

Trinta anos em cima do skate: Uma viagem
pelos arquivos e narrativas visuais do skate
aveirense.

Diogo Doroteia Frazão

10/2022

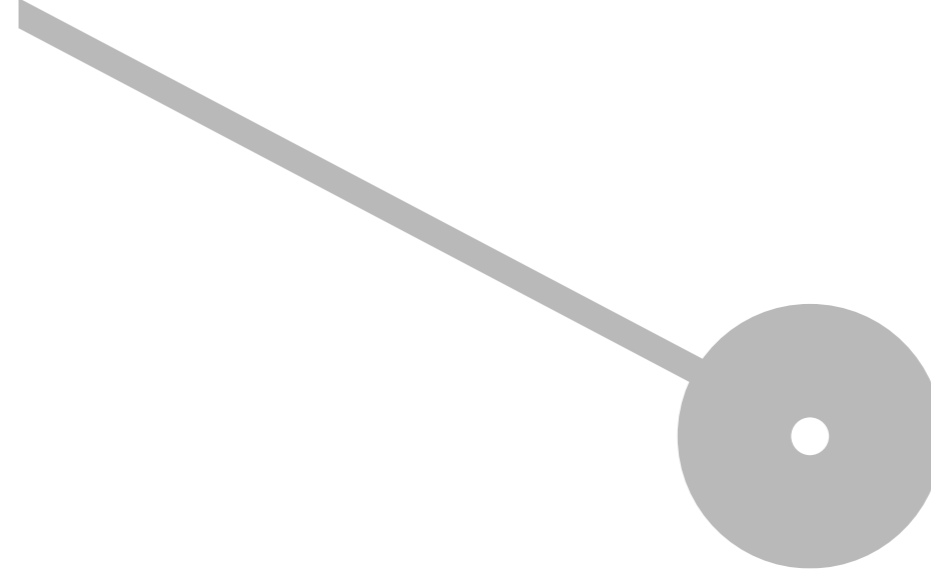
Diogo Doroteia Frazão. Trinta anos em cima do skate: Uma viagem pelos
arquivos e narrativas visuais do skate aveirense.



Trinta anos em cima do skate: Uma viagem pelos arquivos e narrativas visuais do skate aveirense.

Diogo Doroteia Frazão

10/2022



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Diogo Doroteia Frazão

Trinta anos em cima do skate:
Uma viagem pelos arquivos e narrativas visuais do skate aveirense.

Trabalho de Projeto
Mestrado em Comunicação Audiovisual – Fotografia e Cinema Documental
Orientação: Prof.^a Doutora Ângela Sofia Mendes Ferreira

Vila do Conde, outubro de 2022

Diogo Doroteia Frazão

Trinta anos em cima do skate:

Uma viagem pelos arquivos e narrativas visuais do skate aveirense.

Trabalho de Projeto

Mestrado em Comunicação Audiovisual – Fotografia e Cinema Documental

Membros do Júri

Presidente

Prof.^(a) Doutor(a) Carlos Filipe Ribeiro Duarte Martins

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Prof.^(a) Doutor(a) Ângela Sofia Mendes Ferreira

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Prof.^(a) Doutor(a) Sérgio Dias Branco

Universidade de Coimbra

Vila do Conde, outubro de 2022

Aos meus putos do skate.

A todos os que já caíram num *spot*, a tentar uma manobra, por mais simples que ela fosse, porque sei que todos se levantaram e tentaram de novo.

À minha avó, Celeste Araújo.

Nós somos Gripo Mundial!

AGRADECIMENTOS

A todos os que contribuíram para este trabalho, citando, à falta de espaço e de memória para todos, aqueles que contribuíram com imagens para o fotolivro e com áudios para o seu trailer – André Semedo, Carlos Lóne, Catarina Almeida, Eduardo Lasnou, Francisco Lopes, Gabriel Saudade, Gonçalo Correia, Hudson Uchôa, Jacinto Luf, João Cancela, João Dantas, João Monteiro, João Silva, José Ferreira, Kevin Claro, Luís Almeida, Luís Moreira, Maria Cavacas, Mateus Freitas, Miguel Alho, Pedro Amaro, Pedro Mano, Pedro Rodrigues, Renato Aires, Renato Rocha, Samuel Rêgo, Tiago Silva, Xavier Silva;

À Professora Ângela Ferreira, orientadora deste projeto;

Aos meus pais, Andrea Doroteia e João Frazão;

À minha namorada, Catarina Ramos;

A todos quero agradecer pelo contributo empenhado para a concretização deste projeto. Sem vocês isto não teria acontecido!

RESUMO ANALÍTICO

Este projeto parte da análise dos arquivos e registos efetuados sobre a prática do skate em Aveiro e pela sua comunidade, prática amplamente conhecida em Portugal. Como fotógrafo, praticante de skate e membro ativo desta comunidade, proponho a criação de uma narrativa visual, em formato de fotolivro, reunindo as memórias deste coletivo, apresentando uma coleção de imagens dos últimos 30 anos desta prática. Através do recurso às minhas imagens em combinação com imagens de arquivo (fotografias, vídeo, revistas e memórias transcritas) pretendo, de uma forma colaborativa, evidenciar não só aspetos em torno do exercício de uma prática desportiva, mas, sobretudo, as implicações em virtude dos usos e apropriações dos espaços urbanos, interações sociais e experiências por parte dos seus praticantes.

De uma forma mais ampla, vislumbra-se a vontade de revelar como a cidade pode ser lida e ordenada simbolicamente através de um olhar *skater*, revelando também as suas conexões não só com a cidade, mas também como a evolução da cultura visual, urbana, musical, tecnológica e as próprias mentalidades. Desse modo, espera-se que este fotolivro possa relacionar distintos recortes das representações visuais no universo do skate aveirense, construído a partir de discursos, práticas e narrativas expressas pela comunidade. Partindo do entendimento da fotografia como principal ferramenta de registo documental e construção da memória, (na qual a prática do skate sempre se apoiou), esta pesquisa pretende explorar a forma como a fotografia influencia a perceção da história do skate e nos convida à sua participação (ora como praticante, ora como observador). O maior objetivo é colecionar a história e narrativas visuais em torno desta subcultura na cidade de Aveiro ou pelos *skaters* aveirenses, uma das cidades mais influentes no skate nacional vertido num fotolivro, inédito em Portugal.

Palavras-chave: fotografia; comunidade; arquivo; skate; subcultura aveirense; fotolivro.

ABSTRACT

This project starts from the analysis of files and records made about the practice of skateboarding in Aveiro and by its community, a practice widely known in Portugal. As a photographer, skater and active member of this community, I propose the creation of a visual narrative, in photobook format, bringing together the memories of this collective, presenting a collection of images from the last 30 years of this practice. Through the use of my images in combination with archival images (photographs, video, magazines and transcribed memories) I intend, in a collaborative way, to highlight not only aspects around the exercise of a sport practice, but, above all, the implications of the uses and appropriations of urban spaces, social interactions and experiences on the part of its practitioners.

More broadly, there is a desire to reveal how the city can be read and symbolically ordered through a *skater* look, also revealing its connections not only with the city, but also with the evolution of visual, urban, musical, technological and mentalities themselves. Thus, it is expected that this photobook can relate different clippings of visual representations in the *aveirense* skateboard universe, built from discourses, practices and narratives expressed by the community. Starting from the understanding of Photography as the main tool for documental recording and memory construction, (on which the practice of skateboarding has always relied), this research aims to explore how photography influences the perception of the history of skateboarding and invites us to participate (sometimes as a practitioner, sometimes as an observer). The main objective is to collect the history and visual narratives around this subculture in the city of Aveiro or by *skaters* from Aveiro, one of the most influential cities in national skateboarding translated into a photobook, unpublished in Portugal.

Keywords: photography; community; archive; skateboard; Aveiro subculture; photobook.

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	9
GLOSSÁRIO	11
INTRODUÇÃO	13
ESTADO DA ARTE	15
1. O SKATE	
1.1. Breve abordagem histórica ao skate	17
1.1.1. Constituição de um skate	23
1.2. O caso específico do skate aveirense e a sua comunidade	24
2. REFERÊNCIAS FOTOGRÁFICAS	
2.1. Fotógrafos Portugueses de Skate (Renato Lainho, Hugo Cruz, Ruben Claudino, Pedro Raimundo)	35
2.2. A fotografia no skate – técnica e elemento de unidade identitária	39
3. A VISÃO DA CIDADE PELO OLHAR DE UM <i>SKATER</i>	
3.1. O <i>skater</i> perante a cidade	43
3.2. O fotógrafo <i>skater</i>	53
3.3. O Largo Luís de Camões - um caso exemplar.....	58
4. O PROJETO FOTOLIVRO: GRIPO MUNDIAL	
4.1 - Motivações, referências e inspirações	64
4.2 - Metodologia: processo de criação	65
4.2.1 - Recolha e seleção de material	65
4.2.2 - Design e conceptualização do fotolivro	67
4.3 - Construção, prototipagem e montagem do projeto final	74
CONCLUSÕES: ALGUNS CAMINHOS PARA UMA POSSÍVEL CONCLUSÃO	82
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	85
ANEXO A – FOTOLIVRO “GRIPO MUNDIAL”	

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Construção de um spot no antigo <i>skatepark</i> de Aveiro por Tiago Silva, Francisco Lopes, Tomás Pedroso, André Semedo, João Silva e Pedro Rodrigues a construir uma ledge (Circa 2014, Arquivo Tiago Silva).....	20
Figura 2- maquete do novo <i>skatepark</i> de Aveiro, 2020, Site da CM Aveiro.....	24
Figura 3 – Gap branco, UA, 2010, Arquivo Catarina Almeida.....	26
Figura 4 – Meia Lua, UA, 2012, Arquivo Diogo Frazão.....	26
Figura 5 – Incline branco, UA, Circa 2017, Arquivo Pedro Mano.....	27
Figura 6 – Catacumbas, UA, Circa 2016, Arquivo Kevin Claro.....	27
Figura 8 – Sé de Aveiro, 2022, Arquivo Diogo Frazão	28
Figura 7 – Largo das 5 Bicas, 2022, Arquivo Diogo Frazão	28
Figura 9 – Igreja das Barrocas, Circa 2019, Frame do vídeo “Mito”, GianCarlo Skateboards	29
Figura 10 – Instituto Português do Desporto e da Juventude, Circa 2018, Arquivo Kevin Claro.....	30
Figura 11 – Curbs do jumbo, 2019, Arquivo Pedro Mano	30
Figura 12 – Museu Marítimo de Ílhavo, 2019, Arquivo Pedro Mano.....	30
Figura 14 – Anúncio a campeonato de skate na Costa Nova, 2002, D-Mag.....	31
Figura 13 – Donos da Blast, 2002, D-Mag.....	31
Figura 15 - João Neto, Kick Flip, Fotografia de Renato Lainho, disponível em http://cargocollective.com/renatolainho/eternal-freedom-of-the-urban-reality	34
Figura 16 - Dois amigos skaters, na Rua Júlio Dinis, no Porto, Fotografia de Hugo Cruz, disponível em https://www.onsk8.com/destaques/on-the-other-side01-giorgio-ourmoney/	35
Figura 17 – Bruno Senra, Ollie, fotografia de Ruben Claudino, disponível em https://rubenclaudino.tumblr.com/	36
Figura 18 – Pontus Alv, Wallie, fotografia de Pedro Raimundo, disponível em https://www.dogwaymedia.com/entrevista-a-pedro-raimundo/	37
Figura 19 - Kelvin Hoefler, 2021, foto de Jeff Pachoud, Arquivo Comité Olímpico.....	53
Figura 20 - Kelvin Hoefler, 2021, foto de Joey Shigeo, (fonte: cemporcentoskate.com.br)	53
Figura 21 – Comentários nas redes sociais Instagram e Twitter em resposta às fotografias da prova de skate publicadas pelo comité olímpico. Disponível em https://www.instagram.com/p/CRnOGskr_CX/ e https://twitter.com/olympics/status/1418035606685421569	54
Figura 22 - Largo Luís de Camões antes da requalificação, 2019, Arquivo Sítio Internet CM Aveiro.....	57
Figura 23 - Largo Luís de Camões depois da requalificação, 2019, Arquivo Sítio Internet CM Aveiro	58
Figura 24- Reclamações partilhadas no grupo de Facebook “Aveiro - A mais Bela das Regiões”	60

Figura 25- Reclamações partilhadas no grupo de Facebook “Aveiro - A mais Bela das Regiões”	60
Figura 26 – Elementos gráficos produzidos para o fotolivro de autor, 2022, Diogo Frazão	69
Figura 27 - Desenho maquete do fotolivro de autor incluindo fac-símile D-Mag para comparação, 2022, Diogo Frazão.....	74
Figura 29 - teste de impressão do fotolivro de autor, 2022, Diogo Frazão	75
Figura 28 – teste de impressão do fotolivro de autor, 2022, Diogo Frazão.....	75
Figura 30 – Atualização do desenho maquete do fotolivro de autor já com novas medidas.	75
Figura 31 – Print Screen Live da montagem do fotolivro de autor, 2022, Diogo Frazão .	77
Figura 32 – Testes de utilização do stencil em lixa, 2022, Diogo Frazão	78
Figura 33 – Imagens do fotolivro de autor – Fotolivro “Gripo Mundial”, 2022, Diogo Frazão.....	80

Glossário

Crew - Grupo de indivíduos, normalmente com nome próprio, com interesses em comum.

Fisheye - Tipo de lente ultra grande angular, com alto teor de distorção nas margens utilizada muito no skate para captar o momento mesmo em cima da ação.

Gap - Do Inglês - “lacuna, brecha” - é qualquer desnível, natural ou arquitetónico, de onde se possa saltar executando uma manobra de skate do ponto A para o ponto B. Sendo que o ponto A é normalmente mais alto que o ponto B ou estão a uma distância considerável.

Goofy/Regular - Goofy e regular são os termos atribuídos para nomear a *stance* do *skater*. Goofy tem como pé de apoio o direito, remando (também referido como “dar ao pé”) assim com o pé esquerdo e, Regular, vice-versa.

Grind - Todas as manobras que envolvam deslizar com o treco, num qualquer obstáculo.

Grip Job - Ato de colocar a lixa na tábua, quase sempre feita pelo próprio *skater*. Está associado à ideia de recortar a lixa em variadas formas ao invés de a aplicar por inteiro.

Gripo mundial - do verbo "gripar"; gíria aveirense; altamente; arrepiante; espetacular; que excede as expectativas.

Half-Pipe - Do Inglês “meio tubo”, é um tipo de rampa em formato de U. Outros termos semelhantes como “mini-half” ou “mini-rampa” servem para descrever rampas do mesmo formato mas com dimensões menores. Entende-se por half-pipe uma rampa relativamente grande (mais de 2 metros de altura).

Ledge - Do Inglês - “Borda” é qualquer muro ou banco com potencial para manobras de *grind* ou *slide*.

Nose Grind - Manobra de skate que envolve deslizar com o *truck* frontal num qualquer obstáculo.

Nose/Tail - O nose e o tail dizem respeito à parte da frente e à parte de trás do skate. Embora muito semelhantes à primeira vista, e a diferença seja de facto mínima, o nose é ligeiramente mais comprido e mais elevado que o tail.

Ollie - Manobra de skate que envolve fazer as quatro rodas saírem do chão apenas com os pés.

Pop - Momento em que o tail ou o nose do skate batem no chão para executar uma manobra.

Quarter-Pipe - Do Inglês “quarto de tubo”, é, como o nome indica, metade de um half-pipe.

Skatada - Sessão de prática de skate.

Skatável - *Spot* que reúne as condições necessárias para a prática de skate.

Skatepark - Pista de skate. Lugar específico para a prática de skate.

Skater - Pessoa que pratica skate regularmente e está inserido numa comunidade (pequena ou grande) de outros *skaters*.

Skills - Habilidade de um indivíduo em determinada área. No skate *skills* refere-se à capacidade de executar manobras

Slide - Todas as manobras que envolvam deslizar com a tábua, especificamente a parte de madeira, num qualquer obstáculo.

Spot - Espaço urbano com potencial para a prática de street skate. Normalmente praças com bancos de pedra, átrios de igrejas, lanços de escadas variados, corrimões, rampas de acesso, esculturas, lombas, passeios, descidas e até árvores ou paredes.

Stance - Forma de posicionar os pés em cima do skate.

Team Riders - Conjunto de *skaters* patrocinados por determinada marca.

Trucks/Trecos - Eixos de metal que prendem as rodas do skate à tábua.

INTRODUÇÃO

Este projeto vislumbra criar uma narrativa, em formato de fotolivro, em torno do skate aveirense, não só na própria cidade, mas também fora dela. Procura demonstrar a importância da fotografia em torno do skate como atividade desportiva, mas também enquanto subcultura, explorando a cultura visual, urbana, musical, tecnológica e as próprias mentalidades adjacentes. Não é segredo que, com a entrada da modalidade nos Jogos Olímpicos de Tóquio 2020, esta disparou em termos de popularidade, o que ajuda a viabilizar o projeto.

Nos últimos anos o investimento na modalidade, não só em Portugal, mas também no panorama internacional, tem sido cada vez maior, seja com a criação de parques de skate, seja, por exemplo, com o aparecimento de uma liga profissional (Liga Pro Skate) e um ranking nacional.

Mas este é um projeto que visa provar que a história do skate, mais especificamente a história da sua comunidade aveirense, não reside exclusivamente na competição nem nos parques, mas principalmente nas vivências mundanas de cada praticante, nas ruas, nas viagens e nas suas relações sociais e interpessoais. Convicção construída nos milhares de horas que o autor passou em cima de um skate, a dar manobras, atrás da câmara, a tentar captar as melhores imagens ou nas muitas conversas de que se publicam pequenos excertos.

É, por isso, um projeto desenvolvido com o intuito de demonstrar como os meios urbanos, tanto da cidade de Aveiro como em qualquer outra parte do mundo, são lidos pelo olhar *skater* de uma forma tão distinta do cidadão comum. Para o *skater* o banco não é apenas um banco, um corrimão não serve apenas para auxiliar a subida ou a descida de umas escadas, umas escadas não são apenas infraestruturas para os levar do ponto A ao ponto B. São, sim, obstáculos complexos com inúmeras possibilidades de utilização que desafiam toda a sua capacidade e competência naquilo que a sua maioria considera a atividade mais importante da sua vida.

O psicólogo Jordan Peterson, em entrevista a Dave Rubin (2017) sobre o seu livro “12 Rules for Life: An Antidote to Chaos” (2018), a propósito da décima primeira regra - “não incomodem crianças enquanto praticam skate” -, explica que a utilização destes

obstáculos por parte destas crianças é a sua forma de enfrentarem o perigo e o medo e praticarem a coragem e a superação, de atingir aquilo que vai para lá da perfeição.

Esta união de memórias em formato de fotolivro tem especial importância não só por eu fazer parte desta subcultura como *skater* e fotógrafo, mas também porque cresci com ela vendo-a crescer. Mais do que contar a história do skate aveirense este projeto visa recordar os *skaters* de Aveiro, principais responsáveis por ela.

ESTADO DA ARTE

São inúmeros os trabalhos académicos que argumentam teoricamente sobre a importância da cultura urbana e bastante numerosos os que versam especificamente o skate e, logo, o seu registo em fotografia. Entre estes encontram-se “*Skateboarding: Subcultures, Sites and Shifts*”, de Kara Jane Lombard, “De "carrinho" pela cidade: a prática do street skate em São Paulo” e “Skate na cidade, imagens da cidade”, ambos de Giancarlo Marques Carraro Machado, ou “A Cidade entre Imagens e Imaginários: Algumas contribuições dos olhares *skatistas*”, de Luiz António Feliciano.

Igualmente, existem diversos livros, revistas e fotolivros dedicados quer à modalidade e à sua história, quer à sua relação com lugares concretos, que servirão de exemplo e de guia para este trabalho, tais como “*The Legacy of Warren Bolster: Master of Skateboard Photography*”, de Warren Bolster e Daniel Gesmer, “Vale IMG”, de Murilo Romão, Douglas Prieto e Daniel Justi, “*The Disposable Skateboard Bible*”, de Sean Cliver, ou “*The Journal of a Skateboarder*”, de Thomas Sweertvaegher e Ed Templeton. “*The Quarterly Skateboarder*”, a primeira revista de skate a ser editada, servirá também de fonte de inspiração e de debate neste trabalho.

Em Portugal, quer uns, quer outros, são acontecimentos mais raros. Não obstante a tese de Nuno Menezes, “Filhos do Betão – 30 anos de Skate em Portugal”, e a de Luís Carlos Borges Rodrigues, “*Skatable Spaces: Found space and the purposely built space in Portugal - Perception, Trends, Opportunities and Mistakes*”, fazerem uma abordagem no plano nacional, não se vislumbrou encontrar nenhum caso de estudo que investigue uma comunidade local que se identifique com esta subcultura.

Mais do que identificar características comuns dos praticantes, como fazem Buckingham D., no capítulo “*Skate Perception: Self-Representation, Identity and Visual Style in a Youth Subculture*”, do livro *Video Cultures*, pretende-se sinalizar o percurso e dar visibilidade simbólica às sucessivas levas de praticantes de skate desta cidade.

Não podemos deixar de registar um sentido em vários dos trabalhos referidos que coloca a captação de imagens por parte dos praticantes de skate, e particularmente a repetição, à exaustão, das manobras para assegurar o melhor ângulo, as imagens com mais dinâmica, o registo mais vistoso, como elemento de vaidade ou de tentativa de afirmação pessoal. Procuraremos argumentar, em sentido inverso, que os praticantes de

skate procuram apenas superar-se, ultrapassar um e outro obstáculo, aperfeiçoar a manobra, descobrir os seus limites e pulverizá-los de seguida, vencer o medo. E que essa ânsia de alguém se vencer a si próprio é o paraíso do fotógrafo, mesmo que ocasionalmente. E que, assim, se abre também o campo para que umas escadas, um banco de jardim ou um suporte de plantas urbanas se transformem num laboratório vivo, num estúdio a céu aberto onde o fotógrafo capta o fluir da vida.

A construção de uma memória coletiva é um aspeto fundamental para o reforço da riqueza cultural inerente a uma comunidade e a um espaço humanizado. Tendo em conta o papel da Fotografia como importante fonte de memória (Bate, 2010), este projeto pretende catalogar as narrativas visuais em torno da prática do skate, sentindo o pulsar da região e as suas transformações. Considerada uma das cidades portuguesas mais relevantes na prática do skate, entendemos fundamental compreender como os seus praticantes percebem e agem em relação à cidade. Afinal, este registo constitui, de alguma forma, a alma coletiva e a possibilidade dos seus habitantes imaginarem a sua região de forma prospetiva.

