

O USO DAS TÁBUAS

Sebastião Belfort Cerqueira



GO SKATEBOARDING DAY 2013,
CHIHUAHUA, MÉXICO © LEO MARTÍNEZ

«Baudelaire amaria o surf
ou então o mar é uma fotografia»

1. DESPORTO

Cresci habituado a não encontrar nos meus ídolos e nas pessoas que admiro as mesmas combinações de interesses que tive e que tenho. Assim, quando li pela primeira vez a poesia de Ramiro S. Osório, somou-se à experiência sempre entusiasmante de encontrar um poeta com uma voz muito própria uma sensação imediata

de empatia e comunhão de interesses que é raro experimentar. Nos versos em epígrafe, vê-lo louvar o surf, através de Baudelaire, enquanto relação estética com o mar, enquanto interação física que ultrapassa a reprodução mecânica da fotografia, para além de sugerir, embriõariamente, muito do que vou procurar discutir

neste texto, aproxima duas áreas da vida cujas afinidades sempre intuí mas que sempre me habituei a encontrar afastadas.

Este tipo de encontro mais ou menos inesperado é também o que se dá em *In Praise of Athletic Beauty*, de Hans Ulrich Gumbrecht. Numa abordagem filosófica e crítica, Gumbrecht aprofunda a componente estética do desporto, a que Ramiro Osório mostra ser sensível nos versos citados, mas que, tradicionalmente, poucos académicos levam a sério.

Gumbrecht recorre à sua experiência (e à de outros) enquanto espectador de desportos e, relacionando-a com as reflexões de Kant sobre o uso da palavra «belo», conclui que «ver desporto corresponde, de facto, às mais clássicas definições de experiência estética» (p. 39). Estendendo as semelhanças também aos praticantes, Gumbrecht argumenta que o desporto partilha, principalmente, de uma característica fundamental indicada por Kant: a «autonomia ou insularidade da experiência estética» (p. 41). O autor garante que, por muito inundado de interesses que esteja o mundo dos desportos como o conhecemos, há sempre, na nossa relação com os nossos desportos preferidos, um factor estético com um peso considerável, visto que «[v]er a nossa equipa jogar bem ou nosso atleta preferido bater um recorde nunca trará nenhum ganho objectivo para a nossa vida de todos os dias.» (p. 40)

No que toca aos desportos, em si, os meus interesses não coincidem propriamente com os de Gumbrecht e, no lugar da sua preferência por desportos de equipa, vou concentrar-me em desportos essencialmente individualistas e em que se dá uso a uma tábua. Daqui para a frente, vou falar principalmente de skate, snowboard e surf (eventualmente, mais dos dois primeiros) mas muito daquilo que vou dizer também se

pode aplicar a desportos como wakeboard, bmx ou patins em linha.

O subcapítulo de *In Praise of Athletic Beauty* que aborda desportos mais próximos dos que aqui me interessam chama-se «Forms». Nele, Gumbrecht considera vários desportos cujo objectivo principal, resumindo, consiste na apresentação de determinadas formas pelos corpos dos atletas e identifica um problema inerente a estas práticas. Desportos como a patinagem artística ou os saltos para a água têm, como o surf e o skate, um lado estético mais geralmente reconhecido do que o futebol ou o volley (patinagem «artística» não é um acaso). Assim, são desportos em que não há critérios objectivos para determinar vencedores, em que «os juizes são apenas tolerados como um mal necessário» (p. 179) e em que a inovação técnica é um problema para quem assiste e quem julga.

