

Anárquico, punk, “sem etiqueta”: o skate nas revistas *Fluir e Yeah!*

Anárquico, punk, “sin etiqueta”: el skate in las revistas *Fluir y Yeah!*

*Anarquic, punk, “with no etiquette”: skateboarding in *Fluir and Yeah magazines**

Rafael Fortes¹

Leonardo Brandão²

Resumo *Este artigo tem como objetivo analisar as representações do skate em dois veículos brasileiros – *Fluir e Yeah!* –, nos anos 1980, com o método de análise de conteúdo. Isto é feito a partir da trajetória de uma figura-chave na cobertura midiática da modalidade no período: Paulo “Anshowinhas” de Oliveira Brito. Ele começou em *Fluir* no ano de 1983 e, em 1986, criou sua própria publicação – *Yeah!*. A análise permite lançar luz sobre aspectos relevantes da relação entre mídia, juventude e cultura na década de 1980.*
Palavras-chave: *Revista. Mídia de nicho. Anos 1980. Skate. Esporte.*

Resumen *En este artículo se pretende analizar las representaciones del skate en dos títulos brasileños – *Fluir y Yeah!* – de la década de 1980, con el método de análisis de contenido. Esto se hace siguiendo el camino de una figura clave en la cobertura mediática de este deporte: Paulo “Anshowinhas” de Oliveira Brito. Se inició en *Fluir* en 1983 y en 1986 creó su propia publicación – *Yeah!*.*

¹ Doutor em Comunicação. Professor da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) e do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). É um dos coordenadores do Sport Laboratório de História do Esporte e do Lazer da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Contato: raffortes@hotmail.com.

² Professor efetivo do Departamento de História e Geografia da Universidade Regional de Blumenau (FURB) e Doutor em História pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Contato: brandaoleonardo@uol.com.br.

El análisis puede arrojar luz sobre aspectos relevantes de la relación entre los medios de comunicación, la juventud y la cultura en los ochenta.

Palabras-clave: *Revista. Mídia de nicho. Anos 1980. Skate. Deporte.*

Abstract *This article analyzes the representations of skateboarding in two Brazilian vehicles – Fluir and Yeah! – in the 1980s, through the method of content analysis. This is done looking at a key figure in the media coverage of the sport in that period: Paulo “Anshowinhas” de Oliveira Brito. He began in Fluir in 1983 and in 1986 he created his own publication – Yeah!. The analysis can shed light on relevant aspects of the relationship between media, youth and culture in the 1980s.*

Keywords: *Magazine. Niche media. 1980s. Skateboarding. Sport.*

Data de submissão: 02/07/2012

Data de aceite: 18/02/2013

Introdução

Uma das características da década de 1980 no Brasil, principalmente durante o processo de abertura e redemocratização que ocorreu após 21 anos de regime militar, foi o fortalecimento do protagonismo jovem / juvenil³. Podemos observar isso tanto no cenário cultural quanto no cenário dos esportes exercidos à maneira californiana, e em especial, às práticas do surfe e do skate (POCIELLO, 1995). No universo artístico, citamos a expressiva quantidade de bandas de rock (Legião Urbana, Titãs, Camisa de Vênus, Plebe Rude, Nenhum de Nós, Replicantes, Biquíni Cavado, dentre outras, podem ser citadas) e filmes feitos *com e para* os jovens neste período (“Menino do Rio”, “Garota Dou-rada”, “Bete Balanço”, “Rock Estrela”, “Dedé Mamata”, “Rockmania”, “Verdes Anos”, “Um trem para as estrelas” e o “O sonho não acabou” (BUENO, 2005; SOUZA, 2008).

Assim, diferentemente do cenário de “superpolitização” (RIDENTI, 2000) ocorrido após o golpe de 1964 (e em especial até a edição do AI-5) quando muitos jovens (estudantes e artistas, sobretudo) se destacaram nas oposições pacífica e armada à ditadura, já na década de 1970, mas, sobretudo, a partir de 1980 – com o processo de redemocratização –, a juventude passou a encontrar outros canais de expressão que não mais se davam, obrigatoriamente, pela experiência de contestação ao regime militar. De fato, grupos teatrais, grupos musicais (bem como cantores e cantoras solo), atores e atrizes passaram a atuar em novelas e ocupar, mais do que antes, espaços relevantes na televisão, na cena musical e no cinema. Em meio a esse processo, ocorreu também uma intensificação da presença juvenil que, estimulada por esse período de menor controle dos corpos e maior procura pela excitação agradável, passou a enxergar em atividades como o surfe e o skate instrumentos para manifestar suas pulsões em público e, principalmente, entre seus pares.

³ Trabalhamos com os termos *jovem*, *juventude* e *juvenil* num sentido que considera a faixa etária (afinal, a idade impõe limites objetivos à participação e pertencimento a determinada geração), mas, principalmente, privilegia o aspecto subjetivo. Para uma discussão do conceito de geração, ver Sirinelli (2006).

Acompanhando esse protagonismo jovem ao longo dos anos 1980, numerosas empresas, seguindo uma tendência que já vinha da década anterior,⁴ passaram a desenvolver produtos e serviços voltados para o público juvenil, e/ou direcionar a ele suas ações publicitárias. Da mesma forma, a indústria cultural começou a criar e exibir diversos produtos e veículos – seriados, novelas, filmes, programas de rádio e televisão, emissoras de rádio FM etc. –, muitos dos quais, com grande sucesso, vieram a contar com notável retorno financeiro ao vender a atenção de sua audiência para anunciantes ávidos por *falar* com a juventude (por exemplo, fabricantes de motocicletas, iogurtes, refrigerantes, calças *jeans* etc.).

Em meio a este cenário, numerosas iniciativas de mídia direcionadas ao jovem passaram a ter como foco principal a cobertura de práticas corporais que, na época, estavam começando a ser consideradas como “esportes radicais” – jargão atualmente já naturalizado e que se mantém na mídia (sobretudo televisiva).

Na década de 1980, observamos um *boom* dessas atividades, principalmente do skate, surfe, voo livre, bicicross e windsurfe. Este crescimento dialoga intimamente com o fortalecimento de espaços especializados de mídia. Numa lista não exaustiva, podemos citar revistas como *Fluir*, *Visual Esportivo*, *Yeah!*, *Skatin'*, *Trip*, *Inside*, *Overall*, *Vital Skate*; jornais como *Surf News*, *Skt News* e *Staff*; programas, flashes e/ou cobertura de campeonatos em emissoras de rádio FM como Pool, Gazeta, Bandeirantes e 89 (São Paulo/SP), A Tribuna (Santos/SP) e Fluminense (Niterói/RJ); programas de televisão (*Grito da Rua*, *Realce*, *Vibração*, *Armação Ilimitada*); filmes (*Menino do Rio*, *Garota Dourada*) como exemplos de articulação entre tais práticas e as mídias voltadas para a cobertura e o fomento dessas novas formas de expressão juvenil.