Por outro lado, temos assistido na última década a um interesse febril em torno dos fotolivros, como comprovam as produções editoriais, livros de autor, feiras de livros, prémios e festivais de fotografia que tem despertado igualmente o nosso interesse por esse suporte. Para Martin Parr e Gerry Badger (2014) o fotolivro é o veículo mais significativo que expressa o verdadeiro potencial narrativo da fotografia. É por esta razão que se opta por este meio, forma competente de condensar as narrativas dispersas desta comunidade.

Procurar-se-á ainda acompanhar a cidade, o seu crescimento, as suas alterações, que condicionam e são condicionados pelas vivências das diversas comunidades, entre as quais a dos praticantes de skate. O registo fotográfico da comunidade que, aos olhos de muitos, aparece fechada sobre si própria, sobre os seus rituais e percursos, funciona, afinal, como um contributo para a memória histórica da urbe.

1 – O SKATE

1.1. Breve abordagem histórica ao skate

Apesar de a sua história não ser absolutamente clara, havendo várias teorias sobre a sua origem, o skate¹, ou *skateboarding*, para que não seja confundido com outras modalidades semelhantes que também envolvem deslizar sobre rodas, terá sido inventado por John “Doc” Ball que, com apenas com 9 anos, em 1918, terá desmontado uns patins e prendido as suas rodas a uma tábua de madeira. Embora não andasse de pé em cima do skate, mas sim apoiado com um joelho, Doc é reconhecido por alguns como o pioneiro do skate mundial embora não haja quaisquer provas fidedignas deste acontecimento. Curiosamente para o tema deste ensaio, Ball, é ainda considerado o primeiro fotógrafo inteiramente dedicado ao surf.

Por volta do final dos anos 30, tanto os patins como as trotinetes ganham grande atração popular nos EUA, mas, apesar de haver um grande mercado de oferta para patins, as trotinetes, que eram um pouco mais sofisticadas, não estariam tão disponíveis. Esta escassez de oferta leva as crianças da altura a construir as suas próprias trotinetes. Rapidamente deixam de incluir os guiadores e ficam apenas com a tábua de madeira e as rodas de patins, o que leva a criação mais massificada, embora caseira, dos primeiros skates. (Zarka, *A chronicle of skateboarding*, 2011).

Mais tarde, por volta do final da década de 50, o skate popularizou-se ainda nos Estados Unidos da América, mais especificamente na Califórnia, pelos surfistas da zona, como uma forma para combater o tédio nos dias de mar sem ondas. Embora nesta fase o skate fosse entendido apenas como um brinquedo, surfistas aproveitaram-no para emular manobras de surf na rua. Nesta fase usavam-se ainda rodas de metal, que, por causa da sua rigidez, eram muito pouco amigáveis quando se deparavam com alguma fissura ou irregularidade no chão para além de deslizarem com muita facilidade,

¹ Neste trabalho opta-se por referir a modalidade apenas como skate, considerando que esta palavra, apesar da sua origem inglesa, já entrou no dicionário português. *Skate* |squete| (palavra inglesa), *nome masculino*, 1. Desporto que consiste em executar figuras numa prancha munida de quatro ou duas rodas, conservando-se inteiramente de pé. 2. Prancha usada nesse desporto.

"skate", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/skate> [consultado em 09-09-2022].

causando assim acidentes suficientes para levar a população norte americana a realizar várias campanhas contra este novo passatempo.

Em 1956, a *Humco* é a primeira marca a produzir e comercializar skates de uma forma industrial e em 1959 surge a Roller Derby, que viria a ser bastante mais reconhecida. Até hoje podemos encontrar várias fontes que consideram os Roller Derby como os primeiros skates.

A década de 60 foi absolutamente revolucionária para o skate uma vez que viu nascer várias lojas, marcas, revistas e atletas profissionais especializados que se dedicavam inteiramente a este desporto em clara ascensão. A marca de Larry Stevenson, *Makaha Skateboards*, fundada em 1963, é responsável por organizar o primeiro campeonato de skate e acabaria, no final do primeiro ano de existência, por atingir números de vendas diários próximos da dezena de milhar. *Makaha Skateboards* foi ainda a primeira marca responsável por criar uma equipa de atletas patrocinados, prática que, bastante mais tarde, viria a ser muito comum.

1964 foi ainda um marco bastante relevante para esta cultura, posto que, no final desse ano, viu ser lançada a “*Quarterly Skateboarder*”, a primeira revista inteiramente dedicada à modalidade.

Em maio de 1965 a revista “*Life*”, historicamente reconhecida pela sua contribuição para o fotojornalismo, dando expressão ao boom da modalidade, faz uma reportagem sobre skate e publica mesmo uma fotografia de uma *skatena* na capa. Tratava-se de Patii McGee, a primeira mulher a tornar-se *skater* profissional, o que deu também um novo horizonte à modalidade.

Apesar de, em 1965, o campeonato mundial de skate, realizado na Califórnia, ter tido até direito a cobertura televisiva, em agosto do mesmo ano o Skate foi proibido em cerca de 20 cidades americanas devido ao vasto número de acidentes que teria causado. No final do ano é lançada a última edição da revista “*Quarterly Skateboarder*”, referida acima. O encerramento da revista é um dos sinais mais visíveis da primeira grande queda desta modalidade desportiva com um número gigante de encomendas canceladas. As razões são várias e vão desde a legislação anti skate até à fraca qualidade do material e lenta evolução no que toca às manobras. O skate estava a perder o interesse.

A primeira grande evolução do skate em termos técnicos aconteceu na década de 70 com a implementação de um *tail* (parte de trás da tábua) angulado, embora a

verdadeira revolução tenha sido a introdução das rodas de uretano em 1972, material bem mais flexível e aderente do que o metal e, posteriormente, o plástico rígido (*clay wheels*) que estavam a ser usados. Estas novas rodas permitiram a prática de uma forma bastante mais segura, rápida, duradoura e menos imprevisível, o que catapultou o skate para toda uma nova variedade de manobras mais arriscadas que até então estavam fora de alcance. Este novo material é um dos principais responsáveis pela segunda grande onda de popularidade (Zarka, *A chronicle of skateboarding*, 2011).

1976 chega com uma inovação tão revolucionária que se mantém até aos dias de hoje. Até aqui as tábuas de skate eram produzidas em madeira maciça variada, plástico ou fibras de vidro/carbono. Willi Winkel, um canadiano filho de um carpinteiro, cria o primeiro skate de bordo canadiano laminado (*seven-ply canadian maple*). Esta invenção é relevante porque, para além de tornar as tábuas de skate mais resistentes e mais flexíveis, facilita ainda a elevação da cauda para criar um ângulo indispensável às manobras. Os skates eram mais instrumentos de velocidade e graciosidade do que de técnica de manobrismo, e eram absurdamente estreitos comparados com os dias de hoje. Esta evolução na forma de produção de tábuas trouxe-lhes ainda uma forma bastante mais próxima da que utilizamos atualmente. Durante este ano, houve ainda um outro facto relevante. A Califórnia foi assolada por uma grande seca, que impediu as pessoas de encher piscinas e regar quintais. As piscinas com o fundo arredondado tornavam-se locais de eleição para a prática do skate, pois garantiam o ambiente ideal para deslizar, permitindo entrar e sair delas, eventualmente com manobras pelo meio. Assim se viu nascer uma nova modalidade skate, o “*pool Skate*”.

Os anos que se seguem são férteis em acontecimentos que viriam a consolidar o skate como uma cultura em ascensão a nível mundial. Desde a construção de dezenas de *skateparks* pela Califórnia à disseminação do skate pelas grandes capitais europeias, do investimento de grandes corporações na modalidade como a Pepsi-Cola, realizando demonstrações de skate nos diversos Estados Norte Americanos, à invenção do “*Ollie-pop*” por Alan Gelfand, mais tarde simplificado para apenas “*Ollie*”, do aparecimento de marcas como Powel Peralta e Santa Cruz, tão influentes que se mantêm relevantes até aos dias de hoje, à entrada da lenda Rodney Mullen na modalidade, responsável pela criação de uma grande parte das manobras do skate contemporâneo. O skate estava em rápida ascensão e sem vista a abrandar.

No século XXI, o skate desenvolveu-se de forma fulgurante, tendo crescido o número de praticantes, as marcas de tábuas, os empreendedores e artistas que desenvolvem tábuas de autor, o número de campeonatos, os locais dedicados exclusivamente à sua prática, ou que são partilhados por desportos congéneres (BMX, patins, trotinetes), vulgo *skateparks*, as marcas que patrocinam praticantes e, assim, o número de praticantes profissionais.

Em 2016, o Comité Olímpico decidiu incluir o skate na lista de desportos a participar nos Jogos Olímpicos de Tóquio de 2020 (cuja realização só aconteceu em 2021 por causa da pandemia de Covid-19), juntamente com o basebol, o karatê, o surf e a escalada desportiva. Esta decisão, não isenta de controvérsia entre os praticantes, trouxe à modalidade um indesmentível reconhecimento.

Nesta edição dos Jogos, o Japão foi o país que arrecadou mais medalhas, seguido de Austrália, Brasil, EUA e Grã-Bretanha. O berço da modalidade, os EUA, deixou-se ultrapassar por novos protagonistas. Destaca-se o atleta Gustavo Ribeiro, português e um dos favoritos ao ouro, que chegou à final, mas acabou em oitavo lugar.

Em Portugal, o percurso histórico, embora muito mais tardio, foi semelhante à realidade mundial.

Querendo o país fechado ao mundo, à liberdade, ao que era novo, promovendo um país obscurantista que proibia desde o beijo na rua, ao isqueiro sem licença, passando pela Coca-cola, o regime fascista do Estado Novo não tolerava ideias, valores, ou práticas que tivessem o mínimo de subversivo, que pusesse em causa a ordem natural das coisas em que

Há que dizer-se das coisas,
o somenos que elas são.
Se for um copo é um copo,
se for um cão é um cão (...)

como referia Ary dos Santos em “O Objecto” (Inserido no disco “Ary por si próprio”, 1970).

Diz-nos “A Verdadeira História do *Skateboarding* em Portugal”, que o skate deve ter sido introduzido em Portugal por retornados das ex-colónias, por imigrantes ou por estrangeiros que aqui se realizaram depois da Revolução do 25 de Abril.

Certo é que, logo em 1979, não só já havia o Clube Português do Skate, como esta estrutura organiza, nesse ano, o 1º Campeonato Nacional de Skate.

Se a ausência de infraestruturas e equipamentos próprios para a prática de Skate era uma realidade em países que levavam quase um século de história da modalidade, em Portugal, em que esta estava ainda a dar os primeiros passos, tal era gritante, fazendo da rua, do espaço urbano, das obras em desenvolvimento, dos equipamentos públicos o ponto de encontro de uma comunidade que crescia de dia para dia.



Figura 1 - Construção de um spot no antigo skatepark de Aveiro por Tiago Silva, Francisco Lopes, Tomás Pedroso, André Semedo, João Silva e Pedro Rodrigues a construir uma ledge (Circa 2014, Arquivo Tiago Silva)

Também aqui a reação popular não foi a melhor, com a comunidade a ser equiparada a delinquentes. Situação que nem foi resolvida com a construção, pelos próprios praticantes, de obstáculos específicos bastante precários, é certo, com madeiras e outro material reaproveitado, prática que, em determinada altura, se generalizou, mas que ainda hoje é comum, fazendo descobrir, em muitos destes jovens, novas habilidades. Este movimento ficou conhecido como "Faz tu mesmo" ou DIY - *Do It Yourself* (fig. 1).

Apenas em 1986 se concretiza a construção do primeiro *skatepark* em Portugal, na Quinta da Balaia, no Algarve, que, tal como outros equipamentos semelhantes, teve uma vida curta, dando lugar à construção de um hotel.

Em 1989, o DN Magazine, um órgão de comunicação social de referência, reconhecia e destacava a importância do Skate, dando-lhe honras de Primeira Página, com uma reportagem intitulada "O céu como limite".

O início dos anos 90 assiste a um grande desenvolvimento da modalidade, que cresce em praticantes e em equipamentos, mesmo que muitos de duvidosa qualidade de projeção e construção. O primeiro *skater*² português, Luís Paulo, é patrocinado por uma prestigiada marca. Surge o Radical Skate Clube, logo em 1990, e prepara-se um novo campeonato nacional. É criada a revista Skate Portugal.

Tony Hawk, figura lendária do skate mundial participa, nesse início da década, num espetáculo organizado no Pavilhão Dramático de Cascais transformado, temporariamente, num *half-pipe indoor*.

O desenvolvimento do skate nesta altura é de tal forma evidente que Luís Rodrigues na sua dissertação de mestrado, se refere, em nosso ver erroneamente, que “*Both surf and skateboarding were introduced to the Portuguese society in the 1990s through TV shows and events, where they were presented as ‘cool’. ‘extreme’, ‘alternative’. For about 20 years, skateparks were called ‘radical parks’ in the media and that was, in fact, their official designation, however, riders would not call it that!*” (Rodrigues, 2020, p. 93).

O advento de novos canais de televisão, designadamente com a emissão do programa Portugal Radical, dá ao skate a notoriedade junto de amplas massas jovens. O ano de 1998, com a construção do *skatepark* da Expo 98 (Oriente), trouxe o reconhecimento internacional. Com o aparecimento de projetos editoriais diversos, “ONSK8”, “Skatebyte” e “Surge *Skateboard*”, uns online, outros em formato físico, mas principalmente a revista Surge, cuja primeira edição viu a luz do dia em 2010, o skate começa a assumir o estatuto que merece no nosso país.

De acordo com a Federação Portuguesa de Patinagem, que representa a modalidade no plano internacional e particularmente junto do Comité Olímpico, citada pelo Observador, haverão, em Portugal, cerca de 80000 praticantes de skate, embora apenas 350 estejam federados, número que pretendem que se eleve até aos 10000 em 2024.

² Opta-se pela referência aos praticantes de skate como *skaters*, em itálico por se tratar de palavra inglesa.

1.1.1. Estrutura de um skate

Parecendo uma tábua ligeiramente abaulada em cima de 4 rodas, o skate é um instrumento complexo, constituído por 6 elementos – o *shape*, a lixa, os *trucks*, as rodas, os rolamentos e os parafusos.

O *shape*, também conhecido por *deck*, ou como diz quem mais as usa, a tábua, é a parte de madeira sobre a qual os praticantes andam e que é a base para as manobras. Feita em várias camadas de madeira tem de ser leve e resistente. Da grande diversidade existente, quanto à forma, à inclinação ou à largura, cada *skater* escolhe aquela que melhor se adapta ao seu estilo próprio e às manobras que já pratica e que tenciona executar. As extremidades da tábua são o *nose* (a parte da frente, cujo nome vem da expressão inglesa usada para nariz, uma vez que anda à frente) e a *tail* (a parte traseira, do inglês “cauda”). O formato côncavo da tábua, entre o *tail* e o *nose*, tem impactos na forma de andar e de dar manobras.

A lixa colada na parte superior da tábua, tem como objetivo assegurar uma maior aderência das sapatilhas à mesma em caso de manobras.

Os *trucks*, (em Portugal normalmente pronunciado *trecos*), eixos do skate, são a parte onde se encaixam as rodas. Os *trucks* são, geralmente, feitos em alumínio ou aço. Existem algumas opções com titânio e outro tipo de ligas, mas são bastante mais raras.

Existem diversos tipos, marcas e tamanhos de rodas. O tamanho e dureza das rodas é um aspeto muito relevante, pois as rodas maiores, normalmente mais moles, são mais estáveis, e menos suscetíveis a alterações repentinas no solo como rachas ou pequenas pedras. Já as rodas menores atingem maior velocidade, sendo melhores para piso liso, mas também são menos estáveis. Na prática de *street* skate as rodas mais utilizadas variam normalmente entre 52mm e 58mm de diâmetro e são feitas de poliuretano.

Os rolamentos, que são embutidos dentro das rodas, são a peça chave para as rodas girarem livremente. São feitos de ligas de aço ou de cerâmica, sob a classificação ABEC, que classifica o rolamento quanto à sua precisão nas dimensões, não quanto à durabilidade ou velocidade. Essas características dependem da qualidade dos componentes, como esferas, gaiolas, lubrificação etc.

Os parafusos são indispensáveis para fixar as diversas partes do skate. Existem quatro parafusos em cada eixo, num total de 14 parafusos, dos quais, oito prendem os

dois eixos, quatro em cada eixo, e mais dois parafusos centrais (um em cada *truck* também para encaixar duas borrachas, ou *bushings*) e ainda uma porca em cada roda, para que ela não saia.

Note-se que são muito diversos os tipos ou estilos de skates e todos com objetivos variados. O skate de *street* possui características muito diferentes de outro tipo de skates como *longboards* ou *cruiser boards*, que têm como objetivo tanto um estilo de manobras completamente diferente, como atribuir-lhes nuances muito específicas no seu uso.

1.2. O caso específico do skate Aveirense e a sua comunidade

Luís Rodrigues, na sua dissertação de mestrado, de 2020, *Skatable Spaces: Found Space and the purposely built skate in Portugal - Perception, Trends, Opportunities and Mistakes*, considera o distrito Aveiro como “skate friendly”. Os investimentos públicos realizados, desde 2000, em equipamentos coletivos para a prática do skate, não situando aí o início da modalidade, dão bem a dimensão da importância que a prática assumia na região.

Para além da estrutura fixa construída no concelho de Ovar, em 2000, um *halfpipe* que ainda hoje existe e é utilizado, e do conjunto de parques identificados naquele trabalho - Ovar (2002), São João da Madeira (2004, entretanto renovado), Gafanha da Nazaré (2005, renovado em 2017), Vale de Cambra (2011), Oliveira de Azeméis (2013), Murtosa (2017), todos a menos de 40 minutos, em automóvel, ou uma hora, em transporte público, os *skaters* do concelho de Aveiro têm, desde 2013, um *skatepark* apelidado de “parkinho”, por ser bastante limitado, e, desde 2020, uma nova estrutura, situada no Parque da Cidade, enquadrada num corredor verde que liga a Baixa de Santo António ao Bairro de Santiago, no centro da cidade, a menos de 5 minutos a pé quer da Universidade, quer de algumas das principais escolas secundárias.

O *skatepark*, entretanto inaugurado, com boas dimensões e proporções em termos de rampas, pode considerar-se bem construído. Apesar disto, é alvo de algumas críticas por parte da comunidade uma vez que, como medida sanitária para defesa da pandemia de Covid-19, os bebedouros foram desativados, e nunca voltaram a funcionar. É ainda criticado pelo facto de ser um *skatepark* muito rápido e relativamente pouco fluído em termos de disposição, pelo menos para os menos experientes. Através de várias conversas sobre o assunto com a comunidade, é relativamente consensual que mais três ou quatro metros de comprimento, para que se pudesse afastar um pouco as rampas das extremidades da secção central, seria o ideal.

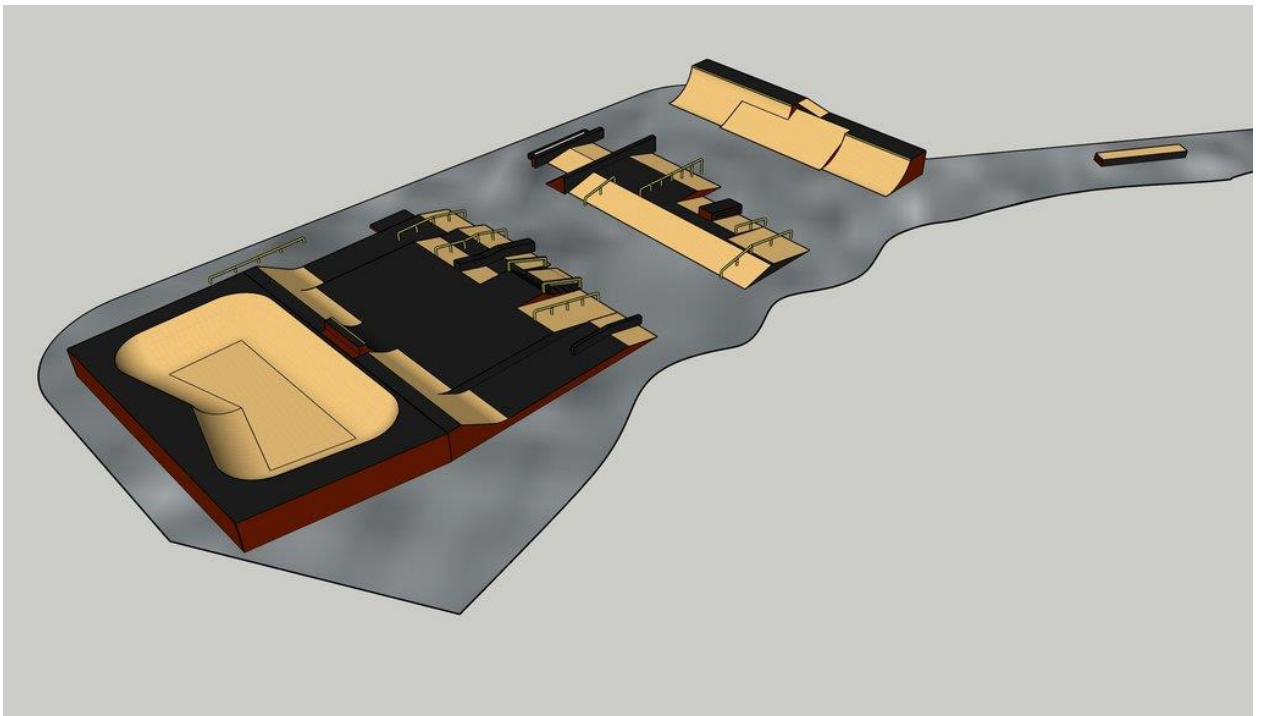


Figura 2- maquete do novo skatepark de Aveiro, 2020, Site da CM Aveiro

Em termos de investimento em estruturas desportivas, a Reunião de Câmara do dia 2 de julho, foi o momento para o Executivo Municipal tomar conhecimento do despacho do Presidente, Ribau Esteves, que adjudicou a construção de um novo Skate Park no Parque dos Amores / Parque da Cidade, no valor de 158.841 €, a ser construído pela empresa especialista APSKATERAMPS, Unipessoal Lda.

A obra vai criar uma estrutura apta a fazer parte do Circuito Nacional de Skate para as categorias de iniciados, amadores e profissionais, de modo a captar novos públicos e corresponder às expectativas dos praticantes da modalidade.

O projeto que vai dar lugar a este novo espaço dedicado aos desportos de deslize, é resultado de um trabalho de auscultação da CMA aos praticantes aveirenses de skate e BMX, sendo este um exemplo importante de participação cívica ativa e construtiva na concretização das Grandes Opções do Plano do Município.