Quando Gumbrecht escreve que «[c]onseguir o impossível, soltar-se, estar em grande — estas expressões captam o nosso desejo de ver performances atléticas desimpedidas de restrições e controlos» (p. 180), está a acertar precisamente naquilo que distingue o skate ou o snowboard da patinagem artística: o lugar fundamental que a inovação tem naqueles desportos, sacrificando regras e limites. As expressões que Gumbrecht cita evocam as que skaters e snowboarders usam para descrever boas performances («dar-lhe», «partir aquilo tudo») e Gumbrecht conclui que «[d]eixar essas coisas acontecer é incompatível com o acto de julgar» (p. 180), acabando por perguntar «Haverá alguma saída deste dilema?» (p. 180). O que eu proponho é que, principalmente, o skate e o snowboard acharam a sua própria «saída» e que analisá-la vai permitir-nos aprofundar e problematizar algumas das ideias centrais de *In Praise of Athletic Beauty*.

2. ARTE

A resposta que Gumbrecht dá à sua própria pergunta sobre haver saídas para o dilema entre competição e ausência de regras é «[n]ão realmente, parece-me, enquanto competir e ganhar fizerem parte destes desportos. E, sem estes componentes, estes eventos deixariam de *ser* desportos.» (p.180) Esta última consideração vai estar subjacente às reflexões que se seguem.

A saída que anunciei atrás que o snowboard e o skate tinham encontrado para o dilema foi a de fazer vídeos. Porém, antes de poder explicar como é que estes vídeos resolvem a tensão entre a competição e uma prática sem regras, convém-me descrever uma característica destas modalidades, que também explica porque é que não vou falar tanto de surf daqui para a frente.

Entre todas estas modalidades há um consenso em como o que as define é a interacção com o ambiente circundante e não marcar pontos ou ganhar. O surf, no entanto, tem uma tradição de competições oficiais mais robusta que o skate e o snowboard. Também nestas duas há provas importantes e com prestígio assim como, também no surf, há uma grande tradição de produção de filmes, mas, segundo creio, há diferenças entre as provas destas modalidades que fazem com que as do surf sejam mais respeitadas na comunidade surfista do que as outras, que são «apenas toleradas» nas comunidades respectivas.

Numa competição de surf, para além dos limites técnicos inerentes à prática, há um confronto directo entre atletas, regulado por normas que, por exemplo, ditam a prioridade de acesso a uma onda e que, aliadas à relativa imponderabilidade da qualidade das ondas, exigem ao atleta em prova uma capacidade de gestão que não é necessária fora do contexto de uma competição oficial. Assistir a esta gestão é um bónus para o espectador que não há numa prova de skate ou snowboard, onde todos os

atletas têm as mesmas condições e não podem interferir com as prestações uns dos outros. Do ponto de vista destas pessoas, o contexto de competição no surf acrescenta qualquer coisa de visível à prática, ao passo que, no skate ou snowboard, se limita a impor convenções que são consideradas demasiado artificiais e desligadas da modalidade em si.

Agora, retomando a ideia de que os vídeos de skate e snowboard são a solução destas modalidades para a incompatibilidade entre a ausência de regras e a competitividade, vejamos como. O hábito de filmar os atletas é tão antigo como estes desportos e é muito comum ouvir um skater dizer que prefere fazê-lo em vez de entrar em provas — a ideia é a de que, desta forma, além do desporto se apresentar mais contextualizado nestes filmes, evitando a artificialidade imposta pelas competições, os próprios filmes possibilitam que o juízo sobre a qualidade das prestações não se cinja à opinião de um júri de cinco pessoas sobre uma run de um minuto. A aferição da excelência é, assim, transferida para toda a comunidade dos seus pares, que os filmes contribuem para alargar.

Esta forma de juízo dos pares, através de tempo e espaço, que os vídeos garantem a estas modalidades é a mesma que funciona para aquilo a que normalmente chamamos arte. Um bom exemplo disto é o filme *Double Decade* (2008), em que snowboarders enumeram os seus ídolos e certas manobras memoráveis em certos filmes, literalmente construindo um cânone de autores e (man)obras. Assim, se Gumbrecht diz que, sem a competição, estes eventos já não são desportos, e pensando na forma como os filmes substituíram a competição, teremos que dizer que skate e snowboard são artes?

