

# A espetacularização do skate de rua: estratégias em torno de uma prática cidadina<sup>1</sup>

Giancarlo Marques Carraro Machado<sup>2</sup>

Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes/MG)

**Palavras-chave:** skate; cidadinidade; Antropologia Urbana.

## Introdução

A inserção dos skatistas na cidade de São Paulo é notadamente marcada pela coexistência de negociações, intervenções, disputas e conflitos. A modalidade skate de rua, foco do presente estudo, exprime uma experiência rítmica e fugaz em toda sorte de espaços, um ziguezagueante flunar pelas superfícies do urbano que revela a plasticidade de corpos em interação com equipamentos dos mais variados tamanhos, inclinações e texturas. É pelos *picos* – termo nativo que designa equipamentos urbanos (bancos, escadas, corrimãos etc.) que se tornam obstáculos para realização das manobras – que os skatistas fazem seus *rolês*<sup>3</sup>, se apropriam da cidade e se sentem estrangeiros (Simmel, 1983) em seus próprios contextos<sup>4</sup>. É pela possibilidade de encontrá-los inesperadamente que eles estão a filtrar tudo aquilo que observam em seus cotidianos.

Se por um lado tais atitudes aprazem os praticantes, por outro elas contrastam com os dissabores que acarretam na rotina conturbada da capital paulista: a prática do skate de rua é intrusiva, produz barulho, traz danos a propriedades e, não obstante, põe em risco a

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na 32ª Reunião Brasileira de Antropologia, realizada entre os dias 30 de outubro e 06 de novembro de 2020. Este *paper* é derivado da tese de doutorado “A cidade dos *picos*: a prática do skate e os desafios da cidadinidade”, defendida em 2017 no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da Universidade de São Paulo (PPGAS/USP) sob a orientação do Prof. Dr. José Guilherme Magnani. A pesquisa contou com financiamento da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP, processo 2012/23331-0).

<sup>2</sup> Doutor em Antropologia Social pela USP e pós-doutorando pela mesma instituição. Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Social da Universidade Estadual de Montes Claros (PPGDS/Unimontes-MG, Brasil) e do Departamento de Ciências Sociais da mesma instituição. É pesquisador do Núcleo de Antropologia Urbana da Universidade de São Paulo (NAU/USP, Brasil).

<sup>3</sup> A noção de *rolê* revela uma circulação cidadina guiada por uma série de perspectivas. Ela é muito evidente no cotidiano juvenil paulistano, sendo recorrentemente utilizada para designar formas de mobilidade e apropriação.

<sup>4</sup> De acordo com Simmel (1983), a mobilidade pelos espaços urbanos permite as pessoas experimentarem tudo por meio de diversas sensações que proporcionam certo estranhamento que as condicionam a sentirem estrangeiras em suas próprias cidades.

integridade física de pedestres. Malgrado esses aspectos que a associam a algo marginal, os skatistas – homens, jovens, oriundos de classes populares em sua maioria –, quando em ação também colocam em xeque determinados ordenamentos esperados por planejadores urbanos. À vista disso é possível considerar que as suas manobras, bem como as suas circulações, repolitizam o cotidiano de uma cidade muitas vezes caracterizada pela sua mercantilização: elas testam a vigilância de seus espaços, dão visibilidade a diferentes formas de segregação, subvertem normas de acessibilidade, esquivam-se de aparatos de controle, deixam, pois, em suspensão as fronteiras entre os centros e as periferias. Assim sendo, concordo com a antropóloga Teresa Caldeira (2012, p. 63) quando, ao analisar as ações de skatistas paulistanos, assevera que a “interferência no espaço público e circulação pela cidade estão reconfigurando o espaço público e afirmando a presença ativa desses grupos de jovens na São Paulo contemporânea”.

A despeito de tais questões, também é importante considerar que, embora revele o potencial cidadão da metrópole, a presença dos jovens nos espaços urbanos – a depender do tempo e do local que ocupam, de suas motivações e sobretudo de seus respectivos marcadores sociais de diferenças (classe, gênero, raça etc.) – nem sempre é tolerada. Isto traz à tona eventuais criminalizações de suas práticas, além de dar margem para a proliferação de discursos que os tratam na condição de delinquentes. É o que exprimem muitas matérias jornalísticas que geralmente reduzem as suas ações e dinâmicas relacionais a uma provável desordem que contraria princípios de cidadania que são considerados como socialmente mais aceitáveis para uma possível boa convivência nas cidades. A cargo de exemplo, a matéria intitulada “Praça Roosevelt sofre com vandalismo, drogas e sujeira”<sup>5</sup>, publicada pela revista *Veja São Paulo* em 2016, acusa os skatistas, bem como moradores de rua, usuários de drogas ilícitas e vendedores ambulantes, pelo estado deplorável de uma imponente praça situada no centro metropolitano, a qual, segundo a revista, enfrenta um suposto abandono e depredação, além de estar pichada e infestada por ratos mesmo após a sua recente reurbanização. Deste modo, ao disputarem os espaços urbanos, os skatistas e muitos outros cidadãos tornam-se, via de regra, sujeitos indesejáveis em virtude das apropriações audaciosas e descontroladas que fazem da dimensão física da cidade.

---

<sup>5</sup> “Praça Roosevelt sofre com vandalismo, drogas e sujeira”. *Revista Veja SP*. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/cidades/praca-roosevelt-degradacao-vandalismo-drogas/>. Acesso em 15/04/2019.

A prática desenfreada do skate de rua historicamente tem sido considerada um problema para as governanças urbanas paulistanas. Muito já se tentou para reduzir os conflitos que ela acarreta no cotidiano da cidade de São Paulo, desde a sua proibição pelo então prefeito Jânio Quadros, em 1988, até a criação de projetos de lei e frentes parlamentares a fim de regulamentar a sua propagação<sup>6</sup>. Contudo, para delimitá-la em áreas reservadas, as medidas mais recorrentes por parte da prefeitura, através de diversas gestões, têm sido a construção de dezenas de pistas de skate, as quais podem ser encontradas em todas as regiões da cidade, e o incentivo à frente esportivizada do skate<sup>7</sup>. Na visão de alguns agentes políticos, conforme já demonstrei em pesquisas precedentes (Machado, 2014, 2017), tais medidas representam uma boa solução diante as intensas disputas pelos usos de equipamentos urbanos, afinal, a partir delas os skatistas teriam espaços reservados e adequados para o treinamento de suas manobras, não sendo necessário, pois, a utilização das ruas. Trata-se de uma tentativa de esportivização da cidadania, isto é, uma forma de adestrá-los espacial, corporal e moralmente a fim de modular como os skatistas se inserem na cidade e a maneira como interagem com ela.