A empreitada prevê a criação de obstáculos técnicos como muros e corrimões, bancos, planos inclinados, “eurogaps” e “corners”, entre outros. De forma a englobar também as expectativas dos praticantes adeptos de curvas e saltos, será criado um “bowl” de nível avançado, bem como “quarter-pipes” de maior dimensão. (CM Aveiro)

A importância pública do skate em Aveiro fica assim evidente, seja pelo nível de investimento público na obra - de quase 160 mil euros - a que se somam os custos de manutenção, seja pela afirmação de um, questionável, processo participado, seja ainda pela intencionalidade de inserir esta obra no circuito nacional da modalidade.

Numa cidade com a dimensão de Aveiro, a localização do *skatepark* é, inegavelmente, uma mais valia e funciona como ponto de encontro da comunidade que em outras alturas era assegurado, em piores condições, pela velha estrutura existente.

“Eu já sei, quando saio do trabalho que posso passar no skatepark que vai estar lá alguém a andar. Mesmo que não tenha o skate comigo vou lá ter, dou umas manobras no skate de alguém, vejo outros a andar e curtimos todos um bocado.”
(João Monteiro)³

Na vivência da comunidade *skater* do concelho de Aveiro ganhou particular centralidade o *skatepark* da Gafanha da Nazaré (visível na página 50), inserido numa interessante zona verde, ainda que relativamente isolado, e bastante acessível de automóvel. Na ausência de uma estrutura com melhores condições, em Aveiro, e não obstante ter problemas de estruturas de apoio, de que se destaca também o não funcionamento dos bebedouros, esse foi o ponto de encontro de centenas de jovens aveirenses.

“Quando não havia parque aqui [em Aveiro], só queríamos estar na Gafanha. O Parque estava praticamente por nossa conta. Às vezes era difícil ir e vir por causa dos horários, mas como quase sempre alguém tinha carro fazia duas viagens e a gota era dividida por todos”. (Renato Rocha)

Mas a rua, a *street*, foi, nestas três décadas, o local de eleição da comunidade, onde o equipamento urbano se constituiu em obstáculos de eleição.

Entre esses, é necessário destacar:

³ Ao longo deste ensaio invocam-se testemunhos de *skaters* amigos do autor, com os quais partilhou centenas de horas de conversas, convívio e skatadas. Aparecem inseridos como citações, a itálico, para se diferenciarem de outras provenientes de trabalhos académicos ou de fontes formalmente verificáveis.

- A Universidade de Aveiro, onde se pode encontrar o *spot* a que os *skaters* locais chamam o “Gap branco”, uma zona de chão muito liso com rampas de acesso para cadeiras de rodas e uma elevação com uma altura interessante para saltar (figura 3);



Figura 3 – Gap branco, UA, 2010, Arquivo Catarina Almeida

- A meia lua, uma zona com chão de cimento muito gasto, uma plataforma com cerca de trinta centímetros de altura em forma de meia lua e três blocos em escada, formato de anfiteatro, a toda a volta (figura 4);



Figura 4 – Meia Lua, UA, 2012, Arquivo Diogo Frazão

- A “Fotossíntese”, uma zona da Universidade com um chão não tão espetacular como o anterior, mas também com muitas possibilidades para explorar;
- As “catacumbas” (representadas na página 11 do fotolivro de autor e na figura 6), utilizadas bastante pelos *skaters* em dias chuvosos uma vez que é dos poucos sítios cobertos com boas características para a prática como, escadas, rampas de acesso e chão liso;
- O *incline* branco, uma rampa alta e íngreme com um degrau no topo de onde os *skaters* saltam para descer a rampa em grande velocidade (figura 5).



Figura 5 – *Incline branco*, UA, Circa 2017, Arquivo Pedro Mano

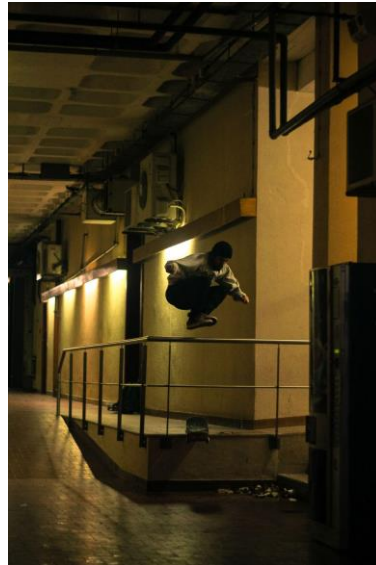


Figura 6 – *Catacumbas*, UA, Circa 2016, Arquivo Kevin Claro

- O Largo das 5 Bicas (Página 153 e figura 7), espaço urbano requalificado em 2019, com a construção de plataformas em formato curvo, num chão de pedra bem polida, o que proporcionou um *spot* de excelência para a prática de *ledge skate*, e tem sido mesmo visitado por *skaters* de várias zonas do país para experimentar e filmar ou fotografar algumas manobras.



Figura 8 – Largo das 5 Bicas, 2022,
Arquivo Diogo Frazão

- A Sé de Aveiro (página 164 do fotolivro de autor e figura 8), talvez o *spot* mais explorado da cidade, foi durante muitos anos tanto o ponto de encontro dos *skaters*, como o ponto de finalização das sessões de skate.



Figura 7 – Sé de Aveiro, 2022,
Arquivo Diogo Frazão

Aí podemos encontrar chão liso, degraus, pequenos lanços de escadas (dois e três degraus) e ainda canteiros metálicos para os que se sentirem mais confortáveis a usá-los como obstáculos para *grinds* ou *slides* ou apenas para saltar por cima. Entenda-se que na cidade de Aveiro qualquer jovem que frequente ou tenha frequentado uma das três escolas

secundárias em redor da Sé, a reconhecerá como um ponto de prática habitual de skate, não sendo este um exemplo único.

- A Igreja das Barrocas (figura 9). Um *spot* semelhante à Sé de Aveiro, mas com algumas nuances interessantes como lanços de escadas um pouco maiores (quatro degraus) bem como uma *ledge* a descer;



Figura 9 – Igreja das Barrocas, Circa 2019, Frame do vídeo “Mito”, GianCarlo Skateboards

- O Dom Café (página 34 do fotolivro de autor), um *spot*, também na zona das Barrocas com um chão um pouco mais rasgado, mas com uma ótima disposição constituído por dois lanços de escadas (5 degraus) lado a lado com rampas íngremes nas extremidades;
- A Zona Euro ou Parque da Fonte Nova, constituído por vários campos de basquete, uma área ampla e relativamente desimpedida, a secção do *gap* de terra e as *ledges* brancas do lado contrário da Ria, do lado do Hotel Meliá Ria;

- As rampas de acesso e corrimões do IPDJ (página 106 do fotolivro de autor e figura 10);



Figura 10 – Instituto Português do Desporto e da Juventude, Circa 2018, Arquivo Kevin Claro

- Os “*curbs do Jumbo*”, um *spot* localizado na parte exterior do Centro Comercial Glicínias, no corredor de entrada para os prédios adjacentes. (figura 11);
- O Museu Marítimo de Ílhavo (página 91 do fotolivro de autor e figura 12);



Figura 11 – *Curbs do jumbo*, 2019, Arquivo Pedro Mano



Figura 12 – Museu Marítimo de Ílhavo, 2019, Arquivo Pedro Mano

Estes são os *spots* mais importantes, entre tantos outros que, embora por norma adormecidos devido à sua exigência e dificuldade ou mais trabalhoso acesso,

eventualmente voltam a ser evocados para que se possam ultrapassar alguns limites. Destes menciona-se o corrimão do estádio municipal, que acompanha um lanço de doze longos degraus, mas poder-se-iam referir outros *spots* na zona da Barra, Costa Nova e até mesmo em locais mais afastados da capital de distrito, como por exemplo Oliveira do Bairro.

“Aveiro tem bué spots gripo. E é fixe porque se pode ir a pé para a maioria deles. E se não pudermos falar com ninguém, porque não temos telemóvel ou net ou assim, se não estiverem num spot estão noutra pertinho”. (Pedro Rodrigues)

Na história de qualquer comunidade *skater* não pode faltar menção aos pontos de comércio de equipamentos de skate na Região. A loja de skate tem um papel fundamental dentro da comunidade uma vez que atua quase como sede da mesma, como ponto de encontro, como espaço de troca de experiências e centro de informações.

Em Aveiro dá-se grande destaque à Blast Board Shop, uma loja gerida por Nuno Alcaide e Pedro Freire (Figura 13), que teve um papel absolutamente fundamental no desenvolvimento e disseminação do skate em Aveiro. Inicialmente localizada no centro comercial “Centro Avenida”, a Blast era uma loja muito pequena, onde todos os *skaters* paravam para se encontrarem ou para descobrirem por onde andavam os outros. Para além disso era o único sítio onde se podia obter todo o material de alta qualidade a bons preços. Ajudou ainda a dinamizar a modalidade com a organização de vários campeonatos (Figura 14), que puxavam pelo nível da região, permitindo a mostra a outros dos feitos dos *skaters* aveirenses, mas também trazendo praticantes de outras cidades para uma troca de experiências recíproca.



Figura 14 – Donos da Blast, 2002, D-Mag



Figura 13 – Anúncio a campeonato de skate na Costa Nova, 2002, D-Mag

A Blast teve ainda um papel fundamental no apoio aos *skaters* oferecendo descontos e muitas vezes material gratuito aos seus *team riders*. O autor lembra que

sempre se sentiu em casa dentro da loja, mesmo desde a primeira vez, quando ainda era apenas o “puto novo”. Atualmente é explorada pela Secret Surf & Skate Shop.

Depois da Blast fechar existiu ainda a Union Board Shop, que se manteve no ativo pouco mais de um ano, e a Under Skateshop, um projeto mais recente que esteve ativo de março de 2021 a março de 2022.

Apesar de ser uma cidade de média dimensão, Aveiro é casa de grandes dinâmicas do skate nacional.

Ainda apenas uma criança, Tomás Aires cria o projeto Liquid SB. Uma *crew* de *skaters* aveirenses com grandes ambições no skate nacional que saíam regularmente à rua para filmar nos seus *spots*. O vídeo “Liquid State Vídeo” que conta com os *skaters* Gonçalo Correia, Diogo Cerqueira, Tomás Aires, Rafael Almeida, Pedro Afonso, Maksym “Max” Klochak e ainda com o *skater* convidado Pedro Rodrigues é nada mais nada menos que uma viagem de manobras pelos *spots* da cidade de Aveiro. Os seus trabalhos podem ser encontrados no YouTube no seu canal.

No início dos anos 2000 chegou mesmo a circular em Aveiro uma Zine, primeiro em formato físico e depois em formato digital, a D-Mag, revista digital de sk8, cujo fac-simile optámos por inserir no fotolivro.

Mais recentemente, assinale-se o aparecimento do projeto GianCarlo Skateboarding, uma marca local de tábuas de skate, fundada por Tiago Silva, ainda em crescimento, mas bastante promissora, com o total das encomendas de tábuas a aumentar e os stocks a esgotar muito depressa. Esta é a marca com a qual o autor deste ensaio colabora regularmente como fotógrafo, designer de redes sociais e, principalmente, *skater*. No seu Canal de Youtube pode observar-se *skaters* aveirenses a viverem os *spots* aveirenses bem como de outras cidades.

Aveiro tem, entretanto, e à semelhança do panorama nacional, uma comunidade *skater* fortemente masculinizada, como facilmente se percebe pelas imagens presentes no fotolivro, em que a primeira rapariga aparece na página 27, em contexto da prática apenas na 44 e, pior ainda, como protagonista de uma manobra está remetida para a página 158.

Uma comunidade onde se cruzam diversas gerações com uma ligação profunda à sua terra, com uma “área de influência” que se alarga aos concelhos vizinhos, com destaque para o concelho de Ílhavo, seja para o *skatepark* da Gafanha da Nazaré, porto

seguro de muitas manobras e sessões pelas razões já aludidas, seja para a Barra, onde a prática do skate se cruza com a ligação ao mar. Uma comunidade cujo coração bate ao ritmo dos *spots*, dos obstáculos e das manobras, em Aveiro, mas também das viagens para explorar novos horizontes. Porto, Lisboa, Salamanca, Barcelona.

“A viagem a Salamanca foi gripe mundial! Foram três dias sempre a papar spots e fizemos imagens incríveis. Desde o Carlos que desceu um parapeito de umas escadas gigantes para uma rotunda até ao Lucas que deu board numa grade, daquelas tipo concerto, com o Francool a segurar nela deitado no chão! Até houve um momento em que tive de me mandar para cima do Francool para ele não ser atropelado por um autocarro! Foram dias bem intensos.” (Excerto de um diário de viagem de Diogo Frazão)

Com eles, entre eles, anda o fotógrafo. É um deles.

O fotógrafo quer o melhor ângulo, e para isso transporta consigo câmara, tripé, objetivas, flashes, baterias. Quer superar-se e superar outros na arte da fotografia, quer apanhar o momento, a manobra perfeita, eternizar o feito, quem sabe, captar aquela imagem que pode ser publicada numa revista da especialidade ou numa publicação digital. Mas quer, principalmente, elevar o grupo à condição de vitorioso. A imagem de sucesso de um é o troféu de todos, o regresso triunfante espelha-se nas fotos da manobra bem dada na Casa da Música, no Porto, ou no *Macba*, em Barcelona. Que depois se hão-de partilhar com toda a comunidade, que o há-de ver como seu.

2. REFERÊNCIAS FOTOGRÁFICAS

2.1. Fotógrafos Portugueses de Skate (Renato Lainho, Hugo Cruz, Ruben Claudino, Pedro Raimundo)

Em Portugal não existem muitos fotógrafos de skate. Talvez mesmo se possam contar pelos dedos de uma mão os que se dedicam exclusivamente a este ramo da fotografia, desde logo porque quer o número de eventos, quer os potenciais clientes (designadamente revistas da especialidade) são muito escassos.

Entre os que resistem, mesmo que não o façam em exclusividade, destaco quatro, cujos percurso de ligação ao skate, persistência na sua divulgação e qualidade técnica garantirão um lugar na história da modalidade.

Renato Lainho, apresentou-se, em abril de 2012, no seu sítio online, nos seguintes termos:

Hello, I'm Renato Lainho. I was born 23 years ago on Porto (Portugal) I've been shooting pictures for nine years, since my Dad handed me a polaroid and I shot a simple, but life changing silhouette. I like doing all kinds of photography, but my main subject, is Skateboarding. I'd always get a brain buzz every time I saw a good skateboarding photo, so when 5 years ago, I got injured and couldn't skate for a while, I naturally started documenting my friends skating. Since then, I have evolved a lot in this field, and my photos have been published in Surge Skateboard Magazine, ONSK8, Thrasher, Vista Skateboard Art, Vice and more. Most of the times my inspiration strikes me directly, whether is by founding a new *spot*, a great natural light, or someone getting a mind blowing trick. I'm never focused on what everybody else does, so I can keep original on my artistic path. My photos are skate-culture-feeling bombs, triggered by the subjective minds who embrace them (Lainho, 2012).

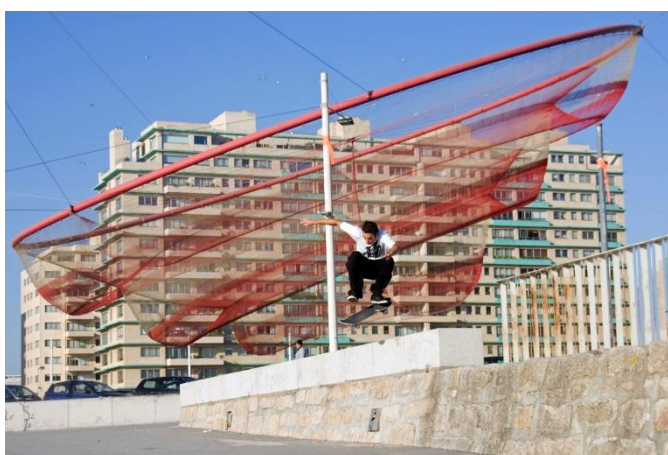


Figura 15 - João Neto, Kick Flip, Fotografia de Renato Lainho, disponível em <http://cargocollective.com/renatolainho/eternal-freedom-of-the-urban-reality>

Um fotógrafo de referência, com trabalho publicado nas principais revistas nacionais e internacionais. A ele se refere a “Surge Skate Mag” de modo que dificilmente poderia ser mais elogioso. “Quem o conhece sabe que o Renato tem uma visão única sobre o skate. A sua verdadeira paixão é a fotografia e consegue transmitir isso e muito mais nas imagens únicas que nos traz. Nesta publicação vais poder encontrar muitas fotos que enriqueceram estes últimos anos do skate nacional, incluindo algumas capas da Surge”.

Hugo Cruz, nascido em Aveiro, onde deu as suas primeiras manobras num skate, reside atualmente no Porto. Em entrevista à “ONSK8” desvenda o percurso comum dos *skaters* feitos fotógrafos.

O skate entrou na minha vida por volta de '85, os irmãos mais velhos dos meus amigos de infância, que surfavam na altura, começaram a andar de skate. Eram os rebeldes que conhecia na altura e quando os vi de skate na rua quis logo pegar em um.

Um pouco mais à frente, já a estudar na preparatória, vi a malta punk com skates no liceu mesmo ao lado. Tinham mais mau aspeto que a malta do surf que me mostrou o skate. Esse mau aspeto a junta a um comportamento meio “sem lei” foi a fórmula que bateu na minha cabeça para começar a *skatar*, pensei: – “Quero ser como aqueles gajos. São grande cena eles.”. Era uma crew de skate e chamavam-se “Kondenados”.

(...)

O principal foco na fotografia é o skate. Para além de tudo o que já se sabe, visualmente é bastante interessante e há algo mágico na forma em que o corpo “dança” em cima dele (...). Agora mais velho e com o corpo destruído, na fotografia encontrei uma forma de me manter presente e vou registando os meus amigos e fazendo parte das sessões de skate. Faço fotografia de rua, alguma de arquitetura e fotografia de produto.



Figura 16 - Dois amigos skaters, na Rua Júlio Dinis, no Porto, Fotografia de Hugo Cruz, disponível em <https://www.onsk8.com/destaques/on-the-other-side01-giorgio-ourmoney/>

Ruben Claudino, fotógrafo de skate, de Lisboa, fotografa para a revista “Surge Skatemag,” para a Federação de Patinagem de Portugal (FPP), para a Ericeira Surf & Skate e para a EmentaSB, e traça o seu perfil em entrevista à “Hashtag Mag”:

Eu comecei por ser *skater*, por andar de skate, com os meus amigos, por influência do meu irmão, também, e infelizmente mais tarde tive uma lesão, (...) e quis continuar ligado ao mundo do skate, e pensei, OK, eu não posso andar de skate agora, estou lesionado, o que é que vou fazer para continuar no mundo do skate? Tinha uma câmara em casa, agarrei nela e fui para o *skatepark*.

(...) basicamente essas [skate e fotografia] são as minhas duas grandes paixões, estão interligadas, desde que me lembro de “ser gente” que ando de skate, este modo de vida formou a pessoa que sou hoje, desde o modo de vestir, a música que ouço, os amigos que tenho, e a fotografia veio complementar toda essa veia artística que o skate me transmite, difíceis são os dias em que não tenho o meu skate nos pés e a minha câmara na mão!



Figura 17 – Bruno Senra, Ollie, fotografia de Ruben Claudino, disponível em <https://rubenclaudino.tumblr.com/>

Ruben, no podcast “Conversas de Café” ajuda a identificar a razão da importância do aparecimento da fotografia digital no skate e também algumas das suas regras essenciais.

Skate não é fácil para fotografar em analógico porque os atletas muitas vezes é 1001 tentativas até acertar um truque e não dá para estar a gastar rolos e rolos. Não compensa e muitas vezes as manobras nem podem ser em single shot, têm de ser em sequencial então tive que ir para o digital. A fotografia de skate tem muitas regras. Uma regra de ouro numa fotografia de skate é (...) tu tens de saber sempre de onde o *skater* veio e onde foi aterrar. Quando comesas a fotografar skate tens quase que assinar um contrato como tu não vais mentir, as manobras foram dadas.

Pedro Raimundo, conhecido no mundo do skate como Roskoff, é um nome grande da fotografia de skate em Portugal, não apenas pelo seu portfólio como, talvez principalmente, pelo impulso que lhe deu através da revista de que é fundador e que é hoje a única a ser editada em formato físico no nosso país, a “Surge Skate Mag”.

Reconhecido internacionalmente, a “Dogway Skate Mag” chega mesmo a chamar-lhe o presidente do skate em Portugal, *“Pedro podríamos decir que es como... el presidente del skate en Portugal o algo así... me explico: toda la vida en la escena nacional, editor de la única revista impresa del país (Surge), guía de todo equipo que vaya a visitar Portugal, fotógrafo que ha documentado grandes momentos de los skaters lusos.”*



Figura 18 – Pontus Alv, Wallie, fotografia de Pedro Raimundo, disponível em <https://www.dogwaymedia.com/entre-vista-a-pedro-raimundo/>

A nível técnico estes fotografos, partilham características muito próximas, seja no uso da lente *fisheye*, seja na iluminação com luzes *flash* ou mesmo no enquadramento dos *spots*. Isto deve-se, sobretudo, à sua escola. A escola das revistas de skate. Ainda assim, é possível apontar algumas singularidades de cada um. Renato Lainho destaca-se pela utilização de planos mais abertos, onde o *skater* e a manobra ocupam pouco espaço na fotografia e são um complemento da paisagem ou *spot*. Hugo Cruz produz um trabalho facilmente reconhecível através da sua edição pouco saturada e do sistemático uso da lente *fisheye*. Relativamente a Ruben Claudino,

que é atualmente, talvez o fotógrafo mais ativo no dever, destaca-se pela solidez na focagem, apresentando um trabalho sempre muito consistente neste nível. Já Pedro Raimundo prefere evitar os *spots* mais populares e procura dar a conhecer ao público interessado *spots* menos conhecidos e explorados a nível imagético.

2.2. A fotografia no skate – Estilo, abordagem e especificidades técnicas

Contrariamente ao que argumentam certos estudiosos, o *skater* da rua (que pratica *street* skate) não procura o aplauso social. O mais comum é o *skater* estar num *spot* escondido ou pouco visível, no meio da grande cidade, como na Praça da Figueira em Lisboa, ou mesmo num *skatepark*, e o público ser constituído apenas pelo fotógrafo e pelo seu grupo. Mais importante que a validação no momento, que o reconhecimento público, é a sua própria superação, o prazer da manobra, a distinção pelos pares, que ficarão registados na fotografia. Por isso a tentativa sucessiva, o levantar depois da queda, o comunicar com a câmara em permanência.

“A malta está lá no sítio, e só quer experimentar. Nem dá conta do que se passa à nossa volta. Ainda agora fomos a Lisboa e estivemos naquela igreja perto do Cais do Sodré [Igreja do Campo Santo, maio de 2022], passava montes de gente e a malta népia. Nem reparava. Primeiro estivemos nas escadas e depois fomos para o outro lado e estávamos na nossa cena. Veio malta skatar, de Lisboa, e nós só os conhecemos ali. Tivemos a ver a malta a andar uma beca e depois foi juntarmo-nos. Só queríamos era que as fotos e as filmagens saíssem bem para a malta em Aveiro ver.” (Renato Aires)

Como já foi abundantemente referido, a utilização da fotografia (e também do vídeo que aqui não abordaremos) no skate tem sido central e uma e outra têm evoluído em simultâneo e de forma dialeticamente interligada.