Neste universo tão rico – do ponto de vista cultural, histórico, esportivo e midiático – quanto pouco explorado academicamente, uma questão que salta aos olhos são as representações construídas pelas revistas em

⁴ Já na década de 1970, a juventude fora “descoberta” como um público consumidor em potencial, como fazem ver as análises de Brandão (2011); Borges (2003); e Sant’Anna (2005) sobre a Revista *Pop*, publicada pela editora Abril entre 1972 e 1979.

torno de cada modalidade e de seus adeptos. Neste sentido, este artigo tem como objetivo analisar as representações do skate – considerando que ele é, atualmente, uma das práticas esportivas mais exercidas no Brasil⁵ – em dois veículos – *Fluir* e *Yeah!* – no período mencionado.

A análise destas fontes permite acompanhar a trajetória de uma figura-chave na cobertura midiática do skate: Paulo Anshowinhas de Oliveira Brito, que em algumas matérias assinava como Dr. Anshowinhas.⁶ Ele começou em *Fluir* no ano de 1983 e, em 1986, junto a um grupo de amigos, deu início a uma publicação específica sobre skate – chamada: *Yeah!* – e se inseriu na equipe de articulistas do *Jornal da Tarde*,⁷ especializando-se em abordar os chamados “esportes radicais”, termo que ele próprio ajudou a popularizar e naturalizar. Além dessas publicações, Anshowinhas trabalhou no Caderno *Zap* do *Jornal Estado de São Paulo*, foi colunista do *Correio Popular de Campinas* e atuou como repórter nas TVs Gazeta, Cultura e Record.⁸

O elogio da transgressão como marca da modalidade aparece em *Fluir* e também se encontra em *Yeah!*. Por isso, consideramos que analisar o percurso da fala deste agente, nos dois títulos, permite traçar um panorama das representações construídas em torno da subcultura do skate – ou, ao menos, das posições de um membro proeminente da mesma, do ponto de vista midiático. Utilizamos também, de forma complementar, outras publicações: *Overall* e *Skatin'* (dedicadas ao skate), *Pop* e *Veja*.

Conceitualmente, consideramos útil a noção de mídia de nicho desenvolvida por Thornton (1996), pois tanto *Yeah!* quanto *Fluir* dialogaram por dentro com as subculturas.⁹ Como defende a autora, títulos com esta característica “não apenas cobrem subculturas, mas ajudam a

⁵ Segundo pesquisas realizadas pelo Instituto Datafolha, no ano de 2010 foi constatada a existência de mais de 3.860.000 skatistas no país. Fonte: Revista *CemporcentoSKATE*, n° 146, maio de 2010, p. 44.

⁶ Embora Anshowinhas seja um apelido, optamos por não usá-lo entre aspas, reproduzindo a forma como o próprio assina seu nome.

⁷ Publicação do grupo *O Estado de São Paulo* com perfil mais popular e “jovem” que o tradicional *Estadão*.

⁸ As informações sobre os trabalhos que exerceu estão disponíveis em:

<http://www.pauloanshowinhas.kit.net/portfolio/pag_1263126_003.html>. Acesso em 29 jun. 2012.

⁹ Sobre o conceito de subcultura, ver Fortes (2011, p. 213-20); Booth (2008, p. 32); Wheaton e Beal (2003).

construí-las” (p. 151). O envolvimento destes veículos com o tema que cobrem vai além de uma mera cobertura especializada / segmentada. Trata-se de um tipo de jornalismo que se difere do modelo hegemônico em vigor no Brasil (tanto nos anos 1980 como hoje), que reivindica valores como objetividade, neutralidade, isenção e imparcialidade. Na mídia de nicho, é justamente a proximidade com o universo tratado – a ideia de que o leitor partilha os mesmos valores de quem faz as revistas – que a legitima junto ao público.

Isto fica evidente, por exemplo, no envolvimento direto, seja com o surfe ou com o skate, por parte daqueles que fazem as revistas. Sobre estas publicações, afirma Maria Celeste Mira: “foram criadas por pessoas que nunca entraram numa redação de jornal ou revista, mas são apaixonadas pelo surfe, skate e outros esportes e pelo estilo de vida que deles decorre. Esses ‘revisteiros’, como são chamados, em geral começaram ainda adolescentes, praticam os esportes que são assuntos de suas revistas e, por vezes, são donos de confecções ou lojas de equipamentos” (2001, p. 164).

Em *Fluir*, o engajamento se dá majoritariamente com o primeiro. Os envolvidos com as fotos e textos de skate, voo livre e bicross mantinham algum tipo de vínculo com estas práticas, fosse como praticantes, treinadores, empresários etc. Paulo Anshowinhas de Oliveira Brito era o responsável pela editoria de skate. Não por acaso, uma reportagem da revista *Imprensa* sobre os títulos especializados em surfe e skate, publicada em 1987, discute as diferenças entre os mesmos e os padrões hegemônicos de jornalismo, bem como a contribuição no sentido de dar visibilidade a práticas sociais até então relegadas ao segundo plano pela mídia impressa (salvo raras exceções) (CHAVES, 1987).

Nela, Paulo Lima (proprietário das revistas *Trip* e *Overall*) e Dr. Anshowinhas, da *Yeah!*, aparecem, respectivamente, surfando e andando de skate. Aliás, este engajamento envolve não apenas a redação, mas também os anunciantes: boa parte dos donos de lojas, marcas e fábricas de produtos especializados de surfe e skate é ou foi praticante da respectiva modalidade.

O artigo divide-se em duas partes. A primeira explora e analisa a presença do skate no período poliesportivo de *Fluir*. Embora conhecida por dedicar-se ao surfe, em seus primeiros meses de existência – cinco edições, publicadas entre 1983 e 1984, com periodicidade bimestral –, se definia como “uma revista de esportes radicais” e cobria skate, voo livre e bicicross. Além de analisar a maneira como o skate aparece, buscamos situá-la em relação à cobertura dos demais esportes¹⁰. Discutimos, por exemplo, o número de páginas dedicado a cada um e a ordem em que aparecem como um dado que permite compreender a escala de importância dada às modalidades pela publicação.

A segunda parte discute o skate na revista *Yeah!*, que teve Paulo Anshowinhas como o principal “mentor”. Foram analisadas 11 edições da Revista *Yeah!*, publicadas entre 1986 e 1988. Segundo Hélio Greco, que trabalhou no departamento de arte desta publicação, deve-se a Anshowinhas “a idealização e concepção da linha editorial da revista”¹¹.

Ao realizarmos este estudo, lançamos mão não apenas da análise dos textos, mas também de seu cruzamento com certas imagens que permitem debater as construções discursivas acerca do skate e dos skatistas. Consideramos também que determinados aspectos do conteúdo podem contribuir para que tenhamos uma noção de quem era o público leitor destes veículos. Além da análise de exemplares, iremos explorar também, como fonte, uma entrevista feita com Anshowinhas no ano de 2009.

