

Skate como ferramenta de criação¹

Laura Dias Lacerda²

Centro Universitário Belas Artes de São Paulo

Resumo

“Skate como ferramenta de criação” investiga o skate além de sua prática esportiva, analisando-o como agente de transformação criativa, comunicacional e social. O problema central é compreender de que forma o movimento se conecta com conceitos de criatividade e comunicação. Metodologicamente, a pesquisa utilizou revisão bibliográfica de autores como Ostrower, Nachmanovitch e Maffesoli, além de análises de casos práticos da cultura skate. A fundamentação teórica aborda criatividade como habilidade humana universal, a cocriação como prática colaborativa e as tribos urbanas como redes de pertencimento. Como principais resultados, o estudo revela que o skate atua como catalisador de novas formas de expressão artística, social e comunicacional, sendo um exemplo vivo da criatividade aplicada ao cotidiano e ao espaço urbano.

Palavra-chave: Skate; arte; criatividade; comunicação.

Introdução

Para muitos, um esporte, para outros um manifesto, política, refúgio. A verdade é que esse movimento não consegue ser classificado e denominado de uma única forma. Plural de todas as maneiras, o skate é uma junção de tudo isso e mais uma infinidade de possibilidades.

A criatividade sempre foi vista como uma complexidade infinita. Muitos sentem medo dessa palavra, alguns até tentam exercitar a habilidade, outros usam ela a seu favor, aplicando os processos criativos no dia a dia. No fim, a criatividade é uma habilidade que todos, sem exceção, possuem. O skate, portanto, é uma ferramenta criativa.

Os detalhes de qualquer forma de arte [...] são naturalmente específicos; cada instrumento ou meio de expressão tem sua própria linguagem e seu próprio conteúdo. Embora certos princípios se aplicam a um campo em particular, existem outros aplicáveis a todos os campos da atividade criativa. Toda ação pode ser praticada como arte, como ofício ou como obrigação (NACHMANOVITCH, 1993, p. 21)

¹ Trabalho apresentado no GP Teorias da Comunicação do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Graduada em Publicidade e Propaganda pelo Centro Universitário Belas Artes de São Paulo - BA. E-mail: contato.lauradiasl@gmail.com.

O skate criativo carrega diversas formas de se expressar, seja através das próprias manobras ou dos projetos feitos por coletivos da cena, através da cidade, das pistas, dos picos. Estamos falando do skate que desenvolve uma das maiores características da criatividade: o olhar insólito que consegue enxergar o incomum.

Difere-se da maioria, então, enxergar o skate como tudo isso e além do que ele é caracterizado. Para quem não conhece a fundo o movimento³, pode ser ainda mais difícil de compreender, mas é justamente esse o objetivo do artigo, mostrar o que tem de diferente nesse universo sobre rodas que apresenta traços diretamente ligados à comunicação, criatividade e arte.

Hoje vivo da minha arte, e o skate me levou a fazer grandes trabalhos para Absolut, Adidas, Vans, SESC, Asics, Red Bull, mas o mais importante, transformou a minha vida, o modo como enxergo o mundo. E foi a partir de tudo isso que enxerguei, também, a publicidade como meio de manifestar a arte e a criatividade para o mundo, e hoje depois de me formar, entendo todo o meu papel nesses dois mundos. Só posso agradecer ao skate.

Figura 1: Obra “Amazônia”



Fonte: elaborada pela autora.

Criatividade e comunicação no movimento

O ato de criar está intrínseco ao nosso ser, ser esse criativo e que cria a cada instante, em todo o tempo, sem exceção. “O criar só pode ser visto num sentido global,

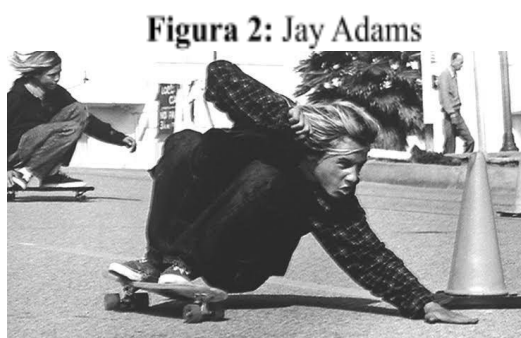
³ Quando digo movimento, é para fugir da classificação de esporte atribuída ao skate, não estou dizendo do ato de se movimentar, mas sim do coletivo, das pessoas que movimentam o cenário do skate a cada dia.

como um agir integrado em um viver humano. De fato, criar e viver se interligam” (OSTROWER, 1977). Considerada por muitos como algo extraordinário ou além da sua capacidade intelectual. A criatividade não é uma habilidade rara. Não é difícil acessá-la. A criatividade é um aspecto fundamental do ser humano. É um direito nosso de nascença. E é para todos nós. RICK RUBIN (2023).

