutido neste trabalho, a carga identitária visual evidenciada pelo universo do skate provém de um contexto sociocultural opositor aos sistemas normativos, fugindo dos padrões impostos pela sociedade. Sua representação é vista como conduta desviante perante aqueles que não pertencem aquela cultura. O skatista, carregado de signos que incitam visualmente sua radicalidade e “modo diferenciado” de comportamento, por muitas vezes geram para a sociedade o estigma de marginal. Essa categorização provém de sua história na sociedade devido aos conflitos e acontecimentos no decorrer de seu surgimento, principalmente o uso dos espaços, e também, referente ao seu modo de vestir que possui elementos considerados de carga desviante aos padrões da sociedade.

Sendo assim, é possível vislumbrar o seu consumo cultural derivado de um nicho específico que permite agrupar todos os que possuem perspectivas semelhantes neste universo, sejam eles as emoções, o consumo midiático, seus grupos sociais individuais em campos específicos, suas disputas e toda e qualquer prática, atitude ou posicionamento que colabore com toda essa organização de identidade e representação que o skatista possui perante a sociedade.

Desta forma, o consumo de uma prática cultural colabora também com a organização da identidade, e a identidade organiza os significados da produção dos bens simbólicos e materiais de pertencimento a um grupo de indivíduos, tornando cada vez mais o ser individualizado socialmente em relação à cultura de outros grupos e indivíduos. (HONORATO, 2008, p. 02)

Evidenciando o pensamento de Hall (2016) em relação a pessoas que partilham a mesma cultura: “elas também devem compartilhar uma maneira semelhante de interpretar os signos de uma linguagem, pois só assim os sentidos serão efetivamente intercambiados entre os sujeitos”.

Essa representação consistente do skatista também provém de seu contexto econômico, como citado no histórico do skate. As marcas patrocinadoras viraram símbolo para a cultura skatista, fomentando e propagando o seu movimento. O mercado no Brasil é um fator de extrema importância para a construção e

disseminação do estilo skatista, com inúmeras marcas e lojas especializadas. É responsável pela movimentação de um bilhão de reais por ano em roupas ou acessórios<sup>21</sup>. Esse crescimento é global a marca Vans é um exemplo disto: criada em 1966 na Califórnia, sempre focada e pensada no skate, hoje possui diversas parcerias no âmbito criativo, como por exemplo o renomado estilista parisiense Karl Lagerfeld, diretor criativo da marca Chanel. Também fundou a House of Vans, espaço criativo que engloba a diversidade cultural do skate, unindo música, arte e skate, tornando-se referência mundial em seu setor e expandindo para outros países. Sua influência e comprometimento com a cultura skatista em escala mundial também chegou no Brasil no ano de 2018. Através de um convênio com o Governo do Estado de São Paulo, inaugurou a Vans Skatepark<sup>22</sup>, uma nova pista de skate pública e gratuita para a cidade de São Paulo, sediando em sua estreia a primeira etapa qualificatória global do campeonato Vans Park Series que em 2018 irá ocorrer respectivamente no Canadá, nos Estados Unidos, na Suécia e na China.

A partir dessas estruturas organizacionais, podemos visualizar um complexo de relações que se constituem no interior do modo de vida de uma sociedade, no caso, a do skate. Williams (2011) argumenta que, além dessa composição, existem intenções sociais no interior de uma formação, definindo, então, que os princípios das organizações sociais estão diretamente ligados a elas.

Embora seja verdade que qualquer sociedade é um todo complexo de tais práticas, também é verdade que toda sociedade tem uma organização e uma estrutura específicas, e que os princípios dessa organização e dessa estrutura podem ser vistos como diretamente relacionados a certas intenções sociais, pelas quais definimos a sociedade, intenções que, em toda a nossa experiência, têm sido regidas por uma classe particular (Williams, 2011, p. 50).

Além de considerar as intenções sociais de uma determinada organização, Williams (1979) considera fundamental o conceito de estrutura do sentimento para a efetivação de uma análise cultural. Tal conceito possibilita identificar como se moldam as manifestações na ordem social existente, buscando compreender como se articulam suas mudanças, resgatando aspectos através de seus antecedentes, como elementos presentes em sua ordem inicial de práticas, ideologias, manifestações. Apresentando esse tipo de estrutura como norteadora para

<sup>21</sup> Disponível em: <<https://pme.estadao.com.br/noticias/noticias,skate-movimenta-r-1-bilhao-em-vendas-no-pais-e-ha-oportunidades-para-pequenos-empresarios,4291,0.htm>>. Acesso em: Setembro, 2018.