Embora haja um notável incentivo à prática esportiva do skate em pistas, os skatistas, sobretudo os praticantes da modalidade skate de rua, nem sempre as utilizam. O que é mais valorizado no universo de tal modalidade não é o confinamento da sociabilidade em um dado espaço tido como artificial, que apenas simula obstáculos encontrados nas ruas<sup>8</sup>, tampouco o mero treinamento de habilidades corporais, mas a circulação e a apropriação criativa de *picos* originais encontrados inesperadamente pela cidade. Assim, as lógicas dos skatistas possuem certos distanciamentos em relação àquelas que têm sido fomentadas por múltiplos agentes do poder público municipal. Enquanto os últimos priorizaram, ao longo do tempo, a construção de pistas e a promoção de eventos em bairros periféricos, para os primeiros, ao contrário, muitas das experiências socialmente almejadas e compartilhadas decorrem em equipamentos urbanos situados nas

---

<sup>6</sup> Para mais detalhes sobre as proibições do skate em São Paulo, ver Brandão (2014) e Machado (2017). Sobre as frentes parlamentares, em nível municipal e estadual, em defesa do skate, ver Machado (2017).

<sup>7</sup> De acordo com Brandão (2014, p. 45), há uma frente do skate que trilhou “os caminhos de uma esportivização, o que posteriormente resultou na organização de campeonatos, pistas específicas para esta prática e o surgimento de fábricas especializadas na produção e comercialização de skates e demais produtos que a ele passaram a ser associados, como roupas e equipamentos de proteção”. O principal exemplo de tal rumo é a inclusão do skate como modalidade olímpica nas Olimpíadas de Tóquio, em 2021.

<sup>8</sup> Muitos obstáculos disponíveis em pistas de skate simulam equipamentos urbanos encontrados nas ruas pelos skatistas, como escadas, corrimãos, bancos, quinas etc. As pistas de skate geralmente eram consideradas pelos interlocutores, praticantes da modalidade skate de rua, como “ruas artificiais”.

centralidades de São Paulo<sup>9</sup>. Conforme afirmado veementemente por muitos interlocutores, “é na rua em que se anda de skate de verdade”. Eis o depoimento que me fora concedido por um skatista:

É o meu anseio de sair do meu bairro e ir conhecer outros lugares. É andar de skate pela rua. E naturalmente ocupar os espaços. Mesmo eu fazendo isso sem dar a devida importância, eu acho importante para as pessoas que não andam de skate. Para que elas possam ver a cena, ver uma galera ocupando um espaço por diversão, dando um significado para aquilo, dando vida ao espaço. Acho bom para o entorno, até mais do que para a gente. A gente só quer se divertir. Mas acho que cria uma atmosfera no lugar onde a gente ocupou, dá vida, e isso é importante não só para o skate, mas para as pessoas em geral (Klaus Bohms, skatista profissional, entrevista em 2014).

A espetacularização que o skate promove da cidade, conforme será abordada nos próximos tópicos, vem se convertendo numa oportunidade rentável para as governanças urbanas e, sobretudo, para um corpo de agentes ligados ao mercado que investe em sua prática. O objetivo da apresentação é analisar, a partir de etnografias realizadas para fins de minha tese de doutorado (Machado, 2017), como as “maneiras de fazer” (Certeau, 2009) a cidade, as quais são taticamente acionadas pelos skatistas, vêm sendo cooptadas por uma série de agenciamentos que intentam impulsioná-las de maneira um tanto estratégica e utilitarista. Almeja-se problematizar os impactos que a espetacularização da cidadania<sup>10</sup> – considerada como uma consequência dessa cooptação, a qual pode ser, inclusive, consumida – causam no cotidiano dos espaços urbanos e nos gerenciamentos que deles são feitos a ponto de empreender novas imagens para a cidade.

### **A cidadania incorporada pelo mercado**

No final de 2012 ocorreu em São Paulo um importante evento promovido pela Nike Skateboarding, divisão de skate da Nike, marca deveras conhecida no ramo esportivo. Intitulado “Eu (skate) SP”, o objetivo do evento em questão era apresentar o mais novo patrocinado da marca: tratava-se de Luan de Oliveira, skatista profissional gaúcho, um dos grandes nomes do skate de rua em nível mundial. A sua apresentação

---

<sup>9</sup> Para reflexões detidas sobre as implicações dos desdobramentos das centralidades paulistanas, vide Frúgoli Jr. (2000).

<sup>10</sup> Cidadania é entendida aqui como uma maneira astuciosa, transgressiva e tática de se fazer a cidade (Agier, 2011, 2015; Certeau, 2009).

ocorreu em um restaurante situado no último andar de um prédio disposto nas imediações da Avenida Paulista, de onde era possível ter uma vista panorâmica da cidade de São Paulo. Na ocasião estiveram presentes vários profissionais da mídia especializada (editores, redatores, fotógrafos, videomakers), integrantes do time de skate da Nike, convidados em geral, além, é claro, daquele que era a grande estrela do momento.

Luan de Oliveira foi apresentado pelos representantes da marca e, em seguida, participou de uma coletiva de imprensa. Falou de sua trajetória, de suas conquistas, de suas aspirações. Os presentes na ocasião receberam um material promocional onde constavam os detalhes da campanha “Eu (skate) SP”, a qual visava promover os skatistas da marca, com destaque para Luan de Oliveira, e também um novo modelo de tênis. No material era abordado o perfil dos patrocinados e a relação de cada um deles com alguns dos principais *picos* da região central da cidade de São Paulo, a saber, Avenida Paulista, Vale do Anhangabaú, Praça da Sé e Praça Roosevelt. Além de fotos ilustrativas, havia ainda um texto que revelava o mote da campanha:

Grandeza não é um presente que cai do céu. Não existe talento nato, sorte ou nenhuma força exterior capaz de mudar isso.