A ideia do skate relacionado a criatividade não é de agora, visto que a prática começou a existir através de um problema, que eram os dias chuvosos e o mar sem ondas, para os surfistas surfarem no asfalto. A solução de problemas é um processo mental criativo, que busca resolver a problemática através de soluções inovadoras, umas das principais características da criatividade.

Tornar-se mais criativo significa ampliar e desenvolver as habilidades de solução de problemas e de aproveitar as oportunidades que surgem no dia a dia. Isto implica no domínio de algumas técnicas, ferramentas e estratégias que nos ajudam a entender os desafios, a gerar ideias para lidar com estes desafios, selecionar as melhores opções e planejar e implementar com sucesso as ações de melhoria ou inovação (SIQUEIRA, 2015, [p. 4]).

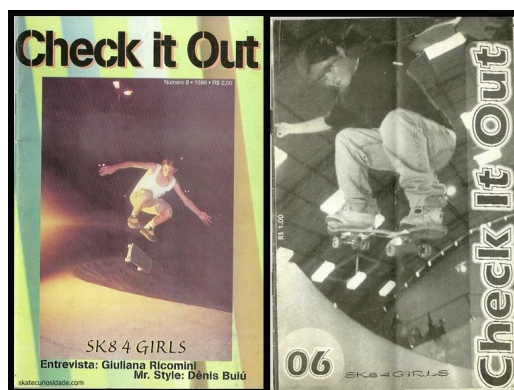
Um fato é: ele surgiu através de um processo criativo, e pelo fato desse surgimento ser resultado desse processo, o skate apresenta traços criativos durante toda a sua trajetória.



Fonte: Pinterest.

“*Check It Out*”, a primeira revista de skate feminino do Brasil, criada por Liza Araújo, Ana Paula Negrão e Luciana Ellington, surgiu através de uma grande problemática: o skate feminino era pouco visível, cercado por um cenário machista onde as marcas e mídias da época não queriam que mulheres andassem de skate.

Figura 8: Revista feminina de Skate “Check It Out”, 6º ed.



Fonte: Skate Curiosidade. Disponível em:
<https://www.skatecuriosidade.com/revistas/zine-check-it-out>

A “*Check It Out*” é um grande exemplo de criatividade, mas também de comunicação e movimento social. Desde a sua origem, as revistas sempre foram um grande material publicitário, logo, além de divulgar o movimento, as marcas poderiam utilizar o espaço divulgando suas campanhas através dos anúncios, contribuindo para o movimento também.

Um dos principais movimentos do skate é o impulso para remar e executar as manobras, mas não o caracterizaremos somente a esse tipo de impulso; ele impulsiona a vida, a criatividade, o olhar, comunicação, sociedade e principalmente a publicidade por ser um grande atrativo para o mercado⁴.

Além da ideia - Cocriar

Cocriação, palavra designada para evidenciar processos que envolvem criatividade e inter-relações de pessoas com algo ou alguém. Os princípios da cocriação se evidenciam nas comunidades de práticas vitais, em que as pessoas se juntam para criar de forma colaborativa e compartilham informações, conhecimento e conteúdo (KAMINSKI, 2009). Quando entendemos a fundo esse termo, compreendemos que ele é um campo de interação amplo, que tem como base sempre uma ferramenta e um

⁴ Pesquisa feita pela UOL, mostra que o skate teve um aumento de procura em 70%, saiba mais em:
<https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2021/08/efeito-rayssa-aquece-mercado-de-skate-e-ventas-sobem-50.shtml>

objetivo.

Heloisa Neves, professora do Insper Instituto de Ensino e Pesquisa conceitua o termo.