Skate e transgressão: *Fluir*

Fluir começou contendo o subtítulo *Terra, Mar e Ar*, que consideramos corresponder às três modalidades abordadas: bicicross, surfe e voo livre. O skate entra no número dois (II CAMPEONATO, 1983). A propos-

¹⁰ Ressalvamos que nem todos os praticantes representavam tais atividades – surfe, skate etc. – como esportes. Contudo, como o discurso das publicações identificava as práticas desse modo e, na maioria das vezes, assim as fomentava – e também por questão de clareza e fluência, nos referiremos a elas como esporte.

¹¹ *Tribo Skate*, n° 187, p. 26, 2011.

ta de cobrir mais de uma modalidade existira em iniciativas anteriores (*Realce*) e se observava em veículos então existentes (*Visual Esportivo*). A ordem em que os esportes aparecem reflete a hierarquia e o número de páginas dedicado a cada uma: surfe, bicicross, skate e voo livre.

A modalidade aparece de forma constante entre as edições dois e seis. A partir da sétima, o título se volta exclusivamente para o surfe,¹² exceto por reportagens esporádicas sobre skate e a coluna de Dr. Anshowinhas, publicada de maneira intermitente. *Fluir* publica também textos do autor sobre música.

Mas de que maneira a publicação apresenta o skate e seus adeptos?

O marco é a veiculação de um “Skate Manifesto” (BRITO, 1984a, p. 52). Anshowinhas, listado no expediente como editor assistente responsável pelo skate, assina o texto e aparece em uma das fotos da página. A modalidade é apresentada como “o esporte do futuro” – que, por sua vez, já chegou, seja nas roupas e aparência (“agressividade visual, nas calças tigradas, nos cabelos curtos e rentes, ou nos tênis quadriculados e fosforescentes”), no linguajar com um palavrão em inglês (“É o retrato do skatista [...] falando – FUCK YOU!”), ou na articulação com os ritmos musicais da moda entre as camadas médias da juventude urbana (do “rock tradicional” para “o punk e o hardcore, a new wave e o tecnopop”).

A música é crucial: mesmo quando o skate não aparecia mais na publicação, diversos textos sobre bandas e discos fazem menção à proximidade de seus membros com o estilo do skate, ou ao fato de muitos skatistas ouvirem determinados grupos (Devo, Oingo Boingo etc.) (BRITO, 1984b, p. 59). Arriscamos afirmar que, entre as modalidades esportivas que configuraram subculturas no Brasil nos anos 1980, o skate foi aquela em que a música teve maior importância, seja como: a) elemento agregador: o gosto musical compartilhado pelos membros é questão relevante dentro da subcultura e assunto frequente de conversas; b) atividade complementar: diversos skatistas montaram bandas, da mesma forma que muitos membros de bandas

¹² A escassa quantidade de anunciantes específicos foi um dos fatores que determinaram a decisão de excluir o skate – como, aliás, ocorrera antes com as demais modalidades. O bicicross, por exemplo, contava com mais espaço editorial que o skate, mas foi excluído uma edição antes (FORTES, 2011).

andavam de skate (CAIAFA, 1985); a escolha da música a ser executada no sistema de som durante a performance era um aspecto relevante da participação de cada competidor em um campeonato; diversos adeptos andavam de skate antes, durante e após shows de bandas de rock, punk etc. Ou seja, o gosto musical é parte integrante do “pique de horrorizar, ouvindo som punk, new wave” (RIBEIRO, 1984, p. 66).¹³ A postura agressiva, altamente valorizada na subcultura, pressupõe o gosto por certos tipos de música.

Exploremos, então, este elemento crucial do *ser skatista*, definido pelo termo *atitude*. Segundo Anshowinhas, o praticante circula pela cidade “horrorizando as massas e agilizando o espaço.” Isso significa que as pessoas ficam espantadas com os skatistas, seja por sua aparência, seja pelas manobras desempenhadas e pelo uso dos equipamentos e do espaço urbano. O texto reflete a preocupação com uma certa estilização, ao afirmar que “skate não é moda – é ação!”. Este aspecto será exacerbado em *Yeah!*, discutida na próxima seção. O skate aparece, portanto, como um esporte *sujo*, praticado por pessoas *revoltadas*, que adaptam os materiais da cidade, transgredindo os usos *normais*. Esta imagem contrasta com as demais modalidades, que buscam se apresentar como *limpos* e com adeptos bem educados, cordatos etc.

Uma das características das revistas de esportes radicais é a condição juvenil do público – o qual, de acordo com os textos, supõe-se ser composto por praticantes. Isto fica evidente, por exemplo, quando *Fluir* decide publicar um guia com instruções detalhadas para a construção de rampas de skate. Sugestões de buscar patrocínio nas lojas da vizinhança em troca da pintura do logotipo das mesmas na rampa acompanham os desenhos (CONSTRUA, 1984, p. 46). A preocupação de estabelecer vias de diálogo com *novos* (tanto no sentido *etário*, tendo em vista a pouca idade com que as crianças começam a praticá-lo, quanto no de *recentes*) praticantes fica evidente também na coluna “Dr. Anshowinhas responde”¹⁴ e no Dicionário do Skate¹⁵.

¹³ A proximidade com estes estilos musicais reproduz, em parte, a realidade existente na América do Norte e na Europa, referência importante para os adeptos brasileiros (CAIAFA, 1985; THORPE, 2006).

¹⁴ *Fluir*, São Paulo, n. 4, p. 71, mai. 1984.

¹⁵ “Dr. Anshowinhas Responde”, *Fluir* n. 5, p. 73, jul. 1984.

Nas páginas destinadas à modalidade, houve ainda uma seção chamada Manobras, na qual eram publicadas fotos em sequência, para que o leitor acompanhasse os movimentos que correspondiam a uma determinada manobra. Instruções textuais “para se adquirir uma manobra perfeita, e mais pontos em campeonatos”¹⁶ acompanhavam as imagens. Como se pode perceber, cerca de metade do espaço dedicado à modalidade, ao longo de cinco edições, destinava-se a apresentar respostas e esclarecimentos para os iniciantes – encontramos diversas menções à grande quantidade de cartas que chegavam à redação pedindo explicações e ensinamentos sobre os esportes.