Alcançar a grandeza depende de esforço próprio. De encontrar a motivação para nunca desistir de uma manobra. De encontrar a coragem para pular um *gap* sinistro. De encontrar disposição para andar em uma noite fria.

Grandeza precisa ser cultivada. Pelas ruas e *picos* espalhados pela cidade. Todo santo dia.

Não existe lugar melhor do que São Paulo para isso. A eterna capital do skate no Brasil é um playground a céu aberto.

Das bordas de pedra aos degraus do Vale do Anhangabaú. Da escadaria da Praça da Sé aos bancos e corrimãos da Praça Roosevelt. Em tantos *picos* clássicos espalhados pela Avenida Paulista. E nos *picos* que só você e seus amigos conhecem, escondidos na sua quebrada.

Ninguém conhece e explora tanto a cidade como nós. Ninguém contempla sua arquitetura de forma tão apaixonada. Ninguém interage com ela de forma tão íntima.

Em São Paulo, a grandeza está à sua espera em cada sessão. Encontre a sua.

EU (SKATE) SP. (Nike SB. Material promocional campanha #EUSKATESP)

Todos os presentes também ganharam uma espécie de mapa da região central de São Paulo onde constavam os principais pontos do circuito (Magnani, 2012) skatista paulistano<sup>11</sup>. Além dos já mencionados *picos*, o mapa especificava locais de consumo, cultura e lazer reconhecidos pela presença regular de skatistas. Dentre eles destacavam-se Lanchonete Estadão, Rei do Mate, Livraria Cultura, Galeria do Rock, MASP, Matilha Cultural e Theatro Municipal de São Paulo. Tratava-se, portanto, de uma representação de um circuito que reverbera uma cidade muito peculiar ao universo do skate de rua. Após a coletiva de imprensa, a fim de seguir a proposta do evento, os presentes foram convidados a participar de uma *sessão* de skate em *picos* da região central de São Paulo. Todos se retiraram para acompanhar os skatistas da marca disputando diversos equipamentos urbanos em meio ao movimentado cotidiano da capital.

Fiquei surpreso com a iniciativa promovida por uma marca de tênis reconhecida no universo do skate por apoiar sobremaneira a sua dimensão esportiva.<sup>12</sup> Nesse caso, todavia, as ações de marketing da mesma, a fim de promover a sua nova contratação, o profissional Luan de Oliveira, arrefeceram estrategicamente a gramática do esporte em prol da valorização de certos tipos de experiências cidadinas vivenciadas pelos skatistas. O texto anteriormente apresentado bem como o mapa supracitado revelam a constatação. Por meio deles fica evidente a atenção atribuída a tais experiências que permeiam a prática do skate de rua, como a mobilidade e as apropriações que podem ser feitas de diferentes espaços da cidade. São Paulo, nessas circunstâncias, foi considerada um “playground a céu aberto” para os skatistas.

Desde a realização do evento “Eu (skate) SP” passei a acompanhar vários tipos de iniciativas promovidas pelo mercado que se valiam de imagens dos espaços urbanos e da cidadinidade skatista com o intuito de promover os seus respectivos produtos.

Por cooptar as imagens e as representações de vivências que se passam nas ruas, considero que o mercado que investe na prática do skate de rua pode ser visto como importante agente fomentador da espetacularização das cidades. São muitos os exemplos que comprovam tal asserção. Murilo Romão, skatista profissional e um dos principais interlocutores da pesquisa, certa vez me presenteou com dois produtos, uma camiseta e

---

<sup>11</sup> De acordo com Magnani (2012, p. 97), o circuito “é uma categoria que descreve o exercício de uma prática ou a oferta de determinado serviço em estabelecimentos, equipamentos e espaços que não mantêm entre si uma relação de contiguidade espacial, sendo reconhecido em seu conjunto pelos usuários habituais”.

<sup>12</sup> A Nike Skateboarding é a principal patrocinadora de um dos campeonatos mais importantes do skate em nível mundial: trata-se da Street League. Mais informações em: <http://streetleague.com/>.

um tênis, ambos lançados com a sua assinatura pelas marcas que o patrocinava. Na camiseta havia uma foto em homenagem à escultura do artista Yutaka Toyota, localizada na Praça da Sé. Tal escultura constitui o principal *pico* de skate do local. Já no tênis, mais especificamente em sua palmilha, constava uma foto de Murilo Romão transitando velozmente sobre uma faixa de pedestres.

Os exemplos não se encerram neste caso. Em muitas outras ocasiões também tive contato com uma miscelânea de produtos de skate que prestigiavam as ruas. Numa delas participei de uma feira de negócios chamada Urb Trade Show. O próprio nome do evento, Urb, já indicava o viés de sua promoção: tratava-se de uma feira focada em práticas urbanas, sendo o skate o carro chefe. Ao participar da feira observei vários itens – como peças para skate, confecções, banners, adesivos, vídeos, e demais materiais promocionais – que se aproveitavam de imagens ou referências da cidade a fim de conquistar respaldo entre os consumidores, a saber, os skatistas e os simpatizantes de seu universo.

