

Introdução

Desde o fim da década de 1970, quando começou a se estabelecer um perfil próprio entre os skatistas, skate e arte passaram a ter uma ligação muito forte, principalmente desse esporte com as artes gráficas e a música – uma ligação que não se encontra de modo tão intenso e difundido em outras atividades esportivas. Os exemplos vão desde a decoração personalizada e artesanal que alguns praticantes aplicam nos seus skates – colando adesivos e desenhando nas pranchas ou fazendo recortes de formas variadas nas folhas de lixa utilizadas para que os pés não escorreguem – até a criação de identidades visuais elaboradas para as empresas desse mercado, com o uso de uma simbologia complexa que parece fazer sentido somente para quem é do meio. A intensidade crescente da relação do skate com as artes gráficas fez surgir uma linguagem singular utilizada no design gráfico aplicado nos produtos dessa indústria, especialmente nas pranchas. Essa linguagem é marcada pela escolha de símbolos e estilos artísticos escolhidos para traduzirem visualmente o perfil dos praticantes de skate e servirem de elemento de identificação entre eles. Porém, o que chama a atenção nela e a caracteriza como singular é a diversidade de estilos e símbolos encontrados nos designs gráficos das pranchas e dos demais acessórios, o que chega a confundir o espectador devido à utilização de muitos elementos e temas, que inclusive podem não ter relação direta com a atitude dos skatistas e, portanto, com o esporte, ou mesmo serem contraditórios entre si.

Desse modo, o propósito desta dissertação consiste em definir as particularidades da linguagem do design gráfico aplicado à indústria do skate e que fatores as determinam, assim como desvendar as características peculiares dessa utilização do design, o que o influencia e que conceitos ele se propõe a traduzir e transmitir. Skatista, sempre reparei no interesse que os demais praticantes (e eu mesmo) têm pelos grafismos das pranchas e camisetas, na eterna busca por adesivos com designs inéditos, ainda que seus conteúdos se restrinjam ao logo de alguma empresa, e na disposição dos fabricantes em lançar uma boa arte em qualquer produto relacionado com skate, mesmo naqueles em que a

aplicação seria mais difícil, o que resultou em objetos como rodas e eixos com designs gráficos cada vez mais sofisticados, aumentando o interesse dos consumidores pelo assunto e pouco a pouco me fazendo questionar a respeito dessa afinidade do skate com as artes e imaginar as razões dessa aproximação. Programador visual, sempre considerei notável e intrigante a capacidade criativa que se tem de transformar qualquer coisa em símbolo e associá-la ao skate. Assim, foi levantada a hipótese de que as características particulares desse design são decorrentes de uma série de fatores, a saber:

- Até o início da década de 1980, os skates e seus acessórios não tinham designs gráficos elaborados, e se costumava usar somente os logos dos fabricantes nos produtos. Devido à evolução do esporte, as pranchas tiveram seu tamanho aumentado, e as empresas passaram a aproveitar esse novo espaço – a parte de baixo das pranchas maiores – para aplicar estampas relacionadas ao cotidiano da prática do skate. A partir dessas estampas, criou-se uma linguagem gráfica e uma estética próprias, que foram adaptadas a toda a indústria e ao seu design gráfico.

- Os designers dessa indústria são praticantes do esporte, o que ajuda a estabelecer a identidade do grupo por meio do design gráfico.

- O design gráfico é uma forma de os skatistas expressarem seus valores identitários, surgidos no próprio contexto em que o esporte é praticado – nas ruas.

- Por conta desse contexto, o skate deixa seus praticantes em contato com fatos e situações particulares que, em geral, não atingem tão intensamente e de forma coletiva os praticantes de outros esportes. A influência dessas situações levou à criação de valores referentes a diversos assuntos, como política, música, arte e moda.

- O contato direto com outras culturas urbanas – como os movimentos punk e *hip-hop* ou a arte grafite – a influência de ícones da cultura popular e a apropriação de elementos de outras manifestações visuais ajudaram a definir as características singulares dessa linguagem gráfica.

- Os skatistas utilizam o design gráfico para expressar, além de seus valores, uma conduta comum aos integrantes do grupo, devido ao cotidiano da prática do esporte. Nessa conduta destacam-se o espírito rebelde e independente e a rejeição ao que é considerado *establishment*. Na verdade, é uma rejeição ao que – ou a quem – não faz parte do universo do skate. Trata-se de um mercado voltado para um público específico e bem definido, e que busca uma certa autonomia. Tal espírito se deve principalmente à discriminação sofrida pelos skatistas nas ruas, onde geralmente causam incômodo e danos. Para traduzir essas atitudes, os designers criam trabalhos com conteúdos que podem ser agressivos, irônicos, cômicos ou bem humorados. A agressividade também se justifica pela própria natureza do esporte, que chega a ser perigoso para quem o pratica.

- Os elementos gráficos utilizados variam entre diferentes tendências do design e da arte. Por esse motivo, às vezes, o trabalho chama a atenção não pelo estilo simplesmente, mas sim pelo modo como consegue expressar bem um valor ou uma atitude.

