

1

Pós-modernidade > Tribos urbanas > Skate > Design

Segundo Maffesoli¹, é na pós-modernidade que se dá a divisão das modernas sociedades urbanas em tribos. Tal como as antigas tribos pré-históricas, as chamadas culturas “primitivas”, as tribos urbanas surgem nesse período da história da humanidade a partir da união de seus integrantes em torno de algum elemento – um “mito” – comum a todos. Dessa forma, é quase certo que é possível chegar à tribo dos skatistas, apontar seu perfil e, por fim, identificar as particularidades do design gráfico peculiar que é desenvolvido na indústria para esse esporte. Essas particularidades provêm desse perfil. Na primeira parte deste capítulo, apresentamos o conceito de pós-modernismo e veremos como acontece essa divisão da sociedade, além dos fundamentos e das conseqüências do fenômeno do tribalismo urbano moderno, a partir do estudo de autores como David Harvey, Stuart Hall, Zygmunt Bauman e Michel Maffesoli. Em seguida, discutiremos a propriedade aglutinadora desse esporte, sua grande capacidade de unir pessoas. Assim, poderemos tomar conhecimento, já na terceira parte, das características da tribo dos praticantes de skate e que fatores foram determinantes para o surgimento das mesmas. Conhecendo os motivos que levaram à criação da atual conduta e os valores identitários dos skatistas, é possível entender as singularidades da linguagem do design gráfico de sua indústria, que é uma das formas de expressão desses códigos de comportamento próprios da tribo.

1.1.

A pós-modernidade e as tribos urbanas

Iniciada no final do século XX, a pós-modernidade pode ser definida como uma categoria histórica, o período de superação da modernidade (ou rompimento com esta), quando ocorrem ao mesmo tempo uma grande evolução nas tecnologias, na cultura e na ciência e mudanças no modo de se pensar a sociedade

e suas instituições – uma mudança na sensibilidade, resultado da reação à assimilação da estética modernista pelas esferas política e corporativa, o que fez com que o modernismo perdesse cada vez mais a sua atraente característica de revolucionário. A arte e a alta cultura, além de se tornarem altamente elitizadas, dificultando as tentativas de experimentação em diversos campos, pareciam ser meras propagandas do poder corporativo ou estatal e do “sonho americano”, e seus conteúdos eram considerados vazios de sentimento. A mudança na sensibilidade é, portanto, decorrente dos movimentos contraculturais e antimodernistas surgidos nos anos 1960 como resposta a esse panorama.

As citadas transformações nas tecnologias, na cultura e na ciência, e, portanto, no modo de se pensar a sociedade, trouxeram novas possibilidades de informação, produção, análise e transferência do conhecimento, culminando na passagem para uma sociedade pós-industrial baseada na informação e não mais na produção. Os fundamentos da modernidade – como a verdade, a razão, a historicidade e o progresso – são criticados e, em seu lugar, são propostos novos valores, caracterizando a pós-modernidade, segundo Lyotard², como incrédula “*perante o metadiscurso filosófico-metafísico, com suas pretensões atemporais e universalizantes*”, do modernismo. Além disso, cada vez mais deixa de existir a crença num clímax, um estado de perfeição, a ser atingido. Não há mais a fé de que chegaremos a uma sociedade totalmente equilibrada, onde teríamos o domínio completo sobre o futuro, a ponto de se conseguir evitar qualquer imprevisto. Da mesma forma, as até então coletivas tarefas e os deveres modernos foram fragmentados e deixados sob responsabilidade do indivíduo, dando-se ênfase à sua auto-afirmação e permitindo que cada um escolha o modo de vida que lhe seja mais apropriado³.

Dentre as peculiaridades da pós-modernidade, destacamos também a aceitação daquilo que é efêmero, fragmentário, descontínuo e caótico, características que, embora fizessem parte dos conceitos do modernismo, aqui servem de base para a forte crença no pluralismo, fazendo com que o pós-

¹ MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos – O declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária. 1987.

² CHEVITARESE, L. As “Razões” da Pós-modernidade. *Analógos. Anais da I SAF-PUC*. Rio de Janeiro: Booklink (ISBN 85-88319-07-1). 2001.

³ BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. 2001. P. 37-39.

modernismo reconheça, de acordo com Huysens⁴, “*as múltiplas formas de alteridade que emergem das diferenças de subjetividade, de gênero e de sexualidade, de raça, de classe, de configurações de sensibilidade temporal e de localizações e deslocamentos geográficos espaciais e temporais*”.