As dicas relativas a equipamentos de segurança conviviam com a exaltação da coragem e radicalidade. Paradoxalmente, a maior parte das fotografias de skatistas em ação os retrata sem tais equipamentos. A divergência entre discurso textual e imagético fica nítida na capa e no editorial da edição de lançamento de *Skatin'*, título dedicado à modalidade lançado pelo grupo de *Fluir*. O texto recomenda usar “sempre seus equipamentos de segurança: capacete, joelheiras, luvas e tudo que for necessário para sua proteção”¹⁷, ao passo que a capa estampa a foto de um garoto (de nove anos de idade) realizando um aéreo¹⁸ sem qualquer dos itens citados. Na mesma linha, o “dicionário” feito por Anshowinhas definiu “limite” como “uma palavra que não existe no vocabulário skatístico. Outro exemplo de palavras desse tipo? MEDO.”¹⁹

O caso mais bem acabado de choque entre o padrão comportamental dos skatistas e a juventude *comum* é a reportagem sobre o 3º. Campeonato Brasileiro de Skate, realizado em Guaratinguetá (SP) em 1984 (BRITO, 1984c). Anshowinhas constrói a narrativa a partir dos conflitos, estranhamentos e oposições produzidos entre a juven-

¹⁶ *Fluir*, n. 4, p. 70, mai. 1984.

¹⁷ *Skatin'*, n. 1, p. 1, 7, jul.-ago. 1988.

¹⁸ Trata-se de uma “manobra” ou um “truque” de levitação realizado com o skate em rampas verticais, chamadas de *half-pipe*. O skatista projeta seu corpo junto ao skate no ar por alguns segundos e, caso a “manobra” seja executada com perfeição, retoma contato com a rampa, equilibrado sobre o skate.

¹⁹ “Dr. Anshowinhas Responde”, *Fluir*, n. 5, p. 73, jul. 1984.

tude “tradicional” da cidade interiorana e os jovens skatistas oriundos de diversos estados.

Punkalizando e andando, Tijolo (S.P.) fez uma apresentação bem humorada [...]

As finais do *Bowl riding* foram realmente um espetáculo apoteótico. Câmeras das diversas redes de televisão presentes (Globo, Bandeirantes e Gazeta) se confundiam com a multidão de fotógrafos e skatistas que se plantavam em cima do bowl. E a música não pode ser esquecida. Afinal, o batalhão de punks, moicanos e hardcore horrorizavam a plateia, dançando “pogo” nas arquibancadas ao som de Camisa de Vênus. E cada skatista tinha seu próprio som para efetuar sua rotina. De repente, começa a tocar uma música de Oingo Boingo, e o Prof. Dr. Anshowinhas não deixou por menos, não se conteve e começou a dançar no bowl, e todo o público com atenção acompanhava seus movimentos (BRITO, 1984c).

Pelo relato – que, evidentemente, pode conter algum grau de exagero –, o comportamento dos skatistas gerava um conflito com a população guaratinguetaense. Entre os protagonistas, o autor destaca a si próprio, em um trecho onde se percebe a proximidade que mencionamos entre música e comportamento. Esta postura é típica na mídia de nicho: o autor do relato fala de si e de sua participação na subcultura. No caso, Anshowinhas não só compete como dança durante o campeonato, e inclui estes atos no relato publicado.

A dicotomia que atravessa a reportagem aparece neste ponto com um viés cultural: a distinção é entre os que “horrorizam” e os “horrorizados” (ainda que estes não sejam claramente identificados, sabemos tratar-se principalmente da população local). A relação conflituosa tem sua apoteose na festa de encerramento do campeonato, quando há uma briga generalizada entre diferentes grupos, resultando em muitos feridos e em um carro amassado.

O skate e o punk: a revista *Yeah!*

Yeah! foi publicada nacionalmente entre os anos de 1986 e 1988, contando com onze edições ao todo. Paulo Anshowinhas – embora tenha se afastado de algumas edições – foi o mentor deste título que, ao lado das revistas *Overall* e *Skatin'*, pode ser considerada como uma das mais representativas mídias de nicho esportivas do período. O início do primeiro editorial revela certos objetivos dessa publicação e também reforça, como demonstrado em *Fluir*, algumas das representações comumente atribuídas aos skatistas, como o destemor:

Vimos para ajudar o esporte e para fazer nascer bases sólidas para seu desenvolvimento. A incredulidade de pessoas que criticavam, ao mesmo tempo em que nada apoiavam ou produziram serviu para atrapalhar nossa tarefa. Foram noites em branco, muita discussão e uma espera que fez com que a barba crescesse e o cabelo caísse. Vencemos enfim esta barreira, pois *o medo não existe no vocabulário dos skatistas*²⁰.

Embora com o intuito de desenvolver o skate como um “esporte”, *Yeah!* também se autodenominava uma revista de “arte e contracultura jovem”²¹. Deste modo, ela reservava um grande espaço para as manifestações musicais, especialmente aquelas advindas do *punk-rock*, mas também abrangendo outros gêneros do rock, como a *new wave*, o *heavy* e o *thrash metal*. Anshowinhas fez dessa publicação um espaço ambivalente de opiniões sobre o skatismo, ora o associando ao “esporte” e ora o articulando a formas de resistência e expressão juvenis.²² Em sua edição de estreia, era dito, por exemplo, que os skatistas:

²⁰ Grifos nossos. *Yeah!*, São Paulo, n. 1, p. 7, 1986.

²¹ Idem, p. 4.

²² Para uma discussão sobre variadas formas de resistência juvenil na atualidade, bem como de suas possíveis articulações com a política, ver Freire Filho (2007).

não se preocupam com a etiqueta social, nem com o sistema que tentam lhes impor. Criam uma anarquia urbana e circulam sem nenhum tipo de autoritarismo. São os filhos do futuro! Não se importam com comentários ou críticas, pois banalidades já estão cansados de ouvir. Eles pensam diferente do *Status Quo* e se comportam como tal²³.

Como formar bases sólidas para o desenvolvimento esportivo de uma “anarquia urbana”? Ora, esporte é algo sempre relacionado ao rendimento físico, ao tempo das provas, as quais exigem o espaço instituído e o gesto preciso (SOARES, 2008, p. 82). Por essa ótica, o *skate* – sobretudo o praticado nas ruas – não apresentava “nenhuma relação com o desporto moderno, cuja organização revela, pelo contrário, um programa temporal, um calendário especial, com provas regulamentadas e rigorosamente escalonadas ao longo do ano” (VIGARELLO, 2001, p. 231). Pois esporte, evidentemente, é algo que se pratica com ordem e disciplina, jamais com “anarquia”. Por outro lado, como afirmam Wheaton e Beal, um dos parâmetros para adeptos de “esportes radicais definirem a si mesmo é diferenciar-se das normas da cultura esportiva dominante” (2003, p. 167). O caso do skate parece-nos evidente quanto a este ponto.

Na sua relação com a música, *Yeah!* contava com colaboradores *free lancer* para a elaboração de resenhas dos discos, como João Gordo, da banda Ratos de Porão ou mesmo o baterista dos Titãs, Charles Gavin. Em seu primeiro número, por exemplo, numa seção chamada “Cotonete”, a revista chegou a elencar as 10 principais bandas estrangeiras e nacionais que seriam interessantes para que os skatistas ouvissem ao praticar o skate. Nas listas transcritas abaixo, observamos, pelos nomes das bandas, que todas circulavam no universo do rock ou do *punk-rock*, sendo outros estilos musicais que tanto movimentaram a juventude nas décadas anteriores, como MPB, *disco* ou bossa-nova, formas culturais já estranhas ao universo do skatismo.