No skate os feitos não são objetivamente mensuráveis, ao contrário de outras modalidades em que é possível fazer o registo da distância de um salto, do tempo realizado numa prova, da altura de um salto, da quantidade de golos, de pontos conseguidos, ou mesmo do tempo que leva a derrubar um adversário. Essa medida, quantas vezes esse recorde, ficará na história e pode ser invocado, de forma objetiva em memórias ou debates futuros.

De forma semelhante às diversas disciplinas da ginástica, por exemplo, o objetivo é a perfeição da manobra e é pelo grau de dificuldade, pela velocidade, pela utilização de obstáculos, pelo rigor técnico, pela graciosidade do conjunto, pela criatividade, que a manobra é avaliada, seja pelos seus pares no dia-a-dia, seja por

jurados/árbitros em provas oficiais. Acresce que, diferentemente da ginástica, mas coincidindo com isso no surf, para usarmos outro exemplo do desporto olímpico, as condições do terreno em que o desporto se pratica são muito diversas. As pistas de skate, os *skateparks* são sempre diferentes e, em particular, os *spots* de rua são invariavelmente diferenciados entre si.

O skate vive do momento. Da manobra bem sucedida, da superação do próprio após o falhanço ou a queda, do subjugar o obstáculo (escada, corrimão, banco de jardim, lancil de passeio, ou qualquer outro equipamento urbano) à sua nova função.

Ora, para além da memória oral sobre uma manobra espetacular, sobre a primeira vez que um *skater* consegue dar uma determinada manobra, sobre uma queda com detalhes que vale a pena contar, o que pode ficar para a memória é o registo fotográfico, que imortaliza o momento procurando sempre o seu auge.

O skate e as imagens são da máxima importância, pois é através dos registos que os *skaters* documentam praticamente todo o seu percurso e evolução.

Muitas das manobras, um *skater* não se questiona sequer a voltar a repetir, dado do seu grau de perigo e dificuldade, mas outras mais de sentido estético podem também só acontecer, depois da proeza feita, só mesmo as imagens para imortalizar o momento.

Há também um registo todo ele do “dia a dia”, nas ruas e não só, onde o lado estético é levado ao seu expoente máximo e tornam esses momentos por vezes tão simples em algo especial. Normalmente esses momentos apenas existem porque há pessoal, e mesmo nesta era digital em que tudo tem uma câmara agarrada, por vezes a carregar vários quilos de equipamento, para que nada se perca.

As imagens estão mais vivas que nunca, e alguns *skaters* graças às mais diversas influências, passam para o lado de lá e começam eles próprios a mostrar a sua visão. (Introdução à entrevista a Hugo Cruz / Giorgio Ourmoney, pela revista Onsk8)

Mais, como refere David Bate, a fotografia constituiu-se como “reservatório de memórias”

Yet, whether a *patri*-archive, *matri*-archive or *sibling*-archive, or even any “social” archive, such photography offers the family institution (the term “family” is used in a loose sense here to include “social networks”, friendship groups, etc.) a whole new reservoir for memories. In a positive sense, such an archive or databank of images enables specific social groups, perhaps hitherto unrepresented, to find an identity or identification within a specific common visualized memory. Or we might note within the counter-histories that have emerged in oral history during the twentieth century, a “bottom-up” history, the stories of ordinary lives that are often accompanied by photographic images that were made for family albums or even by documentary photographers. Is it possible, for example, that what Pierre Bourdieu (and others) has said about

family portraits and snapshots also applies to other social groups in that it helps any social groups adhere to, or at least recognize, “acquired characteristics”?
(BATE, 2010, pg. 247-248)

A fotografia, particularmente com o aparecimento das revistas da especialidade, indicou caminhos, generalizou modas e impôs desafios. E o skate também evolui com ela. E a fotografia de skate evolui também na medida em que o aparecimento dos equipamentos digitais permite novas funcionalidades e democratiza o seu acesso, mas também, pela possibilidade de visualização imediata das fotografias (página 182 do fotolivro de autor). Isso permite ao fotógrafo identificar as imperfeições na fotografia, a desfocagem no momento chave, o desajuste da iluminação, o objeto estranho que ganha dimensão na imagem, mas também, e ao mesmo tempo, permite ao *skater* perceber defeitos na manobra ou potencialidades no *spot*, ou calcular riscos de forma mais rigorosa.

Apenas como apontamento necessário, a generalização do uso dos telemóveis e a imensa evolução da sua componente de equipamento audiovisual não tem, no nosso ver, no que à fotografia diz respeito, o mesmo impacto, pelas limitações que ainda contêm designadamente quanto à velocidade de resposta, não se podendo dizer o mesmo na sua vertente vídeo, na articulação com as redes sociais.

A fotografia assume e acaba por fazer parte da manobra, integra o próprio feito do *skater*, revela o lugar em que o movimento flui, afirma a cidade na sua nova faceta.

A fotografia assume mesmo múltiplas dimensões na sua relação com o skate, muito para lá do registo factual. Marca a memória, numa comunidade em que o passar dos anos dificilmente significa abandonar o interesse pela sua prática ou, pelo menos o seu acompanhamento; afirma a vaidade própria pela manobra bem sucedida, que se exhibe a partir da fotografia, também ela, concretizada com êxito; serve de mobilizador para o seu êxito, uma vez que a presença do fotógrafo para não ser em vão, aponta para a insistência nas tentativas que levem ao resultado pretendido; agrega a comunidade em torno do objetivo, que não é apenas do fotógrafo, de procurar assegurar uma imagética triunfante, num desporto em que cada um se desafia a si mesmo; garante formas alternativas de ligação à modalidade para quem ou não tem habilidade para grandes feitos ou, pelas mais diversas razões, tem de abandonar a sua prática, tendo em conta

que, como em qualquer outro desporto, os seus praticantes estão sujeitos a acidentes ou a impedimentos por razões de saúde que lhe não sejam imputáveis.

É essa realidade que nos traz Flávio Samelo, citado por Paes de Brito (2007, pg. 15)

O que me fez tirar foto foi andar de skate, o que me fez desenhar foi andar de skate. (...) eu não me sentia bem andando de skate perto dos caras porque eu não andava igual a eles, então eu comecei a fazer outras coisas pra continuar andando com esses caras, então eu comecei a fotografar por causa disso. O tempo inteiro tudo o que eu faço - desenho, foto, amigo, estudo - tudo tem a ver com o skate. Eu não consigo ver nada que eu produza fora do skate.

Skate é uma parada que não dá pra você sair depois que você entra, de verdade. Você começa a andar, estudar, gostar, viver aquilo. Você pode até parar de fato de andar de skate, mas você vai continuar vivendo skate. (Samelo, 2006).

3. A VISÃO DA CIDADE PELO OLHAR DE UM *SKATER*

3.1. O *skater* perante a cidade

A cidade, descrita pelo dicionário como “Povoação que corresponde a uma categoria administrativa (em Portugal, superior a vila), geralmente caracterizada por um número elevado de habitantes, por elevada densidade populacional e por determinadas infraestruturas, cuja maioria da população trabalha na indústria ou nos serviços. = URBE”, é um termo relativamente objetivo e de fácil compreensão. Entretanto, a forma como esta é percebida por cada um dependerá sempre dos seus interesses e objetivos pessoais. É seguro afirmar que a forma como um ciclista, um arquiteto, um *graffiter* ou um *skater* olham para a cidade é diferente. Talvez a forma de olhar até nem seja assim tão diferente, mas diferente será o que veem e o que procuram.

Para o *skater*, a cidade, e principalmente, a rua, é um conjunto quase infinito de obstáculos em constante alteração. Estas alterações são acontecimentos como obras, o transitar de objetos do quotidiano como carros e bicicletas ou até mesmo pessoas, ao qual se albergam uma série de outro tipo de adversidades que o tornam ou mais excitante, ou mais difícil, ou mais obsoleto.

A perspetiva de um ciclista, ou de um médico, por exemplo, ao observar a cidade é necessariamente diferente entre si, porque os seus objetivos de utilização são igualmente distintos.

Uma das características mais importantes da urbe na procura e pesquisa daquilo a que os *skaters* chamam de *spot* é o chão ou piso. O chão da rua é um conceito que, maioritariamente, não tem grande relevância para o cidadão comum. Este reparará se é esteticamente apelativo, como a calçada portuguesa, por exemplo, se é minimamente confortável para caminhar e, talvez em dias chuvosos, se é escorregadio ou não. Já o *skater* procura um chão com características específicas, o mais liso/polido que conseguir encontrar.

Depois de o piso ser liso o suficiente para fazer rolar, com o mínimo aceitável de conforto, rodas rígidas de poliuretano, com apenas 54mm de diâmetro, é preciso que existam obstáculos. Como obstáculo entende-se tudo o que possa ser usado criativa e recreativamente e se possa englobar na modalidade. Os obstáculos mais comuns são lanços de escadas, corrimões, descidas grandes e rápidas, bocas de incêndio e materiais semelhantes, rampas, muros e bancos. Nos próprios obstáculos, como no piso, existe

também a observação e avaliação dos materiais que os compõem, uma vez que isso acabará por definir em certa parte a abordagem possível ao próprio obstáculo. Quando convergem os elementos piso e obstáculo, surge o terceiro e, talvez, o mais complexo elemento de contornar, a sociedade.

Embora cada vez mais disperso e a atingir o seu auge de popularidade nos tempos atuais, o skate é ainda muito associado a uma certa marginalização e vandalismo. Desta forma, muitas vezes estes *spots* reúnem condições ideais para o skate, mas a sua prática é impedida tanto por proprietários, como por meros transeuntes que não a aprovam e que, num grande número de situações envolvem até autoridades. Importa entender que a rua é onde a história do skate se dá e que por mais *skateparks* que sejam feitos, o chamado *street skate* nunca desaparecerá uma vez que o verdadeiro objetivo de um *skater* é conquistar os *spots* de rua com as suas manobras.

Interessante pensar que esta trigonometria do skate (piso/obstáculo/sociedade) seja tão semelhante à da fotografia (velocidade/abertura/ISO). A comparação fica mais clara quando, por exemplo, um *skater* se sujeita a um chão menos polido e com mais fissuras para poder andar num *spot* específico porque não há outro igual. Será então comparável, por exemplo, a tirar uma fotografia com um ISO superior ao que seria normalmente aceitável, porque aquela fotografia não se fará noutra sítio e a luz limitada assim o obriga.

Como anteriormente se argumentou, a comunidade *skater* e os *skaters* individualmente considerados são, passe o pleonasma, desconsiderados pela sociedade em geral.

Como refere Luís Rodrigues, “*there is perhaps a generalized perception that ‘these sports’ are radical, different, alternative, even marginal*” (Rodrigues, 2000, pg. 93).

Há quem defenda que a juventude, sendo uma camada heterogénea, com diferentes origens, percursos, experiências e vivências, mas partilhando de valores, de vontades, energias, generosidades e dinâmicas muito semelhantes, é, no seu todo, muito discriminada.

Discriminada diferentemente das crianças que, por não terem ainda personalidade própria, precisam de um acervo de direitos que as defendam em específico ou ainda diferentemente dos idosos que, apesar de gozarem já de proteção

especial face à sua condição física, olham também com desconfiança redobrada para a juventude.

Mas há, como se percebe do que atrás se referiu, muitas juventudes, com aspirações, anseios e rotinas que são completamente diferenciadas. Aspetos que são marcados tanto pela sua condição social, como pelo meio onde se inserem ou pelas culturas e hábitos que partilham e praticam.

Há diferenças assinaláveis, que aqui não se desenvolverão, entre os jovens do meio rural e os do meio urbano, entre os praticantes de desporto e os amantes deste ou daquele tipo de música, entre os que vivem nas periferias suburbanas das cidades ou os que desfrutam de ambientes controlados das zonas ricas das grandes urbes.

Subtipos, submundos, subculturas, como se queria entender esta realidade complexa e nada estanque da juventude, unidos por elementos, lógicas ou interesses específicos.

No caso dos *skaters*, une-os o amor à prática do skate, o desafio do obstáculo, a ligação à rua, à cidade que sentem sua, à qual aplicam a “subversão criativa de suas formas” (Diniz Silva, 2014, pg. 1). Se atentarmos no que escreveu Carraro Machado (2011),

(...) um corrimão não serve somente para dar segurança a quem utiliza uma escada, mas também para ser deslizado com o skate. Uma escada não é apenas para se passar de um nível ao outro, mas para ser pulada. Uma escultura não é só para ser olhada e apreciada, mas ao contrário, pode servir como uma inclinação propícia para manobras. Os exemplos se estendem aos bancos, às bordas, às placas de trânsito, etc. Portanto, ao circular pelos espaços urbanos e ao ressignificar as finalidades atribuídas aos seus respectivos equipamentos, a cidade ganha novos contornos. (Machado, 2011, pg. 26)

Ruben Claudino, *skater* e fotógrafo confirma, na sua participação no podcast “Conversas de Café”, esta ideia.

Skate é uma maldição, mas é uma coisa muito boa também porque o skate mudou a minha maneira de ver o mundo. Imagina, há pessoas que [uma escada], para elas é uma mera escada para subir e descer. Para nós um corrimão dá para deslizar, dá para saltar por cima do corrimão. Ganhas uma nova perspetiva da arquitetura da cidade e de como abordes e dares uma nova vida a objetos inanimados.

Os *skaters* vão para os *spots* ou para os *skateparks*, praticar ou apenas assistir às manobras de outros, sempre que têm essa oportunidade. Para eles, o skate não faz apenas parte da vida, ele é a própria vida, por vezes com um peso que pode ser considerado excessivo. O skate proporciona-lhes prazer, preenche vazios, garante a prática desportiva. O que os mobiliza, o que os faz sair de casa é o gozo da manobra bem dada, da superação do obstáculo, mas também o convívio com os amigos, com o grupo,

com os seus iguais. Em suma, para muitos deles, o skate dá um novo sentido à vida, em muitos casos tem até um papel salvador em muitos jovens e adolescentes, prevenindo de se meterem em sarilhos maiores que o uso recreativo de uns bancos de jardim.

Para mim fazer foto, fazer desenho, pintar, cuidar, pesquisar de plantar uma orquídea, cuidar da minha filha, sair com a minha mulher, construir esse móvel que eu fiz, é porque eu acho legal, porque eu tive uma ideia, não é lindo, eu cortei a madeira errada, joguei fora, catei outra, fiz outra, aí cortei, aprendi lá nos sítios onde estava comprando a madeira como é esse negócio da esquadria, e parafuso ali para a gaveta funcionar, porque eu gosto disso. Eu vou fazendo, os móveis eu faço, coisa simples, porque se eu me dedicasse talvez eu fizesse mais legal, mas eu vou fazendo, mas para mim tem a ver com essa coisa do skate, de você querer acertar a manobra nova, você olhar o que estão fazendo e olhar a sua versão daquilo...⁴ (Samelo, 2021)

Une-os, com maiores ou menores variações, a música que ouvem, do Hip-Hop ao Rap, do Rock ao Metal ou do Punk ao Hardcore, as roupas que vestem, uns por razões de funcionalidade e outros de estilo, os sítios que frequentam, uma vez que de uma comunidade tão particular se trata desenvolvem pontos de encontro tão distintos como uma escola que nenhum dos membros frequenta ou o átrio de uma igreja.

Sublinhe-se que a indumentária ideal para andar de skate, para dar as manobras mais espetaculares, deve conjugar a utilização de umas sapatilhas com um rasto bastante aderente, para o skate não deslizar e de umas calças que não impeçam os movimentos, os saltos bruscos ou o encolher as pernas pondo os joelhos ao pé da boca, e, ao mesmo tempo, protejam nas quedas, de raspar no chão, da pancada da tábua. Calças que, para uns, serão bastante largas e de ganga, para outros o modelo *skinny jeans*. Uma indumentária que os aproxima e identifica.

Ainda a propósito assinala-se aqui um conjunto de músicos que escreve e canta sobre skate, ou tendo o skate como elemento central. Como exemplo adianta-se o músico norte americano Hopsin, com a sua música “*Nollie Tre Flip*”, faixa do álbum “*Knock Madness*”, 2013 que é na sua plenitude relacionada com vivências de skate e a arte de realizar manobras, sendo que o título é uma manobra:

*“He keep the hot spots on the d-low
If he snap a board DGK'll hook him up with the reload
Never get it mixed up, I'm the one with big nuts
Hitting everything regular, because my switch sucks”
(Hopsin, 2013)*

⁴ Flavio Samelo, fotógrafo, diretor de arte, artista visual e, em primeiro lugar, *skater*, em entrevista a Nadia Léauté, disponível em <https://podcasts.apple.com/br/podcast/fl%C3%A1vio-samelo-o-di%C3%A1logo-entre-skate-e-fotografia/id1591673649?i=1000545301032>

Ou Charlie Brown Jr, que em “*Skate Vibration*” do álbum *Imunidade Musical*, de 2005, que ajuda consolidar a ideia de que o skate, mais que um desporto, se aproxima de um modo de vida:

“Skate meu esporte
Meu meio de transporte
Parte da minha história
E cicatrizes dos meus cortes
Quem trabalha sério
Também conta com a sorte
O mundo é cheio de cobra
Mas eu sou cabeça forte.”
(Charlie Brown, 2005)

Mas devemos ainda referir os autores portugueses cujas músicas têm referências centrais ao skate, dos ORTEUM em “*Sintoniza*” do álbum “*A Última Gota*”, que fazem referência a BP (Bruno Senra), um *skater* de Almada, cidade natal da *crew*,

“Isto é ORTEUM click, mate
Estilo de EP?
Tudo sobre rodas tipo que vim de Skate,
Estilo BP”
(Orteum, 2019),

ao rapper Regula, com uma breve referência à sua vivência com o skate, na música “*Chegou a hora*” do projeto “*5:30*”,

“Old School a partir prego dance kick street
Tantas horas a andar de skate switch kickflip”
(Regula, 2014),

ou ainda ao rapper TNT, no *single* “*Forever Young*” do álbum com o mesmo nome, que liga o skate e descer ruas ao seu grupo de amigos através da expressão “*click*”, e salienta a ideia de que ninguém ali está porque o skate está na moda, mas porque vivem a própria ideia de skate:

“Pego na tábua, siga para a estrada
Rollin’ down the hill
Eu tenho uma click marada
E ninguém anda aqui para o estilo”
(TNT, 2019)

Contribuições da música para cimentar essa identidade e imaginário coletivo sobre os quais Menezes, em “*Filhos do betão: 30 anos de skate em Portugal: Skate, identidade e subculturas juvenis em espaço urbano*”, discorre, de forma aprofundada.

“Nesta temática os *skaters* são apresentados como uma tribo urbana em consonância com a lógica interpretada por Maffesoli (1998), que implica que estes grupos urbanos revelem sentimentos de pertença, conformidade de comportamentos, atitudes e valores, bem como laços de solidariedade e amizade.” (Menezes, 2010, pg. 61)

Essa é uma realidade bem visível, seja a partir do seu comportamento enquanto grupo, com os seus hábitos, as suas rotinas e os pontos de encontro que partilham, mas também pelas relações que cultivam ao longo da vida.

Assinale-se apenas que os momentos de infortúnio são também cimento dessa fraternidade coletiva. Isso é particularmente evidente no caso de acidentes e ainda mais de acidentes graves. Como atividade física que é, e envolvendo saltos, manobras e com especial importância um elemento estranho, a tábua, que tu não controlas inteiramente, o skate é propício a quedas por vezes com membros partidos e, quase sempre, com muitas escoriações. Nessa altura a *crew* está sempre lá para ti.

*“Quando o Renato caiu nas escadas do Estádio, isto já foi há uns 5 anos, nem sei, mas foi f***. Ele bateu com a cabeça no chão sem nenhum amortecedor. nós távamos lá e fomos todos ver se ele tava bem. E era só sangue. F***. fiquei mesmo com medo, mas ficou tudo bem e ele até curtiu de meter o vídeo na net. E ele não parou de andar e a cena é mesmo essa, temos de vencer o medo.”*
(Tiago Silva)

Uma realidade que se traduz no convívio que os leva aos mais diversos sítios para a prática de skate em novos ambientes, à procura de *spots* que a fotografia (e também o vídeo) lhes trazem de paragens distantes, ao mesmo tempo como forma de experimentar novos desafios, de melhorar técnicas e habilidades, mas também de consolidar a fraternidade entre todos (página 70 do fotolivro de autor).

Relações de fraternidade intergrupala que ficam evidentes em caso de necessidade momentânea ou permanente. O *skater* que parte uma tábua e que anda durante um tempo, mais ou menos longo, com a tábua que o amigo tinha em casa, o rolamento gripado, que é substituído na hora por um que outro *skater* tem no carro, a boleia para os *spots* mais intensos, quando são longe ou o transporte público não chega lá.

Menezes projeta essa realidade, não sem razoabilidade, para as zonas suburbanas das grandes cidades, onde o fenómeno do skate tem, inegavelmente, raízes mais fundas.

Com o crescente fenómeno do urbanismo onde as zonas suburbanas são vetadas a uma utilização caracterizada por ser o dormitório da população activa no centro económico e comercial e onde os jovens passam e projectam a sua maioria de tempo disponível. Desenvolveu-se então uma necessidade de uma segunda «instituição» que pudesse preencher a lacuna das poucas horas em família. (Menezes, 2010, pg. 61)

Mas tal afirmação, e não se discute aqui que tenha sido essa a intenção do autor, pode ser redutora. A recolha que aqui se apresenta é de uma cidade média (Aveiro), onde as realidades suburbanas são pouco expressivas.

O skate, aqui entendido como um desporto que inclui a prática de manobras nos pontos construídos para o efeito, mas, talvez principalmente no mobiliário, equipamento e edificado urbano, é, acima de tudo, lugar de encontro, casa comum e pretexto para a socialização juvenil.

Realidade que, com as suas regras, as suas dinâmicas, os seus segredos, se institui em cultura própria, assegurando a cada um dos seus elementos o sentido de pertença à comunidade e mesmo se sobrepõe à dinâmica familiar.

Mas a comunidade *skater* está também unida pelo sentimento de que a cidade os rejeita. Que os vê como os que fazem barulho, os que destroem o equipamento público, os que não respeitam o bem comum.

Afirma Luís Rodrigues que *“for about 20 years, skateparks were called ‘radical parks’ in the media and that was, in fact, their official designation, however, riders would not call it that!”* (Rodrigues, 2020, pg. 92). A linguagem, como se sabe, nunca é neutra. Ela tem conteúdos políticos e ideológicos que marcam o ideário popular e criam ambientes mais ou menos favoráveis a determinados grupos e, neste caso, mesmo desfavoráveis.