O pluralismo, somado ao questionamento da racionalidade modernista – que, apesar da pretensão de querer garantir uma sociedade segura, estável, democrática e igualitária, acabou por gerar uma supervalorização do conhecimento objetivo e científico, tendo como consequência a restrição da liberdade individual e, posteriormente, o niilismo, devido à não realização das expectativas que foram criadas – deu origem a uma reaproximação da cultura popular com o que era considerado “alta cultura”. O niilismo trouxe consigo uma rejeição a todo discurso que se anunciava como “definitivo”, a qualquer coisa que tivesse a ambição de dizer “como se deve agir”, e isso se reflete nessa reaproximação, pois a “alta cultura” não ditaria mais as regras.

Nesse contexto, podemos dizer que surgem as culturas jovens⁵, conforme assinalado por Harvey, citando Iain Chambers, quando este relata o exemplo da juventude da classe operária inglesa, que acumulou dinheiro suficiente durante a expansão do pós-guerra para participar da cultura de consumo capitalista e assim construir a sua própria identidade pública, por meio da moda e da definição da sua própria forma de arte pop, num momento em que a indústria da moda “*buscava impor o gosto através da pressão da publicidade e da mídia*”⁶. De acordo com Chambers, o pós-modernismo estava sendo antecipado nas culturas metropolitanas surgidas no início dos anos 1960. Essas culturas e tribos se formam, portanto, a partir do processo de massificação constante da cultura que

⁴ HARVEY, David. *Condição pós-moderna – Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Edições Loyola. 1992. P. 109.

⁵ Os termos “tribos urbanas”, “culturas urbanas” e “culturas jovens” designam, nesta dissertação, o mesmo fenômeno. Eu, particularmente, prefiro “cultura” a “tribo” urbana porque a denominação “tribo” geralmente é usada por quem não faz parte de nenhuma delas. Os participantes (skatistas ou punks, por exemplo) dificilmente se referem a seu grupo como tal. Além disso, devido a tudo que está envolvido em torno de um grupo como o dos skatistas (valores próprios, música, arte, moda, política...), acredito que se pode falar em cultura, e não simplesmente em tribo. O termo é usado neste trabalho simplesmente pelo fato de já ser consagrado, inclusive no meio acadêmico, como fica demonstrado na obra de Michel Maffesoli, minha principal referência neste assunto. Em relação a “cultura jovem”, estou usando aqui neste parágrafo porque me refiro à origem dessas culturas, que se dá com a juventude da época em questão. Com o passar do tempo, é natural que não apenas jovens façam parte delas, aí mais uma vez passa a ser apropriado o termo “cultura urbana”.

⁶ HARVEY, David. *Op. Cit.*, P. 63.

acontece na pós-modernidade, e o seu surgimento permite se dar conta do declínio do individualismo que então ocorre, juntamente com a valorização do *papel* que cada *pessoa* desempenha dentro de cada tribo, em substituição à *função* que o *indivíduo* tinha na sociedade moderna.

Assim como existem momentos em que a comunidade à qual o indivíduo pertence significa mais do que este, a grande história factual também importa menos do que aquela vivida no dia-a-dia. Essas duas proposições caracterizam o significado do termo “proxemia”⁷, que se refere ao modo como os indivíduos utilizam o espaço, na medida que essa utilização é determinada por sua cultura. Se a racionalidade anterior (século XIX) fazia alusão à história, a atual é “proxêmica” e se constitui em torno de um “mito” – por exemplo, um “guru”, uma ação, um prazer, um espaço... (no caso do skate, um esporte) – que une as pessoas ao mesmo tempo em que as deixa livres. A constituição das tribos “*se faz a partir do sentimento de pertença, em função de uma ética específica e no quadro de uma rede de comunicação*”⁸. Seus fundamentos são as noções de comunidade emocional, de potência e de socialidade; enquanto suas conseqüências são o policulturalismo e a já citada proxemia.

As comunidades emocionais, cujas características são, de acordo com Weber, “*o aspecto efêmero, a ‘composição cambiante’, a inscrição local, a ‘ausência de uma organização’ e a estrutura quotidiana*”⁹, surgem a partir da ligação entre a emoção partilhada e a comunalização aberta, que possibilita essa abundância de grupos que acabam se estabelecendo solidamente na sociedade pós-moderna. Essa ligação é resultado da substituição do social racionalizado (quando o indivíduo tinha uma função na sociedade e funcionava no âmbito de um grupo estável – um partido ou uma associação, por exemplo) por uma socialidade com dominante empática, dando ênfase à afetividade e à sensibilidade (a pessoa representa papéis, tanto profissionalmente quanto nas tribos de que faz parte. Assim, ela vai assumindo seu lugar na sociedade de acordo com seus gostos – culturais, religiosos, sexuais...), e os expressa numa sucessão de ambiências, sentimentos e emoções.