²³ *Ibidem*, p. 23.

Lista de bandas estrangeiras (EUA / Europa)

- 1 – *Dead Kennedys*;
- 2 – *T.S.O.L.*;
- 3 – *The Cure*;
- 4 – *The Sisters of Mercy*;
- 5 – *Agent Orange*;
- 6 – *Siouxsie and The Banshees*;
- 7 – *Black Flag*;
- 8 – *The Faction*;
- 9 – *New Model Army*;
- 10 – *The Jesus and Mary Chain*

Lista de bandas brasileiras

- 1 – Garotos Podres;
- 2 – Plebe Rude;
- 3 – Grinders;
- 4 – Replicantes;
- 5 – Ira!;
- 6 – Muzak;
- 7 – Voluntários da Pátria;
- 8 – Akira S. e as Garotas que Erraram;
- 9 – Lobotomia;
- 10 – Maria Angélica não mora mais aqui.²⁴

Tal lista, evidentemente, não era externa à comunidade dos skatistas e sim correspondia a suas preferências musicais. A skatista paulista Mônica Polistchuk, por exemplo, dizia em entrevista publicada nesta mesma edição que gostava de praticar skate ao som de bandas como “Dead Kennedys, The Cure, Legião Urbana e Ira!”²⁵. Tendo o rock e o

²⁴ *Yeah!*, São Paulo, n. 1, p. 44, 1986.

²⁵ *Idem*, p. 20.

punk-rock como referências, o skatista Guto Jimenez, articulista da publicação, explicava em linguagem pouco condizente com o jornalismo profissional²⁶ que:

A música que acompanha os skatistas choca os que não estão acostumados. Tem que ser espontânea, ter uma batida rápida e um ritmo dançante, para que, nas *sessions* nas pistas, ruas ou no *freestyle*, os praticantes do esporte mais radical da Terra possam debulhar e colocar toda a sua adrenalina nas manobras [...] Evidentemente, a resposta dos skatistas a “sons” do tipo Absyntho, Roupa Nova e outras merdas é um brado a todo pulmão: FUCK OFF!²⁷

Como podemos observar, se a *Yeah!* pretendia construir as bases sólidas para o skate como um esporte, ela também mandava um “Fuck off” para todos que ouviam músicas *lentas* ou, nas palavras de Guto Jimenez, “merdas” como o conjunto musical Roupa Nova. Isto significava diferenciar-se de ícones do *mainstream* e estilos palatáveis para o grande público. Um indício claro disso é o sucesso em novelas da Rede Globo. Por exemplo, “Dona”, canção do Roupa Nova, era tema da personagem Viúva Porcina, interpretada por Regina Duarte na novela Roque Santeiro, que foi ao ar entre 1985 e 1986. A música, a personagem e a novela fizeram enorme sucesso.²⁸ Já o Absyntho emplacou a música “Lobo” na novela Ti-Ti-ti, que foi ao ar em período muito próximo ao de Roque Santeiro.²⁹ Assim, ao desprezar tudo aquilo que fosse estranho ao universo musical dos skatistas, essa revista assegurava certa coesão “tribal” aos mesmos, reforçando o aspecto coesivo dessa atividade e a fundamentando na partilha de valores, lugares e ideais (MAFFESOLI, 2006, p. 51).

²⁶ Como observamos no início deste artigo, dentre as principais características da mídia de nicho figura a ausência de uma linguagem pretensamente profissional e imparcial.

²⁷ *Ibidem*, p. 42

²⁸ Cf. Roque Santeiro. Memória Globo. Disponível em: <<http://memoriaglobo.globo.com/Memoriaglobo/0,27723,GYN0-5273-230813,00.html>>. Acesso em: 29 jun. 2012.

²⁹ Cf. Ti-ti-ti. Memória Globo. Disponível em: <<http://memoriaglobo.globo.com/Memoriaglobo/0,27723,GYN0-5273-230814,00.html>>. Acesso em: 29 jun. 2012.

Ao mesmo tempo, ao fazê-lo, assume e atribui a si mesma um papel normativo, estabelecendo parâmetros para a definição sobre quem é e quem não é membro.

As primeiras edições retrataram mais as bandas de rock e *punk-rock*, como *Plebe Rude*, *Garotos Podres*, *Replicantes* e *Capital Inicial*, geralmente enfatizando o fato de que alguns membros andavam ou já haviam andado de skate. Dinho Ouro Preto, vocalista do *Capital Inicial*, afirmava ter sido skatista no final da década de 1970, quando morara na Europa³⁰. Já os integrantes do grupo *punk-rock Grinders* diziam que o “skate é o esporte mais urbano e o que mais tem a ver com o *Punk*”³¹. Nessa mesma linha, em entrevista com a banda de *punk Cólera*, um dos integrantes, chamado Redson, deixava a seguinte mensagem para os fãs: “Ande de skate, que é um tesão”³².

Mas o universo da subcultura retratado por *Yeah!* não se restringiu ao *punk*, pois, com o crescimento do *heavy metal*, essas bandas também passaram a ter espaço com resenhas e entrevistas. Numa destas, um dos integrantes do *Sepultura* – chamado Igor – era retratado pelo fato de, além de ser considerado o baterista mais rápido do Brasil, praticar skate regularmente na cidade onde morava, Belo Horizonte. Nas fotos, Igor aparecia ao lado de seu skate, deixando mais do que evidente a relação entre a música “pesada” e a prática desta atividade.

Os cabelos compridos, como podemos observar na imagem, eram uma das características associadas aos roqueiros adeptos do som “pesado”, como o *heavy metal* e o *thrash metal*. Segundo Abda Medeiros, as longas madeixas funcionavam, imaginariamente, como uma forma de identidade “construída pela experiência de ouvir e tocar Metal” (MEDEIROS, 2007, p. 14). Além dos cabelos, notamos o uso de anéis de caveira e a calça rasgada na altura do joelho. Sem dúvida, tratava-se de um traje que não lembrava em nada aqueles usados pelos esportistas

³⁰ *Yeah!*, São Paulo, n° 4, p. 58, nov. 1986.

³¹ *Yeah!*, São Paulo, n° 2, p. 48, mai. 1986.

³² *Yeah!*, São Paulo, n° 6, p. 54, out. 1987.



Figura 1. O baterista da banda *Sepultura* fotografado junto com seu skate.

Fonte: *Yeah!*, São Paulo, n. 9, p. 63, 1988.

convencionais. Os skates de Igor, na parte debaixo da prancha (*shape*), exibiam adesivos de algumas bandas: no que está em suas mãos podemos observar os nomes *Misfits* (um dos principais ícones do punk rock) e *Suicidal Tendencies*;³³ já no que aparece apoiado no muro, do lado direito da imagem, é possível deduzirmos a escrita do nome da banda *Metallica*, a partir das letras finais de seu famoso logotipo.