Além desse evento, por meio do qual ficou patente a valorização simbólica da dimensão material dos espaços e equipamentos urbanos, cabe a recordação de uma iniciativa ocorrida no Paço das Artes, galeria de arte situada na Universidade de São Paulo (USP). No local ocorreu, em dezembro de 2013, a exposição *Streeteiro* de Alexandre Vianna (fotógrafo, ex-skatista profissional e ex-editor da revista CemporcentoSkate), a qual trouxe uma série de registros visuais da prática do skate realizada em locais inusitados e nas paisagens de diversas cidades. No livro lançado para a exposição, sendo este patrocinado pela Nike Skateboarding, além de muitas imagens que engrandecem as ruas, consta ainda o seguinte texto:

*Streeteiros* são aqueles que usam a rua, a urbanidade, o convívio fora dos condomínios fechados, para viver e se expressar. E aqui, o verbo “viver” aparece na sua essência. Afinal quebram uma tendência que as pessoas têm nas grandes metrópoles, de isolamento e fuga dos “perigos” das ruas. Os *streeteiros* produzem, criam, modificam o ambiente ao seu favor. Estabelecem relações de afeto e respeito, seja com seus pares, seja com sua cidade. Exteriorizam aquilo que há de mais precioso em seus corações e suas almas. (Prieto citado em Vianna, 2013, p. 13)

No decorrer do trabalho de campo também tive a oportunidade de frequentar diversos outros eventos culturais e artísticos que tinham como inspiração a prática do skate nas ruas. Galerias de arte, bem como cinemas e espaços culturais, vêm acolhendo os skatistas em suas programações. A Matilha Cultural e a Galeria Olido, ambas situadas

na região central da cidade, são alguns exemplos. Neste último espaço, onde se situa o Cine Olido, regularmente ocorrem lançamentos de vídeos produzidos pelo mercado especializado e pelos próprios praticantes.

Num plano geral, a proeminência da cidadinidade vem forçando novos posicionamentos até mesmo perante aos agentes e entidades envolvidas com a esportivização do skate. Atualmente há várias competições que se aproveitam das próprias ruas, bem como de elementos de seu cotidiano, para conseguir maior adesão e credibilidade junto aos skatistas. A Mountain Dew, marca norte-americana de refrigerantes, promoveu em 2015 o circuito chamado Dew Tour. Uma das etapas aconteceu em Los Angeles, nos Estados Unidos, e reuniu alguns dos melhores skatistas da modalidade *skate de rua* para uma competição realizada não em pistas de skate, tal como comumente ocorre, mas nas próprias ruas da cidade. Os promotores do evento aproveitaram-se das possibilidades da paisagem urbana local e, não obstante, para manter o imaginário das ruas, incrementaram a área da competição com obstáculos arrojados, como um carro de polícia. O release de divulgação do Dew Tour deixava claro a preocupação com as experiências urbanas dos skatistas:

O Dew Tour foi o evento pioneiro na promoção do moderno estilo de rua de competição. Essencialmente, o estilo de rua considera os obstáculos reais da cidade. Ao longo da história do skate, os locais de competição de rua tornaram-se muito perfeitos, contudo, eles não representam as ruas em que você anda de skate. O Dew Tour tomou aquela ideia de competição de rua original, atualizou-a e colocou-a em uma rua verdadeira para criar uma divertida competição. (Dew Tour. Disponível em: <http://www.dewtour.com/news/kelvin-hoefler-completes-dew-tour-sweep-with-skateboard-streetstyle-win-in-los-angeles/#VtTsGeDEUCA2RS0K.99>. Acesso em 09/04/2017. Tradução minha)

Os X Games, tradicional evento promovido pelo canal ESPN, são notadamente reconhecidos pelo incentivo atribuído a um conjunto de práticas enquadradas sob o rótulo de *esportes radicais*, dentre elas o skate. Desde 1995, ano de sua emergência, a modalidade skate de rua sempre foi contemplada com a realização de competições em pistas compostas por obstáculos que apenas simulam equipamentos urbanos. No entanto, além de manter a regularidade desse formato, os organizadores do evento anunciaram nos últimos anos a criação do *Real Street*, outro formato que, como o próprio nome indica, se aproveita genuinamente das ruas a fim de promover uma disputa entre um seleto corpo de skatistas. Cada participante deve produzir um vídeo de suas manobras realizadas em

*picos*, o qual, por sua vez, passa a concorrer com outras produções por meio de uma votação via internet que visa indicar o vencedor.

Em contexto nacional, algumas competições e demais tipos de eventos também vêm sendo realizados aproveitando-se de equipamentos urbanos já dados em diferentes cidades. Um bom exemplo é o evento Oi Skate Total Urbe, realizado em abril de 2017, o qual fora promovido por uma empresa de telefonia celular e coordenado pela Confederação Brasileira de Skate (CBSk), entidade esportiva que paulatinamente tem se adequadado às demandas do skate de rua.<sup>13</sup> A competição aconteceu na cidade do Rio de Janeiro, mais especificamente na Praça Duó,<sup>14</sup> na Barra da Tijuca. Tal local é um tradicional *pico* do skate carioca, sendo famoso por suas constantes aparições em vídeos e revistas. O Oi Skate Total Urbe se distinguiu, então, pelo fato de não ser realizado em pistas, por permitir a participação conjunta tanto de skatistas amadores quanto de profissionais provenientes de vários estados e países, e por distribuir a quantia de R\$ 400 mil aos melhores colocados, a maior premiação já destinada a um evento da modalidade skate de rua na América Latina. Eduardo Quintes, gestor do projeto da Rio de Negócios, organizadora do evento, revelou as intenções da competição e enalteceu a importância de sua dimensão urbana:

O Oi STU Open é a oportunidade de potencializarmos um movimento legítimo, múltiplo e com amplas possibilidades. O objetivo sempre foi falarmos do movimento urbano e suas mais diversas manifestações espontâneas, como a música, a arte e o audiovisual, tendo o skate como fio condutor de toda a história, além de recolocar o Brasil novamente no circuito dos grandes eventos internacionais de *street*, tendo em vista que somos um dos maiores *picos* de skate do mundo, junto aos EUA. (“Oi Skate Total Urbe Open Rio”. Disponível em <http://triboskate.ativo.com/agenda/oi-skate-total-urbe-open-rio/>. Acesso em 11/04/2017)

Esses exemplos revelam agora certos enquadramentos valorativos da cidadania que se distanciam daqueles que foram apresentados no começo deste *paper*. A cidadania se exprime nessas circunstâncias não como algo a ser combatido, mas como

---

<sup>13</sup> A CBSk vem se adaptando aos imperativos do skate de rua, o que se reflete na flexibilização de suas normatizações. Nos últimos anos a entidade apoiou campeonatos realizados nas ruas e demais espaços urbanos, além de reconhecer a captação de imagens nestes espaços como atributos dos skatistas profissionais vinculados à modalidade skate de rua.