⁷ MAFFESOLI, Michel. *Op. Cit.*, P. 169.

⁸ *Ibid.*, P. 194.

⁹ *Ibid.*, P. 17.

Fazer parte de mais de uma tribo é um efeito da fragmentação das identidades modernas. O sujeito pós-moderno não tem mais uma identidade fixa, baseada em classe, gênero, sexualidade, etnia, raça, nacionalidade e na idéia de que somos sujeitos integrados¹⁰. Devido às mudanças ocorridas na passagem da modernidade para a pós-modernidade – que abalaram esses conceitos tidos como estáveis e nos quais se baseava a identidade moderna – a identidade passou a ter um caráter inconstante e a ser definida historicamente¹¹, e não biologicamente. Assumimos, então, diferentes identidades em diferentes momentos. O conceito de identidade estaria sempre sendo transformado de acordo com as “*formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam*”¹² e se multiplicam, nos oferecendo assim uma enorme variedade de identidades que podemos adotar, mesmo temporariamente, e ainda que elas possam ser contraditórias.

Dessa forma, as identidades culturais, a partir das quais surgem as tribos urbanas, vêm sendo, desde o final do século XX, afetadas ou deslocadas pelo fenômeno conhecido como globalização, que é caracterizado pela conexão entre comunidades e organizações através do mundo em novas combinações de espaço-tempo. Essa conexão é consequência do desenvolvimento tecnológico e tem como resultado a compressão das distâncias e das escalas temporais, que é o atributo da globalização que tem mais influência nas transformações ocorridas nas identidades culturais.

A globalização, por meio da compressão espaço-tempo (ou diminuição das longitudes e dos horizontes temporais), fragmenta as identidades culturais, antes estáveis e fortes, ao produzir uma “*interdependência global*”¹³ cada vez maior e, por conseguinte, o já citado pluralismo, com todas as suas características mencionadas anteriormente (ênfase no efêmero, fragmentário...), mas agora num âmbito global. Assim, através dos meios de comunicação, isto é, dispondo-se de recursos financeiros para adquirir as informações necessárias, pode-se ter

¹⁰ HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005. P. 9.

¹¹ Para que essa afirmação não pareça contraditória, devido ao fato de termos colocado anteriormente que a racionalidade atual é “proxêmica” e não faz mais alusão à história, é preciso esclarecer que a história a que se refere aqui é “aquela vivida no dia-a-dia”, conforme mencionado na página 18, e não a “grande história factual”.

¹² *Ibid.*, P. 13.

¹³ *Ibid.*, P. 73.

conhecimento dos hábitos de qualquer civilização do mundo e adotá-los ou consumi-los, onde quer que se esteja. Isso faz com que determinada cultura esteja sempre à mercê da influência de outras, enfraquecendo sua identidade – que vai sendo desligada de sua história e se tornando cada vez mais instável –, o que nos leva a três conseqüências possíveis dessa ação da globalização, de acordo com Hall¹⁴: a desintegração das identidades tradicionais (nacionais, locais ou particularistas), o reforço delas, resultado de uma resistência à globalização; ou o surgimento de novas identidades híbridas, que não são fixas e transitam entre diferentes posições. Essas novas identidades decorrem da referida troca de influências entre culturas distintas.

Em relação à noção de potência, o outro alicerce do tribalismo, é ela que move – no contexto a partir do qual se dão as comunidades emocionais – a multiplicidade das tribos, apoiada no *vitalismo*, uma grande vontade hedonística de querer viver, que seria uma das características sociais das massas, em resposta ao período anterior, em que prevaleceu o distanciamento entre os indivíduos. A ação da potência pode ser notória ou discreta. Pode estar expressa nas grandes manifestações das histórias humanas ou simplesmente concentrada nas tribos, nos fatos do seu dia-a-dia. As muitas questões referentes à passagem da modernidade para a pós-modernidade têm a potência como pano de fundo, e os efeitos desta são bem visíveis nas diferentes manifestações da socialidade: “*a astúcia, a auto-referência, o ceticismo, a ironia e o humor negro dentro de um mundo que é considerado em crise*”¹⁵.

Além da mencionada proxemia, cujo “jogo” permite que se multipliquem as relações através das cadeias de amizade que são criadas (alguém apresenta alguma pessoa a alguém, que conhece outro alguém, e assim por diante), outra conseqüência do tribalismo é o policulturalismo. Este aparece com a solidariedade orgânica formulada a partir da concepção de que a pós-modernidade é causada pelo “clã”¹⁶, enquanto a modernidade era causada pela política. Assim, o plural (o “terceiro”) passa a ter outro papel na estrutura da sociedade, mudando a antiga relação Indivíduo-Estado. A sua noção acentua a diferença, a alteridade, e reforça a idéia de que a multiplicidade é o princípio vital, em confronto com a concepção

¹⁴ HALL, Stuart. *Op. Cit.*, P. 69.