Talvez seja desnecessário lembrarmos que revistas direcionadas a outras modalidades não costumavam exibir em suas páginas manifestações culturais de contestação juvenil. Elas não noticiavam bandas de *punk-rock* ou de *heavy metal*, por exemplo, após o resultado do “Paulistão” ou do Mundial de Fórmula 1.³⁴ Em quaisquer jornais, o caderno de esporte trazia tão somente assuntos relacionados ao tema, como notícias dos campeonatos e treinos, partidas de vôlei, basquete etc. Jamais misturavam esporte com formas de expressão provenientes da contracultura.

Para Anshowinhas, tal associação era feita pelo fato de este tipo de música (*rock*, *punk-rock*, *new wave* etc.) ser corriqueiro no universo do

³³ O *Suicidal Tendencies* tem numerosos vínculos com a subcultura do skate: possui integrantes skatistas; o skate aparece em vários de seus videoclipes e é tema de músicas como “Possessed to skate”. O grupo foi, ao longo das duas últimas décadas, um dos mais cultuados entre skatistas brasileiros e norte-americanos.

³⁴ Uma exceção – já na segunda metade da década de 1990 – é o lançamento de *Placar: Futebol, Sexo e Rock’n Roll*, uma das muitas mudanças na trajetória intermitente da famosa publicação da Editora Abril (MALAIA, 2012, p. 169).

skate, estando presente como trilha sonora em quaisquer eventos, influenciando a moda, o comportamento e a atitude. Como se pode perceber, esta fala corrobora o argumento, apresentado na seção anterior, acerca do papel central da música na conformação da subcultura do skate. Nas palavras do próprio editor:

o skate começou um namoro com a música no final dos anos 70, com o *new wave* e o *punk-rock*. Em 1977, era a época que os *Sex Pistols* estavam em ascendência, *Exploited*, *GBH*, e também bandas como *Devo*, *B-52's* e tudo o mais. E o skate era intimamente ligado, principalmente com uma banda chamada *Devo*, que tinha essa influência porque colocou em seus cliques um pessoal andando de skate, que era o *Freedom of choice*, e a música tem muito a ver com este movimento do skate. E aqui no Brasil havia essa importação cultural e social desse movimento californiano, que trouxe essa cultura musical, que era colocada nos eventos, campeonatos que aconteciam. Cada um escolhia uma música como trilha sonora, e a trilha sonora era *punk-rock*, *new wave*, e isso refletia no próprio comportamento do jovem. Comportamento expresso nas roupas que utilizavam, nos tênis quadriculados, pintados à mão, customizados, a coisa do *silver-tape*, cabelo colorido etc³⁵.

Portanto, a presença da música não é aleatória ou casual. Não se toca qualquer música, mas determinadas bandas e estilos, sobretudo aqueles já articulados com a modalidade no plano internacional. Em outra passagem do depoimento, Paulo Anshowinhas nomeia algumas das bandas brasileiras que passaram a se expressar através do *punk-rock* e remete a *Yeah!* como um veículo em diálogo com essas manifestações da cultura juvenil.

No Brasil houve um festival, chamado o “Começo do fim do Mundo”, organizado pelo Antonio Bivar, e quem era dessa época era o Kid Vinil, o Cólera, os Inocentes, os Ratos de Porão, 365, Lobotomia, eram essas as bandas que se apresentavam, e era coisa realmente visceral, gritavam, brigavam... e era esse o som daquela época, que rolava em campeonato

³⁵ Em entrevista realizada no dia 16/10/2009.

de skate, era esse o som que era retratado pela revista *Yeah!*, que mais do que uma revista de skate, era uma revista de comportamento urbano, trazia moda, música e o skate como pano de fundo de todas essas manifestações artísticas.³⁶

A noção de que, para abordar certas manifestações juvenis que enfatizavam o esporte, seria preciso ir além deste, está expressa em outras iniciativas do fim dos anos 1970 e início dos 1980. Um exemplo é a revista *Realce*³⁷, que posteriormente foi transformada no programa televisivo homônimo, veiculado na TV Corcovado do Rio de Janeiro e retransmitido para oito estados brasileiros. Além da cobertura do surfe (e de modalidades como voo livre, skate e windsurf), havia espaço para moda, música etc. Mais do que isso, os temas eram apresentados como diferentes facetas de um mesmo conjunto de interesses e gostos juvenis.

Assim como *Yeah!*, a revista *Overall* – que surgiu em 1985 pela Brasil Repórter Editora e teve seu último número publicado em 1991 – visou desenvolver o skate como um esporte, chegando até mesmo a justificar sua existência em função “do ideal maior: O ESPORTE”³⁸. Além disso, também como a *Yeah!*, ela articulou o skate ao *punk-rock* e ao rock pesado por meio de espaços destinados à música. No entanto, como discutiremos a seguir, alguns skatistas mostravam-se incomodados com essa analogia, pois acreditavam que isso poderia ser algo negativo para o desenvolvimento do skate como esporte.

Em sua edição de estreia – numerada como “zero” – *Overall* entrevistou Jun Hashimoto. Na visão desse skatista, a associação com o *punk* era algo negativo. Se o skate era uma “anarquia”, Hashimoto defendia que precisava ser uma “anarquia organizada”. Além disso, em sua opinião, tal associação não seria de todo correta, pois a práti-

³⁶ Festivais integrando surfe e música foram importantes ocasiões de reunião de parcelas da juventude nos anos 1970, como o Festival Rock, Surf e Brotos, em Florianópolis/SC e Som, Sol e Surf, em Saquarema/RJ (BUENO, 2005, p. 174; GUTENBERG, 1989, p. 146;).

³⁷ Publicada no Rio de Janeiro, circulou aproximadamente entre 1979 e 1983. Para mais informações sobre a revista e o programa, ver “About Woohoo”. Disponível em: <<http://www.woohoo.com.br/aboutwoohoo>>. Acesso em: 29 jun. 2012.

³⁸ *Overall*, São Paulo, nº zero, p. 4, 1985.

ca do skate requeria muita concentração e preparo físico, sendo que “essa visão de que ser um skatista é sair horrorizando, destruindo e arrepiando todo mundo na rua é furada!!!”. Assim, quando perguntado sobre como estruturar de maneira saudável e coerente o skate no país, respondeu:

A imagem do skate no Brasil está totalmente deturpada e infelizmente faz juz [sic] a essa deturpação. O skate por aqui está obrigatoriamente ligado ao Punk, à ANARQUIA, à desordem, às drogas. Tenho certeza que essa imagem é unilateral e quem está mais em contato com os skatistas sabe que tudo isso é mentira!!! Não há nada mais saudável e relaxante que uma *session* de skate. O skate exige muita concentração, criatividade, preparo físico e mental... para se andar bem você tem que estar bem. Também é necessário que haja mais campeonatos e estamos trabalhando para isso³⁹.