<sup>14</sup> Maneira como os skatistas chamam a Praça do Ó.

uma “maneira de fazer” (Certeau, 2009) a cidade que possui diversas potencialidades<sup>15</sup>. A cooptação da prática do skate de rua pelas vias do mercado vem proporcionado uma espetacularização das paisagens urbanas a ponto de colocar algumas cidades brasileiras, com destaque para São Paulo e Rio de Janeiro, como um dos principais destinos para a prática do skate de rua no mundo.<sup>16</sup>

No tópico seguinte, a fim de consolidar os exemplos aqui mencionados, apresentarei o relato etnográfico do principal campeonato da modalidade skate de rua ocorrido no Brasil no ano de 2014. Um detalhe importante é que a disputa não seguiu as regulamentações das entidades esportivas representativas do skate, mas sim as demandas de uma marca especializada em tênis para a prática, a qual se responsabilizou por elaborar as suas próprias regras de condução do evento. O evento aconteceu na Praça Roosevelt, em São Paulo, distribuiu R\$ 50 mil aos melhores colocados, e ainda premiou o campeão com algo inusitado: uma marreta dourada, simbolizando, dessa forma, uma experiência cidadina valorizada pelos skatistas.

### ***Marretadas na Praça Roosevelt***

A DC Shoes, marca norte-americana especializada em tênis para skate, é reconhecida neste universo em virtude de suas estratégias de marketing que prezam veementemente pela apreciação das ruas. Vários de seus anúncios, vídeos, adesivos e demais materiais promocionais se valem de imagens de diferentes cidades a fim de divulgar os skatistas patrocinados e os produtos que por ela são comercializados. Além disso, a DC Shoes também se distingue por conta de uma série de iniciativas desenvolvidas em defesa dos *picos*. Dentre as iniciativas cabe frisar a sua proposta em doar 1 milhão de dólares à prefeitura da Filadélfia, cidade do estado da Pensilvânia, nos Estados Unidos, para que o Love Park, uma praça da cidade, pudesse ser novamente liberado para a prática do skate de rua. O local em questão tornou-se alvo de uma grande polêmica desde o instante em que a governança municipal resolveu proibir as manobras e as presenças dos skatistas em seu âmbito. A DC Shoes não apenas se posicionou

---

<sup>15</sup> É importante ressaltar um interesse por detrás deste fomento à prática do skate de rua. A modalidade é a que mais gasta e consome produtos de skate, logo, é a mais lucrativa para o mercado em razão das vendas de peças e confecções.

<sup>16</sup> A cidade de São Paulo todos os anos recebe turnês compostas por skatistas de várias partes do mundo. Há muitos vídeos divulgados em nível mundial que retratam o cotidiano do skate nas paisagens paulistanas.

contrária à medida, como também buscou uma contrapartida financeira para manter a prática neste *pico* que é desejado e visitado por praticantes de diversas partes do mundo.<sup>17</sup>

Algumas ações da marca estadunidense também já foram realizadas no Brasil por meio de seus representantes locais.<sup>18</sup> A realização de competições nas ruas e em espaços públicos é uma delas. Em 2014, no decorrer do trabalho de campo, tive a chance de acompanhar uma destas competições promovidas pela DC Shoes. Intitulado DC Invitational, o evento ocorreu em um sábado do mês de novembro, a partir das 10 horas da manhã. Em desacordo com a maioria dos campeonatos, os quais geralmente ocorrem em pistas, os seus organizadores surpreenderam ao anunciar o local de sua realização: ele aconteceria na Praça Roosevelt, espaço público situado na região central de São Paulo, aproveitando-se da arquitetura local.<sup>19</sup> A praça está acostumada a sediar pequenos eventos feitos de forma espontânea, sem autorização oficial para a sua ocupação, todavia, desta vez ela sediaria um acontecimento de grande porte que reuniria renomados skatistas oriundos de várias localidades.

Os promotores do evento optaram pelo distanciamento em relação à Confederação Brasileira de Skate (CBSk), portanto, a competição não seria regulamentada por tal entidade. Essa decisão abriu caminhos para a implementação de outro formato de disputa e para a incorporação de experiências cidadinas tão apreciadas pelos skatistas. Além de ser realizado em um espaço público, o DC Invitational instituiu que 60 competidores seriam convidados, dentre eles, amadores e profissionais. De acordo com o *release* oficial, a competição seria composta por três fases.<sup>20</sup> Na primeira fase (eliminatória), os skatistas seriam divididos em dez baterias compostas por seis integrantes. Após o aquecimento de cinco minutos, cada competidor realizaria uma volta individual de 45 segundos e, em seguida, participaria de uma *jam session* durante dez minutos ao lado dos demais integrantes da bateria. Para a segunda fase (semifinal) avançariam 20 competidores, os quais estariam distribuídos em quatro baterias com cinco integrantes, que novamente fariam uma volta individual de 45 segundos e participariam de uma *jam*

---

<sup>17</sup> No entanto, a prefeitura da Filadélfia não aceitou a contrapartida financeira proposta pela DC Shoes. Tal fato gerou uma grande polêmica e envolveu posicionamentos diversos acerca dos limites e potencialidades da prática do skate nos espaços urbanos. Para mais detalhes sobre as controvérsias da prática do skate no Love Park, ver Howell (2005).

<sup>18</sup> Uma destas ações foi o King of São Paulo, campeonato realizado ao longo dos anos 2008, 2009 e 2010 em diferentes espaços públicos da cidade (como Vale do Anhangabaú, Praça Roosevelt e Praça do Morumbi, Praça da Estação em Itaquera).

<sup>19</sup> O evento aproveitou-se tanto da arquitetura da praça quanto dos obstáculos construídos para a *skate plaza*.

<sup>20</sup> O regulamento do DC Invitational está disponível no link: <http://triboskate.globo.com/whatsup.php?id=6130>.

