

Z-BOYS

Guilherme Legnani da Silva¹

RESUMO

Este trabalho apresenta uma reflexão sobre os *Z-Boys*, grupo de skatistas californiano dos anos sessenta e setenta e relaciona sua atuação, tanto no esporte, como no espaço urbano, com tendências comportamentais contemporâneas. Ele explora o histórico do grupo e o analisa sob a ótica do nomadismo contemporâneo urbano e sua potência criativa.

Palavras-chave: Skate. *Dogtown*. *Z-Boys*. Nomadismo. Contemporâneo.

Introdução

Um grupo de jovens de *Dogtown*, Califórnia, também conhecidos como "*Z-Boys*", com suas pranchas de skate improvisadas e espírito explorador natural, foi capaz de estabelecer e representar um estilo de vida, uma imagem emblemática e desejos latentes do homem contemporâneo, sem nunca ter tido esse objetivo de maneira clara e sistemática. Esses jovens foram responsáveis pelo início da formação de uma cultura amplamente disseminada que, inclusive, acabou se dividindo e se esquematizando em subculturas com códigos simbólicos específicos, mas nunca deixaram de carregar consigo a atitude das décadas de 60 e 70.

¹ Graduado em Design de Moda - Universidade FUMEC

Origem e histórico dos Z-Boys

A região de *Dogtown*, como era conhecida a parte sul do condado de Los Angeles, Califórnia, foi o território onde floresceu a prática do skate como esporte radical, graças à ação dos jovens residentes na região. A área, que englobava três comunidades praianas - *Venice*, *Santa Mônica* e *Ocean Park* - era uma zona desprovida de recursos financeiros, descrita no documentário "*Dogtown and Z-Boys*" (PERALTA, 2001), como "*seaside slum*"² e "*a place where you needed to have eyes behind the back of your head*"³. Contrastando com as triunfantes, largas e ricas avenidas da parte situada ao Norte do condado, *Dogtown* era um lugar inóspito, um cenário sujo, marcado por muros pichados e construções destruídas ou interminadas.

Nas ondas do Oceano Pacífico, que quebravam nessa parte do litoral norte-americano, desenvolveu-se, inicialmente, a prática do surf. O território pouco convidativo servia de refúgio para os praticantes do esporte que, na época, não era bem visto. Nessa mesma época - décadas de 60 e 70 - o jovem emergia como importante agente social e cultural, inaugurando um movimento de contra-cultura do qual, sem dúvida, esportes como o surf faziam parte. Isso porque, por mais que não servissem como instrumentos de contestação ou de expressão direta de algum tipo de insatisfação, sugeriam "certo comportamento informal, um estilo descompromissado ou algum posicionamento mais anárquico que, de alguma forma, vinha a romper com 'as regras do jogo'"⁴. (Brandão, 2009, p. 4)

² Em tradução livre do autor: "favela litorânea".

³ Em tradução livre do autor: "um lugar onde você precisava ter olhos atrás da cabeça".

⁴ BRANDÃO, Leonardo. **HISTÓRIA E ESPORTE: leituras do corpo no filme "*Dogtown and Z-Boys*".** Disponível em: <<http://www.periodicos.ufgd.edu.br/index.php/historiaemreflexao/article/viewFile/205/182>>. Acesso em 16/03/2014.



REVISTA ELETRÔNICA DE MODA.

volume 4 • número 2 • setembro/dezembro de 2016

Em 1972, os produtores de pranchas Jeff Ho e Skip Engblom e o artista Craig Stecyk fundaram uma loja chamada "*Jeff Ho and Zephyr Surfboard Productions*", com a intenção de vender pranchas que não se parecessem com as produzidas em larga escala. Localizada no centro de *Dogtown*, a loja *underground* lançava produtos com design único e de alto desempenho. De maneira inovadora, os três sócios foram responsáveis por imprimir em um objeto, o estilo e a identidade do ambiente urbano que os rodeavam e, por consequência, dos jovens que o habitavam e exploravam. As imagens estampadas nas pranchas eram inspiradas nos grafites espalhados pelos muros de *Dogtown*, levando para o mar a identidade da cidade. Essas pranchas foram a primeira mídia que permitiu a disseminação da cultura jovem local e também a identificação de um grupo que, aos poucos ganhava unidade e uma maneira de se expressar. Tornando possível a expressão de um movimento que ainda não era muito bem fundado, os três sócios e designers facilitaram o processo de formação de um grupo coeso, reconhecível.