¹⁵ MAFFESOLI, Michel. *Op. Cit.*, P. 47.

¹⁶ *Ibid.*, p. 143.

de instituições a partir de modelos homogêneos, própria da modernidade. Por meio do policulturalismo, analisando os componentes da heterogeneização, poderemos apontar o que constitui a pós-modernidade, que se encontra retratada na idéia da socialidade.

1.2.

O fator associativo do esporte – “o importante é competir”

Em paralelo ao fenômeno do tribalismo, deve-se igualmente levar em consideração, no intuito de estudar o grupo dos skatistas, a propriedade que o esporte tem de agregar pessoas, possivelmente determinada pela excitação e o prazer proporcionados no decorrer de uma atividade esportiva, tanto para os participantes quanto para os espectadores.

É provável que esse deleite decorra do fato de que o esporte foi uma das soluções para o problema de se conseguir, durante o processo civilizador, um equilíbrio entre o prazer e a restrição. O desenvolvimento do esporte é simultâneo ao da sociedade onde ele é praticado, desde a Antiguidade. Se, por exemplo, nos jogos praticados na Antiguidade Clássica era permitido um nível de violência física maior do que os de hoje em dia, é porque a própria sociedade da época era mais tolerante com a violência em todo o seu cotidiano, e não apenas nos jogos. São estágios diferentes do desenvolvimento, e os jogos são um reflexo dos princípios em evidência em cada um deles. Numa era em que se dava demasiado valor à força e à beleza física, além da coragem e da resistência, e na qual até matar era aceito em determinadas ocasiões, dado que a proteção da vida de um indivíduo ainda não era preocupação exclusiva do Estado, era natural que os esportes então praticados apresentassem um grau de violência considerado inadmissível na contemporaneidade, mas aceitável naquele período.

A questão da violência no desporto foi resolvida com a introdução de regras, surgidas na medida em que a sociedade burguesa se tornava mais “civilizada” e criava leis no sentido de atingir a pacificação interna e a formação da consciência dos cidadãos, visando a monopolização da força física por parte das suas instituições centrais. Assim, as regras nos esportes pretendem garantir um equilíbrio entre a tensão que acontece durante as disputas e o cuidado em relação à saúde dos atletas, transformando as provas num confronto simulado, nos quais

os envolvidos (incluindo aí a platéia) podem sentir toda a excitação de um duelo que demanda esforço físico e agilidade, porém, sem o risco de conseqüências mais graves. A excitação e a satisfação geradas enquanto se pratica uma modalidade esportiva acabaram se tornando a essência da atividade e também sua característica principal, e todas as suas normas foram elaboradas com o objetivo de torná-la mais difícil e adiar seu término, e também impedir a repetição constante tanto de vitórias antecipadas quanto de empates. Desse modo, garante-se, no contexto de cada tipo de esporte, não apenas “*um equilíbrio de forças em tensão, com elevada oportunidade de catarse, de libertação da tensão, no final*”¹⁷; como também excitação em tempo suficiente para que se alcance um prazer satisfatório, evitando o desinteresse por parte dos esportistas e do público.

É plausível, portanto, admitir que esse atributo aglutinador do esporte se dá em decorrência da busca dessas sensações por ele provocadas. A procura por essa combinação de excitação e prazer fez com que indivíduos se unissem em diferentes grupos de acordo com sua condição de praticante ou fã de determinado esporte, a fim de se entreterem com pessoas de gostos semelhantes e, pode-se dizer também, manter sua modalidade esportiva com um mínimo de evidência, ou seja, viva. Assim surgem clubes, agremiações e torcidas organizadas, até se chegar a exemplos como o do skate, em que a agregação dos atletas (profissionais ou não) permitiu laços de identidade tão fortes, que é possível referir-se aos skatistas como um grupo social, com regras que ultrapassam a esfera esportiva e passam a ser relacionadas com comportamento e atitude.