*session*, porém agora de doze minutos. Por fim, a terceira fase (final) seria composta por apenas oito skatistas, que comporiam uma única bateria. Além da volta individual, tal como nas outras fases, a *jam session* entre os finalistas duraria 25 minutos. O julgamento estaria a cargo de três juízes – que também são skatistas profissionais – que avaliariam, através de notas fechadas de 0 a 100, as habilidades e as progressões dos competidores. Com efeito, o campeão seria aquele que obtivesse as maiores notas. O DC Invitational distribuiria R\$ 50 mil entre os oito finalistas, sendo que o primeiro colocado embolsaria metade desse valor.

A Praça Roosevelt recebeu uma série de intervenções para a realização do DC Invitational. Além das arquibancadas o local dispunha de banheiros químicos, ambulância, equipe médica e uma área de alimentação com *food trucks*, ou seja, lanches rápidos vendidos em carros adaptados. Entrei no espaço delimitado e rapidamente encontrei pessoas conhecidas. Após a rápida cerimônia de abertura, o local foi liberado aos competidores. O clima era de bastante agitação, a plateia na arquibancada – composta predominantemente por praticantes do skate – já fazia muito barulho a cada boa manobra realizada por aqueles que estavam em ação.

Apesar de não seguir as regras técnicas da CBSk, o DC Invitational tentou prezar pela organização da competição e pelo cumprimento do horário. A arquibancada estava montada em uma faixa da Rua da Consolação, o que obstruía parcialmente o trânsito, e a autorização para a sua permanência correspondia a um período limitado. A não retirada dessa instalação no horário previsto implicaria certas sanções, como multas aos organizadores. Sendo assim, havia uma preocupação com a duração do evento de modo a evitar possíveis contratempos. Os funcionários da organização trabalhavam a todo vapor recepcionando os convidados, orientando os competidores ou animando os espectadores.

O espaço destinado aos convidados não permitia a visualização de todos os obstáculos e, em razão disso, optei em circular pela área de competição durante o aquecimento dos competidores, momento em que novamente encontrei vários interlocutores da pesquisa. O *staff* do site Black Media – composto por Caetano Oliveira, Marcelo Mug e Felipe Minozzi – distribuiu-se por distintos espaços com o objetivo de fazer uma cobertura irreverente, que focasse não apenas a parte técnica da competição.<sup>21</sup> Anderson Tuca, videomaker do canal Off (transmitido via TV paga), portava seus

---

<sup>21</sup> <http://www.blackmediaskate.com/>.

instrumentos de trabalho e conversava com outros profissionais da mídia especializada.<sup>22</sup> Veridiana Freitas (jornalista do canal de TV Woohoo),<sup>23</sup> Pedro Dylon (colaborador do Ride Channel, site norte-americano especializado em skate),<sup>24</sup> Marcos Hiroshi (redator do site Red Bull)<sup>25</sup> e Jr. Lemos (fotógrafo e redator da revista Tribo Skate) transitavam entre os obstáculos a procura de um melhor lugar para captar as imagens. Já Rodrigo de Andrade, assim como Shin Shikuma, fazia as imagens oficiais do evento para a DC Shoes, ao passo que Diogo Gema representava o programa Olho de Peixe<sup>26</sup> e Guilherme Guillis e Carlos Taparelli atuavam pela revista CemporcentoSkate.

A competição contava com a participação de skatistas provenientes de várias regiões do país. Além deles é válido destacar a participação do finlandês Jani Laitiala e do neozelândes Tommy Fynn, sendo este último recém-profissionalizado, e também de dois importantes nomes do skate de rua mundial, os brasileiros Kelvin Hoefler e Felipe Gustavo. O DC Invitational convidou skatistas amadores, todavia, a participação de praticantes provindos de uma categoria anterior à profissional não indicava que o nível técnico da disputa seria limitado. Muitos deles possuíam habilidades compatíveis ou superiores às dos profissionais, portanto, ainda não tinham atingido a principal categoria do skate por falta de oportunidade ou por opção pessoal. É o caso de Tiago Lemos, skatista amador da cidade de Jaguariúna (SP), que ainda permanecia como amador e, mesmo assim, participaria de uma competição profissional, sendo considerado um dos favoritos ao posto de campeão.

Um dos locutores anunciou o início da competição e solicitou aos fotógrafos e videomakers a liberação do espaço de circulação entre os obstáculos. Eles foram orientados a fazer imagens dos competidores apenas durante o aquecimento, recomendação que não fora cumprida. Havia muitas pessoas com câmeras e filmadoras no local, fato que dificultou a distinção entre meros espectadores convidados e demais profissionais cadastrados como imprensa, fosse ela especializada ou não. A maioria queria ficar perto dos competidores para fazer as imagens, no entanto, a aproximação inadequada atrapalhou o fluxo dos skatistas aos obstáculos. Alguns funcionários da organização até tentaram conter a aglomeração de pessoas em torno dos competidores, mas era impossível. Os locutores advertiam publicamente aqueles que extrapolavam as

---

<sup>22</sup> <http://canaloff.globo.com/>.

<sup>23</sup> <http://www.woohoo.com.br/>.

<sup>24</sup> <http://theridechannel.com/>.

<sup>25</sup> <http://redbull.com/br/pt/skateboarding/>.

<sup>26</sup> <http://www.programaolhodepeixe.com/>.

recomendações, porém, muitos deles insistiam em ficar entre os obstáculos, o que atrapalhava não apenas os skatistas, mas também a visão dos juizes ao longo da apreciação das manobras.

Enquanto não competiam, vários skatistas interagiam com o público nas arquibancadas. Eles distribuíam adesivos, davam autógrafos, tiravam fotos e conversavam com aqueles que reivindicavam atenção. Um dos mais requisitados era Marcelo Formiga, skatista profissional cuja frequência é assídua nos vários *picos* do Centro de São Paulo, sobretudo nos do Vale do Anhangabaú e da própria Praça Roosevelt. Formiga vestia um macacão, roupa que destoava da dos demais competidores, e sempre que podia pegava o microfone de um locutor para interagir com as pessoas. Ele ainda lançou brindes para a arquibancada, situação que quase gerou acidentes tendo em vista a aglomeração que fora formada nos degraus.

