



Tiago Cambará Aguiar

**O bom, o mau e o feio - O design gráfico da indústria
do skate**

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes e Design do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio.

Orientador: Prof. Alberto Cipiniuk

Rio de Janeiro, março de 2008



Tiago Cambará Aguiar

**O bom, o mau e o feio - O design gráfico da indústria
do skate**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes e Design do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Prof. Dr. Alberto Cipiniuk
Presidente / Orientador
PUC Rio

Prof^a. Dra. Janice Caiafa
Membro - UFRJ

Prof. Dr. Nilton Gonçalves Gamba Jr.
Membro - PUC Rio

Prof. Dr. Paulo Fernando Carneiro de Andrade
Coordenador Setorial do Centro de Teologia
e Ciências Humanas - PUC-Rio

Rio de Janeiro, 26 de março de 2008

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

Tiago Cambará Aguiar

Graduou-se em Desenho Industrial (Programação Visual e Projeto de Produto) pela Esdi (Escola Superior de Desenho Industrial) em 1999. Atua na área de design gráfico e fotografia, sendo responsável pelo site Fotoskate.com.br, que faz a cobertura do skate no Rio de Janeiro. Possui experiência na criação de artes para pranchas de skate.

Ficha Catalográfica

Aguiar, Tiago Cambará

O bom, o mau e o feio: o design gráfico da indústria do skate / Tiago Cambará Aguiar ; orientador: Alberto Cipiniuk. – 2008.

122 f. : il. ; 30 cm

Dissertação (Mestrado em Artes e Design)—Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

Inclui bibliografia

1. Artes – Teses. 2. Skate. 3. Design gráfico. 4. Pós-modernidade. 5. Teoria do campo (Bourdieu). I. Cipiniuk, Alberto. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD: 700

Para os meus avós.

Agradecimentos

Ao Prof. Alberto Cipiniuk, pelo interesse no projeto e pela paciência.

Ao CNPq e à PUC-Rio, pelo auxílios concedidos durante o período da pesquisa.

Aos meus pais, por tudo.

A Vera Lopes e Marcelo Lins, pela grande ajuda no início.

A Simone Albertino, Eliane Correa da Rocha e a todos os meus colegas de turma.

A todos que de alguma forma me ajudaram com a dissertação.

Resumo

AGUIAR, Tiago Cambará. **O bom, o mau e o feio - O design gráfico da indústria do skate**. Rio de Janeiro, 2008. 122p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

O design gráfico de linguagem singular desenvolvido na indústria do skate é o objeto de estudo desta dissertação, que procura definir quais são as suas particularidades e que fatores as determinam. O objetivo da pesquisa é estudar, por meio de uma bibliografia selecionada, análise gráfica do material coletado e realização de entrevistas, o contexto a partir do qual se criou esta linguagem gráfica e como ela se estabeleceu, partindo da premissa que a conjuntura em que o skate é praticado é responsável pela formação de um perfil próprio dos skatistas, o qual é expresso através deste design gráfico. Assim, a observação do perfil dos praticantes de skate e do cotidiano da prática deste esporte permitiu que se fizesse associações com as características encontradas nos designs gráficos dos produtos da sua indústria e então compreender o porquê do simbolismo criado e dos estilos artísticos empregados. A pesquisa também institui uma analogia entre a organização dos skatistas em um grupo independente e a criação de um campo artístico e intelectual autônomo, conforme defendido por Pierre Bourdieu. Essa analogia facilita o entendimento da intensa ligação que existe entre skate e arte, evidenciada, entre outras coisas, pela qualidade do design gráfico relacionado com este esporte.

Palavras-chave

Skate; design gráfico; pós-modernidade; tribos urbanas; teoria do campo (Bourdieu).

Abstract

Aguiar, Tiago Cambará; Cipiniuk, Alberto (Advisor). **The good, the bad and the ugly – Skateboarding industry's graphic design**. Rio de Janeiro, 2008, 122p. MSc. Dissertation – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

The graphic design with singular language developed in the skateboarding industry is the object of study of this dissertation, which tries to define its peculiarities and which factors determine them. The objective of the inquiry is to study, through a selected bibliography, graphic analysis of the collected material and interviews, the context from which this graphic language was created and how did it get established, based on the premise that the conjuncture in which skateboarding is practiced is responsible for the formation of a skateboarders' own profile, expressed through this graphic design. So, the observation of the skaters' profile and the daily life of this sport's practice allowed doing associations with the characteristics found in the graphic designs of the products of this industry and then to understand the reasons why its symbolism was created and the artistic styles were chosen. The inquiry also sets an analogy up between the organization of the skateboarders in an independent group and the creation of an artistic and intellectual autonomous field, conformable defended by Pierre Bourdieu. This analogy makes easy the understanding of the intense connection that exists between skate and art, shown up, between other things, for the quality of the graphic design connected with this sport.

Keywords

Skateboarding; graphic design; postmodernity; urban tribes; subcultures; field theory (Bourdieu).

Sumário

Introdução	10
1 Pós-modernidade > Tribos urbanas > Skate > Design	15
1.1. A pós-modernidade e as tribos urbanas	15
1.2. O fator associativo do esporte – “o importante é competir”	21
1.3. A tribo (ou cultura) urbana dos skatistas	22
2 Definindo o indefinido	31
2.1. “Caveiras e <i>punk rock</i> ”	35
2.2. Design de classes	41
2.3. A palavra é do skatista	43
2.4. De volta às ruas	46
2.5. “Nada se cria, tudo se copia (ou rouba)”	50
2.6. Qualquer coisa?	53
3 Malditos e eruditos	57
3.1. Precisa-se de design	58
3.2. Pequenas obras de arte	60
3.3. O campo do skate	62
3.4. Diferentes valores	69
3.5. Pesquisa	72
4 O design gráfico que encontramos nos diferentes produtos da indústria do skate	78
4.1. Análise gráfica	80
4.1.1. Pranchas	81
4.1.2. Rodas	88
4.1.3. Eixos	92
4.1.4. Logos	93
4.1.5. Camisetas e adesivos	97

4.1.6. Mídia impressa	98
4.1.7. Equipamento de proteção	102
5 Conclusão	104
6 Referências bibliográficas	108
7 Anexos	112
7.1. Entrevistas	112
7.1.1. Respostas positivas	112
7.1.2. Respostas negativas	121