1.3. A tribo (ou cultura) urbana dos skatistas

Contemporâneo dos “movimentos contraculturais e antimodernistas surgidos nos anos 1960” e inicialmente concebido para ser uma mera alternativa para os surfistas em dias em que não houvesse ondas, o skate acabou por se tornar uma verdadeira prática esportiva e também uma das grandes tribos urbanas pós-modernas. A partir da união de pessoas em torno de um esporte, houve a criação de uma conduta específica, juntamente com códigos e valores próprios, resultando

¹⁷ DUNNING, Eric; ELIAS, Norbert. *A busca da excitação*. Lisboa: Difel. 1992. P. 248.

numa cultura particular que envolve, entre outras coisas, arte, música, moda e política, de uma maneira que em geral não se encontra em outros esportes.

Devido a essa conjuntura em que surgiu, o skate sempre foi encarado com desconfiança:

o skate é contemporâneo à contracultura e fez parte da revolução cultural que marcou este período (...), momento de choque de gerações, mudança de mentalidade e manifestação do novo. Assim, não é de se estranhar o fato de muitos skatistas terem sido marginalizados no passado (...). O fato de o skate ter tido sua imagem construída de forma depreciativa pelo contexto histórico em que surgiu fez com que amplos setores mais conservadores da sociedade identificassem skatistas como possíveis marginais, soltos e tresloucados pelas ruas¹⁸.

Além disso, não são poucas as vezes em que a sua categorização como esporte é posta em questão, provavelmente por causa das características que encontramos em sua comunidade: a sua prática incomum e perigosa, e a aproximação com outras culturas, que, ao lado da “má reputação” atribuída por outras pessoas, foram responsáveis pela formação do caráter dos skatistas, insólito se comparado aos de outros atletas.

A qualidade de esporte urbano, praticado em sua maioria nas ruas ou demais locais públicos, é o que determina as peculiaridades da tribo. Ao sair de skate pela cidade, os skatistas fazem aquilo que alguns chamam de “nova interpretação do espaço urbano”: onde os demais vêem simplesmente escadas, bancos ou corrimãos, os praticantes de skate encontram obstáculos para as suas manobras. O incômodo causado e os eventuais danos ao patrimônio público ajudam a aumentar a intolerância em relação ao esporte, a ponto dele ser reprimido nas ruas de diversas cidades do mundo (no Brasil, por exemplo, ele foi proibido na cidade de São Paulo durante a gestão do prefeito Jânio Quadros, na década de 1980). Porém, geralmente alheios a isso, os skatistas continuam praticando onde lhes parece ser conveniente, mesmo que isso signifique fugir da polícia ou mesmo invadir uma propriedade. Tudo indica que a vontade de andar de skate num lugar, público ou privado, que ofereça boas condições para isso é sempre maior do que o medo de parar na delegacia ou ter o seu skate apreendido.

¹⁸ BRANDÃO, Leonardo. Corpos deslizantes, corpos desviantes: a contracultura e o skate no Brasil. *Revista 100% Skate*. São Paulo, nº 96, p. 114, março 2006.

É possível que esse costume tenha se originado com o hábito criado por um famoso grupo de skatistas da década de 1970, os *Z-Boys*, cujas atitudes são consideradas cruciais na construção do perfil que prevaleceria entre os praticantes de skate a partir de então: entre 1976 e 1977, durante um forte período de seca na Califórnia, os *Z-Boys* costumavam invadir as casas da vizinhança para andar de skate nas suas piscinas vazias (uma das medidas para economizar água durante a seca foi a proibição de abastecimento das piscinas). As piscinas americanas tradicionalmente têm as paredes com inclinações em curva, como as atuais pistas de skate, para que não arrebentem no caso de a água congelar. Com as paredes em curva, o gelo se desloca para cima, não fazendo pressão nelas. Por fim, isso acabou trazendo um desenvolvimento enorme ao esporte, resultando na categoria conhecida como “vertical”, na qual os skatistas andam em grandes rampas de mais de três metros de altura, cujas paredes chegam aos 90 graus de inclinação. Assim, podemos dizer que há entre os adeptos do skate a certeza de que vale a pena o desafio de andar em um lugar proibido, uma vez que tal ato pode trazer progresso (pessoal ou para o esporte), e, afinal, é isso que se procura¹⁹.

A intransigência do “sistema” acabou fazendo com que surgisse um espírito de rebeldia e independência, culminando numa rejeição àquilo que não faça parte de seu universo ou ao que possa ser considerado *establishment* ou *mainstream*. Obviamente, devido ao crescimento do esporte – que atraiu pessoas de opiniões e origens distintas – essa rejeição não é mais a mesma se comparada a outras épocas, mas ainda se faz presente. A imagem de “maldito” ou “marginal” que se faz dos skatistas acaba sendo, portanto, assumida sem problemas, e isso inclusive é refletido na sua indústria. O skate tem um mercado voltado para um público específico e bem definido, e que busca alguma autonomia. Quem trabalha nesse mercado – incluindo os designers gráficos – geralmente também é skatista, fazendo com que os produtores sejam ao mesmo tempo consumidores. Não há a preocupação de “ceder a pressões externas” para chamar a atenção de um público diferente para o esporte e aumentar as vendas (e uma empresa que sucumbisse a isso, aliás, provavelmente seria deixada de lado pela tribo).