Seguindo ainda Menezes,

os *skaters* surgem-nos por este prisma como uma das culturas juvenis, enquanto tribo urbana (Maffesoli, 1998) que mantém uma relação de conflituosidade com a sociedade; este grupo interage com a sociedade numa exclusão de partes, pois define-se segundo uma cultura que manifesta segundo um distanciamento à cultura hegemónica, pelo papel socializador que equaciona entre os constituintes, mas também por uma relação de exclusão por parte da sociedade como por uma auto-exclusão por parte do grupo e da atividade desportiva em si. (Menezes, 2010, pg. 62)

Uma vez mais, e não sendo nossa intenção polemizar com o autor, não se pode concordar integralmente com a afirmação, apenas e só, por a autoexclusão não parecer uma característica intrínseca à comunidade *skater* ou a qualquer outra subcultura juvenil, senão à juventude enquanto camada social. Uma autoexclusão em oposição ao velho, às regras, não em abstrato - que regras também eles se impõem enquanto grupo -, mas as que o velho lhe procura impor, à dinâmica social que lhe parece desajustada, mas também uma autoexclusão para a sua própria afirmação, para a construção da sua própria identidade.

Ou seja, estamos mais tendentes a subscrever a tese de Menezes de que “cada cultura juvenil constrói a sua cultura num ato de distanciamento à sociedade e conseqüentemente aos outros grupos juvenis em redor, esta situação manifesta-se em consonância com a necessidade de manter uma identidade e cultura demarcada, enfim como métrica da vida social, símbolo da diferença, proposta por Gilberto Velho (1994)” (Menezes, 2010, pg. 62).

Entretanto, o *skater* ama a sua cidade. Gosta de a percorrer de cabelos ao vento enquanto desliza em cima da tábua. Conhece-a como as palmas das mãos, sabendo os *spots* onde se pode dar tal ou tal manobra, e vendo-a evoluir, crescer ou, em caso de destruição de um qualquer ponto estratégico, sentindo-a definhar.

Os *skaters* olham a cidade como a sua casa, a casa de todos, onde a senhora degusta um ovo mole na esplanada da pastelaria com a mesma legitimidade com que o turista frui as águas da Ria a bordo de um Moliceiro ou que o cidadão passeia o seu animal de estimação.

Admitindo que a prática de skate não é inócua (como na verdade nenhuma atividade humana o é), os *skaters* têm de ganhar o seu espaço, palmo a palmo, banco a banco, corrimão a corrimão. Contra a incompreensão e, quantas vezes, a intolerância de alguns, mesmo com a utilização da violência (página 37 do fotolivro de autor) contra a força, quantas vezes bruta, das autoridades, os *skaters* sabem que os direitos se defendem exercendo-os. E exercem-nos tantas vezes quantas sejam necessárias para se poderem reclamar de usos e costumes vigentes.

Bem se poderá defender que os *skaters*, como outros grupos, às necessidades básicas que a cidade tem de lhe satisfazer juntam “necessidades específicas, que não satisfazem os equipamentos comerciais e culturais que são mais ou menos parcimoniosamente levados em consideração pelos urbanistas. Trata-se da necessidade de uma atividade criadora, de obra (e não apenas de produtos e de bens materiais consumíveis)” (Lefebvre, 2001, pg. 105).

Mas o *skater* e a sua comunidade lutam pela cidade a que têm direito, de que falava Lefebvre em “O Direito à Cidade” (2011) e a que os outros têm direito. Se reclamam, e tantas vezes reclamámos, junto do poder local ou das autarquias, a construção de um *skatepark*, é para ganhar a possibilidade de fruir a modalidade em toda a sua extensão,

sem conflito com terceiros, mas também sem perder o direito de gozar a cidade em pleno.

Não queremos uma pista-padrão; queremos uma obra de arte “skatável” que homenageie o projeto da arquiteta Rosa Kliass utilizando-se das pedras originais e que tenha caráter público.

Nos confinar em uma pista - um espaço artificial somente para skates - é diminuir não só a nossa prática, mas também a função social que exercemos. É também ignorar a história da cidade e sua cultura. Queremos uma homenagem ao projeto original, estética e conceitualmente. Queremos o Vale com o valor que nós, cidadãos paulistanos e skatistas, demos a ele através da nossa reinterpretação de sua arquitetura e do espaço público. É isso que o torna especial não só para nós, mas também aos olhos dos urbanistas, arquiteto e amantes de skate do mundo inteiro. (Discurso de Klaus Bohms, na C.M. S. Paulo, em 13/06/2019, no Debate sobre as obras no vale do Anhangabaú, em Vale TXT, 2021, pg. 98-99)

Alvo de práticas proibicionistas em várias cidades – que incluem diplomas legais de proibição da prática em meio urbano ou a implementação dos chamados “skate stoppers (detalhes para inviabilizar a sua prática, como correntes, picos ou lombas) –, a construção dos *skateparks* serviu, simultaneamente, os objetivos de garantir espaços para a prática, afastar essa mesma prática do meio urbano e contribuir para a valorização de novos espaços, como facilmente se conclui da mensagem no sítio Internet da Câmara Municipal de Aveiro, a propósito da adjudicação da empreitada de construção do novo *skatepark*: “ao mesmo tempo a empreitada vai permitir potenciar o Parque dos Amores / Parque da Cidade, tendo em conta a sua localização estratégica, junto a Escolas Básicas e Secundárias e à Universidade de Aveiro”.

Registe-se que as tentativas de impedir ou inviabilizar a prática de skate nem sempre são bem-sucedidas e, por vezes, são mesmo contraproducentes para os seus autores, como se pode ver pelo exemplo do *spot* na Universidade de Aveiro conhecido por “gap branco”. Apostada em afastar os *skaters* desse ponto, a Universidade de Aveiro mandou instalar num desnível no Campus, um pequeno murete e veios longitudinais, na tentativa de dificultar a execução de manobras. Ora o que sucedeu foi que de um *spot* sem grande interesse, os *skaters* ganharam um com uma maior dificuldade e com a espetacularidade suficiente para ser ponto de recolha de imagens.

Eh pá aquela cena do Gap branco na Uni foi mesmo engraçada. Sei lá, os gajos pensavam que iam por uns tijolos, uma borda, um muro, ou lá o que é aquela cena e que o pessoal ia deixar de ir para lá e aquilo ainda ficou mais fixe. Agora dá muito mais pica tentar andar naquele spot. Tens de facto um obstáculo em altura e comprimento, em vez de apenas uma elevação. Eu por acaso ainda não dei lá nada entretanto, mas quero dar FS shove-it. (André Semedo)

O caso que nos inspirou, da movimentação dos *skaters* de Anhangabaú, em São Paulo, que, perante a tentativa de alterar todo o local considerado pela comunidade *skater* daquela cidade como ponto de encontro, como espaço de eleição para a prática da modalidade, envolvendo os praticantes mas também outros cidadãos que lhe reconheciam esse direito, mostra que, no final, havendo sensibilidade, havendo interesse pela defesa dos interesses de todos os cidadãos é possível compagnar os vários usos da cidade.

O vale é divino.

Em décadas de uso pelo skate, suas possibilidades continuavam a se apresentar como novidades. Um convite à evolução. Novas manobras, novos caminhos, novas pessoas, novas ideias; muita troca já aconteceu por ali.

Gratidão Vale por acolher tanta diversidade em seu espaço.

Marcelo Vitor Garcia. (Romão, Vale IMG, 2021)

Francisco Mouga, investigador da FPCEUP, defende, em entrevista ao JPN, em maio de 2019, que, no que ao direito à cidade e ao uso do espaço público diz respeito, “o skate pode funcionar como um objeto interessante para estudar várias dinâmicas da cidade, tanto as de controlo como as de produção do espaço”.

Segundo Mouga,

a escolha destes espaços decorre mediante a conjugação de 4 fatores: a acessibilidade onde se privilegia a localização, facilidade de lá chegar, etc.; a «manobrabilidade» (*trickability*), isto é, o potencial de realização de manobras que o local oferece; a sociabilidade, onde é valorizada a oportunidade para interagir e socializar com o outro; e finalmente, a compatibilidade com os outros transeuntes e urbanitas próximos ou da vizinhança (Woolley & Johns, 2001). (Mouga, 2018, pg. 20)

O investigador do Centro de Ciências do Comportamento Desviante defende mesmo, invocando para isso outros autores (Howell, 2005), que, nas cidades modernas, pensadas em função dos interesses do negócio, do comércio, dos serviços e do turismo, os *skaters*, em praças que são cada vez mais despidas de elementos verdes, são um fator de dinamização desses locais, afastando elementos considerados mais indesejados do que estes. Até que sejam eles, os *skaters*, a ser afastados.

Entretanto, registre-se que o foco da nosso ensaio é uma cidade média, Aveiro, onde o skate se desenvolve antes mesmo da cidade e onde o *skater*, por isso, procura, em primeiro lugar, espaços onde a manobra seja possível, da Sé de Aveiro à Universidade, das Escadinhas ao Dom Café, da Igreja das Barrocas aos bancos das 5 Bicas.

O olhar do outro para o *skater*, habitualmente jovem, não é muito diferenciado do olhar para outros jovens, que, estando na rua, na noite, nos jardins, em práticas

coletivas mais ou menos discretas, frequentando os bares, as discotecas, são associados a uma certa marginalidade.

Por outro lado, o olhar do outro inclui, não poucas vezes, a aceção, por parte dos mais diversos agentes, de atitudes muito para lá do que são os seus poderes. A título de exemplo relata-se aqui o episódio vivido pelo autor na Rua Homem Cristo Filho, na margem do canal da Ria e envolvente da superfície comercial Fórum Aveiro, mas exterior a esta. Indo o autor, talvez com 12 anos, para casa o seu skate, um trabalhador da segurança do Fórum saiu do seu espaço para avisar o praticante de que não poderia andar, ameaçando-o.

Como anteriormente se referiu, este outro olhar terá também os seus prós. O instinto e defesa individual e coletiva a que ele induz, traz e consolida o sentimento de grupo, a partilha das formas de fuga, a cumplicidade perante o que se pensa ser legítimo, embora não se tenha a certeza que seja legal. Diferenças de estilo ou de grupos de influência visíveis em espaços onde os grupos se formam e disputam a primazia, dissipam-se perante o outro, perante o inimigo comum.

A resistência do velho ao que é novo implica também a resistência do novo para se afirmar. É nesta luta dialética que também se faz a cidade.

3.2. O fotógrafo *skater*

With photographs, memory is both fixed and fluid: social and personal. There is nothing neutral here. As sites of memory, photographic images (whether digital or analogue) offer not a view on history but, as mnemonic devices, are perceptual phenomena upon which a historical representation may be constructed. Social memory is interfered with by photography precisely because of its affective and subjective status. So in the demand for an intellectual response to pictures or for the priority of their subjective affect, the concept of “screen memories” offers an alternative framework. As composite formations, photographs, like childhood memories, have a sharpness and innocence that belie meanings that have far more potential significance than is often attributed to them, which means that in terms of history and memory, photographs demand analysis rather than hypnotic reverie. (BATE, 2010, pg. 256-257)

Posto o que foi dito na parte anterior, o que o fotógrafo de skate e, por maioria de razão, o fotógrafo *skater* procura na cidade acaba por ser, logicamente, muito semelhante ao que o *skater* procura também. Às preocupações com o piso, os obstáculos e a sociedade, que atrás se referiram, acrescem duas outras que são absolutamente indissociáveis da fotografia, o enquadramento e a luz. Segundo Roque Brito, (2007, pg.

16), “É esta visão diferenciada, característica da cultura *skateboard*, que faz com que os fotógrafos desta área sejam tão importantes para o desenvolvimento do esporte, pois a visão de um fotógrafo de skate é a mesma de um skatista; é a mesma linguagem transmitida por/para pessoas com os mesmos sonhos e objetivos dentro do *skateboard*”.

O fotógrafo procura no *spot* um ângulo que consiga isolar o *skater* num espaço negativo, entendido como um fundo limpo, vazio ou desobstruído, no momento chave da manobra, normalmente usando o céu ou o chão como plano de fundo para lhe conseguir atribuir o maior destaque possível, como indica Michael Burnett, no vídeo “*How To: Composition - Skateboarding Photographer Michael Burnett - In Focus*”⁵.

Ao mesmo tempo, procura seguir a norma de fotografia do skate, relativa ao enquadramento, e aí necessita de garantir que consegue mostrar de onde o *skater* vem, o que faz e para onde vai. Quase como uma história, as fotografias de skate contam também com um princípio, meio e fim na forma como são executadas e apresentadas na sua composição e enquadramento.

Para que se entenda melhor o quão importantes são estes elementos na fotografia de skate, compara-se uma imagem produzida e publicada por fotógrafos do Comité Olímpico de 2020 com uma outra produzida por um verdadeiro e conceituado fotógrafo de skate.

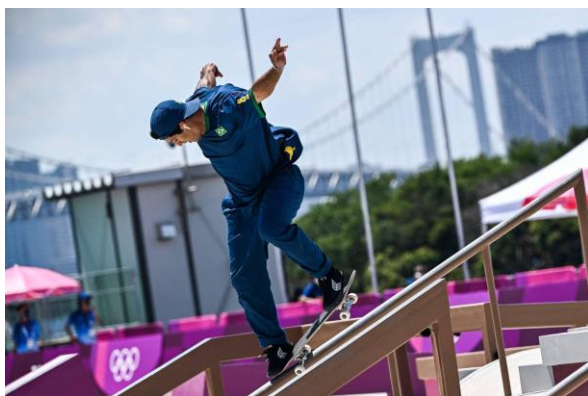


Figura 19 - Kelvin Hoefler, 2021, foto de Jeff Pachoud, Arquivo Comité Olímpico



Figura 20 - Kelvin Hoefler, 2021, foto de Joey Shigeo, (fonte: cemporcentoskate.com.br)

Ambas as imagens mostram o *skater* Kelvin Hoefler em obstáculos semelhantes (corrimões) a executar a mesma manobra (*crooked grind*). A figura 20 é uma imagem produzida pelo fotógrafo Jeff Pachoud no âmbito dos jogos Olímpicos de Tokyo 2020 e,

⁵ Disponível em [How To: Composition - Skateboarding Photographer Michael Burnett - In Focus \(Part 1 of 2\) - YouTube](#), consultado em 25/08/2022

embora o autor seja um conceituado fotógrafo, está muito longe de entender o que é a fotografia de skate e o seu objetivo. Note-se que não temos a percepção de onde o *skater* vem, para onde vai e da dimensão do obstáculo. Por outras palavras, a fotografia falha ao contar a história da manobra. Se a compararmos com a fotografia seguinte (figura 21), de Joey Shigeo, facilmente entendemos o quão melhor o acontecimento foi retratado. Percebemos que há uma distância considerável entre a o piso de onde vem até ao obstáculo, uma vez que o corrimão começa apenas no quarto degrau, conseguimos perceber exatamente que manobra está a acontecer, e conseguimos ainda observar a zona onde o atleta irá finalizar a manobra. Prova da relevância destes fatores para a comunidade é, por exemplo, a secção de comentários do Instagram do Comité Olímpico, ou os intermináveis Tweets da comunidade publicados durante a prova com comentários negativos relativos às fotografias de skate que estavam a ser feitas e partilhadas no evento (Figura 21).

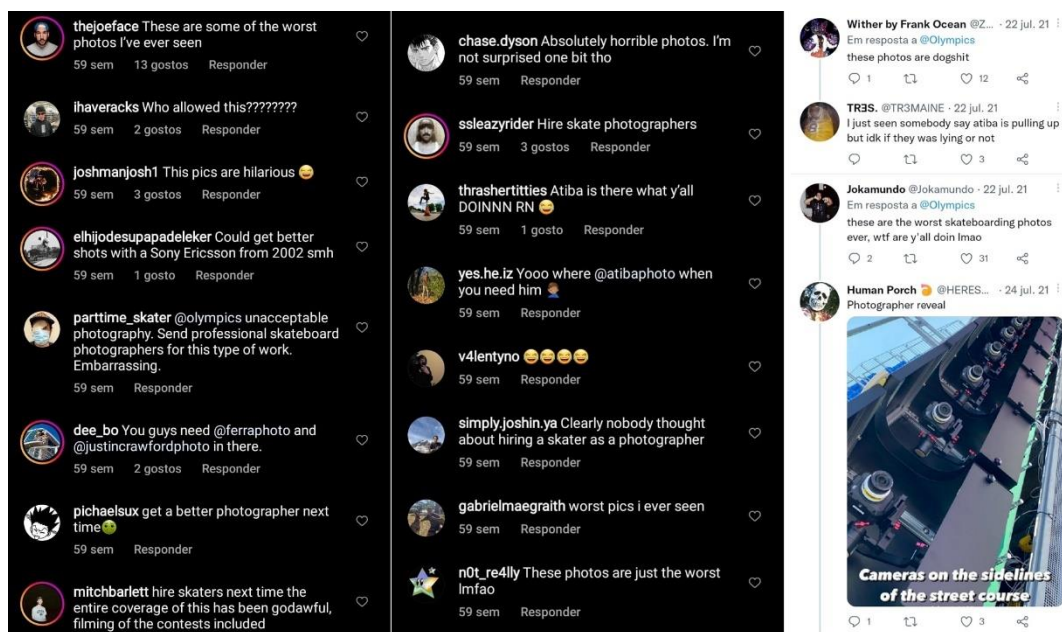


Figura 21 – Comentários nas redes sociais Instagram e Twitter em resposta às fotografias da prova de skate publicadas pelo comité olímpico. Disponível em https://www.instagram.com/p/CRnOGskr_CX/ e <https://twitter.com/olympics/status/1418035606685421569>

Para além das regras de composição generalistas da fotografia como a regra dos terços, a espiral de Fibonacci, a procura de linhas horizontais, verticais diagonais ou curvas, a fotografia de skate, como cada um dos aspetos individuais da fotografia, tem também técnicas e regras muito específicas.

Entre as técnicas para fotografar skate podemos mencionar a utilização de uma lente “*fisheye*”, ou olho-de-peixe, que se traduz numa super grande angular com a

capacidade de acrescentar dinâmica, movimento e até, de alguma forma, exagerar o *spot* e a manobra. Permite ainda que se esteja muito próximo da manobra e do *skater*, acabando assim por destacar ambos, sem invalidar o *spot* uma vez que permite enquadrar uma grande amplitude mesmo estando muito próximo. Ajuda ainda a eliminar elementos desnecessários e distratores na fotografia uma vez que fica tão em cima do acontecimento.

Com a utilização da objetiva *fisheye* surge ainda outra técnica adjacente à mesma, embora não exclusivamente, fotografar de baixo para cima. O fotógrafo chega a deitar-se no chão. Não sendo sempre possível fazê-lo devido a vários fatores, como o *spot* não o permitir, ou o *skater* não se sentir confortável, fotografar a manobra de baixo garante uma perspetiva de engrandecimento do *spot* e da manobra. Rege-se pela ideia de que maior é mais impressionante.

É importante também referir a utilização de luzes flash externas. A cidade é, por norma, um ambiente de vasto ruído visual. Há carros a passar e estacionados, árvores, pessoas, edifícios, sinais, monumentos, entre outras nuances. As luzes flash trazem a capacidade de isolar o sujeito da foto, o *skater* e a manobra, iluminando-o mais do que o ambiente em volta, o que resulta num grande destaque.

Embora a ideia principal deste tipo de imagens seja congelar o momento no ápice da manobra, o flash permite ainda, em ambientes mais escuros como a noite, criar arrastamento na imagem e, ao mesmo tempo, congelar o *skater* de uma forma mais dinâmica. Este efeito é atingido com luz forte e baixa velocidade de obturação. Para comparação, uma fotografia de skate sem flash não deverá ser feita com uma velocidade menor que 1/1000 segundos, de forma a congelar o momento, mas com flash pode ir tão baixo como 1/20 segundos, criando assim um efeito luminoso movimentado.

Outra técnica muito comum é a realização de uma pré focagem. Passa por colocar o *skater* no sítio onde ele vai passar e focar previamente para não haver essa preocupação durante a manobra. Isto porque, apesar da maior parte das manobras exigirem várias tentativas até o *skater* conseguir acertar, também acontece muitas vezes acertar a manobra na primeira tentativa. Devido à velocidade e volatilidade da maior parte das manobras, pode ser difícil acertar a focagem à primeira tentativa. Assim evita-se que o *skater* tenha de a repetir para que a fotografia fique bem focada.

Testar vários ângulos é também uma das técnicas mais importantes. Como referido anteriormente, é sempre melhor isolar o *skater* num plano limpo. Testar vários ângulos permite perceber qual a melhor forma de destacar a manobra para que se lhe possa dar a maior ênfase possível. Ao testar ângulos tem de ser tido em consideração o *spot*, a manobra e o *skater*. É muito importante que, sempre que possível, o *skater* apareça de frente, mas nunca em detrimento das regras anteriormente definidas como o ponto de partida da manobra, o ápice da mesma e o ponto de aterragem.

Para o acerto da técnica fotográfica, refira-se ainda a importância da relação entre fotógrafo e o skate e entre aquele e o fotografado. A pertença a uma comunidade com uma identidade forte, onde se cimentam relações próximas, mas também o forte envolvimento dos fotógrafos com a modalidade, de onde muitos provêm, conhecendo profundamente não apenas os participantes e cada uma das manobras, mas também os locais onde elas acontecem, permite perceber a forma mais ajustada de fotografar determinado praticante a dar determinada manobra.

Na verdade, nem todos os *ollies* são iguais, e nem todos os *nose grind* saem da mesma maneira. Desde logo porque os praticantes ou são *goofy* (andam com o pé direito à frente) ou são *regular* (o pé esquerdo é que lidera a corrida). Mas também porque a preparação, o salto, a execução, e a conclusão que cada manobra implica são feitos de maneira diferente por cada praticante.

Cada manobra, no seu auge, no momento mais fotografável, tem a marca do *skater* e o facto do fotógrafo saber qual é ajuda à concretização de uma fotografia de qualidade. Captar esse auge, é uma capacidade que dificilmente um fotógrafo de outra área conseguiria com tanta mestria quanto alguém que esteja inserido na cultura do skate.

Flávio Samelo, fotógrafo de skate desde 1992, diretor de arte, redator, ilustrador para revistas de skate brasileiras e internacionais, além de colaborador de revistas diversas como a Revista da MTV, a Folha de São Paulo, a Rolling Stone, ou a Adbusters, afirma, citado por Brito (2007, pg. 14), que o mais importante para uma boa fotografia de skate é o fotógrafo ser ou ter sido *skater*, conhecer os ambientes.