<sup>22</sup> Disponível em: <<http://cemporcentoskate.uol.com.br/fiksperto/inauguracao-oficial-da-vans-skatepark-em-sp>>. Acesso em: Outubro, 2018.

compreensão das expressões sociais de uma determinada cultura, expondo a ideia de que a estrutura do sentimento é, portanto, social, material e histórica.

Segundo Williams (1979), um processo cultural é assumido como um sistema cultural em que abarca atributos dominantes. O autor ressalta que a influência das características dominantes em uma determinada cultura é um fator de extrema importância para a sua transição na contemporaneidade. De tal modo, as organizações sociais conservam certos aspectos de sua teia cultural, reinterpretam, diluem e projetam a partir de seu complexo de práticas e de suas experiências vividas. Sendo assim, Raymond Williams (1979) categoriza a estrutura do sentimento em três eixos: dominante, residual e emergente. A noção de residual compreende pelo próprio significado da palavra. Ou seja, são características, aspectos, valores e significados que provêm de uma dimensão do passado de uma determinada configuração cultural, as quais mantêm certos aspectos, chamados residuais, de maneira que conservam condições essenciais para o processo envolto nas transformações socioculturais que se estabelecem ao decorrer do tempo. A ideia de residual demonstra uma noção de decorrido, daquilo que já passou e se encerrou, contudo, o termo refere-se aos fatores que estão ativos em seu processo cultural, não sendo categorizado como algo ultrapassado, mas sim como características que efetivam e ratificam os valores que expressam e substancialmente sua cultura e formação social.

Assim, certas experiências, significados e valores que não se podem expressar, ou verificar substancialmente, em termos da cultura dominante, ainda são vividos e praticados a base do resíduo – cultural bem como social – de uma instituição ou formação social e cultural anterior. (WILLIAMS, 1979, p. 125).

Na cultura do skate é possível visualizar aspectos residuais em sua configuração, como sua essência de provinda da prática de rua e seus elementos urbanísticos contraculturais de experimentação e diversão.

Os aspectos emergentes são, por sua vez, todos os novos valores, significados e práticas que se formam contrapondo as práticas dominantes no decorrer de sua estrutura sociocultural. A indicação do skate como modalidade olímpica é um grande exemplo sobre a perspectiva emergente, apresentando um modelo repaginado da cultura skatista em que rompe, em partes, a ideia restritiva marginalizada do skate, reconfiguranda para um viés elitizado e esportivo como as Olimpíadas. Porém, os aspectos emergentes não isolam ou anulam a configuração



residual, no qual tem como noção de manutenção a partir de sua composição sociocultural, no caso da cultura skatista, conserva e ressignifica seus valores.

Williams (1979) sugere, assim, explorar o alcance das práticas significativas que uma determinada cultura constitui, observando o complexo cenário e elementos que a mesma abarca. A análise cultural do skate engloba questões de sua representatividade perante a sociedade, o que abrange todo seu contexto social, histórico, político e econômico, refletindo assim em sua cultura como um modo de vida, em sua materialidade constitutiva. Dessa forma, analisar a cultura deve considerar a totalidade social, entendendo que as relações devem ser estudadas na sua dinamicidade, uma vez que sua organização mutável permite que sejam observados os diferentes sentidos produzidos entre as atividades sociais e suas inter-relações. Para Escosteguy (2007), a análise da cultura atua na investigação dos modos pelos quais os processos sociais se transformam em formas culturais pela atividade prática. Desse modo, através do processo analítico, é possível rastrear os padrões que marcam as práticas sociais em um dado contexto e as maneiras como são experimentados e reinventados pelos sujeitos.

### 3.2 Documentário

No meio audiovisual o gênero documentário é o que mais se aproxima da realidade devido de sua noção de representação da mesma. Seu aparecimento na sociedade se deu durante a década 20, com o cineasta Robert Flaherty. Pioneiro na ideia de filme documental, Flaherty explorou a realidade tal como ela é, vivenciando dezesseis meses no Ártico absorvendo a cultura e estilo de vida dos esquimós, tornando-se uma das maiores referências do audiovisual no gênero documental ao produzir o título *Nanook of The North*<sup>23</sup>.