“Cocriação é ambiente, atitude e metodologia criativa que permitem a criação de forma coletiva através da troca de experiências e expertises em diferentes ambientes que ultrapassam as fronteiras do design”. (MENA, 2015, [s. p.] apud NEVES, 2015)

Trazendo esse termo para o skate, a prática do carrinho é uma cocriação direta entre o indivíduo praticante e a ferramenta. Essa ligação não necessariamente é baseada na ideia principal já existente, que é executar manobras, mas ela pode ir além através de outras ideias que o indivíduo possa criar.

Apesar de existirem inúmeros espaços criados expressamente para a prática do skate (skateparks), trata-se acima de tudo de uma atividade urbana. Mais precisamente, é uma prática “do urbano”, no sentido de que o seu terreno é realmente a cidade, ou pelo menos uma reinterpretação da diversidade de materiais e formas da cidade. (ZARKA, 2011, p.114).

Zarka (2011) evidencia que, mesmo que existam espaços apropriados para andar de skate, o movimento é uma reinterpretação de outros espaços considerados inapropriados para a prática do skate, cocriando agora entre a ferramenta (skate), o espaço (cidade, ruas) e o indivíduo (sujeito praticante).

Podemos atrelar, também, a ideia de cocriação a todas as outras formas em que o skate se manifesta, como os projetos artísticos criados pela comunidade, encontrou-se novas possibilidades de exteriorizar o skate além das manobras. Todo o movimento e comunidade do skate são formados por indivíduos que compartilham informações, experiências e cocriam entre si através de um único propósito: o skate.

Além de tudo, um dos princípios essenciais da ideia de cocriação é a colaboração e a atividade. Para isso, vamos utilizar como base a pesquisa de Fuks (2011) "Teorias e modelos de colaboração" (Sistemas colaborativos). Na teoria da atividade, o autor explica como os seres humanos executam atividades em situações do cotidiano, de forma individual e em sociedade. Nessa teoria, a atividade é a unidade mínima de significado para compreender as ações de um sujeito, e o sujeito pode ser

uma pessoa ou um grupo.

Figura 9: representação da ação mediada por artefatos



Fonte: Autoria Própria

A realização da atividade por meio de artefatos, como representado na Figura 9, indica uma grande característica da cocriação como já apresentado antes. “Artefatos físicos, como ferramentas e máquinas, têm grande impacto sobre a atividade realizada. O artefato atua sobre o objeto (ambiente externo) e tem a ação reversa de modificar a cognição do próprio sujeito (interno)” (FUKS, 2011, p. 23)

Dessa forma, o skate por ser um artefato físico, que cocria entre o objeto (ambiente e lugar onde a prática está sendo executada), sujeito (indivíduo praticante) e o artefato (o próprio skate)⁵. A atividade, que nada mais é que o estado de cocriação, é caracterizada por essa troca mútua entre sujeito, artefato e objeto que modificam, sobretudo, o indivíduo e cocriam entre si, exteriorizando todas as possíveis formas de skate.

O olhar skatístico

Uma das principais características relacionadas à criatividade e comunicação é dispor de um olhar diferenciado em relação ao mundo e a tudo que nos acontece de alguma forma. Ser criativo é ter a habilidade de gerar ideias originais e úteis e solucionar os problemas do dia a dia. É olhar para as mesmas coisas, como todo mundo, mas ver e pensar algo diferente (SIQUEIRA, 2007).

Na publicidade, os maiores cases em destaque criativo são de pessoas que

⁵ O skate é uma forma de cocriação mútua, falando de comunidade, projetos, mídias, todos com olhos e objetivos voltados para o skate.

conseguiram enxergar em um determinado produto ou serviço um valor e relevância diferente do que os anteriores, mas aqueles que enxergaram no que tinham uma forma mais relevante de expor os produtos, utilizando a criatividade como principal ferramenta. Sakamoto (2000) em seu estudo sobre “Criatividade: Visão Integradora” diz:

[...] através da atividade criativa, os seres humanos alcançam uma consciência sobre suas potencialidades, desvendam a condição genuína de sua liberdade pessoal e edificam sua autonomia, uma vez que através da criatividade, o homem existe e evolui, se expressa e modela parcelas de realidade do universo das infinitas possibilidades humanas (SAKAMOTO, 2000, p. 3).