Para saber o ângulo da manobra, o *moment*, que é o mais importante, a hora certa de tirar a foto, mostrar a dificuldade da manobra. Por exemplo, se o chão da volta é ruim, você tem que valorizar o chão; se na entrada do obstáculo tem uma mureta, você tem que valorizar aquela mureta. Se a altura, valorizar a altura; se a distância, valorizar a distância. Tem que ser técnico para caramba

no skate para fotografá-lo. Por isso que você vê fotógrafos de jornais, que são uns puta fotógrafos animais, são técnicos, só que, quando vão fotografar skate, eles não pegam certo. Eles são ruins? Não, só que o skate é uma coisa que é muito específica e você tem que tomar cuidado. (SAMELO, 2006)

3.3. O Largo das 5 Bicas (Luís de Camões). Um caso exemplar.

A 29 de Outubro de 2019, a Câmara Municipal de Aveiro informa, no seu sítio na Internet que “teve início a obra de requalificação urbana do Largo Luís de Camões (conhecido como Largo das “5 bicas”)”.

Mais informa tratar-se de uma “requalificação total”, em que,

cuidando da valorização histórica do local e do chafariz ali existente, a obra vai dar destaque a este elemento como peça de contemplação e dinamizador de toda a nova praça. O chafariz será tratado como ponto referência e envolvido por uma plataforma em pedra.

O projeto prevê também a substituição integral do pavimento, o reperfilamento das ruas, a redução do estacionamento automóvel e o reforço das áreas pedonais, aumentando a qualidade ambiental, histórica e arquitetónica do espaço. Nesta empreitada serão renovadas de forma profunda as redes públicas de eletricidade, telecomunicações e de águas pluviais.



Figura 22 - Largo Luís de Camões antes da requalificação, 2019, Arquivo Sítio Internet CM Aveiro

O chafariz, antes conhecido pelo nome “do Espírito Santo”, inaugurado em 1880, tem uma história de mais de 140 anos.

A verdade é que o Largo chegou ao início do século XXI desordenado, ocupado pelos automóveis que procuram estacionamento em cada centímetro da cidade, sem a valorização que merecia. A anarquia no estacionamento pode mesmo dizer-se que era a marca daquele largo e, conseqüentemente, o abandono por parte dos peões que apenas

ali circulavam para ir ao supermercado ou a algumas das diversas lojas na zona envolvente.

A decisão da Câmara Municipal e a sua abertura oficial à utilização pública, em agosto de 2020, veio trazer um espaço mais amplo, mais arejado, mais utilizável pelos cidadãos, ainda que, numa primeira fase, sem sombras, o que afasta as pessoas, particularmente as mais idosas. Com esta nova conformação, o largo passa a ser atrativo para os *skaters*.



Figura 23 - Largo Luís de Camões depois da requalificação, 2019, Arquivo Sítio Internet CM Aveiro

A trigonometria essencial para a prática do skate, tal como atrás foi referida – piso / obstáculo / sociedade, - estava aqui, em parte, cumprida.

O piso liso e regular permite andar e fazer manobras sem o risco de o skate encravar numa pedra ou num declive. Permite ganhar velocidade, em poucos metros, como outros sítios não permitem.

Os obstáculos ali colocados – os elementos de betão que rodeiam o chafariz, que nem sequer são identificados na notícia da CMA como bancos, mas sim como plataformas, permitem saltar por cima e, principalmente, proporcionam um *spot* de excelência para a prática de *ledge skate*.

O olhar apurado do *skater* percorre a cidade em cima do skate ou com ele debaixo do braço em busca dos melhores *spots*.

“a malta anda sempre a pensar se este spot, ou aquele, dá para dar uma manobra fixe. E, às vezes, chegamos ao spot onde a malta tá toda a andar e dizemos, Eh pá vi ali umas escadas que parecem mesmo boas, mas já alguém tinha visto, alguém tinha experimentado e por uma cena qualquer não davam.” (Francisco Lopes)

Neste caso, alguém, que não foi possível apurar quem, percebeu, de imediato, o potencial daquele local e dirigiu para aí as suas caminhadas, ainda por cima favorecidas

pela localização absolutamente central da praça, numa zona onde a vida noturna da juventude também se desenvolve, com bares e estabelecimentos que servem comidas rápidas nas imediações, entre os quais dois dos mais conhecidos, o “Convívio” e o “Ramona”.

Como dizia António Gedeão no seu “Movimento Perpétuo”, em 1956,

Inútil seguir vizinhos,
querer ser depois ou ser antes.
Cada um é seus caminhos.
Onde Sancho vê moinhos
D. Quixote vê gigantes.
Vê moinhos? São moinhos.
Vê gigantes? São gigantes.
(Gedeão, 1956)

Onde os vizinhos, a população local e muitos transeuntes viram um banco de jardim, os *skaters* viram um *spot* de grande interesse para a prática de skate, imaginaram saltos e manobras, identificaram os sítios para descansar entre elas e apropriaram-se dele, transformando o uso da cidade.

O fotógrafo viu o enquadramento, limpo em grande parte dos casos, a possibilidade de dispor do espaço para montar o seu estúdio, o seu laboratório a céu aberto, a luminosidade perfeita por ser natural e despida de sombras.

E o fotógrafo *skater* viu a possibilidade de diálogo imagético com os seus pares, o espaço da manobra que ficará perfeita quando captada pela câmara, a possibilidade de ser essa a tal fotografia que o colocará, e ao skate aveirense, nas bocas do skate nacional.

Entretanto, na trigonometria referida faltava o vértice da sociedade. E a sociedade, ou uma parte dela, rejeitou esta utilização.

Nas redes sociais, no Facebook, que é, para muitos, a nova janela onde se lança a pergunta retórica, “Oh vizinho, já viu isto?”, uma cidadã fazia, logo em setembro de 2020 (figura 24), eco dessas preocupações, queixando-se da destruição dos bancos pelos “meninos do skate”.

A Câmara Municipal de Aveiro faz muitas coisas, umas que agradam outras que desagradam, à população e a remodelação do Largo das cinco bicas, foi um desses locais polémicos. Mas polémicas à parte, o que foi feito tem sido, infelizmente, destruído. Os bancos pelos meninos do skate, as torneiras do fontanário arrancadas, e, já por diversas vezes arrançadas, até que agora roubadas e não deita água.... Li aqui, também muitas críticas sobre a falta de verdura e flores, mas foram plantadas árvores, que se estão a desenvolver saudavelmente, foram plantadas pequenas plantas nos canteiros das árvores, que os fumadores transformaram em cinzeiros e os cãesinhos de alguns vizinhos em sanita e, as plantas morreram. Hoje cá estão novamente os jardineiros, para embelezar... por quanto tempo?

Em julho de 2021 (figura 25) volta à carga com a seguinte afirmação, acompanhada da fotografia das plataformas onde são visíveis as marcas das manobras dos *skaters*:

“E assim ficam... para deleite de *skaters* e praticantes de BMX.”

Acontece que, para além das marcas dos trecos e das rodas, não há qualquer destruição a assinalar nos mesmos.



Figura 24- Reclamações partilhadas no grupo de Facebook “Aveiro - A mais Bela das Regiões”

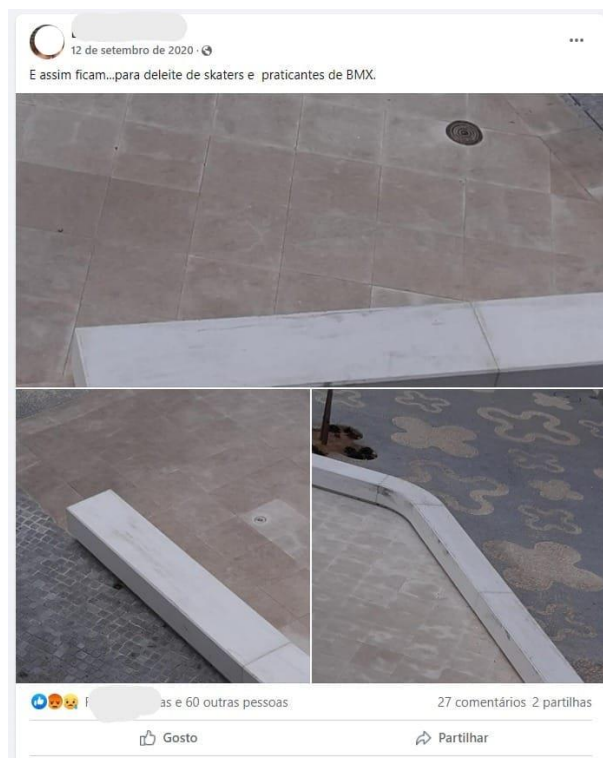


Figura 25- Reclamações partilhadas no grupo de Facebook “Aveiro - A mais Bela das Regiões”

Para lá do debate sobre a utilização do espaço público e das opções políticas para favorecer essa utilização pelos cidadãos - não como espectadores da coisa pública, não como audiência para quem as praças devem estar belas, organizadas e limpas, não como modelo para turista fotografar em modo selfie ou panorama, mas como fruidores de pleno direito, sem que tal signifique a destruição, mas implicando o desgaste pelo uso, mais ou menos rápido, conforme a intensidade desse uso -, é necessário sinalizar que o discurso dos meios oficiais contribuiu também para um ambiente hostil à utilização daquele espaço pelos *skaters*.

A 4 de dezembro de 2020, o Diário de Aveiro intitulava que o «vandalismo não poupa a requalificada “5 Bicas”», a propósito de uma das bicas (torneiras) ter sido partida.

A questão é que, mesmo não havendo qualquer relação entre os *skaters* e as torneiras do monumento, uma vez que ele não é “*skatável*”⁶, este título, que não se questiona, mas que deixa em aberto a responsabilidade do vandalismo, contribui para esse ambiente.

Não é pouco usual que as forças de segurança sejam mesmo chamadas a intervir, com consequências diversas, uma vez que, não havendo enquadramento legal para a proibição da atividade do skate na via pública, fica ao livre-arbítrio do agente em concreto a Ação a desenvolver.

“Já tive lá [nas 5 Bicas] cada cena! Velhos a mandar vir e a serem brutos e mal educados. Chamam-nos montes de nomes, mas vândalos é o que eles preferem. No outro dia uma mulher ainda disse “não podemos andar a estragar os bancos, se não somos piores que os Russos” - o que eu me ri!! E ameaçam muito. Mas no outro dia houve mesmo um cota que cresceu para o Kiko. O Kiko só lhe disse para chamar a polícia. O cota estava mesmo descontrolado, mas acabou por não fazer nada.” (Mateus Freitas)

Este caso contribui para a perceção mais clara de três teses fundamentais deste ensaio:

A primeira, a de que os *skaters* veem a cidade por um prisma diferente de todos os outros cidadãos e de forma muito particular. A cidade é apreendida por cada grupo de cidadãos de forma distinta. Os idosos procurarão nela os lugares de descanso, as crianças espaços de brincadeira, os automobilistas pensarão na facilidade do trânsito e no estacionamento, os peões na possibilidade de irem do ponto A ao ponto B, com condições de segurança e o mínimo de conforto. Os *skaters*, como Quixote, veem gigantes onde há moinhos, e é contra esses gigantes que decidem encetar as suas batalhas, são esses gigantes que têm que derrotar, tirando deles as manobras mais perfeitas. E com esse olhar, a cidade também muda, porque o uso faz a coisa, dando-lhes novas imagens, novos sons, novas dinâmicas.

A segunda, a de que os *skaters* enfrentam em cada novo *spot* uma vaga de hostilidade e mesmo repressão, que decorre da ideia geral que associa a sua atividade a vandalismo, ainda que tal não corresponda minimamente à realidade. São, por isso, um grupo marginalizado, excluído, ainda que não autoexcluído, pois eles vão onde estão as pessoas, se aí estiverem os *spots*.

A terceira, a de que os *skaters*, muitas vezes, ocupam espaços que, de outro modo, estariam vazios, abandonados, sem vida. As razões são sempre diversas, e, no caso

⁶ Com não ser “skatável” quer-se significar que o *spot* não reúne as condições necessárias para a prática de skate.

presente, o Largo Luís de Camões até é um espaço em que passam bastantes transeuntes. Mas a praça é o lugar de estar e, para cumprir esse objetivo, é preciso recuperar da inércia de anos em que tal não era possível, ou pelo menos não era confortável, e também assegurar que, enquanto as árvores não crescem para garantir as sombras necessárias, enquanto não se instalam outros hábitos de circulação e permanência, os *skaters* se constituem como guardiões do espaço.

4 - O PROJETO FOTOLIVRO: GRIPO MUNDIAL

4.1 - Motivações, Referências e Inspirações;

Para que se entenda a total motivação do autor para a realização deste projeto é necessário remeter para 2019, ano em que ingressou no curso de mestrado em questão.

A decisão de retomar o percurso acadêmico é assumida em forma de mestrado, pouco mais de dois anos após a finalização da licenciatura. Mais do que aprender sobre a técnica de fotografia propriamente dita, pretendia-se travar conhecimentos na área, conhecer outros artistas com gostos semelhantes e aproveitar o curso na sua plenitude, realizando trabalhos e pesquisas nas áreas de maior interesse pessoal.

Foi na unidade curricular de CAN - Contexto e Análise de Narrativas - que cresceu um interesse maior na realização de fotolivros. No decorrer de uma aula da professora Doutora Ângela Ferreira, orientadora deste projeto, esta partilhou uma série de fotolivros originais que tem vindo a colecionar. Ao folhear essas obras e entender toda a história por trás da sua conceção, percebeu-se que este era um caminho de interesse para estudos futuros. Em especial, destaca-se o fotolivro “*For every minute you are angry you lose sixty seconds of happiness*” de Julian Germain (Steidl, 2005), que junta fotografias do fotógrafo e do álbum familiar do protagonista, num trabalho que relembra um homem que mantém viva a memória da mulher falecida plantando flores. A partir deste dia ficou decidido que o projeto final seria um fotolivro, ainda que não o soubesse.

Chegado o momento de decidir um tema para o projeto final de mestrado, era certo que teria de ser um trabalho com uma grande ligação ao autor. Após não muito tempo de *brainstorming* e deliberação chegou-se à conclusão de que o tema teria de estar relacionado com a fotografia de skate. Sendo este um mestrado dedicado à fotografia documental, a fotografia de skate preenchia todos os requisitos para um tema de excelência, uma vez que a sua função é objetivamente documentar as manobras, os *spots*, os *skaters* e a vida de cada um.

Faltava então dar sentido concetual e académico ao projeto. Como fotógrafo e *skater*, desde pequeno que colecionava revistas da modalidade. Desta forma, a ideia inicial passou pela criação de uma zine que compilasse os seus melhores trabalhos fotográficos de skate. Mas faltava corpo ao projeto. É na pesquisa de fotolivros de skate, após se deparar com o fotolivro “Vale - IMG” de Murilo Romão que o destino do projeto ficou traçado. Este trabalho retrata a história do *spot* do Vale do Anhangabaú, na cidade

de S. Paulo, pelo qual os *skaters* locais tiveram de lutar para que não lhes fosse retirado completamente. Com a sua luta, os *skaters* conseguiram que a requalificação daquele espaço não destruísse por completo o sítio que era o seu *spot* principal. É a história do *spot*, do skate que por ele passa e da comunidade que o cria.

Assim ficou decidido que o trabalho trataria da história da comunidade *skater* de Aveiro, em que o autor está inserido há mais de 15 anos. Com o objetivo de relembrar o máximo possível dos que por ela passaram, por onde e com que meios a foram construindo e de consolidar a importância que a fotografia tem na eternização da memória.

4.2 - Metodologias: processo de criação

4.2.1 - Recolha e seleção de material

O projeto começou por juntar todo o material fotográfico diretamente relacionado com Aveiro. Era importante entender que *spots*, *skaters*, viagens e histórias o autor tinha documentado por si. Embora tenha década e meia de skate e tenha fotografado anteriormente, este arquivo só começou a ser criado a partir do início de 2019. Perderam-se muitas imagens em computadores antigos, mas conseguiu-se recuperar alguma desta documentação em redes sociais, nomeadamente o Facebook.

Seguiu-se a parte que se revelaria mais complicada, juntar o arquivo de todos os membros da comunidade que estivessem disponíveis para colaborar neste projeto. Para isso fez-se uma lista das pessoas que poderiam ter material mais relevante, membros da comunidade que eram normalmente conhecidos por possuírem uma máquina fotográfica que levavam regularmente para as sessões de skate, e que tinham em si o gosto por este estilo de documentação. A estas pessoas foi pedido diretamente, através de contactos via *online*, que enviassem para o email do autor todo o material que pudessem disponibilizar relacionado com o skate de Aveiro, fosse este em forma de fotos ou vídeos de manobras, convívios, *spots* ou até ilustrações. Destaca-se a colaboração de José Ferreira, Miguel Alho, Pedro Mano, Tiago Silva e Mateus Freitas, que entregaram uma quantidade substancial de material que, depois das imagens próprias do autor, compõem a grande maioria deste projeto.

Finalizado este trabalho “porta a porta”, era necessário apurar quem é que, embora não fosse necessariamente fotógrafo ou ávido amante de “captar o momento”,

desta ou de outras formas, poderia ter arquivos de fotografias, suas ou de outros, em que aparecesse. Para isso, durante cerca de duas semanas, foi feita uma publicação diária nas histórias de Instagram do autor onde se pedia aos *skaters* de Aveiro que enviassem as memórias que tivessem guardadas que achassem relevantes. A publicação explicava também, muito brevemente, o conceito geral do presente projeto.

Para finalizar, utilizou-se ainda o Facebook para uma última pesquisa, visto ser uma grande fonte de memórias onde, desde 2004, se publica praticamente tudo o que se passa a nível social. Esta pesquisa tem um problema intrínseco que é a compressão das imagens. É raro o utilizador que otimiza as imagens para *upload* no Facebook, principalmente quando se fala de imagens registadas há alguns anos, com o fim de evitar a compressão do site, o que leva a que muitas imagens percam bastante qualidade.

Assim conseguiram-se um total de 1559 imagens, das quais seria necessário fazer uma seleção exaustiva. Após uma primeira triagem sobraram ainda 1015, sendo óbvio que este processo não poderia acabar por aqui. A opção, de incluir todas estas imagens, não seria absolutamente inviável, mas apurou-se que resultaria num projeto cansativo e de difícil leitura. Já após se ter iniciado o processo de montagem digital do fotolivro, com cerca de 100 páginas já decididas, é autorizada a partilha de imagens do blog “*Scream Out*” de Kevin Claro (<http://scream-blog-out.blogspot.com/>) onde se pode encontrar uma vasta quantidade de documentação do quotidiano dos *skaters* aveirenses de 2013 a 2017. Após uma pesquisa intensiva, selecionaram-se algumas imagens e ilustrações relevantes, com uma perspetiva ainda não representada no projeto, que foram também incluídas. Após nova seleção apuraram-se então 238 imagens finais para incluir no projeto.

Os critérios para a seleção desta documentação foram variados. O mais importante era juntar um conjunto de imagens que representassem Aveiro e a sua comunidade *skater* o melhor possível e abranger o maior número de protagonistas que se conseguisse. Mostrar a comunidade no seu todo. Era relevante encontrar fotografias de grupo, retratos dos *skaters*, manobras, *spots* aveirenses e eventos realizados no distrito. Era importante ainda conseguir imagens com uma qualidade mínima aceitável para que não pusessem em causa a qualidade final deste projeto depois de impresso. Contudo, a resolução/qualidade da fotografia não foi fator totalmente eliminatório, uma vez que utilizar imagens ditas “piores” seria a única forma de representar algumas

pessoas com o material cedido. Outro critério relevante foi a qualidade artística do material, assim como a procura de fotografias ou ilustrações impactantes para envolver o observador no projeto.

Mantendo em mente que este é um projeto colaborativo e de arquivo, procurou-se incluir bastante material fotográfico também do autor, não só pela relevância do mesmo, em termos artísticos e técnicos, mas também porque é a forma de testemunho da sua presença, envolvência e papel nesta comunidade ao longo dos anos.

Não descurando da importância e impacto do material que foi recolhido e apresentado neste projeto, é de salientar que há muito mais que ficou de fora. Seja por falta de qualidade ou resolução, seja pela não cedência por parte dos autores ou detentores de arquivos, seja pela falha na comunicação ou simplesmente pela falta de espaço no fotolivro. Esta é uma seleção que embora conte, de facto, uma grande parte da história do skate aveirense, é uma perspectiva observada de um prisma muito pessoal representando assim de forma fiel as vivências do autor.

4.2.2 - Design e conceptualização do fotolivro

Feita a idealização do projeto e a seleção de imagens a utilizar, o passo seguinte passou pelo planeamento do design do fotolivro, processo onde foram estudadas várias opções. Tendo crescido com a cultura das revistas e zines de skate, a primeira ideia seria algo que se assemelhasse a estas. Dos vários exemplos colecionados e consultados ao longo dos anos, entre revistas oficiais, publicações limitadas e projetos de autor, destaca-se o exemplo da “zigzine” projeto realizado por António Boavida, também conhecido como Belz. Esta zine é considerada um bom exemplo porque foge à forma tradicional destas revistas, optando por algo mais experimental em formato de acordeão. No entanto, esta ideia foi rapidamente excluída porque, apesar de muito apelativa, não está otimizada para suportar um número de imagens tão denso como o selecionado. No entanto, foi um passo fundamental na criação de algo que fugisse um pouco às normas, como foge a própria prática do skate.

Tomou-se também como exemplo, ainda que bastante mais tradicional, a zine “Okuerd”, projeto realizado por Francool que, nas suas primeiras duas edições, retratou viagens do skate aveirense relativamente recentes. Foi importante para entender como

outros olhos documentam e compilam as vivências desta comunidade, ainda que as imagens não tenham sido cedidas para incluir neste projeto.

Outro exemplo relevante é a Lodo Zine, neste momento com quatro edições e produzida por Viriato Villas-Boas. Tem relevância por ser dedicada a uma comunidade semelhante à de Aveiro, a algarvia, apenas deslocada geograficamente. Apesar disto não tem o objetivo de tratar da história da zona, mas de documentar o que, no presente, se passa.

Apesar do potencial das imagens selecionadas e dos próprios conceitos de alguns dos projetos de autor aqui mencionados, foi possível chegar à conclusão que, relativamente ao design e layouts, alguns destes exemplos não foram tão bem sucedidos, falhando a nível de coerência, qualidade gráfica e acabamentos, tornando assim estes aspetos a trabalhar de forma mais atenta no presente fotolivro.

Tendo como base toda a documentação recolhida e consultada, foi então definido recorrer a uma encadernação de parafusos, não só inspirada no fotolivro “Sonho de Ontem” (Walter Costa, 2015, publicação do autor), mas também como forma de referência a características intrínsecas ao skate, desde a possibilidade de troca de peças, à manualidade exigida na sua construção e a própria utilização de *hardware* como os parafusos e anilhas. Aliada à ideia de troca de peças, ficou também presente, logo desde esta fase, a oportunidade de possíveis adições futuras a este trabalho, facilitando assim a sua atualização, em conformidade com o dinamismo e evolução associados à prática do skate.