Entretanto, a real identidade do documentário que vemos na contemporaneidade tomou forma na década de 30, em que surge um novo movimento documentarista desenvolvido na Inglaterra pelo escocês John Grierson. A partir desse contexto, o gênero audiovisual toma autonomia e identidade própria, não expondo necessariamente apenas a realidade vivida, mas também soluções para situações sociais da época, configurando-se como filme de caráter social. Grierson foi considerado como símbolo da efervescência de um novo movimento

---

<sup>23</sup> Disponível em: <<https://www.loc.gov/programs/static/national-film-preservation-board/documents/nanook2.pdf>>. Acesso em: Outubro, 2018.

documentarista, expandindo o modo de representar as temáticas fílmicas, apresentando um novo modo de organização e exposição documental que seja capazes de retratar e abordar os conteúdos captados de maneiras distintas, reconhecendo o gênero fílmico como criativo e de cunho social.

Esse movimento gerou alguns princípios visíveis no caráter documentário como o registro *in loco*; o qual consiste na apresentação das evidências factuais do seu contexto original, sendo assim, o documentarista deve captar os acontecimentos do mundo e do cotidiano das pessoas nos seus respectivos lugares de fala. Mesmo que o documentarista não obtenha o ocorrido no momento, a Escola de Grierson legitimou este recurso de maneira que se torne plausível utilizar métodos para reconstituir a ideia do acontecido, fazendo com que exista uma proximidade do mesmo, como por exemplo: voltar ao local originário; utilizar depoimento de pessoas envolvidas e utilizar imagens de arquivos. Também uma grande característica provinda deste movimento é a utilização criativa para a montagem de um filme, para Escola Grierson<sup>24</sup>, a concepção de um documentário está interligada aos eixos educacionais e estéticos, sendo referenciado como “tratamento criativo da sociedade”, gerando então, um movimento voltado para o eixo artístico e poético. Penafria (1999) afirma a ideia de que para a concepção de um documentário é necessário estabelecer uma cadeia criativa tanto imagética quanto sonora, de modo que, além de apresentar o ponto de vista e característica do documentarista, também aborde o filme de maneira atrativa.

A criatividade é crucial para a concepção de um filme, pois é em sua estrutura que será definido todos os aspectos fílmicos em relação à sua retratação através do audiovisual, o qual perpassa por diversos meios e experimentações com o objetivo de apresentar uma ideia ou tema para seu telespectador. A concepção criativa está atribuída na sequência fragmentada de imagens do filme, isto é, independente de sua finalidade, seja a experiência, a pluralidade de sentimentos e as sensações geradas através da subjetividade ou objetivismo; a concepção criativa através de sua experimentação permite moldar, atribuir e construir uma gama de elementos que o filme proporciona e transmite. A dimensão cinematográfica, por ser abrangente, faz com que a criatividade torne-se um ponto crucial para elencar seus elementos, principalmente entre o autor e o telespectador, totalizando em um registro imagético

---

<sup>24</sup> Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/penafria-manuela-filme-documentario-debate.html#foot1049>>. Acesso em: Outubro, 2018.

em um determinado espaço de tempo, revelando e metaforizando parcialmente a natureza de seu objeto, assim, o filme se cria.

Sendo assim, a construção de um audiovisual possui uma liberdade e abrangência de experimentação, subjetivas aos olhos do telespectador, mas visíveis para o cineasta que possui ciência das respectivas etapas que compõe o produto, como: a pré-produção, produção e pós-produção.

O gênero documentário possui essência de retratar a realidade de seu tema, permitindo que o telespectador avalie, absorva e decida se compactua com a ideia apresentada. Esse tipo de filme proporciona novas visões de um mundo comum, explorando realidades a partir de perspectivas distintas dentro de uma temática. Nichols (2005) elenca categorias para os documentários de representação social, segundo ele, existem seis tipos: poético, expositivo, observativo, participativo, reflexivo e performático.

Sendo assim, seguindo a ideia da reprodução *in loco*, para a construção deste trabalho será utilizada a concepção de documentário de representação social com característica expositiva, segundo Nichols (2005), o qual expressa a realidade social do entrevistado de maneira em que o telespectador decida se acredita em sua fala ou não, explorando uma visão de cunho crítico, reflexivo e contestador. Esse tipo de abordagem apresenta para o telespectador uma visão de mundo que existe ou já existiu, transmitindo a realidade social dos seus personagens de acordo com seus discursos.