¹⁹ O hábito de invadir propriedades em busca de piscinas secas ainda é muito comum nos Estados Unidos, onde se pode dizer que existe uma categoria de skatistas “de piscina”, que possuem verdadeiros mapas de casas, hotéis etc. com piscinas propícias à prática de skate, e estão sempre procurando por novas.

Quantos jogadores de tênis, beisebol, futebol, boliche, golfe ou pescadores você conhece que se dedicam com tamanho entusiasmo às suas revistas amadoras ou que adotam esse design explosivo nos produtos que levam sua assinatura (...)? Alguns, talvez, mas não muitos. (...) Skate é para o indivíduo jovem, cheio de energia, vitalidade e criatividade. Não há os limites de um campo ou quadra, nem rede, uniforme, placar ou equipes formais. Jogadores de beisebol não são exatamente conhecidos por pintar flores e elefantes em seus uniformes²⁰.

Se na sociedade de consumo busca-se a identidade individual por meio dos produtos que se consome, ainda que estes sejam produzidos em massa²¹ – tirando o sentido do termo “individual” – os skatistas buscam a sua por meio de produtos que também são fabricados em larga escala, mas que, por serem direcionados a um grupo exclusivo, talvez estejam mais próximos do ideal de identidade “única” que se pretende alcançar. Pode-se até dizer que ela é alcançada aqui, mas não pelos indivíduos, e sim pela tribo. Dessa forma, os skatistas (assim como os integrantes de outras tribos urbanas com características semelhantes) teriam sua identidade assegurada – mesmo que não por completo, como *consumidores individuais* – enquanto as demais pessoas continuam em busca.

Formada em sua maioria por pequenas empresas que criam suas próprias regras, e de propriedade de praticantes do esporte, a indústria do skate é o retrato da atual organização dos negócios na era pós-moderna, da forma como foi definida por Bauman: desorganizada e fluida, para que possa ser reformada a qualquer momento e assim adaptar-se ao mundo caótico à sua volta (o “mundo”, nesse caso, seria o cenário do skate. À medida que a atividade se desenvolve, surgem novas tendências entre os skatistas que acabam por afetar sua indústria); além de recusar-se a aceitar o “*conhecimento estabelecido*” e os exemplos bem-sucedidos de experiências anteriores²².

As atitudes e os valores que encontramos na tribo também advêm das influências que se recebe no cotidiano da prática do skate, do seu contexto de esporte urbano, que deixa seus seguidores sob a influência de fatos e situações particulares – diferentemente de esportistas que praticam suas atividades em locais reservados e próprios para isso, como clubes –, além de pô-los em contato

²⁰ DAVIS, Garry Scott. This could be the fuse. In: ROSE, Aaron. *Dysfunctional*. Londres: Booth-Clibborn Editions. 1999. P. 22.

²¹ BAUMAN, Zygmunt. *Op. Cit.*, P. 98 - 99.

com outras culturas urbanas, como os movimentos punk e *hip-hop*, também categóricos na formação da conduta dos skatistas.

A aproximação dos skatistas com esses dois movimentos se deu devido às suas origens análogas, que acabaram gerando idéias em comum e uma identificação mútua, após o skate desvencilhar-se da cultura dos surfistas e seguir seu caminho, na busca de sua identidade própria. Ao se aproximarem dos punks no início da década de 1980, os skatistas tiveram reforçado sua condição de *outsiders*. Os punks, cujo movimento iniciou-se em Nova York na segunda metade dos anos 1970, em princípio queriam afirmar sua identidade e desfrutar de sua cultura sem que fossem julgados. Essa cultura envolvia coisas tidas como ultrapassadas, de baixa qualidade (“*punk*”, que também pode ser traduzido como “imprestável” ou ainda “baderneiro”) ou “baixa cultura”, como histórias em quadrinhos, filmes B, *fast-food*, bebedeiras e, principalmente, o *rock and roll* ao estilo dos anos 1950 e 1960, simples e direto – como Chuck Berry ou os primeiros anos dos Beatles e dos Rolling Stones –, que não mais se fazia.