Relativamente ao tamanho, o objetivo era criar um livro à escala das mãos do utilizador, que pudesse ser transportado e acessível. A escolha por uma orientação horizontal é uma subtil referência à forma do skate, referência esta complementada pela solução encontrada para a capa com o uso da mesma lixa que é usada no skate, aplicada sobre balsa. A utilização de balsa para a capa do fotolivro pretende representar a madeira da tábua de skate, onde se cola a referida lixa. Desta forma, a relação entre os dois objetos torna-se completamente evidente e reconhecível, dando ao leitor a oportunidade de experienciar estas texturas especialmente particulares. O próprio método de montagem foi semelhante ao utilizado na aplicação da lixa na tábua de skate, tornando assim este passo o mais fiel possível ao original.

Quanto ao esquema das páginas, tomou-se a decisão de não criar nenhuma regra muito restritiva. Cada página deveria valer por si e seria disposta de forma a enaltecer a imagem (ou imagens) que nela se dispõem, sendo que a única regra que acabámos por fixar foi a da margem interior de quatro centímetros, uma das decisões tomadas e confirmadas depois de vários testes de impressão e aconselhamento junto com profissionais de artes finais, nomeadamente Pedro Silva, responsável pela loja gráfica Identidade Digital.

Houve também o especial cuidado de manter margens seguras para a impressão, de forma a não cortar nenhuma fotografia sem intenção, respeitar a qualidade e tamanho dos ficheiros originais e alguma fiabilidade cronológica, não necessariamente em termos de datas exatas, mas eventos, gerações e grupos.

De forma a garantir uma experiência mais apelativa e algo dirigida ao leitor, tomou-se a iniciativa de acompanhar algumas das fotografias por comentários com um carácter mais pessoal, e até íntimo, umas vezes contando histórias, outras vezes descrevendo cenários, manobras e protagonistas, e mesmo utilizando expressões e comentários humoristas que ficaram na memória e associados aos acontecimentos retratados. O uso de determinadas gírias, comentários menos formais e alcunhas pretende incluir o observador na própria experiência documentada, transportando-o para dentro da comunidade. Espera-se que estes elementos gráficos facilitem também a leitura do fotolivro, tornando-a menos pesada e mais interativa, tendo em conta a dimensão do mesmo e a subcultura representada com a qual o leitor pode não estar familiarizado.

Outras decisões gráficas passaram pela escolha da fonte a utilizar – na nota introdutória, índice e ficha técnica; pelo tratamento visual dos comentários, legendas e números de página adicionados e outros elementos gráficos pontuais que acompanham algumas das fotografias. Optou-se por assumir a fonte sem serifas Azo Sans, do tipógrafo e designer português Rui Abreu, pelas suas características estéticas, nomeadamente a fácil leitura (mesmo com um tamanho reduzido), o aspeto moderno e dinâmico e a existência de vários pesos, possibilitando assim uma melhor hierarquização e organização da informação.

Para os restantes elementos de texto, a opção por uma abordagem manuscrita tem como objetivo trazer para o fotolivro um toque mais individualizado, à semelhança

daquilo que poderiam ser apontamentos pessoais e únicos. Pretende-se representar também a proximidade entre o autor e os momentos captados, e o autor e o leitor, como se fossem comentários deixados especialmente para este, de forma a melhorar a sua experiência com o objeto. Tecnicamente, estes textos foram elaborados com recurso ao Photoshop e uma mesa gráfica (Wacom Intuos), simulando a caligrafia manuscrita, solução aplicada também aos números das páginas, acrescentados manualmente e mais como elemento gráfico do que informativo, e a alguns desenhos e texturas, que enriquecem o layout e destacam e complementam as fotografias. Outro detalhe a destacar é a escolha de usar pincel para a elaboração destes elementos, com acabamentos mais irregulares, dando origem a um resultado com um aspeto menos digital (figura 26).

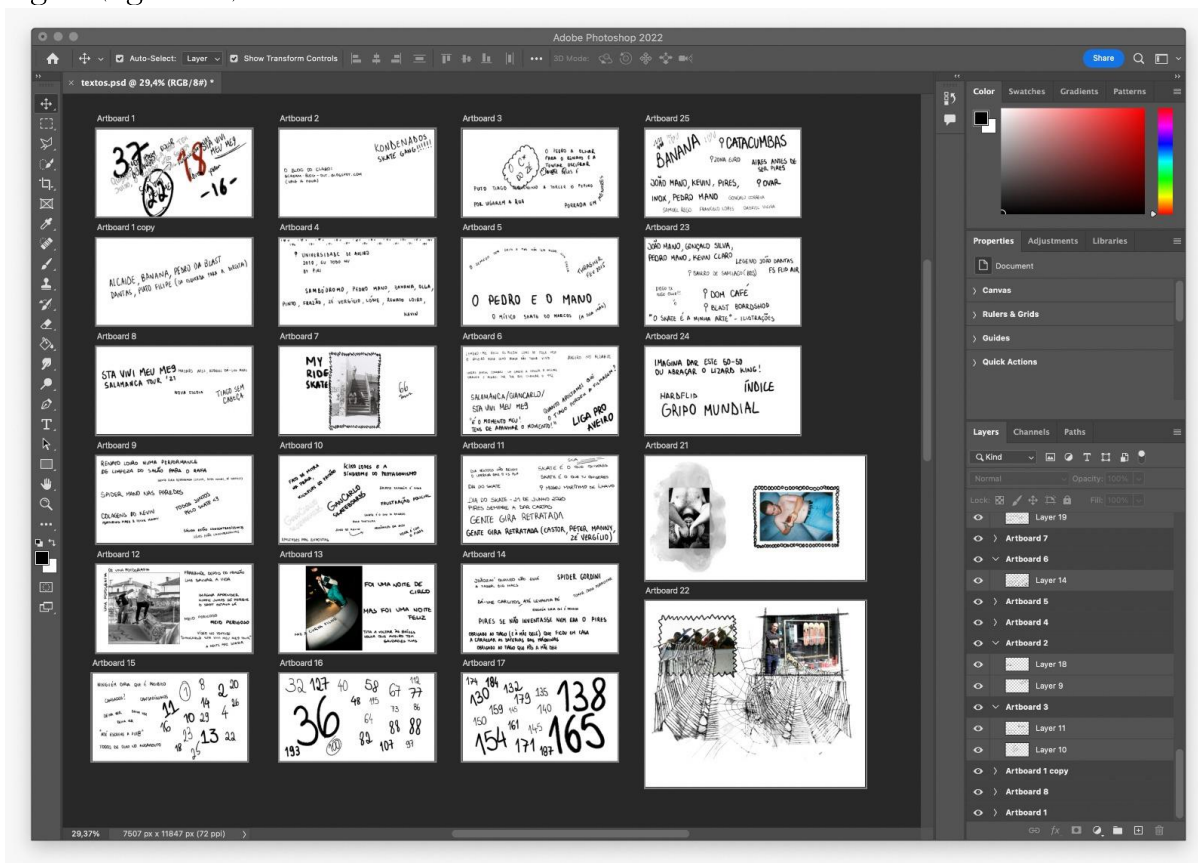


Figura 26 – Elementos gráficos produzidos para o fotolivro de autor, 2022, Diogo Frazão

A decisão de não incluir numeração em todas as páginas é, simultaneamente, uma maneira de obrigar o leitor a folhear e experimentar o fotolivro de forma a perder-se no tempo e espaço, e uma opção estética que facilite a organização de algumas páginas que requerem, por exemplo, ser compostas de imagens singulares por serem tão impactantes ou relevantes. Desta forma algumas imagens não perdem força para outros

elementos gráficos presentes na página enquanto outras ganham com eles. Apesar disto, a numeração foi feita com bastante regularidade para que não se dificulte demasiado a procura de referências no índice. O maior intervalo de páginas sem numeração conta 12 páginas, o que acontece apenas uma vez. Tirando esta exceção, a numeração é feita de três em três ou quatro em quatro páginas, com alguns ajustes em determinados casos, conforme o *layout* da página.

Para a fonte da capa e método de disposição do título foi escolhida uma outra abordagem mais manual. Primeiro pensou-se em recortar o título na lixa, de forma a expor a madeira por baixo, assemelhando-se assim à própria prática do skate, nomeadamente aos *grip jobs*. Posteriormente optou-se pelo stencil, técnica muito utilizada pelos *skaters* para pintarem nas suas lixas todo o tipo de frases ou desenhos. A certa altura a marca de sapatilhas de skate *Fallen Footwear* incluía mesmo um stencil do seu logo, nos exemplares vendidos, para que os *skaters* o pudessem pintar. Para criar o stencil foi usada como base a fonte *Saira Stencil One*, desenhada por Hector Gatti e Omnibus-Type, que foi depois cortada manualmente e aplicada com recurso a tinta de spray branco brilho.

Importante será referir ainda algumas decisões mais conceptuais e menos técnicas ou estéticas, tal como o título do fotolivro e opções de organização e sequência das imagens.

O título “Gripo Mundial”, ainda que possa parecer algo desligado do tema para o observador comum, uma vez que não descreve de forma literal o conteúdo do mesmo, parte de uma expressão com uma força gigante na comunidade aveirense, reconhecida e utilizada com frequência diária. É uma expressão que surge da necessidade de exprimir algo que espanta, que não se está à espera, que impressiona. Assim sendo foi escolhido como forma de homenagem ao que nesta comunidade se cria.

No que diz respeito à ordem das imagens, como mencionado anteriormente, o critério não foi exclusivamente cronológico. Para iniciar o fotolivro, como introdução ao mesmo e à comunidade representada, foi escolhida uma foto do autor, conseguida em formato analógico, que mostra uma pilha de nove skates, duas tábuas soltas - sendo uma delas da GianCarlo Skateboards (marca aveirense, como já referido) - e um pacote de aperitivos *Cheetos*. O objetivo simbólico é representar a união da comunidade através

do suporte dos skates, partilha de bens essenciais, como comida, e ainda representação de algum caos, desordem e crueza, ideias tão associadas a esta subcultura.

Imediatamente após esta fotografia de abertura entram as imagens facilitadas por Luís “Banana” Almeida, seguidas das imagens de Miguel “MytyMyke” Alho, transportando-nos para a geração mais antiga da comunidade representada no fotolivro, marcando assim o que é tomado como início da história a relatar neste projeto. Esta parte do fotolivro mostra-nos a era pré-digital, época em que o acesso a bom material fotográfico era bastante menor do que é atualmente, na era digital. Isto resultou numa quantidade de material muito menor e, conseqüentemente, numa mais escassa documentação do que se viveu nesses tempos. Desde logo, o facto de a fotografia ser analógica implica que o número de imagens que se podiam fazer em determinado momento era limitado ao número de rolos que se tinha adquirido previamente.

Na página 25 do fotolivro introduz-se uma nova geração. A foto desta página tem uma força imensa na representação de união, espírito de equipa e criatividade desta nova era. Nela podem ver-se cinco jovens sorridentes, deitados no chão, emoldurados pelos seus skates. É uma imagem com uma força simbólica “brutal” e que tinha, quase obrigatoriamente, de atuar como o separador de gerações. Ainda que o autor tenha começado a sua jornada alguns (mas poucos) anos depois desta imagem e não se encontre muita documentação da altura, é nesta geração, das representadas no fotolivro, que o mesmo se inclui. Sendo “geração” um termo bastante vago e relativamente flexível, será importante lembrar que, embora o autor pertença realmente à mesma, este só acabaria por conhecer os protagonistas desta fotografia anos mais tarde.

Na página 29 pode observar-se a primeira ilustração presente no fotolivro. Não passa de texto escrito à mão, mas tem um papel fundamental na demonstração da dedicação e paixão que os membros desta comunidade têm por este - mais que desporto - modo de vida.

Avançando para a página 60, introduz-se uma nova “fornada” de *skaters* na comunidade. Podem observar-se duas imagens com cenários muito diferentes, mas com contextos muito semelhantes. A fotografia da esquerda é feita em ambiente de *skatepark*, na Gafanha da Nazaré, enquanto a da direita é feita num *spot* de rua, a Universidade de Aveiro. Apesar das óbvias diferenças existe, no entanto, uma semelhança que salta imediatamente à vista: a felicidade de estar no ambiente de skate.

Seguindo para a página 76 podemos observar mais uma fotografia de grupo. Embora esta não marque o início de uma geração, relata, de certa forma, os primórdios de uma nova era: a era da GianCarlo Skateboards, a primeira marca de skate fundada em Aveiro, por um *skater* aveirense, Tiago Silva. Observando bem os detalhes desta imagem podem ver-se tanto tábuas de skate como camisolas iguais, característica comum numa marca de skate.

Nas páginas 88 e 89 documenta-se o projeto “o skate é a minha arte”, realizado pelo autor em contexto de projeto final de licenciatura. Na primeira página pode observar-se a exposição do trabalho e, na seguinte, as ilustrações originais. Este projeto é relevante tanto porque tinha como objetivo demonstrar que as tábuas de skate são para ser utilizadas, e que é exatamente esse processo que lhes dá valor, mais do que o grafismo que possuem, como também homenagear os seus amigos do skate, provando mais uma vez a solidez dos laços desta comunidade.

A partir da página 117, a esmagadora maioria das fotografias que se observam foram produzidas pelo autor, embora não sejam as primeiras que aparecem no fotolivro. A decisão de deixar as suas imagens para o fim é, no essencial, de ordem cronológica, uma vez que o autor foi, a partir de 2019, o fotógrafo mais ativo da comunidade, acompanhando-a sempre que possível, em *tours* e outros eventos, para onde quer que esta fosse.

A página 129 traz-nos o que pode ser considerado tanto o *jackpot* fotográfico na vida do autor, como a sorte de uma vida para uma comunidade *skater* em Portugal. Retrata a presença em Aveiro do *skater* lituano, mundialmente conhecido e admirado, Madars Apse, que viveu na cidade durante vários meses. A experiência de andar pela cidade, que o *skater* conhece como a palma da mão, na companhia de alguém tão talentoso e humilde como o Madars revelou-se importantíssima na perceção de “o que é um *spot*”, uma vez que o clímax das habilidades de um *skater* é o que acaba por definir o que é “*skatável*” ou não.

Da página 141 à página 151 documenta-se a viagem a Salamanca, feita em conjunto com *skaters* da cidade de Leiria e Figueira da Foz, não se tendo incluído no fotolivro todas as fotografias produzidas na mesma, dando prioridade aos *skaters* aveirenses. Esta foi a primeira *tour* do autor e revelou-se importantíssima no

desenvolvimento do gosto e apreciação pela documentação da vida de skate, para lá dos lugares conhecidos e frequentados diariamente.

Entre a página 168 e 187 apresenta-se a *tour* a Tomar e Lisboa em 2022, com uma compilação de fotografias do autor e de Mateus Freitas, mais uma vez não incluindo a totalidade das imagens produzidas nesta viagem por questões de espaço.

Em termos de imagens, o fotolivro termina com uma fotografia de grupo do evento de *Halloween* de 2021. Embora o fotolivro não seja encerrado com a fotografia mais recente do acervo recolhido, a decisão tomada foi de fechar o fotolivro com imagens de Aveiro e da sua comunidade, num lugar onde esta se junta diariamente, o *skatepark*, e mostrando a forma como as gerações se unem, representando várias delas numa só fotografia. Fotografia que pretende provar que o futuro de Aveiro é de facto em Aveiro.

Tomou-se ainda a decisão de incluir um fac-símile, impresso, de duas das várias edições digitais da revista D-Mag. Esta adição pretende mostrar ao *skater* e/ou fotógrafo recém-chegado à comunidade um pouco do que já foi feito nela, e, numa só manobra, transportar os mais antigos para a nostalgia do que viveram. Na última página da zine foi introduzido um brevíssimo texto explicativo sobre o que foi e quando existiu a D-Mag, escrito por José Ferreira, um *skater* aveirense que viveu os tempos da mesma, a pedido do autor.

4.3 - Construção, prototipagem e montagem do projeto final

No que diz respeito à abordagem prática deste projeto - a criação do fotolivro, desde o layout até à construção do objeto final para apresentação -, o processo desenvolveu-se em 7 passos fundamentais: (1) a primeira conceptualização do layout, com desenhos de planeamento; (2) as primeiras versões de desenvolvimento, já em *indesign*; (3) os primeiros testes de impressão; (4) uma nova fase de alteração e adaptação de layout e dimensões; (5) impressões finais; (6) últimos testes de construção e (7) montagem do produto final.

Como forma de visualizar os primeiros conceitos foram realizados alguns estudos gerais do projeto, com base nos livros de referência mencionados anteriormente e recorrendo a alguns desenhos, como forma de esquematização do objeto final. Estes serviram como primeira ideia de discussão, testagem do conceito e planeamento do trabalho a realizar. Nesta fase, e como pode ser observado na figura 27, o tamanho do

fotolivro seria de 21 centímetros de largura por 14 centímetros de altura e com uma margem interna de três centímetros, pensando já na opção de encadernação com parafusos. Nesta fase foi também definido o tamanho final a dar ao fac-símile da D-Mag de cerca de 9,5 centímetros de largura por 6,2 centímetros de altura.

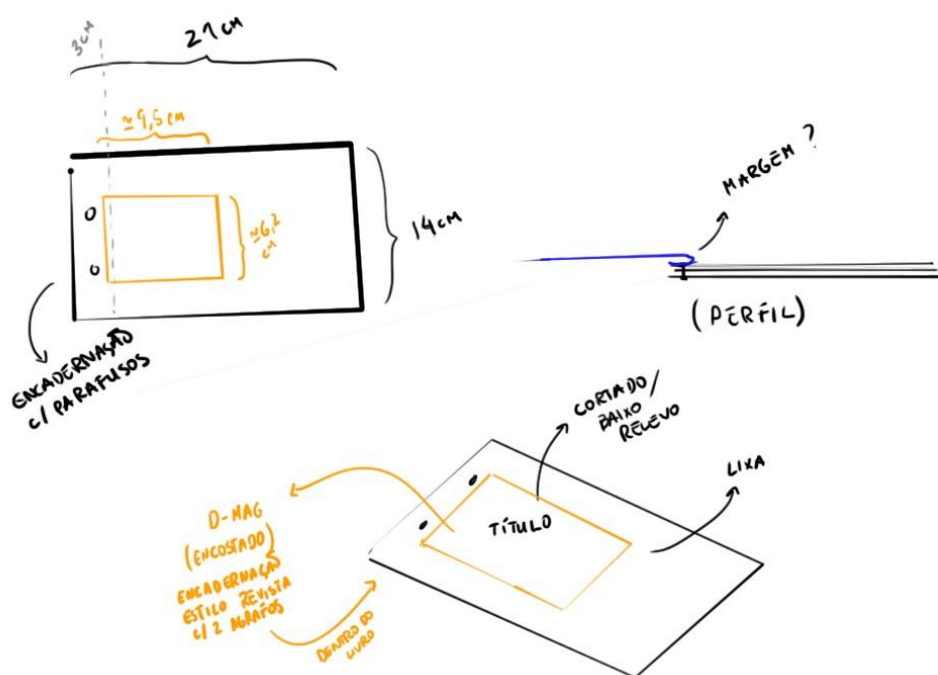


Figura 27 - Desenho maquete do fotolivro de autor incluindo fac-símile D-Mag para comparação, 2022, Diogo Frazão

Com uma melhor ideia do projeto e medidas definidas foi possível começar a construir o *layout* e dar finalmente forma ao fotolivro. Depois da primeira ronda de testes de impressão e estudo dos resultados com o técnico na gráfica, este *layout* foi adaptado, garantido margens maiores para algumas das páginas ou aumentando as *bleeds* noutros casos, dependendo do *layout* de cada exemplo. Esta primeira prova de impressões, em papel de impressão de 80g (fig. 28 e 29), trouxe a necessidade de aumentar a margem interna do fotolivro, para garantir que o seu manuseio fosse mais fácil e que todas as imagens seriam visíveis, independentemente da sua posição no fotolivro, proporcionando assim a melhor experiência possível para o leitor. A solução encontrada foi então aumentar um centímetro ao interior do fotolivro, evitando também a necessidade de alterações na composição das páginas, e definindo o tamanho final deste como 22 centímetros de largura e os mesmos 14 centímetros de altura, nesta fase já com quatro centímetros de margem interna (fig. 30).

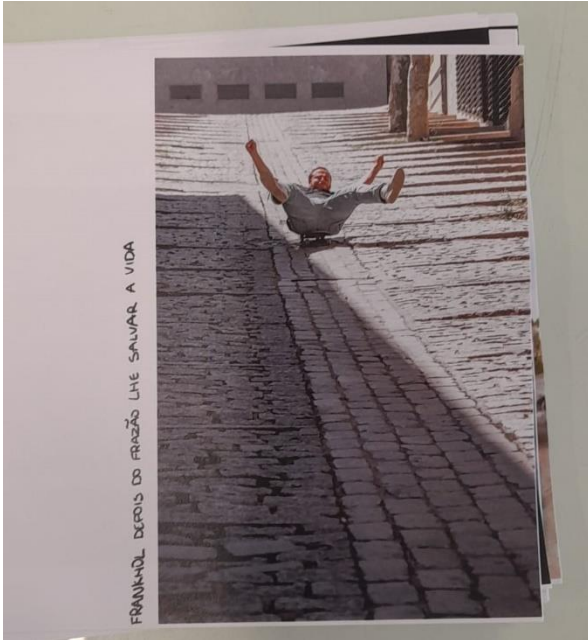


Figura 29 – teste de impressão do fotolivro de autor, 2022, Diogo Frazão



Figura 28 – teste de impressão do fotolivro de autor, 2022, Diogo Frazão

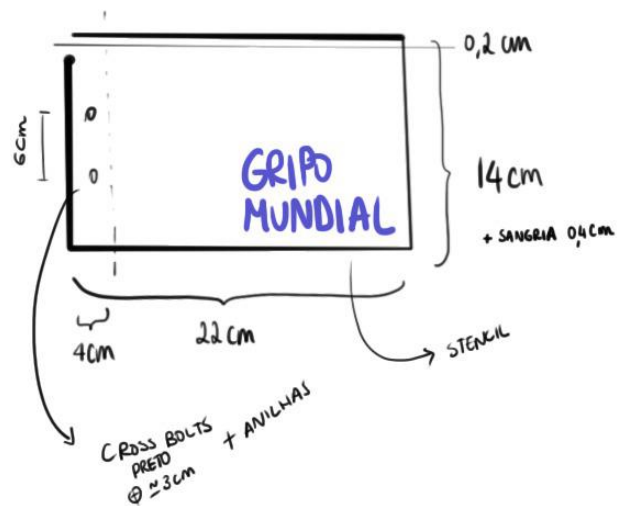


Figura 30 – Atualização do desenho maquete do fotolivro de autor já com novas medidas.