Para a construção de um documentário que apresenta realidades e visões de um tema, é necessário a pluralidade de vozes e posicionamentos sobre para que o telespectador compreenda a partir de outras opiniões e no final construa sua própria opinião sobre o que foi exposto. Para isto é feito então, uma costura de vozes a partir de um tema em comum, o skate.

a suposta existência de um exercício livre e polifônico das vozes discursivas pode ser contestado pelo argumento de que a simultaneidade de várias vozes, embora independentes, se desenvolve a partir de um mesmo referencial, todas partem de um mesmo conjunto de fatos, previamente eleitos, postos à discussão pública" (RONDELLI,1998:32)

Segundo Comolli (2006), o que desperta o desejo do espectador é o fato de que aqueles que filmam "garantem" que os corpos filmados são "verdadeiros". Para transmitir a noção de realidade, no audiovisual, o próprio ato de filmar já sugere sensação do real, a imersão devido aos planos captados pela câmera e a adição de

*foleys* e trilhas com objetivo de ambiência sonora, fazem parte de uma estruturação que cria uma ideia, simbolismos e significados que transmitem uma percepção de realidade. O gênero documentário por si só apresenta elementos de organicidade nas quais o seu “realismo” é mais visível, de um modo geral, por meio de suas características visuais e de cunho não-manipulado no tratamento de suas imagens na etapa de pós-produção, ou seja, elementos que recusam os aspectos que são apresentados no gênero da ficção. Também outro princípio que ratifica sua organicidade e sensação de realidade é a essência do movimento documentário, que possui uma preocupação entre dois eixos; o primeiro é o documentário ou etnográfico e o segundo, a investigação ou reportagem, apresentando a ideia de "ora fazer ver objetivamente meios, situações e personagens reais, ora mostrar subjetivamente as maneiras de ver dos próprios personagens, a maneira pela qual eles viam sua situação, seu meio, seus problemas" (DELEUZE, 1990, pp. 155-188).

Sendo assim, o gênero documentário geralmente promove a discussão de uma realidade dentro de um espaço-tempo no qual o telespectador confronta ou se distancia a partir da realidade assistida, refletindo sobre o produto fílmico apresentado e sua realidade como espectador. A introdução de novas experiências a partir de visões distintas de uma determinada realidade é a essência de um documentário, fazendo com que haja diálogo entre o tema e os personagens para a visão espectador, permitindo então, uma sensação de reflexão sobre o que foi retratado.

Desta forma, para a concepção de um filme existe um processo que possui três etapas: pré-produção, produção e pós-produção. A pré-produção é a organização sistemática de como ocorrerão as filmagens, os roteiros, as locações, o conceito. A produção é a realização das gravações, e a pós-produção são todos os ajustes que podem ser feitos, além da edição.

Para a criação deste presente trabalho, todo o processo fílmico foi desenvolvido pela pesquisadora. Sendo assim, o roteiro do documentário, que utiliza perspectiva de realidade social, estruturado em uma entrevista de profundidade na qual o pesquisador constantemente interage com o informante, conforme Duarte (2011, p.62):

a entrevista em profundidade é um recurso metodológico que busca, com base em teorias e pressupostos definidos pelo investigador, recolher respostas a partir da experiência subjetiva de uma fonte, selecionada por deter informações que se deseja conhecer.

Por se tratar de um documentário, o roteiro é semiestruturado, pois devido à metodologia das entrevistas em profundidade, torna-se imprevisível o rumo que o relato do entrevistado tomará. Sendo assim, o roteiro guia as questões, mantendo o entrevistado livre para expor sua realidade. “A entrevista semiestruturada em profundidade permite ao mesmo tempo a liberdade de expressão do entrevistado e a manutenção do foco pelo entrevistador” (GIL, 2010, p.137). Sobre essa questão, Puccini (2009) afirma que

[...] a impossibilidade da escrita, na etapa de pré-produção, de um roteiro fechado, detalhado cena a cena, para filmes documentários ocorre ou em função do assunto ou da forma de tratamento escolhida para a abordagem do assunto (PUCCINI, 2009, p.75).

Para a seleção dos entrevistados, foram escolhidas pessoas relacionadas ao universo do skate, como empresários da área, artistas, entusiastas e praticantes. No próximo capítulo, serão descritos os personagens e os aspectos técnicos para a criação e desenvolvimento de todo o processo fílmico.

## 4. O DOCUMENTÁRIO

Um empresário, um *filmmaker*, um artista e um praticante: esses quatro personagens com relações profissionais distintas foram selecionados para responder sobre a sua percepção sobre o skate. Com personagens pertencentes à cultura skatista, buscamos captar no documentário uma pluralidade nas falas a partir da segmentação profissional com o objetivo de apresentar para o espectador a diversidade da carga identitária que a cultura do skate abarca, não necessariamente sendo relacionada exclusivamente a um skatista. Este capítulo irá abordar os elementos que compõem o processo de concepção do produto audiovisual. Apresentaremos os personagens que integram o filme e todos os componentes que foram utilizados pela autora deste trabalho para a produção do documentário.