O objetivo inicial desta dissertação é, portanto, pesquisar o contexto em que foi criada a linguagem própria deste design gráfico e, a partir da identificação das suas origens, buscar uma compreensão mais abrangente. Mais especificamente, temos o intuito de identificar os objetos gráficos produzidos com a estética visual do skate, identificar e definir as particularidades desta e estudar as modificações ocorridas nesse design gráfico, desde a criação das primeiras estampas nas pranchas, a partir das quais a linguagem peculiar se criou. Para atingir esse propósito, foi seguida uma metodologia que compreendeu três fases: pesquisa bibliográfica, coleta de material – pranchas e peças, logos e identidades visuais das empresas, adesivos, desenhos, embalagens, anúncios, entre outros elementos – e realização de entrevistas com consumidores dos produtos da indústria do skate.

A pesquisa bibliográfica incluiu autores que discutem, entre outros assuntos, a relação do skate com design gráfico e arte (Aaron Rose, Jeremy Leslie, Mark Munson, Patrick Burgoyne, Sean Cliver, Steve Cardwell), história do skate (Eduardo Britto), outras culturas jovens relacionadas com os skatistas (Gillian McCain, Glen E. Friedman, Hermano Vianna, Janice Caiafa, Legs McNeil), pós-

modernidade e tribos urbanas (David Harvey, Hermano Vianna, Michel Maffesoli, Stuart Hall, Zygmunt Bauman), a propriedade que o esporte tem de agregar pessoas (Eric Dunning, Norbert Elias) e a formação de um campo intelectual e artístico autônomo (Pierre Bourdieu). A coleta de material gráfico teve por finalidade analisar e identificar as particularidades do design e avaliar a sua evolução, e as entrevistas abordaram as conclusões tiradas nas outras etapas, com a intenção de confirmá-las. A justificativa desta dissertação decorre das características singulares da linguagem do design gráfico aplicado à indústria do skate, que revelam a importância em investigar a conjuntura em que ela foi criada, suas influências e por que esse design é mais aberto a experimentações – característica evidenciada na mencionada e habitual escolha por símbolos inusitados – e acaba por influenciar o design de outras áreas, principalmente as voltadas para a juventude. A compreensão da relação entre esses fatores deve proporcionar novos conhecimentos sobre uma área do design que não é freqüentemente estudada, apesar da sua riqueza.

No primeiro capítulo da dissertação, analisamos a chamada pós-modernidade para conseguir entender essa etapa da sociedade contemporânea e o conseqüente fenômeno do tribalismo, isto é, a divisão do conjunto social em tribos urbanas nascidas da união de indivíduos em torno de algo unânime entre eles. Em seguida, é avaliada a capacidade que as atividades esportivas têm de agrupar pessoas, seu fator associativo, seja para praticá-la ou simplesmente assisti-la, provavelmente determinada pela excitação e o prazer proporcionados durante o seu exercício. Após a apreensão de todos estes conceitos, é feita a apresentação da tribo dos skatistas, do seu perfil e dos fatores responsáveis pela sua criação, dados que permitem entender como surgiram as características próprias do design gráfico relacionado com o skate, que é um meio de expressão da conduta desse grupo de esportistas.

O capítulo 2 tem o intuito de esclarecer como se formou a simbologia e como se expressa a variedade estilística, ambas encontradas no design gráfico do skate. Para tanto, apontamos suas particularidades e, tendo por base o contexto histórico, explicamos as origens delas e sua difusão no gosto dos skatistas. Também é mostrado, conforme as formulações de Adrian Forty, o uso que as diferentes classes sociais fazem do design para se distinguirem uma das outras, assim como as razões que levaram ao aparecimento desse costume, já que os

praticantes de skate também recorrem a essa estratégia para se afirmarem como um grupo único.

O terceiro capítulo expõe fatos que comprovam a premissa de que o skate é uma atividade na qual se dá grande importância ao design gráfico e também discute o desenvolvimento do suposto gosto dos skatistas pelas artes. Para ratificar todo esse interesse, é feita uma aproximação da configuração da tribo dos skatistas com a teoria do filósofo Pierre Bourdieu a respeito da formação de um campo intelectual e artístico autônomo, que se fundamenta nos conceitos de poder simbólico, campo e *habitus*, pelos quais se dá o processo definido por Bourdieu como autonomização, responsável por um sistema de relações que torna o campo cada vez mais auto-suficiente e independente do seu exterior, produzindo e sendo avaliado exclusivamente para e por seus componentes, similarmente ao que acontece na comunidade dos praticantes de skate, incluindo o mercado do esporte e, logo, seu peculiar design gráfico. A abrangência das idéias de Bourdieu e a posterior associação com os skatistas, juntamente com a análise das entrevistas feitas com os skatistas, também apresentadas neste capítulo, levam a uma corroboração plausível relativa à ligação entre skate e arte (ou design).

Finalmente, no capítulo 4 é feita a análise gráfica de alguns produtos selecionados que são exemplos significativos da aplicação desse design gráfico de linguagem singular. Essa análise foi baseada na busca de associações entre as características encontradas e as conclusões que foram estabelecidas ao longo da pesquisa. Foram escolhidos objetos que realmente são usados como mídia para a difusão dos valores da tribo, nos quais as características da linguagem são visíveis em quantidade suficiente para comprová-la. Assim, é possível notar como se dá a aplicação em diferentes ocasiões e nas formas distintas de cada produto. No capítulo também é feita uma descrição dos componentes de um skate e de como o mesmo é montado, para que, a partir da compreensão do design de produto das peças, seja possível apreender a finalidade de cada uma delas e os motivos pelos quais os grafismos são alocados em lugares específicos do skate.