Esta fase de testagem permitiu confirmar a legibilidade dos textos manuscritos, conferir a qualidade das imagens selecionadas, avaliar as escolhas de fonte e pesos escolhidos, assim como experimentar o formato físico em papel e a própria preparação técnica dos documentos a aplicar na versão final. Foi neste momento que foi escolhido fazer as impressões finais em papel couché laser e uma gramagem de 160 gramas. O efeito mate do papel garante uma boa impressão e visualização das fotografias e ilustrações, sem pôr em causa as suas cores, e a espessura do papel proporciona segurança e opacidade ao mesmo, garantindo, simultaneamente, flexibilidade e maleabilidade.

Chegando a esta fase do documento, com as melhorias e as adaptações necessárias terminadas, o passo seguinte passou pela impressão final de toda a documentação, a aquisição do material necessário para a montagem do fotolivro e a construção do mesmo. Deste processo fazem também parte vários testes, desde múltiplas tentativas de stencil, construções de baixa fidelidade e de carácter explorativo, que permitiram definir aqueles que seriam os métodos de maior sucesso a aplicar.

O processo final de montagem foi feito num evento transmitido online ao vivo (fig. 31) para os seguidores do autor no Instagram (ainda disponível para visualização em www.instagram.com/frazation/). Este micro evento teve como principal objetivo retribuir à comunidade *skater*, que esteve tão presente ao longo de todo o processo de idealização deste projeto, toda a ajuda prestada, assim como desvendar a forma final dada à documentação partilhada pela mesma, meses antes. Este momento foi ainda enriquecido pela interação constante, pela troca de ideias e *feedback*, servindo também como uma forma de o autor partilhar o seu trabalho de forma mais alargada.

O fotolivro final foi construído com os seguintes materiais: placas de balsa (capa e contracapa, mandadas cortar e furar com as medidas corretas com profissionais), quatro anilhas de aço, páginas impressas (aparadas com guilhotina mecânica manuseada pelo técnico da gráfica), lixa de skate, pano de reforço para as dobradiças da capa, supercola, molde para stencil, material de recorte (tesoura, x-ato estilo bisturi e

material de apoio), parafusos de skate, chave de estrelas, chave inglesa, tinta de *spray* branco brilho.



Figura 31 – Print Screen Live da montagem do fotolivro de autor, 2022, Diogo Frazão

A nível prático, o processo de construção passou primeiro pela aplicação de anilhas metálicas, com recurso a supercola, nos furos já feitos nas placas de balsa preparadas para a capa, de forma a atribuir-lhe uma maior resistência, uma vez que a encadernação seria feita com parafusos que, ao serem apertados, poderiam danificar a madeira frágil. Estes furos (com 6 cm de distância entre centros e um centímetro do centro à margem lateral), anilhas e os próprios parafusos tinham já sido selecionados e testados de forma a garantir as medidas certas e o encaixe ideal. De seguida aplicou-se a lixa na capa, processo relativamente simples, uma vez que as lixas de skate vêm com cola de origem. Após a sua aplicação cortou-se o excesso de lixa das margens e dos furos com

recurso ao x-ato. Utilizaram-se os desperdícios para lixar as arestas da capa de forma que esta colasse um pouco melhor, prática também usada na montagem do skate.

Terminado este processo passou-se para a execução do *stencil*. Este começou pelo retirar do preenchimento das letras, previamente impressas em papel de 200 gramas, com recurso ao mesmo x-ato referido anteriormente. Estando o *stencil* pronto fez-se um primeiro teste em lixa, utilizando o skate do autor, onde ficou claro que se tinha colocado tinta em excesso, tornando o título ilegível, e um segundo teste que, embora tivesse resultado de forma bastante mais legível, acabou por ser boicotado pelo excesso de tinta no *stencil*, proveniente do teste anterior (fig. 32). Percebeu-se então que a técnica resultaria, mas seria necessário deixar secar a tinta do molde.



Figura 32 – Testes de utilização do stencil em lixa, 2022, Diogo Frazão

Daqui passou-se para a aplicação da capa nas páginas do fotolivro, inserindo os parafusos nos furos previamente feitos, com 6mm de diâmetro, e apertando-os com recurso a uma chave de estrelas para a cabeça do parafuso e uma chave inglesa para a porca que nele se enrosca. Os parafusos, de marca *Independent Truck Company*, escolhidos pelo seu comprimento e por serem otimizados para skate, de forma a manter o projeto fiel ao tema principal, revelaram-se uma forma sólida de prender as páginas do fotolivro. O processo de montagem física dos materiais crus num fotolivro legível demorou cerca de 140 minutos, duração do direto em cima referido.

Este projeto toma assim a sua forma final, no fotolivro “Gripo Mundial” (fig. 33), de 209 páginas, e com um total de 238 fotografias e ilustrações que não só representam e contam a história da comunidade *skater* de Aveiro, como a homenageiam e a destacam

como personagem central na história da cidade, contada desta nova perspectiva. Acompanhando o fotolivro apresenta-se a versão fac-símile em miniatura das D-Mag, presa entre as páginas do fotolivro de forma não permanente e sem posição fixa.

Para finalizar o projeto, passou-se à criação de um *book trailer*⁷ que mostra algumas das fotografias e ilustrações que fazem parte deste projeto. O fotolivro surge em cima do skate do autor e é folheado pelo mesmo. No decorrer deste processo é possível ouvir testemunhos em forma de áudio de alguns dos *skaters* que fazem parte da comunidade aveirense representada. Como último áudio é possível ouvir a voz do autor, apresentando-se como os restantes participantes, e agradecendo a colaboração de todos. As páginas mostradas pretendem transmitir a ideia geral do fotolivro, sem o revelar por completo. Este trailer tem como principal objetivo a divulgação do trabalho realizado, abrindo caminhos para o projecto, tendo em conta que o número de exemplares da presente tiragem é de apenas dois. Um fator a destacar é a variedade de anos que os participantes têm de experiência e ligação ao skate, uma comunidade que, como o título deste ensaio indica, conta com mais de 30 anos e continua a crescer.

⁷ Book trailer do fotolivro disponível em: <https://youtu.be/EQIc5VOSOaE>



Figura 33 – Imagens do fotolivro de autor – Fotolivro “Gripso Mundial”, 2022, Diogo Frazão

CONCLUSÕES: ALGUNS CAMINHOS PARA UMA POSSÍVEL CONCLUSÃO

A elaboração deste projeto permite perceber que organizar arquivo para uma comunidade dispersa como a dos *skaters* aveirenses - os que usufruem hoje dos espaços físicos da cidade, mas também aqueles que, nos últimos anos, passaram por aqui e lhes criaram memórias e rotinas - é, ao mesmo tempo, exaltante e exigente.

Embora se tenha tentado incluir toda gente, o trabalho que se apresenta, que revela o potencial narrativo interdisciplinar- ilustrações, desenhos, palavras, fotografias - descrevendo a sequência e a história, sempre dispersa da relação do *skater* com a cidade, acaba por ter a marca pessoal do autor muito vincada, em face das dificuldades de chegar mais longe.

Partindo da experiência pessoal de *skater* que enveredou pela fotografia para reforçar a ligação com a prática do skate e, ao mesmo tempo, melhorar as suas próprias *skills* na modalidade, pretendia-se, com este trabalho atingir quatro objetivos: (1) defender o skate e a sua prática; (2) mostrar uma ligação dialética entre o skate e a fotografia; (3) compreender a relação do *skater* com a cidade; (4) homenagear a comunidade *skater* aveirense.

O *skater* de rua, ou *street skater*, é um aficionado da sua arte. Apega-se a ela, leva o skate para todo o lado, na esperança de poder dar uma *skatada*, de fazer uma manobra, de dar uma corrida. O skate, que em muitos casos se transforma já no meio de transporte do *skater*, é uma extensão de si mesmo, num quadro em que a modalidade é muito mais que um *hobby*, diversão ou desporto ocasional, antes é um modo de vida. Para alguns será, vida fora, o seu modo de vida, para outros continuará sempre presente, mesmo que os caminhos do futuro os levem para outras paragens.

Acossado por quem tem da cidade uma visão estática, de postal para vender a turista, de quem não concebe a pólis como lugar de socialização e crescimento, o *skater* - e a comunidade alinha pelo mesmo diapasão -, apontado como vândalo, como marginal, persiste na sua atividade e não se esconde. Enfrenta a rejeição e a exclusão social, enfrenta a intervenção e até mesmo a repressão policial e prossegue a busca por novos espaços, por novos *spots skatáveis*. E faz isso à luz do dia. Na plena convicção de que o que está a fazer não é apenas legal, mas é legítimo.

O *skater* e a sua comunidade fazem a sua afirmação na persistência, na resistência à ordem ilegítima e ao abuso. Com isso logram criar hábitos e rotinas que

também atingem os que, todos os dias, duas vezes por semana, todas as semanas, com maior ou menor regularidade os veem passar, ocupar o espaço público, fazer manobras e conviver. O skate é o próprio lugar do encontro em que a sua cultura floresce, assumindo dimensões musicais, visuais, afetivas e sociais.

Neste processo de identificação coletiva, de construção de identidade, de afirmação grupal, a imagem, e, particularmente, a fotografia assume um papel central. Não necessitando do público de massas para tirar a satisfação pelo trabalho realizado, bastando-lhe e sendo-lhe mesmo vital a aprovação dos seus pares, o *skater* quer o registo fotográfico para eternizar a vitória, para se lembrar de como vergou o obstáculo à sua perícia, de como foi capaz de se elevar e voar com o skate aos seus pés. E para partilhar com outros. Desde logo no momento, à volta do ecrã para ver se ficou bem, se se percebe o princípio, o meio e o fim da manobra, se se percebe o verdadeiro grau de dificuldade. Mas também nas suas páginas de Facebook, do Instagram, ou de qualquer outra rede social, mas principalmente, e esse é o grande sonho, na revista da especialidade.

E o fotógrafo sonha em captar o momento, em registar o ponto mais alto da manobra, com o devido enquadramento, em garantir o ângulo mais espetacular, sem ruído ou confusão gráfica. Sonha, ele também, que esse momento captado em imagem, fixado na sua câmara, pelas suas mãos, pela sua técnica, pelo equilíbrio que ele decidiu entre velocidade, abertura e ISO, pelo ponto em que decidiu fixar-se para fotografar, mesmo que esse seja o ponto em que, com mais probabilidade, se levará com um skate na cabeça.

E uns e outros (em que o fotógrafo é, muitas vezes, também *skater*) contam com o cumprir desses objetivos para evoluírem, para crescerem nos seus ofícios. Tentar, errar, voltar a tentar, cair, levantar, voltar a tentar, ver as imagens e perceber o erro, o defeito, voltar a tentar, agora com um arranhão na canela, mas sempre com a imensa alegria de se superar.

É exatamente esta a analogia que se faz em relação ao projeto prático. Todo o processo de criação do fotolivro “Gripo Mundial” faz um paralelismo com a prática do skate, seja na tentativa e no erro da construção, seja na própria forma do livro ou até na angústia da seleção das imagens a utilizar. Tal como no skate não se poderá atingir a perfeição da totalidade das manobras, também o livro não pôde atingir a mesma no que toca à sua narrativa histórica.

Podemos afirmar que o projeto conseguiu, de forma interdisciplinar, abordar uma subcultura, assente na necessidade de recuperar testemunhos de uma memória coletiva ligada à região portuguesa de Aveiro cujo valor importa preservar, através da organização, exploração e divulgação das informações contidas nas múltiplas narrativas sobre o skate. Propôs-se uma interação multidisciplinar da fotografia com outros campos como a paisagem, a rua e os laços da comunidade que a habita e pretendemos estimular para a importância de compilar um arquivo disperso, com base nos arquivos e histórias orais dos seus praticantes.

Desenvolver este trabalho criou um desejo ainda maior, mais profundo, de pegar no skate e na câmara e ir à procura dos meus, dos que tomam a cidade nos diferentes contornos que ela tem e pode ter. As novas manobras que quero tentar, em cima do skate, caindo as vezes que for preciso, ou a disparar a máquina falhando no ângulo outras tantas vezes, têm agora o tamanho da cidade.

Numa qualquer cidade da Califórnia, em Lisboa, em Barcelona e num número cada vez maior de cidades, as comunidades *skaters* encontram nos *skateparks* o refúgio para concretizar a sua prática, para dar manobras incessantemente, para se juntarem e conviverem. Assim é também em Aveiro. Mas isso não substitui a adrenalina de superar um obstáculo que não foi feito para aquilo.

É neste fluir da vida que o *skater* vê a cidade. Atrás da lente ou à frente dela, a cidade é um espaço com possibilidades infinitas para *skatar*. É assim que eu vejo a cidade. Vejo obstáculos para manobras onde cada outra pessoa vê o que o arquiteto pensou, idealizou, projetou e desenhou. Para o *skater*, esta é a desordem natural das coisas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BATE, David – The Memory of Photography. **Photographies**. Londres. ISSN 1754-0771. 3:2 (2010), 243-257. Disponível em <https://doi.org/10.1080/17540763.2010.499609>.

BOAVIDA, António – **Zigzine Vol.1**. 1.^a ed. Lisboa: Publicação Independente, 2022.

BOLSTER, Warren; GESMER, Daniel - **The Legacy of Warren Bolster: Master of Skateboard Photography**. 1.^a ed. Canadá: Concrete Wave, 2004. ISBN 0973528605.

BUCKINGHAM, David - Skate Perception: Self-Representation, Identity and Visual Style in a Youth Subculture. **Buckingham D., Willett R. (eds) Video Cultures**. Londres: Palgrave Macmillan. (2009), Disponível em https://doi.org/10.1057/9780230244696_7

BORGES RODRIGUES, Luís Carlos - **Skateable spaces: found space and the purposely built skate space in Portugal - perception, trends, opportunities and mistakes**. Estónia: Estonian University Of Life Sciences - Landscape Architecture, 2020. Dissertação de Mestrado. Disponível em <https://dspace.emu.ee//handle/10492/6154>

CARRARO MACHADO, Giancarlo Marques - **De "carrinho" pela cidade: a prática do street skate em São Paulo**. Brasil: Universidade de São Paulo - Antropologia Social, 2011. Dissertação de Mestrado. Disponível em <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8134/tde-05062012-160404/ptbr.php>.

CARRARO MACHADO, Giancarlo Marques - Skate na cidade, imagens da cidade - notas etnográficas sobre a conquista de picos. **Ponto Urbe**. São Paulo. ISSN 1981 – 3341. 10 (2012), 369 – 412. Disponível em <https://doi.org/10.4000/PONTOURBE.305>.

CLIVER, Sean – **The Disposable Skateboard Bible**. 1.^a ed. Califórnia: Gingko Press, 2009. ISBN 9783943330441.

COSTA, Walter – **Sonho de Ontem**. 1.^a ed. Brasil: Publicação Independente, 2015.

DINIZ, Nelson; HERMES DA SILVA, Luciano - O Skate e a produção social do espaço público. **Anais do VII CBG**. Brasil. ISBN 9788598539041. 1: Cidade/Urbano (2014). Disponível em http://www.cbg2014.agb.org.br/resources/anais/1/1403971542_ARQUIVO_ArtigoCBGFinalizado.pdf.

FELICIANO, Luiz Antonio - A Cidade entre Imagens e Imaginários: Algumas contribuições dos olhares skatistas (2020). In ROCHA, Ana Luiza [et al.]. **Iluminuras: Narrativas etnográficas das e nas metrópoles contemporâneas: desafios e perspectivas**. Brasil: Porto Alegre, 2020. E-ISSN 1984-1191. n. 54, p. 569 – 586. Disponível em <https://seer.ufrgs.br/iluminuras/article/view/103761/pdf>.

FRANCOOL – **okuerd Vol.1, 2**. 1.^a ed. Aveiro: Publicação Independente, 2021.

LEFEBVRE, Henri - **O Direito à Cidade**. 5.^a ed. 3.^a reimpressão. São Paulo: Centauro Editora, 2011. ISBN 9788588208971.

LOMBARD, Kara-Jane - **Skateboarding: Subcultures, Sites and Shifts**. 1.^a ed. Londres: Routledge, 2015. ISBN 9781138067905.

MOUGA, Francisco - **Os espaços invisíveis: skateboarding, controlo social e resistência na "meca do skate"**. Porto: Universidade do Porto - Psicologia do Comportamento Desviante da Justiça, 2018. Dissertação de Mestrado. Disponível em <https://hdl.handle.net/10216/116693>.

PAES DE BRITO, Roque Gomes - **Skate E Fotografia: A Contribuição Das Revistas Especializadas Para O Desenvolvimento Do Skateboard Como Cultura**. Londrina: Faculdade Metropolitana Londrinense. Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, 2007. Trabalho Académico. Disponível em <https://docplayer.com.br/9522830-Roque-gomes-paes-de-brito-skate-e-fotografia-a-contribuicao-das-revistas-especializadas-para-o-desenvolvimento-do-skateboard-como-cultura.html>.

PARR, Martin; BADGER, Garry - **The Photobook: A History Volume III**. Londres: Phaidon Press, 2014. ISBN 9780714866772.

PEREIRA MENEZES, Nuno Miguel - **Filhos do Betão - 30 Anos de skate em Portugal; Skate, identidade e subculturas juvenis em espaço urbano**. Lisboa: Instituto Universitário de Lisboa. Antropologia – Imagem e Comunicação, 2010. Dissertação de Mestrado. Disponível em https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/3933/4/master_nuno_pereira_menezes.pdf.

ROMÃO, Murilo - **Vale IMG e Vale TXT**. 1.^a ed. São Paulo: Flanantes, 2021. ISBN 9786500109740.

SEVERSON, John – **The Quarterly Skateboarder Vol.1 N.º 1**. 1.^a ed. Califórnia: Surfer Publications, 1964.

SWEERTVAEGHER, Thomas - **The Journal of a Skateboarder**. 1.^a ed. Londres: Thames & Hudson, 2018. ISBN 978-0500021736.

VILLAS-BOAS, Viriato – **Lodo Zine Vol.1, 2, 3, 4**. 1.^a ed. Algarve: Wallride, 2021 – 2022.

ZARKA, Raphaël - **On A Day With No Waves. A Chronicle Of Skateboarding 1779-2009**. 1.^a ed. Paris: Éditions B42, 2011. ISBN: 9782490077410.

REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS

(s.a) – Aveiro – **A mais Bela das Regiões** [Em linha]. (s.l.): Facebook. [Consult. 11 de janeiro de 2022]. Disponível em <https://www.facebook.com/groups/283365678375277>.

12 Rules for Life - An Antidote to Chaos & Live Q&A | Jordan Peterson | POLITICS | Rubin Report [Registo vídeo]: **Entrevista a Jordan Peterson**. Realização de Dave Rubin. Online (s.l.): The Rubin Report, 2017. Excerto de vídeo no YouTube (1:54:29 – 1:59:24). Disponível em https://youtu.be/GJClhqGq_M?t=6869

Agência Lusa – **Portugal estreia Liga Pro Skate a pensar no desenvolvimento até Jogos Olímpicos Paris2024** [Em linha]. Lisboa: Observador. [Consult. agosto de 2022]. Disponível em <https://observador.pt/2021/03/25/portugal-estreia-liga-pro-skate-a-pensar-no-desenvolvimento-ate-jogos-olimpicos-paris2024/>.

Câmara Municipal de Aveiro – **Construção de novo skate park no parque dos amores / parque da cidade** [Em linha]. Aveiro: CMA. [Consult. 10 de agosto de 2022]. Disponível em <https://www.cm-aveiro.pt/municipio/comunicacao/noticias/noticia/construcao-de-novo-skate-park-no-parque-dos-amores-parque-da-cidade>.

Câmara Municipal de Aveiro – **Início da requalificação do largo das “5 bicas”** [Em linha]. Aveiro: CMA. [Consult. 10 de agosto de 2022]. Disponível em <https://www.cm-aveiro.pt/municipio/comunicacao/obras-municipais/noticia/inicio-da-requalificacao-do-largo-das-5-bicas>.

Câmara Municipal de Aveiro – **Skate park no parque da cidade (amores)** [Em linha]. Aveiro: CMA. [Consult. 10 de agosto de 2022]. Disponível em <https://www.cm-aveiro.pt/inovacao/aveiro-steam-city/noticia/skate-park-no-parque-da-cidade-amores>.

CASTRO, César - **Quando os skaters reclamam o direito à cidade** [Em linha]. Porto: JPN. [Consult. 8 de agosto de 2022]. Disponível em <https://www.jpn.up.pt/2019/05/29/quando-os-skaters-reclamam-o-direito-a-cidade/>.

DIONÍSIO, Ricardo - **Fotografia de Skate com Rúben Morais Claudino** [Registo sonoro]. Online (s.l.): Podcast Conversas de Café, 2021. Podcast (37:20). Disponível em <https://soundcloud.com/podcastconversasdecafe/ep-43-fotografia-de-skate-com-ruben-morais-claudino>.

Dogway skatemag - **Entrevista a Pedro Raimundo** [Em linha]. (s.l.): Dogway skatemag. [Consult. março de 2022]. Disponível em www.dogwaymedia.com/entrevista-a-pedro-raimundo/.

How To: Composition - Skateboarding Photographer Michael Burnett - In Focus (Part 1 of 2) [Registo video]: **Entrevista a Michael Burnett**. Realização de Ride Channel. Online (s.l.): Ride Channel, 2012. Vídeo no YouTube (6:56). Disponível em <https://youtu.be/uenv7PXwvhk>.

LAINHO, Renato - **About Renato Lainho Photography** [Em linha]. [Consult. março de 2022]. Disponível em <https://cargocollective.com/renatolainho>.

LÉAUTÉ, Nadia - **Flávio Samelo | O diálogo entre Skate e Fotografia** [Registo sonoro]. Online (s.l.): BlendCast, 2021. Podcast (29:58). Disponível em <https://anchor.fm/blend-inspire/episodes/Flvio-Samelo--O-dilogo-entre-Skate-e-Fotografia-e1b761v>.

ONSK8 - **On The Other Side # 01 - Giorgio Ourmoney** [Em linha]. (s.l.): ONSK8. [Consult. março de 2022]. Disponível em <https://www.onsk8.com/destaques/on-the-other-side01-giorgio-ourmoney/>.

Site Nacional de Skate - **A Verdadeira História do Skateboarding em Portugal** [Em linha] (s.l.): Site Nacional de Skate. [Consult. 29 julho de 2022]. Disponível em <https://sitenacionaldeskate.wixsite.com/sitenacionaldeskate/post/a-verdadeira-hist%C3%B3ria-do-skateboarding-em-portugal>

Surge skateboard magazine - **Renato Lainho ACSF** [Em linha]. (s.l.): Surge skateboard magazine. [Consult. março de 2022]. Disponível em www.surgeskateboard.com/renato-lainho-accepting-chaos-in-search-of-freedom/.

ANEXOS

ANEXO A – FOTOLIVRO “GRIPO MUNDIAL”