### 4.1 Os personagens

Este subcapítulo irá apresentar os personagens que fizeram este trabalho tomar forma. A partir de seus relatos, iremos compreender suas visões de mundo em relação ao universo do skate, contando um pouco de suas histórias, seu envolvimento com esta prática e o impacto que este esporte possui em suas vidas e para a sociedade.

As entrevistas foram gravadas na cidade de Santa Maria, Rio Grande do Sul, e uma foi gravada à distância, em Araranguá, Santa Catarina. Em relação às locações, a autora deste trabalho deixou para o entrevistado definir o lugar, tendo apenas como critério que as locações sugeridas pelos personagens fizessem parte de sua essência, universo e representação skatista. Sendo assim, os entrevistados da cidade de Santa Maria escolheram o Centro Desportivo Municipal, mais conhecido como “Farrezão”, local típico para realização da prática do skate no centro da cidade.

O espaço em questão é um antigo e inutilizado estacionamento no qual os skatistas visualizaram a oportunidade de fazer uso pelo fato de possuir um chão liso e afastado da movimentação da cidade, mantendo a ordem do caos cotidiano provindo da cidade, ocasionando em um espaço livre sem perturbações para a prática do esporte. Por ser um espaço apropriado e não planejado, suas condições são precárias, possuindo apenas uma rampa de concreto. Mas para os skatistas,

são aceitáveis, tendo em vista que são pessoas criativas e inventivas, para eles, espaço é questão de perspectiva.



**Figura 4 - Gustavo Severo.**

Fonte: arquivo pessoal de Gustavo Severo.

O nosso primeiro entrevistado é Gustavo Severo, publicitário, 29 anos e fundador da marca Skate Eterno. Envolvido com o universo do skate desde o final dos anos 90, Gustavo apresenta suas perspectivas a partir de dois eixos: a de praticante e a de empreendedor. Ele relata sobre as oportunidades, desafios e superações que o skate proporciona na vida dos skatistas e também na sua. Para Gustavo, a amplitude e magnitude do skate é incomparável, pois o skate é uma forma de expressão que se perpetuou e resistiu no decorrer dos anos independente de seu contexto sociocultural. O local da gravação foi escolhido pelo próprio entrevistado, no típico lugar da prática desse esporte na cidade de Santa Maria, o “Farrezão”.



**Figura 5 - Guilherme Rocha.**

Fonte: arquivo pessoal de Guilherme Rocha.

O segundo entrevistado se chama Guilherme Rocha, tem 24 anos, é designer, *filmmaker*, skatista, diretor criativo da loja física e online *Rock City* situada na cidade de Criciúma, SC; fundador do canal *SK8ART MEDIA* em que inserem-se através da rede social *Instagram* e nas plataformas *Vimeo* e *YouTube*. Guilherme relata sobre o seu contato inicial com o skate, que se deu na forma de brincadeira através da influência de seu irmão, e posteriormente em sua adolescência, quando começou a frequentar as pistas. Ao observar e absorver a cultura skatista, percebeu a magnitude do esporte e, notando a dimensão que o skate abarca, ressignificou sua ideia inicial de que o skate era apenas um brinquedo, tomando, então, um rumo e influência a ponto de não só fazer parte de sua vida, mas de ser ela por completo. O local de gravação se deu na cidade de Araranguá, Santa Catarina, no escritório de Guilherme, que se disponibilizou a gravar a entrevista à distância.





**Figura 6 - Polin Moreira.**

Fonte: arquivo pessoal de Polin Moreira.

O terceiro entrevistado é Polin Moreira, artista visual, grafiteiro e barista. Relata a sua história com o skate presente desde os anos 90, influenciando diretamente sua vida e sua arte. Polin revela que, para ele, o skate é um “brinquedão” que sempre esteve em sua vida, diretamente ou indiretamente, revelando uma ligação tão forte que seria inimaginável descrever seu estilo de vida sem o skate. Ele aponta o skate como um potencializador das formações sociais, relatando suas amizades provindas da cultura skatista que possuem mais de um século, declarando-as como família, e também aponta a união gerada entre as pessoas apenas por possuir um skate, gerando uma sensação de acolhimento e comunidade. O local da gravação foi atrás de um de seus trabalhos, no chamado “jardim de casa” para ele e os demais skatistas, o ginásio conhecido popularmente como “Farrezão”.