Os acidentes, por sua vez, não aconteceram entre os espectadores, mas entre os competidores. A competição exigia não apenas demasiado nível técnico, mas sobretudo coragem para enfrentar certos obstáculos, como as escadas, canteiros e corrimãos. Qualquer tombo poderia ocasionar sérias lesões. Foi o que ocorreu com Leandro Saguão, que errou uma manobra e fraturou o osso da perna. Os profissionais da saúde rapidamente o atenderam, retirando-o do local de maca para ser levado ao hospital. Durante o atendimento o skatista foi aplaudido pelo público. Instantes após o ocorrido, uma repórter da Rede Globo tentou gravar uma matéria de costas para a arquibancada. A sua tentativa foi frustrada, pois o público entoou em coro inúmeros xingamentos direcionados à emissora.

O DC Invitational teve a presença de um dos principais skatistas da atualidade: Wes Kremer, eleito skatista do ano 2014 pela revista Thrasher Magazine,<sup>27</sup> veio diretamente dos Estados Unidos para fazer uma demonstração aos skatistas paulistanos. Ao aparecer em público, diversos garotos começaram a gritar o seu nome, pois queriam tirar fotos ao lado da celebridade. Wes Kremer foi simpático, acenou para eles e após um momento foi até a grade para cumprimentá-los. Uma aglomeração foi formada ao seu redor e enquanto muitos o abraçavam, outros pediam autógrafos e faziam *selfies* (autorretratos). Em meio à confusão formada, alguém roubou o boné do skatista profissional, que encarou o desagravo com bom humor.

---

<sup>27</sup> <http://www.thrasher magazine.com/>.

A delimitação da área de competição com grades não foi suficiente para conter eventuais ocupações inesperadas. Muitos garotos aproveitaram a desatenção dos seguranças para pulá-las e ficar perto dos competidores. Quando dentro do espaço reservado aos convidados, eles se esquivavam da equipe organizadora e tentavam permanecer sem serem descobertos. Aquilo que alguns consideraram como “invasão” permaneceu durante todo o evento, com efeito, de nada adiantava os seguranças colocarem para fora das grades aqueles que estavam sem a pulseirinha. Essa situação se agravou ao término das eliminatórias. Aproveitando-se de um breve intervalo entre essa fase e a semifinal, dezenas de espectadores pularam as grades simultaneamente, promovendo uma ocupação de todos os espaços possíveis. A maioria queria testar os novos obstáculos construídos, ao passo que outros queriam apenas conversar com competidores. Os poucos seguranças não conseguiram conter a apropriação generalizada. Ouvi um skatista dizer que “no skate todo mundo é VIP”, enquanto outro, vinculado à mídia especializada, confessou que “evento de skate na rua é assim mesmo, não tem como barrar a galera”. A euforia tomou conta da plateia e diversos praticantes ocuparam o espaço da competição de maneira inesperada.

Com muita dificuldade, aos poucos os skatistas espectadores liberaram os obstáculos onde ocorria a competição, todavia, isso não foi capaz de dissipá-los completamente da área que antes fora reservada. Devido a esse problema, o qual persistiu durante um considerável tempo, a programação do evento teve que ser alterada. Os organizadores decidiram abolir a fase semifinal e fazer uma final direta, pois somente assim a competição poderia ser finalizada no horário programado.

Já na fase final, a efervescência do público estava ainda mais evidente. A partir desse instante a predominância do foco foi a competição, pois, conforme a fala dos locutores, os competidores “estavam *marretando os picos*”, ou seja, estavam fazendo muitas manobras difíceis nos obstáculos. Nos instantes finais o público novamente ocupou o espaço da área de competição, porém agora não para andar de skate, mas para estimular a disputa. Uma aglomeração foi formada, restando apenas um pequeno caminho para os competidores se dirigirem aos obstáculos. A intensa pressão do público não foi capaz de amedrontar os finalistas, que tiveram poucos erros. A competição finalizou e, logo em seguida, todo o espaço ficou lotado. Após o show de manobras no espaço público, a Praça Roosevelt foi palco de shows de rap estrelados por ParteUm e Síntese, ambos apreciados no universo do skate. O campeonato virou festa com muita música e

bebidas e ao final o que se viu foi um rompimento da barreira estabelecida entre competidores e espectadores.

Ainda houve tempo para um dos momentos mais aguardados do dia: o resultado final do DC Invitational e a premiação. O terceiro lugar foi conquistado por um skatista amador até então pouco conhecido no cenário brasileiro. Tratava-se de Nicholas Laurence, proveniente de Juiz de Fora (MG), que desde então vem colhendo os benefícios de sua boa colocação. O segundo lugar foi destinado ao skatista profissional neozelândes Tommy Fynn, que embolsou R\$ 8 mil. E o grande campeão da competição foi Kelvin Hoefler, que novamente faturou uma considerável quantia. Após receber 100 mil dólares em um evento realizado na África do Sul, o skatista profissional ganhou mais R\$ 25 mil e se consagrou como um dos melhores do ano. Para concretizar a proposta diferenciada do DC Invitational, em vez de premiar o campeão com um tradicional troféu, os organizadores lhe entregaram uma grande e inusitada marreta dourada.

O evento buscou articular duas dimensões que permeiam a modalidade *street skate*: a cidadina e a esportiva. A sua realização teve uma considerável repercussão midiática proporcionada pelas tantas imagens divulgadas em revistas, sites e redes sociais de vários países. O DC Invitational trouxe, portanto, visibilidade não apenas para a marca promotora e para os skatistas que dele participaram, mas também para a Praça Roosevelt. A cidade de São Paulo veio a reboque dessa divulgação, afirmando-se, pois, como a capital brasileira do skate de rua.