Essa resposta parece ser a de muitos destes atletas. No documentário *Freedom of Space* (2006), quando o narrador faz a pergunta «Mas o que é o skate?», a primeira resposta dada fala

em «forma de arte» e «maneira de nos expressarmos». Além disso, também a objecção de Gumbrecht de que as obras de arte são produzidas com a intenção de serem reconhecidas como tal e de que «Claramente, a maioria dos atletas não tem esta intenção durante a performance» (p.45) é invalidada pela prática dos filmes. Porém, há mais para ser dito sobre a relação entre estas práticas e a arte.

Não é por acaso que a arte, por excelência, destes desportos é o filme. Além da explicação histórica da popularidade das câmaras portáteis nos anos 80 e do facto de o vídeo parecer, intuitivamente, oferecer uma experiência mais completa de um desporto do que a fotografia, há uma afinidade essencial entre skate e snowboard e o médium do filme.

Gumbrecht distingue dois modos de as pessoas funcionarem: o do «significado» e o da «presença». Neste último ocorrem a prática e a observação dos desportos, bem como a experiência estética. A presença implica uma grande concentração nas percepções físicas e, diz Gumbrecht, «[n]a dimensão da presença (...) as pessoas sentem que são parte de, e contíguas com, objectos no mundo físico.» (p. 62) Esta descrição pretende aplicar-se a todos os desportos enquanto processo necessário para a sua prática mas, no caso do skate e snowboard, a descrição coincide com a sua essência — como é dito em *Freedom of Space*, «[a] essência da actividade é a sua interacção com o ambiente natural.» O «natural», aqui, não quer dizer florestas e rios: quer dizer que não é visto como estranho ou como objecto, mas que está em pé de igualdade com o humano enquanto coisa interactiva, o que é também uma característica

essencial do filme. Em *The World Viewed*, Stanley Cavell diz: «as fotografias são do mundo, no qual os seres humanos não são ontologicamente favorecidos em relação ao resto da natureza, (...) os objectos não são adereços mas aliados naturais (...) do personagem humano.» (p. 37) Este é exactamente o princípio definidor do skate e do snowboard, o que deixa perceber como estas comunidades encontraram no vídeo um médium que expõe a característica fundamental destas práticas, o facto de serem só presença.

Apesar desta proximidade com a arte e da recontextualização «artística» da competitividade, não parece óbvio que o skate não seja um desporto. Ou seja, não me parece que o «competir e ganhar» de Gumbrecht sejam condições necessárias do desporto. Se quisermos evitar as dificuldades de uma definição estática de desporto e recorrermos, como Gumbrecht também faz, à ideia wittgensteiniana de semelhanças de família, skate e snowboard surgem num equilíbrio, com muitos traços comuns a outros desportos, mas com uma vertente artística como mais nenhum tem. Isto pode ser visto nos próprios filmes: por um lado, há muitas cenas em que, depois de completar uma manobra, vemos um atleta dirigir-se a uma câmara para ver como ficou, provando que a filmagem é parte integrante da prática; por outro lado, as possibilidades do médium do filme são limitadas pelas possibilidades da prática atlética. Há uma subordinação que determina que, por exemplo, não se usem efeitos especiais ou técnicas de edição para sugerir que um atleta fez algo que não é capaz de fazer.

3. FORMA DE VIDA

Acabámos de ver como o snowboard e o skate vivem da interpenetração de dois médiums habitualmente distintos, o atlético e o fílmico, e, assim, esbatem as fronteiras entre desporto e arte. Esta foi a solução encontrada por estas comunidades para reflectir a ausência de regras que marca estas práticas e conseguir manter a competitividade viva, através das opiniões de todos os que pertencem à comunidade. Agora, vejamos como esta ausência de regras dita ainda um outro esbatimento de fronteiras.