No desenvolvimento de sua cultura, os punks criavam suas próprias bandas, discos, fanzines, roupas, festas e shows, numa amostra daquilo que viria a ser o principal lema do punk, “*do it yourself*”, ou “faça você mesmo”²³. Curiosamente, na situação de separação entre nação e Estado que ocorre na pós-modernidade, efeito da influência do capital global, cuja conseqüência são os cidadãos “órfãos” e inseguros, sem poder contar com as garantias do Estado; essa atitude “faça você mesmo” é a única possibilidade de manter a nação unida em tal conjuntura.

São os sonhos de certeza e segurança, e não suas disposições factuais e rotinizadas, que devem levar os indivíduos órfãos a abrigar-se sob as asas da nação, enquanto buscam a segurança teimosamente fugidia²⁴.

Os punks, então, ao criar eles mesmos os elementos de sua cultura, buscariam a segurança no interior da tribo (sua “nação”), uma vez que eram julgados por suas preferências por pessoas de fora dela.

²² BAUMAN, Zygmunt. *Op. Cit.*, P. 177.

²³ O “faça você mesmo” se associa à progressiva evolução do individualismo na sociedade americana, pois a noção é bastante antiga na cultura e de tempos em tempos vemo-la se manifestar, como no caso de *Robinson Crusoe*, de Daniel Defoe, e mais recentemente nos cursos de fisiculturismo por correspondência e em revistas do tipo “mecânica popular”.

²⁴ BAUMAN, Zygmunt. *Op. Cit.*, P. 211-212.

Ao chegar na Inglaterra, por volta de 1976, o movimento ganhou novas características, decorrentes da situação econômica inglesa na época. O país enfrentava uma grande recessão, resultado de uma das maiores crises de sua história. As taxas de desemprego eram altas e a juventude não tinha grandes esperanças no futuro. Nessas circunstâncias, quando os ingleses acolhem o punk, ele passa a ter um caráter político-social. Ao “*do it yourself*” e à vontade de ser si próprio somam-se novos lemas, como “*no future!*”; novos valores, como o niilismo e a anarquia, e duras críticas, protestos e ironias em relação ao sistema. Esse perfil insurgente acabou sendo o que mais marcou os punks, e toda a sua cultura marginalizada atraiu os skatistas, identificados com a rebeldia dessa tribo, que ajudou a fortalecer a porção contestadora de sua personalidade.

Os mesmos motivos levaram à conexão entre os skatistas e o movimento *hip-hop*, em meados da década de 1980, quando a música *rap*, um dos três elementos formadores da cultura *hip-hop* – os outros são a dança *break* e a arte grafite –, começou a ficar popular. Nesse momento o movimento estava ganhando fortes contornos políticos e uma atitude mais contundente, vindos do descontentamento da população negra e pobre dos Estados Unidos com sua posição social. Da má situação em que se encontravam os subúrbios negros e latinos de Nova York (onde o *hip-hop* foi criado, no final dos anos 1960), cujos moradores convivem com problemas como pobreza, violência, tráfico de drogas e preconceito racial, surgiu um sentimento de revolta e protesto que se fez cada vez mais presente. Assim, o movimento, anteriormente conhecido apenas por suas festas nas ruas, passou a ser também uma forma de os negros (e outras minorias excluídas, como os latinos) das grandes cidades denunciarem essa desigualdade e ainda buscarem uma identidade própria formada pelos elementos que compõem a sua cultura – a música, a dança e a arte são as válvulas de escape dos jovens para o contexto em que vivem – e cujo caráter é influenciado pelo cotidiano da vida nas suas comunidades.

Então, da mesma forma que os punks não se importam com a opinião alheia a respeito de sua predileção pela “baixa cultura”, os seguidores do *hip-hop*, ou *B-boys*, têm o seu perfil criado por eles mesmos por intermédio da sua própria realidade. Dentro das circunstâncias em que vivem, eles encontraram aquilo que era necessário para se estabelecerem na condição de indivíduos, mesmo que isso

fosse considerado “inferior” pelas outras classes. Dessa forma, a assunção dessa condição de excluído ou discriminado gera as diferentes vertentes do movimento, que podem ser voltadas apenas para o entretenimento, para a conscientização a respeito da desigualdade racial, ou ainda para aquele que é conhecido como *gangsta rap*, segmento em que os *B-boys* se assumem como bandidos ou integrantes de gangues e expõem (às vezes com orgulho) esse modo de vida pela cultura *hip-hop*.