Dessa forma, enxergamos que a criatividade não necessariamente se restringe a processos artísticos e a arte em si, ela está presente em nosso cotidiano e em diversos outros processos diários.

Trazer a ideia de cocriação para dentro do skate, é justamente analisar que ele faz parte de um processo de criação através da prática. Seja criando projetos, como agora mostrando que o skatista necessita de um olhar díspar a respeito do mundo. Machado (2014) apresenta em seu estudo a ideia do olhar criativo do skatista diante a cidade:

[...] 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, 2014, p. 31).

Com certeza você já se fez a seguinte pergunta: “Como esse skatista conseguiu mandar essa manobra, nesse lugar?” É o olhar. As cidades viram pistas onde os carrinhos se deslizam, reinterpretando os espaços⁶. Ao enxergar esses espaços através de uma outra percepção, os skatistas caracterizam a sua criatividade.

Sendo assim, o skate por ser parte de cultura tão forte e criativa, quando estamos

⁶ “Reinterpretar Espaços” é uma ideia do skatista brasileiro Klaus Bohms saiba mais em: <https://www.youtube.com/watch?v=eVJ5DqoLSbY>

inseridos nesse meio, ele começa a fazer parte de todas as entrelinhas que compõem o nosso mundo pessoal. Músicas, monumentos, objetos e até a própria cidade se transformam aos nossos olhos. Tudo influencia na forma como vemos o mundo a nossa volta, em um sentido muito amplo, além do físico. Assim, o skate não só reinterpreta o exterior, mas reinterpreta o nosso lugar no mundo, o nosso notar e o nosso enxergar.

Tribos urbanas - o coletivo

Todo ser humano procura se sentir pertencente a algo ou algum espaço. De acordo com a professora titular do Instituto de Psicologia da USP, Miriam Debieux Rosa, “pertencimento é aquela percepção de alguém de ser parte de uma comunidade, de uma família, de um grupo, de uma nação”. Durante toda a história presenciamos que indivíduos se reconhecem em tribos, se reconhecem em comunidade, caracterizados pelos mesmos ideais, pela mesma história, pela mesma visão de mundo e modo de viver.

Numa perspectiva evolucionária, o ser humano não deve ser analisado apenas individualmente, mas também na sua dimensão coletiva, um ser que vive em sociedade Ostrower (1977). Desse modo, para compreender a atividade e o desenvolvimento da espécie, devemos considerar também a população e a comunidade, o grupo em que o sujeito se encontra, o coletivo.⁷

Grupos e tribos ditam culturas, são pessoas que se reconhecem com um mesmo objetivo, partilham do mesmo interesse em comum e a partir disso atuam perante a sociedade de uma forma única.

O estudo antropológico do sociólogo francês Maffesoli (2006), mostra o quanto a emoção coletiva promove mudanças no espaço. E, nesse contexto, surgem as Tribos Urbanas que, segundo o autor, caracterizam-se como um fenômeno cultural de pessoas de diferentes classes sociais que agregam seus interesses. “A crescente pluralidade de ‘tribos’ urbanas expõe a variedade de perspectivas sobre o mundo e algumas vezes assistimos às significações específicas de cada grupo se chocando e se entrecruzando” (MAIA, 2005, p. 81)

⁷ O coletivo é o impulso para o skate, para essa ideia deixo uma reflexão do skatista e fotógrafo Alexandre Viana apresentada no programa do canal OFF <https://youtube.com/watch?v=SchVul6S4Jg>

Depois de compreender o intuito do coletivo, podemos enxergar que esses corpos que rasgam e deslizam nas ruas das cidades em cima de uma madeira sobre rodas são exatamente pessoas que se chocam e se entrecruzam, pois também partilham de um grande interesse em comum.

No fim, essa tribo utiliza o skate na sua forma mais pura para promover mudanças sociais, para incentivar a cultura e para se expressar artisticamente. Esse grupo se mantém em um estado colaborativo constante, em que o interesse comum ultrapassa esse estado e na verdade cria-se uma rede firme de pessoas que se somam entre si através do skate.