Observa-se certa crítica à visão que prevalecia sobre *ser skatista* – aquela transmitida por *Fluir* e discutida na seção anterior. Como se pode perceber, a associação com o *punk* produziu tensão entre os próprios adeptos. Em algumas edições, encontramos outros depoimentos críticos sobre a questão. Na primeira edição de *Yeah!*, o skatista Marcelo Neiva, do Rio de Janeiro, se pronunciava dizendo: “reirimino a ideia de colocar o skate como um esporte de *punks*. É agressivo e radical, mas longe de ser *punk*”⁴⁰. No entanto, na edição seguinte, um morador de Brasília (DF) retrucava dizendo: “eu discordo do Marcelo Neiva, pois o *Punk* tem alguma semelhança com o Skate. A relação é tão perfeita que música e esporte parecem ser uma coisa só”⁴¹.

De modo geral, observamos que os skatistas que praticavam em pistas (como era o caso de Jun Hashimoto e Marcelo Neiva) buscavam certa precaução em assumir a identidade de *skate-punk*, ou mesmo rejeita-

³⁹ Idem, p. 7.

⁴⁰ *Yeah!*, São Paulo, n° 1, p. 21, 1986.

⁴¹ *Yeah!*, São Paulo, n° 2, p. 14, 1986.

vam tal identificação. Acreditamos que esta postura se deva, em parte, a novas possibilidades vislumbradas por certos praticantes, como profissionalizar-se e buscar patrocinadores. Para tanto, a imagem *skate-punk* atrapalhava: seria melhor uma imagem menos *agressiva*, mais *tranquila* e *sociável*. Em outros casos, notamos que havia a necessidade, entre os skatistas, de especificar o que seria essa associação. Nas palavras de Antonio Machado Junior, por exemplo, “*skater punk* não é um skatista que é *punk*, nem um *punk* que é skatista, mas sim um skatista que o dia inteiro fala, anda ou pensa em skate”⁴².

A segunda edição inaugurou a seção “S.N.I.” (“Skate Nacional Informação”)⁴³, com o intuito de interrogar os principais skatistas do Brasil sobre assuntos em voga no momento. Com os dois primeiros skatistas entrevistados, Marcelo Bertolin e César Dinis Chaves, ambos cariocas e praticantes de skate em pistas, o tema da ligação com o *punk* foi levantado. Como podemos observar pelas respostas abaixo, eles também buscavam certa cautela nesta associação, temendo que a imagem de vandalismo – geralmente associada ao *punk* – viesse a estigmatizar skatistas como eles, cujo envolvimento, afirmavam, se dava por “amor ao esporte”⁴⁴.

Nas palavras de Bertolin, “*punk*, como todo movimento de protesto, tem suas particularidades. Pena que os brasileiros definam *punk* como quebra-pau e vandalismo. Pois uma das consequências é a má impressão que sobra para o skatista”⁴⁵. Na mesma linha de raciocínio, Chaves advertia:

Skate-punk é um conceito que precisa ser revisto. Um cara que está fundo no seu esporte, anda o máximo possível, lê tudo que pode a respeito, se veste skate, ouve, sonha, respira skate... este é um *skate-punk*! E não um cara fantasiado, dizendo ser mau, que come criancinha e quebra tudo. Este não é um *skate-punk* e sim um babaca. Anarquia não é quebrar.

⁴² *Overall*, São Paulo, número especial: “pôster”, p. 36, 1986.

⁴³ Referência ao SNI, Serviço Nacional de Informações, órgão de espionagem criado durante a ditadura militar e ainda ativo no período em questão.

⁴⁴ Nas palavras do skatista Marcelo Bertolin, “andar de skate para mim significa ser fã deste esporte; o chamado amor pelo esporte”. *Overall*, São Paulo, n° 2, p. 35, 1986.

⁴⁵ *Overall*, São Paulo, n. 2, p. 34, 1986.

É skate! Um lance sem regras, limites... só atitude. Anarquia no intelectual e socialismo no material. Esse é o espírito do *skate-punk*. E como diz Jello Biafra [vocalista da banda californiana de *punk rock*, chamada *Dead Kennedys*]: *Punk* não é culto religioso. *Punk* é pensar por si. Você não é *hardcore* porque usa cabelo espetado, quando um macaco babaca mora na sua cabeça⁴⁶.

A questão, portanto, é que o *punk* no Brasil foi, no início, algo muito associado ao vandalismo.⁴⁷ Por mais que muitos skatistas curtissem bandas surgidas do cenário do *punk-rock* e sofressem essa influência, eles temiam que tal associação os viesse a prejudicar enquanto esportistas.

Conclusão

Ao nosso ver, embora o skate estivesse sofrendo um processo de esportivização, havia uma série de fatores que apontavam para outras direções menos “esportivizadas”. Sua associação com o *punk*, o *heavy metal* e a sua construção discursiva como algo “rebelde” – tanto em *Fluir* quanto nas demais mídias de nicho analisadas – apontam na direção que estamos sugerindo.

Assim, embora as revistas partissem do discurso esportivo, sendo a maioria de suas páginas dedicada à cobertura de campeonatos, elas também articulavam as manifestações do skate com outras formas de expressão juvenis. Essa construção, de fato, retirava o skate do domínio exclusivo do esporte. O argumento é: o skate é *esporte*, mas não é *só* esporte. Assim, por exemplo, em sua edição de número quatro, *Overall* trazia uma entrevista com João Gordo, vocalista da banda *Ratos de Porão*.

⁴⁶ Idem, p. 35.

⁴⁷ Ver o vídeo-documentário “Botinada: a origem do punk no Brasil”, produzido e dirigido por Gastão Moreira e lançado em 2006 pela produtora ST2. O filme narra as origens do punk no país (1976-1984) e revela as muitas brigas existentes no interior desse movimento juvenil.

Na foto, ele aparecia fazendo uma tatuagem (lembramos que, na época, a tatuagem não tinha a aceitação e disseminação social que começa a ter hoje) e, numa de suas respostas, dizia que seus shows eram uma mistura de “skatistas, metaleiros e punks”⁴⁸.

Durante a análise, percebemos que este lado mais *underground* do que esportivo do skate se relaciona, em grande parte, à associação com o *punk-rock*. Esta ligação é fortemente presente nos títulos impressos analisados. Ademais, obviamente, em alguma medida as próprias publicações constroem esta relação. Isto é feito, por exemplo, através das referências a canções e artistas nas reportagens sobre campeonatos; ou das seções e colunas dedicadas à música, nas quais grupos aparecem articulados com o skate e, por outro lado, os skatistas aparecem como público dos shows das bandas, fãs e/ou ouvintes de discos e músicas; e, por fim, como responsáveis, em parte, por introduzir e divulgar certas bandas no Brasil.