### **Considerações finais: sobre o espetáculo nas/das ruas**

A popularização da internet e a facilidade de acesso aos equipamentos digitais, como câmeras e filmadoras, trouxeram novas alternativas à dinâmica construída em torno da profissionalização do skate. A prevalência dessa lógica que preza sobremaneira pela utilização das ruas e pela captação de imagens reverbera uma espetacularização não apenas de técnicas corporais específicas (as manobras), mas também da estética de espaços urbanos passíveis de apropriações por parte dos skatistas (*os picos*). A cidade está a todo instante sendo representada e propagada a partir de uma multitude de imagens produzidas por meio de um olhar cidadão peculiar que valoriza a dimensão sociotécnica de seus equipamentos.

Ao considerar este fomento do mercado à prática do skate nas ruas, é possível aventar, portanto, que não é gratuita a preocupação dos skatistas em sempre portar

variados equipamentos a fim de registrarem os seus *rolês*. As redes sociais, em vista disso, estão abarrotadas de imagens sintomáticas desta relação: aplicativos como Facebook, Instagram, Snapchat, YouTube, Vimeo, dentre muitos outros se tornaram poderosas plataformas de divulgação das façanhas que se passam no cotidiano da cidade. Várias marcas, cientes do interesse dos skatistas pelas imagens que deles são feitas, também têm promovido diversas ações a fim de estimulá-los a produzir e a compartilhar vídeos. A partir dessas iniciativas tais marcas consolidam suas estratégias de marketing e, em contrapartida, muitas delas agraciam as melhores produções com uma série de prêmios, tais como produtos para a prática, viagens, quantias em dinheiro, e até automóveis.<sup>28</sup> Diante as possibilidades em voga, os skatistas também agenciam os seus discursos, representações e imagens elaboradas com base em suas inserções na cidade.

Há uma cidadinidade propagada entre os skatistas que considera a vivência de experiências urbanas (*rolês*, busca por *picos*, sociabilidades, conflitos, subversão dos usos dos espaços e equipamentos, exercício da alteridade etc.) uma virtude a ser seguida. As experiências cidadinas da prática do skate de rua, não raro consideradas como destrutivas e agressivas, pouco a pouco se tornam alvo de interesse até de uma agenda neoliberal de gerenciamento urbano. Contudo, é importante considerar que tal aparente flexibilidade nem sempre é gratuita, posto que, segundo já aventara Zukin (1995), o esforço para o arranjo do espaço na cidade é também um esforço de representação visual. Representação visual esta que possui implicações não apenas sociais ou político-urbanísticas, mas também econômicas.

## Referências bibliográficas

AGIER, Michel. *Antropologia da cidade: lugares, situações, movimentos*. São Paulo, Terceiro Nome, 2011.

\_\_\_\_\_. “Do direito à cidade ao fazer-cidade. O antropólogo, a margem e o centro”. *Mana* [online], v.21, n.3, 2015, p. 483-498. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-93132015000300483](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93132015000300483).

BRANDÃO, Leonardo. *Para além do esporte: uma história do skate no Brasil*. Blumenau, Edifurb, 2014.

---

<sup>28</sup> Em outra publicação de minha autoria (Machado, 2014) abordei com mais detalhes tais competições de vídeos no universo do skate.

CALDEIRA, Teresa Pires do Rio. “Inscrição e circulação: novas visibilidades e configurações do espaço público em São Paulo”. *Novos estudos CEBRAP*, n. 94, 2012, 31-67. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-33002012000300002](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-33002012000300002)

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. 16. ed. Petrópolis, Editora Vozes, 2009.

DEW TOUR. “Kelvin Hoefler completes Dew Tour sweep with skateboard streetstyle win in Los Angeles”. *Dew Tour*, 16/08/2015. Disponível em: <http://www.dewtour.com/news/kelvin-hoefler-completes-dew-tour-sweep-with-skateboard-streetstyle-win-in-los-angeles/#JPIEZm8BKUwytIkR.97>. Acesso em 09/04/2017.

FRÚGOLI JR, Heitor. *Centralidade em São Paulo: trajetórias, conflitos e negociações na metrópole*. São Paulo, Cortez/Edusp, 2000.

HOWELL, Ocean. “The ‘Creative Class’ and the gentrifying city: skateboarding in Philadelphia’s Love Park”. *Journal of architectural education*, v. 59, n. 2, 2005, p. 32-42.

MACHADO, Giancarlo Marques Carraro. *De “carrinho” pela cidade: a prática do skate em São Paulo*. São Paulo, Editora Intermeios/FAPESP, 2014.

\_\_\_\_\_. *A cidade dos picos: a pratica do skate e os desafios da cidadinidade*. Tese de doutorado em Antropologia Social. São Paulo, Universidade de São Paulo (USP), 2017.

\_\_\_\_\_. “Mão na massa e skate no pé: práticas cidadinas nas novas centralidades paulistanas”. *Anuário Antropológico*, v. 44, n. 1, 2019, p. 285-305. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/anuarioantropologico/article/view/22247/22405>.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. *Da periferia ao centro: trajetórias de pesquisas em Antropologia Urbana*. São Paulo, Terceiro Nome, 2012.

QUINTELLA, Sérgio. “Praça Roosevelt sofre com vandalismo, drogas e sujeira”. *Revista Veja SP*. 2017. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/cidades/praca-roosevelt-degradacao-vandalismo-drogas/>. Acesso em 15/04/2019.

TRIBO SKATE. “DC Invitational”. *Site Tribo Skate*, 17/11/2014. Disponível em: <http://triboskate.globo.com/whatsup.php?id=6130>. Acesso em: 09/01/2015.

\_\_\_\_\_. “Oi Skate Total Urbe Open Rio”. *Site Tribo Skate*, 21/03/2017. Disponível em <http://triboskate.ativo.com/agenda/oi-skate-total-urbe-open-rio/>. Acesso em 11/04/2017.

SIMMEL, Georg. “O estrangeiro”. In MORAES, Evaristo (org.). *Sociologia: Simmel*. São Paulo, Ática, [1908] 1983.

VIANNA, Alexandre. *Streeteiro*. São Paulo: Av9 Estúdio Criativo, 2013.

ZUKIN, Sharon. *The cultures of cities*. Oxford: Blackwell, 1995.