**Figura 7 - Kevin Forgiarini.**

Fonte: arquivo pessoal de Kevin Forgiarini.

O quarto entrevistado se chama Kevin Forgiarini. Skatista há seis anos, relata sua paixão pelo skate e o impacto gerado em sua vida desde que começou a praticar. Diversas vezes durante a entrevista, Kevin deixa claro que sua vida é o skate e como suas relações sociais e atitudes mudaram positivamente desde que adentrou em tal cultura. Ele também relata sobre a união e apoio entre seus “irmãos” skatistas, expondo e ratificando a harmonia que o grupo social carrega.

#### **4.2 Aspectos técnicos**

Este subcapítulo irá apresentar os elementos utilizados para a concepção do documentário, tanto na fase de produção quanto na pós-produção, descrevendo os equipamentos utilizados, justificativa da estética e trilha.

A fase de pré-produção consiste na elaboração do roteiro, neste caso, o das entrevistas. Como descrito anteriormente neste trabalho, para a realização das perguntas, foi desenvolvido um roteiro semiestruturado para guiar os relatos dos entrevistados, disponibilizando uma flexibilidade para a abordagem dos discursos, deixando-os livres para manifestação de suas subjetividades.

Na fase de produção, para filmar, foi utilizado a câmera *Nikon Coolpix P530* acoplada em um tripé. Na captação sonora, por serem entrevistas externas, evitando que o áudio da câmera ficasse comprometido devido aos ruídos gerados da ambiência, asseguramos um som audível por meio do uso do microfone da *JBL T110* acoplado ao gravador do smartphone, deixando-o na altura dos ombros dos

entrevistados. Em relação à locação das gravações, três entrevistas se deram no Centro Desportivo Municipal, mais conhecido como “Farrezão”, na cidade de Santa Maria, Rio Grande do Sul, e uma entrevista foi feita à distância na cidade de Araranguá, Santa Catarina.

Para a fase de pós-produção, utilizamos o *softwares* da *Adobe*, com o qual a autora deste trabalho possui familiaridade, pois utiliza diariamente com o mesmo. A montagem do documentário foi realizada no *software Adobe Premiere PRO CC 2015*. Para evitar que o documentário demonstre aspecto cansativo e monótono aos olhos do espectador, optamos por uma duração mais curta de 12min 55s, e trabalhamos a estética do vídeo em forma de colagens dinâmicas, utilizando a aparência dos clássicos filmes *VHS*. Também foi utilizado referências visuais do estilo *Glitch* no qual consiste como um erro comum decorrente ao desgaste da fita cassete. A escolha pelas estéticas citadas deu-se pelo resgate histórico do skate, no qual encontra-se registrado, por muitas vezes, através de vídeos caseiros desde seu surgimento para a sociedade no final dos anos 50 e início dos anos 60. O visual do documentário também foge dos padrões de apresentação, utilizado no formato de duas telas com o objetivo de atingir um maior dinamismo e facilidade na hora de realizar os cortes nas falas dos entrevistados. Sendo assim, as ideias unem o *une* o estilo contemporâneo com o antigo, transformando assim o produto a partir de um aspecto inovador, gerando uma sensação de saudosismo e de curiosidade no espectador pela mistura dos elementos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Uma cultura por si só abarca uma complexidade e dinamicidade de elementos que estão presentes em uma determinada sociedade, refletindo-se através das manifestações sociais do contexto nos quais são produzidos. Suas crenças, hábitos, leis e costumes, para Raymond Williams (1969), são aspectos ordinários, pertencentes a um conjunto de práticas cotidianas. A recente inserção do skate na sociedade se deu em proporções até então inimagináveis na época de seu surgimento, partindo de um brinquedo provindo de um pedaço de madeira para um esporte olímpico. Manifestando-se em diversos eixos, como arte, inclusão social e educação, o skate apresenta uma cultura pluralizada e dinâmica no decorrer de seus 60 anos, tornando-se necessário investigarmos e debatermos este fenômeno cultural na área da comunicação.