Essa concorrência entre as representações do skate como um esporte e sua representação *suja, marginal e malcriada* contrasta com o esforço desenvolvido em relação às demais modalidades, como o surfe, de “limpá-las” de estigmas e mostrá-las como confiáveis para pais, patrocinadores e sociedade. Este processo inclui tanto afirmar que os “esportes”, embora “radicais”, são seguros (questão particularmente relevante no voo livre) quanto repelir deliberadamente qualquer associação com *vagabundagem* (aversão a estudo e/ou trabalho), irresponsabilidade, uso de drogas etc. Contudo, no caso do skate, a proximidade – para alguns, indissociabilidade – entre a modalidade e o punk complexifica o processo.

“Deturpado” (como defendem vozes como a de Hashimoto) ou não, fato é que o skate não foi totalmente cooptado – ainda que grandes campeonatos tenham sido realizados no período – pelo universo esportivo nos anos 1980, pois ele apresentou resistências e, nelas, a invenção de outras formas possíveis de expressão para além do âmbito

⁴⁸ Overall, São Paulo, n° 4, p. 6, 1986.

scripto sensu do esporte – por exemplo, o desenvolvimento do skate de rua (*street skate*), que chegou a ser proibido por Jânio Quadros na cidade de São Paulo no ano de 1988 (BRANDÃO, 2011). Neste ponto, destacamos o notável contraste com o surfe, que mais facilmente foi açambarcado pela cultura esportiva.

Mas ainda resta estudar, no entanto, até que ponto o skate foi “apagando” sua história rebelde escrita na década de 1980 e, assim como outras atividades corporais “californianas”, também se deixando levar pelas práticas mais palatáveis, *adequadas* e profissionais do esporte.

Referências

- BOOTH, D. (Re)reading The Surfers’ Bible: The affects of Tracks. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, v. 22, n. 1, p. 17-35, fev. 2008.
- BORGES, L. F. R. *O processo inicial de formulação de produtos de mídia impressa brasileira voltados ao público jovem – Um estudo de caso da revista Pop*. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), São Leopoldo, 2003.
- BRANDÃO, Leonardo. *A cidade e a tribo skatista: juventude, cotidiano e práticas corporais na história cultural*. Dourados: Editora da UFGD, 2011.
- BRITO, P. O. Skate manifesto. *Fluir*, São Paulo, n. 3, p. 52, mar. 1984a.
- BRITO, P. O. Devo – o som dos anos 80. *Fluir*, São Paulo, n. 3, p. 59, mar. 1984b.
- BRITO, P. O. 3º. Brasileiro de Skate – Guará. *Fluir*, São Paulo, n. 5, p. 74-7, jul. 1984.
- BUENO, Z. P. *Leia o livro, veja o filme, compre o disco: a produção cinematográfica juvenil brasileira na década de 1980*. Tese (Doutorado em Multimeios) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005. Disponível em: <<http://libdigi.unicamp.br/document/?code=vtls000382800>>. Acesso em: 6 dez. 2011.
- CAIAFA, J. *Movimento punk na cidade: a invasão dos bandos sub*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- CHAVES, D. Os nanicos da nova geração. *Imprensa*, São Paulo, p. 86-7, dez. 1987.
- CONSTRUA sua rampa. *Fluir*, São Paulo, n. 3, p. 46, mar. 1984.
- FORTES, Rafael. *O surfe nas ondas da mídia: esporte, juventude e cultura*. Rio de Janeiro: Apicuri/Faperj, 2011.

- FREIRE FILHO, J. *Reivencões da resistência juvenil: os estudos culturais e as micropolíticas do cotidiano*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007.
- GUTENBERG, A. *A história do surf no Brasil: 50 anos de aventura*. São Paulo: Grupo Fluir/Ed. Azul, 1989.
- II CAMPEONATO de Skate de Guaratinguetá, *Fluir*, São Paulo, n. 2, p. 59, nov.-dez. 1983.
- MAFFESOLI, M. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades pós-modernas*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- MALAIÁ, J. Placar: 1970. In: HOLLANDA, B. B. B.; MELO, V. A. (Org.). *O esporte na imprensa e a imprensa esportiva no Brasil*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2012. p. 149-170. (Coleção Visão de Campo) (no prelo)
- MEDEIROS, A. O espetáculo dos “metaleiros”: cenários e encenações corporais. In: _____. *ForCaos: muito além do sexo, drogas e rock and roll*. Fortaleza: Editora da Universidade Estadual do Ceará (EDUECE), 2007.
- MIRA, M. C. *O leitor e a banca de revistas: a segmentação da cultura no século XX*. São Paulo: Olho d’Água/Fapesp, 2001.
- POCIELLO, C. Os desafios da leveza: as práticas corporais em mutação. In: SANT’ANNA, D. B. (Org.). *Políticas do corpo: elementos para uma história das práticas corporais*. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1995. p. 115-120.
- RIBEIRO, R. N. Quem é Tchup-Tchura. *Fluir*, São Paulo, n. 4, p. 66, mai. 1984.
- RIDENTI, M. *Em busca do povo brasileiro: artistas da revolução, do CPC à era da TV*. Rio de Janeiro: Record, 2000.
- SANT’ANNA, D. B. Representações sociais da liberdade e do controle de si. *Revista Histórica*, São Paulo, n. 5, set. 2005. Disponível em: <<http://www.historica.arquivoestado.sp.gov.br/materias/antiores/edicao05/materia01>>. Acesso em: 29 set. 2012.
- SIRINELLI, J-F. A geração. In: FERREIRA, M. M.; AMADO, J. (Org.). *Usos e abusos da história oral*. 8ª. ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006. p. 131-7.
- SOARES, C. L. Pedagogias do corpo: higiene, ginásticas, esporte. In: RAGO, M.; VEIGA-NETO, A. (Org.). *Figuras de Foucault*. Belo Horizonte: Autêntica, 2008. p. 75-85.
- SOUZA, F. F. F. Sons de um tempo: o rock dos anos de 1980 e o mergulho no presente. *PerCursos*, Florianópolis, v. 9, n. 1, p. 56-70, 2008.
- THORNTON, S. *Club cultures: music, media and subcultural capital*. Hanover (USA): Wesleyan University Press/University Press of New England, 1996.

- THORPE, H. Beyond “Decorative Sociology”: Contextualizing Female Surf, Skate, and Snow Boarding. *Sociology of Sport Journal*, v. 23, p. 205-228, 2006.
- VIGARELLO, G. O tempo do desporto. In: CORBIN, Alain (Org.). *História dos Tempos Livres: o advento do lazer*. Lisboa: Teorema, 2001. p. 229-262.
- WHEATON, B.; BEAL, B. ‘Keeping It Real’: Subcultural Media and the Discourses of Authenticity in Alternative Sport. *International Review for the Sociology of Sport*, London, v. 38, n. 2, p. 155-176, 2003.