A noção de rede coloca a ênfase nas relações entre diversidades que se integram, nos fluxos de elementos que circulam nessas relações, nos laços que potencializam a sinergia coletiva, no movimento de autopoiese em que cada elemento concorre para a reprodução de cada outro, na potencialidade de transformação de cada parte pela sua relação com as demais e na transformação do conjunto pelos fluxos que circulam através de toda a rede. (EUCLIDES ANDRÉ, 2002, p. 1)

“Skate Como Ferramenta de Criação” foi desenvolvido para não só evidenciar mais uma nuance do skate, mas também provar que os processos criativos e a própria criatividade estão intrínsecos ao nosso ser e presentes no nosso dia a dia através de tudo que fazemos. Ostrower (2009) guiou bem as questões criativas durante todo o artigo, e diz que: “Criar é tão difícil ou tão fácil como viver. E é do mesmo modo necessário.” Ao falar isso, a artista atrela diretamente o ato de criar ao nosso interior, à nossa função humana, à vida. Desse modo, criar é tão necessário como viver. O skate, enquanto uma grande tribo urbana, se sustenta na arte, na criatividade e na comunicação, cocriando ativamente com a sociedade.

Referências

ARRUDA, Talitha Lúcia Macedo da Silva. **Tribos urbanas e a construção da identidade adolescente**. UNICAP, Universidade Católica de Pernambuco, 2008.

BRANDÃO, Leonardo. **A cidade e a tribo skatista: Juventude, cotidiano e práticas corporais na história cultural**. Editora UFGD, p.31, 2011.

BRANDÃO, Leonardo. **Corpos deslizantes, corpos desviantes: a prática do skate e suas representações no espaço urbano**. Disponível em:

<https://www.ppghufgd.com/wp-content/uploads/2017/06/Leonardo-Brand%C3%A3o.pdf>
f. Acesso em: 14 de mar. de 2023.

KAMINSKI, J. harnessing the wave of co-creation. **Online Journal of Nursing**

MACHADO, G. M. C. **De "carrinho" pela cidade:** a prática do street skate em São Paulo. 2011. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.
doi:10.11606/D.8.2011.tde-05062012-160404. Disponível em:
<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8134/tde-05062012-160404/pt-br.php>.

MAFFESOLI, M. **Le temps des tribus:** le déclin de l'individualisme dans les sociétés postmodernes. Paris, Méridiens Klincksieck, 1988.

MARINHO, Magali. **Design e Artesanato: uma perspectiva de cocriação, inovação e sustentabilidade.** Universidade do Minho, 2016.

MENA, I. Verbete Draft: o que é cocriação. **Projeto Draft.** 2 dez. 2015. Disponível em:
<https://www.projetodraft.com/verbete-draft-o-que-e-cocriacao/>. Acesso em: 20 out. 2023.

OSTROWER, F. **Criatividade e processos criativos.** Rio de Janeiro, Editora Vozes, 1977.

OSTROWER, F. **Universos da arte.** Campinas: Editora Unicamp, 2013. 510 p. ISBN 978-85-268-1474-5. DOI 10.7476/97888526814745. Disponível em:
books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=V5OnDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA320&dq=porque+se+faz+arte&ots=nNCkcSlyX-&sig=czs4EtFbx85twD-n5LgMCUQwXR#v=onepage&q=porque%20se%20faz%20arte&f=false. Acesso em:

RUBIN, R. **O Ato Criativo:** Uma Forma De Ser. [S. l.]: Sextante, 2023

SAKAMOTO, C. K. **Criatividade:** uma visão integradora. Psicologia: Teoria e Prática, São Paulo, v. 2, n. 1, 2000, p. 50-58. Disponível em:
<http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/ptp/article/view/1118>. Acesso em: 20 de out. de 2023

SIQUEIRA, J. Criatividade e Inovação. **Criatividade Aplicada.** 2007. Disponível em:
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4850676/mod_resource/content/2/Jairo%20Siqueira%20-%20Artigos%20sobre%20Criatividade%20e%20inova%C3%A7%C3%A3o.pdf. Acesso em: 20 de out. de 2023

ZARKA, R. **On a day with no waves:** A chronicle of skateboarding. [S. l.]: Editora b42, 2011.