A partir do desenvolvimento deste trabalho, foi possível compreender os movimentos socioculturais e representações relacionados à cultura skatista. Este estudo gerou questões que foram além das imaginadas inicialmente para esta pesquisa, como, o aprofundamento sobre a composição de seu círculo social. Observando de forma mais detalhada, foi possível entender e vivenciar a concepção de comunidade que os personagens relatam no documentário. A partir da forma com que seus parceiros de pista se comunicam, acolhem e se apoiam, é plausível apontar que este tipo de prática social é de cunho global. Guilherme Rocha entrevistado do documentário “Só Vai”, afirma a partir de suas experiências, que esse tipo de comportamento entre os praticantes está presente dentro da cultura skatista. Independente do lugar onde o skatista estiver, se houver uma comunidade, espaço ou apenas praticantes de rua, na maioria das vezes, o praticante forasteiro irá ser recebido no círculo social skatista daquele determinado contexto estrangeiro. Nesse sentido, a cultura skatista torna visível a valorização do sentido de comunidade; a partir desta essência, os outros eixos relacionados ao skate se

interligam, formando então uma cultura disposta a vivenciar seus valores com seus atores sociais de maneira em que sempre acarreta uma manutenção dos princípios de sua cultura.

A internet também é um grande fator que se coloca como potencializador desta cultura como meio de comunicação. Através dela é lançando conteúdos midiáticos nos quais conectam seus praticantes ao redor do mundo, transmitindo ainda mais a sensação de comunidade e apoio a cada manobra acertada e publicada em seus respectivos *feeds* nas redes sociais. Ou então, conectando e descobrindo novos meios de propagar o skate como ação social para as comunidades. A disseminação globalizada gerada através da internet possibilita, também a difusão do skate como modo de vida, e não apenas como um objeto utilizado para fins de locomoção ou esporte. Trata-se de uma prática universal que abarca sujeitos que possuem valores semelhantes ou então identificam-se através do estilo de vida, o qual, segundo os entrevistados, o caracterizam como modesto e sincero.

Do mesmo modo, foi possível visualizar a sustentação e autonomia da cultura skatista perante os sistemas hegemônicos, colocando-se não só economicamente, mas também socialmente, de forma independente e contra hegemônica no decorrer dos anos. Assim, foi se compondo e se mantendo por meio de seus atores sociais, os quais alegam ser indiferentes quanto ao preconceito gerado através de sua representação estigmatizada na sociedade. Além disso, no decorrer da pesquisa, foi notada a ascensão econômica do skate, afora sua indicação para as Olimpíadas de 2020. Atualmente, o segmento do skate vem sendo alvo de pesquisas como um possível nicho para grandes investimentos no decorrer dos próximos anos. Segundo os entrevistados, isso pode vir a ser problemático, pois o skate mantém-se consistente a partir da manutenção dos valores em que seus atores sociais desenvolvem no interior de sua organização, estimulando produções derivadas da própria cultura skatista. Ou seja, a manutenção provinda de seus praticantes conserva e propaga a essência do skate através da visão e discurso dos mesmos. Desse modo, a ascensão econômica pode vir a ser preocupante pelo fato da utilização de sua prática através da mercantilização de seus produtos e estilo de vida, resignificando seu real propósito e identidade. Contudo, a ascensão e visibilidade gerada através da disseminação fomenta e mantém ainda mais o esporte, de maneira que seus praticantes possam usufruir de condições básicas

como em qualquer outra atividade esportiva, incentivando a construção de pistas apropriadas para seu uso, acarretando uma maior disseminação do esporte.

Portanto, os resultados desta pesquisa demonstram uma cultura que reconhece e prestigia seus valores, a sua comunidade e todos os aspectos em que se insere ou possa permear de maneira pacífica, autêntica e colaborativa entre seus atores sociais.

## REFERÊNCIAS

BRANDÃO, L. **Corpos Deslizantes no Brasil: a prática do skate e suas representações no espaço urbano**. 2006. 25 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de História, Universidade Federal de Grandes Dourados, Grandes Dourados, 2006.

BRANDÃO, L. **Entre a marginalização e a esportivização: Elementos para uma história da juventude skatista no Brasil**. Revista de História de Esporte, volume 1, número 2, p. 1- 24, dezembro de 2008

COMOLLI, J. L. **Ver e poder**. Minas Gerais: UFMG, 2006.

CUCHE, D. **A noção de cultura nas ciências sociais**. Bauru, Edusc, 2002.

DALMONTE, E. F. **Estudos culturais em comunicação: da tradição britânica à contribuição latino-americana**, 2002. Disponível em: <[https://www.infoamerica.org/documentos\\_pdf/dalmonite.pdf](https://www.infoamerica.org/documentos_pdf/dalmonite.pdf)>.

DUNNING, E. ELIAS, N. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel. 1992.