No filme *That's It, That's All* (2008), o snowboarder Travis Rice diz «[e]u nem sequer chamaria um desporto ao snowboard. Para mim, é uma forma de vida. É uma oportunidade para desligar o cérebro e viver no momento.» Este tipo de afirmações sempre me pareceu uma saída vaga para quem não sabe bem explicar aquilo que faz, mas, hoje, percebo a sua recorrência entre surfistas, skaters, etc. Aquilo que Rice descreve como desligar o cérebro e viver no momento é a concentração nas percepções físicas que caracteriza a presença de que Gumbrecht fala, o estado característico do desporto. Porém, como já vimos, skate e snowboard diferem dos outros desportos por não pretenderem nada mais do que explorar os limites da presença, da nossa contiguidade com o mundo dos objectos — não são limitados por quaisquer regras para além das que regulam o mundo natural. Ora, Gumbrecht afirma que «as regras dos diferentes desportos confirmam e consolidam a insularidade que separa as actividades atléticas do mundo do quotidiano» (p. 77) e, se isto é precisamente o que não existe no snowboard e skate, é natural que uma descrição destas actividades seja difícil de separar de tudo o que as rodeia, de uma forma de vida.

Foi esta forma de vida dos skaters que fascinou o urbanista e arquitecto Edmund Bacon (pai do actor Kevin Bacon), que a comenta, em *Freedom of Space*: «[o] que é maravilhoso, para mim, é que estas pessoas novas descobriram que elas,

elas próprias, iriam adaptar-se criativamente ao ambiente como o encontraram. Toda a noção de nos adaptarmos a um ambiente... é quase contrária à base da nossa civilização.»

A importância da interacção com o ambiente «como o encontraram» é muito bem notada por Bacon e pode ser melhor entendida com um exemplo. No filme *True Life* (2001), no início da sequência do snowboarder JP Walker, alguém comenta, em voz-off: «Tem graça ver o JP a dar-lhe nestes corrimões de snowpark e a experimentar uma data de variações diferentes e eu sei lá... O que assusta é que ele está só a aquecer para passar à rua.» Depois disto, a música de «aquecimento» é substituída pela batida forte de uma música chamada «Ante Up» (sobe a parada) e as imagens passam do snowpark para a rua, com uma montagem mais acelerada, como se nos dissessem «agora é que é a sério». A distinção que importa perceber é que o snowpark, construído de propósito para a prática do snowboard, é visto como apenas preparatório. O snowboard a sério é o que depende da adaptação ao meio como encontrado, às ruas que não foram preparadas para aquilo e em que todo o trabalho de adaptação é feito pelos atletas.

O facto de Bacon sublinhar esta adaptação ao ambiente mostra que ele percebeu o sentido de «natural» que foi descrito atrás. O que o atrai, certamente, enquanto urbanista e arquitecto, é a ideia de que, para os skaters, as ruas não são invisíveis e de que não há uma fronteira entre usá-las casualmente para chegar a sítios ou usá-las enquanto médium artístico e atlético. Assim como Ramiro Osório imaginava que Baudelaire compreenderia o surf, Edmund Bacon percebeu, de facto, que o que define estes atletas é «a procura interminável por aquele próximo elemento, por aquela zona nova», como diz Travis Rice em *That's It, That's All*. Esta busca interminável descreve, simultaneamente, o seu desporto (ou arte) e a sua vida, mostrando que não há uma linha que os separe.

REFERÊNCIAS

Cavell, Stanley, *The World Viewed — reflections on the ontology of film*, enlarged edition, Harvard University Press, Cambridge, Mass., London, England, 1979.

Gumbrecht, Hans Ulrich, *In Praise of Athletic Beauty*, The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2006.

VÍDEOS

Um excerto-síntese do documentário *Freedom of Space* 
O pioneiro do skate Rodney Mullen fala sobre inovação para o Lemelson Center do Smithsonian 

Travis Rice, em *That's It, That's All* 
JP Walker, em *True Life* 