A ligação dos skatistas com essas outras duas tribos de *outsiders* é um exemplo de como o cotidiano da prática do skate é decisivo na construção do perfil da tribo e na sua singularidade. As ruas oferecem uma infinidade de situações que certamente têm sua parcela de influência nos skatistas, mesmo quando não apresentam idéias semelhantes, como as do *hip-hop* e do punk. Talvez sejam a explicação para o grande potencial criativo que encontramos nessa tribo a infinidade de situações e a própria natureza versátil do skate – um esporte que, em suas diferentes modalidades, pode ser praticado em terrenos variados, podendo-se usar praticamente qualquer coisa como obstáculo para as inúmeras manobras que podem ser feitas; não se depende das condições climáticas ou se o mar está com ondas, e sempre há algo novo a aprender, um local inédito para conhecer e novas combinações de manobras a criar. É, portanto, “*uma atividade muito espontânea e inspiradora, e, como a própria vida, flui de modo imprevisível, irregular e criativo*”²⁵. Circunstâncias díspares como, por exemplo, andar de skate na frente de um museu de belas artes e num beco grafitado, ou num bairro chique e em outro de periferia, permitem que os skatistas, numa reprodução dos fundamentos da pós-modernidade, combinem a cultura popular e a alta cultura, encontradas nesse pluralismo em vigor no dia-a-dia da prática do seu esporte.

Isso tudo pode despertar uma inventividade no praticante de skate que é refletida nas suas atitudes, naquilo que é consumido pela maior parte dos integrantes da tribo – geralmente opções diferentes daquelas escolhidas por outros esportistas ou pessoas de fora da comunidade: o tipo de música que ouvem, as roupas que vestem, os locais que freqüentam (embora hoje em dia seja difícil falar em estereótipo, por conta da dimensão que o esporte tomou, ainda existem certas opiniões que são unânimes ou, pelo menos, adotadas pela maioria)... – e no design

²⁵ DAVIS, Garry Scott. *Loc. Cit.*

gráfico de sua indústria. Talvez devido a essa criatividade incomum e a tudo que envolve a sua cultura, os skatistas dão tanto valor ao design e sejam exigentes em relação a ele a ponto de se atingir uma linguagem gráfica singular, compreendida apenas por quem faz parte do cenário. Por receber influências de diferentes fontes e ser um dos meios de expressão de um conjunto de valores identitários, o design deve conter referências suficientes para que os skatistas (os consumidores) distingam ali a sua realidade retratada e se identifiquem com o produto em questão, dando-lhe uma espécie de atestado de autenticidade.

Assim, desde que esse design gráfico começou a ser desenvolvido, no início da década de 1980 – quando os skates passaram a ter pranchas (o objeto mais representativo do design gráfico aplicado à indústria deste esporte) mais largas e os fabricantes aproveitaram a face inferior destas para aplicar estampas relacionadas ao contexto da sua prática –, encontramos trabalhos de conteúdos que fazem alusão a todo tipo de situação pela qual os skatistas passam ou já passaram, e desenvolvidos em estilos variados: elementos gráficos agressivos, derivados da influência punk ou que se referem à própria agressividade do esporte; outros que aludem ao *hip-hop*, como a aplicação do estilo de grafite característico do movimento ou a criação de grafismos baseados em determinadas grifes esportivas cultuadas pelos *B-boys* (geralmente as envolvidas com basquete, esporte muito popular entre a juventude negra dos EUA); menções à má-fama atribuída aos skatistas (fruto do preconceito e da intolerância) através de imagens referentes à qualquer assunto que também possa ser considerado “maldito”; uso de ícones da cultura popular e a apropriação e a reprodução de estilos e trabalhos – artísticos ou de design – já existentes, resultado da assimilação da grande quantidade de informações recebida pelos praticantes de skate enquanto estão nas ruas.

Enfim, o design gráfico aplicado à indústria do skate (depois das pranchas, adequou-se o design para qualquer produto industrial relacionado com skate) simboliza os valores pós-modernistas, por ser um resultado do pluralismo e da união da alta cultura com a cultura popular, além de ser efêmero, devido a alguns fatores como a rápida renovação dos estoques, que devem ir logo para as ruas, sob o risco de se tornarem obsoletos ou inexistentes; a própria prática do esporte, que faz com que as pranchas e os demais equipamentos inevitavelmente sejam

arranhados e sofram pancadas, tendo suas estampas danificadas ou apagadas em poucos dias de uso; o hábito de os skatistas decorarem seus skates com adesivos de suas empresas preferidas, cobrindo suas artes originais, e problemas com direitos autorais, decorrentes da utilização sem autorização de trabalhos já existentes (o que não é simplesmente tolerado, mas encorajado pela estética pós-moderna) ou da imagem de celebridades, por exemplo. Alheios à citada pressão da indústria da moda, ainda que no final da cadeia acabem sendo incorporados por ela, os praticantes de skate criaram sua própria arte pop, numa resposta niilista a qualquer tentativa externa de impor-lhes algum código de conduta.