ESCOSTEGUY, A. C. **Uma Introdução aos Estudos Culturais**, Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº9, dezembro de 1998

FREIRE, P. **Força de expressão: construção, consumo e contestação das representações midiáticas das minorias**, 2005. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3333>>.

HALL, S. **Identidade Cultural e Diáspora**. Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, n.24, p.68-75, 1996. HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*, DP&A Editora, Rio de Janeiro, 2006.

HALL, S. **Cultura e representação**. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

HUMPHREYS, D. **Shredheads go mainstream? Snowboarding and alternative youth**, International Review for the Sociology of Sport 32, nº 2, p. 147 - 160, 1997.

HOBSBAWM, E. **Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

JOHNSON, R. **Estudos Culturais: Uma introdução. O que é, afinal, Estudos Culturais?** In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *O que é, afinal, Estudos Culturais?* Belo Horizonte: Autêntica, 2010. (p.07-131).

BARBERO, M. J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia.** Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2001, p.270-334.

NICHOLS, B. **Introdução ao Documentário.** Trad. Mônica Saddy Martins. Campinas, SP: Papyrus, 2005.

NICOLAU, A. F. S. **Nas ondas da cidade: um estudo sobre o corpo e processos de subjetivação na prática do skate.** UNESP, 2010.

PENAFRIA, M. **O filme documentário: história, identidade, tecnologia.** Lisboa: Editora Cosmos, 1999.

RONDELLI, E. 1998. **Realidade e ficção no discurso televisivo.** In: *Imagens*, Campinas, n 8, pág. 26-35, maio/ago 1998.

SKATIN. **Revista Skatin**, n.10, 1990.

TRIBO SKATE. **Revista Tribo Skate**, nº 50, 1999

VIEGAS, M. A questão Olímpica. **Revista Cemporcento Skate 175**, 2012.

WEBER, M. **Conceitos básicos de Sociologia.** São Paulo: Editora Moraes, 1987.

WILLIAMS, R. **Cultura e Sociedade: 1780-1950.** São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1969.

WILLIAMS, R. **Marxismo e literatura.** Rio de Janeiro, RJ: Zahar. 1979.

WILLIAMS, R. **La Larga Revolución.** Buenos Aires: Nueva Vision, 2003.

WILLIAMS, R. **Cultura e Materialismo.** São Paulo: Editora UNESP, 2011.

WOODWARD, K. (2007). **Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual.** In T. T. Silva (Org.), *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais* (7a ed., pp. 7-72). Petrópolis, RJ: Vozes. Trindade.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A – ROTEIRO ENTREVISTA

Nome da (o) entrevistada (o):

Idade:

Profissão:

Cidade:

1. Como o skate surgiu na sua vida?
2. O que o skate trouxe para sua vida?
3. O que é o skate para você?
4. Você pratica skate? Se sim, onde?
5. O que você acha do vínculo criado entre as pessoas a partir do skate? Isso realmente acontece? Se sim, como?
6. Como você definiria o estilo de vida de um skatista?
7. Você considera o skate uma cultura? Por quê?
8. Você sabia que o skate foi indicado como modalidade para as Olimpíadas de 2020? Na sua opinião, o que significa essa indicação, como impacta o esporte?



9. Você notou alguma mudança na cena do skate nos últimos anos?
10. Você sente algum tipo de preconceito por ser skatista ou se identificar com o estilo e a cultura do skate?
11. Como você vê a apropriação das marcas sobre o uso do skate? Nos últimos anos, vem crescendo a exploração econômica do esporte na sua opinião?
12. Para você, qual é a importância da cultura do skate para a sociedade?

## **APÊNDICE B - AUTORIZAÇÃO DO USO DE IMAGEM E VOZ**

Eu, \_\_\_\_\_,  
portador do RG de nº \_\_\_\_\_, CPF  
\_\_\_\_\_, e portador do telefone de nº  
\_\_\_\_\_, autorizo o uso de minha imagem e voz no  
documentário intitulado "Só Vai", proposta como Projeto Experimental de Graduação  
da acadêmica Iasmin Almeida e trabalho de Conclusão de Curso de Comunicação  
Social - Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Estou  
ciente e autorizo que a produção em que minha imagem e voz estão veiculadas  
poderá, gratuitamente, utilizar as gravações das cenas em que apareço em  
publicações, eventos em território nacional e internacional, livros, revistas, catálogos,  
softwares, redes sociais, websites, DVDs e CD-Room.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2018.

**APÊNDICE C - DOCUMENTÁRIO “SÓ VAI”**