Foi nessa loja que se formou o chamado "*Zephyr Surf Team*", um grupo integrado pelos melhores surfistas de *Dogtown*. Era um grupo fechado, com identidade agressiva que explorava ondas nos mais inusitados e perigosos locais, como a região de Venice. Originalmente concebida aos moldes de Veneza, Itália, a cidade de Venice seria movida por arte, cultura e diversão, em sua concepção original. Mas um grande incêndio, em 1920, destruiu grande parte do píer onde se localizavam as principais atividades. Nessa mesma época, foram descobertos poços de petróleo na região e paisagem foi tomada por plataformas petrolíferas. A exploração do petróleo durou até meados dos anos 60 e, após essa data, Venice foi largada e passou a atrair imigrantes europeus (em sua maioria fugitivos do Holocausto) e membros da contra-cultura⁵.

Nessa época, o skate era praticado nos Estados Unidos como um esporte alternativo para os jovens americanos de classe média. Porém, os surfistas de

⁵ Disponível em: <http://destinocalifornia.com/tag/dogtown/>. Acesso em 17/03/2014.

Dogtown, insatisfeitos com a periodicidade das boas ondas para surf, precisavam contar com a prática. Assim, começaram a produzir, com pedaços de madeira e rodas retiradas de patins, suas próprias pranchas de skate. Foi então que iniciou-se as práticas no esporte e estilo de vida desses jovens que definiram o que ele se tornaria no futuro: um esporte radical.

Diferentemente da maneira como era praticado anteriormente, como mera atividade recreativa, os *Z-Boys* inseriram na prática do skate o "elemento adrenalina", ao realizar movimentos perigosos, que desafiavam a geografia do terreno e que, agora, eram permitidos pela invenção das rodas de poliuretano.

O toque das mãos no chão é descrito como um ato importante: dessa maneira eles podiam "sentir o que estavam fazendo" (PERALTA, 2001) se sentir ainda mais próximos e donos do território escolhido.

Nesses territórios, cada um deles foi, aos poucos, desenvolvendo seu estilo específico. Ter estilo era algo de suma importância no grupo e, desenvolvê-lo cada vez mais era, no fim das contas, o principal objetivo. Em mais um ato de peregrinação urbana, os jovens de *Dogtown* encontraram um novo palco para suas performances: piscinas vazias.

Na década de 1970, a Califórnia passou por uma das mais fortes secas já presenciadas na área. Um dos resultados desse fenômeno foram centenas de piscinas que acabaram vazias e abandonadas. Eles se aproveitaram da possibilidade e começaram a andar pelas ruas da cidade procurando as melhores piscinas, dentro das quais dariam continuidade à sua prática.

Em 1975 ocorreu, em Delmar, Califórnia, a primeira competição organizada de skate desde meados dos anos 60: *The Delmar Nationals*. O estilo praticado pela maioria das equipes era o que tinha se tornado popular naquela década. O campeonato serviu como uma espécie de vitrine que expôs a atitude dos garotos de *Dogtown* para o interesse das principais marcas por trás da produção e distribuição não só dos skates, mas também de publicações dedicadas ao esporte.

O cenário do skate, então, começou a se tornar extremamente popular novamente nos Estados Unidos, com publicações dedicadas exclusivamente ao esporte e os jovens de *Dogtown* se tornando celebridades internacionais. Foi então que a atitude e estilo da Costa Oeste da Califórnia começaram a se tornar icônicos⁶, sendo retomados de diversas maneiras e por diversos agentes (músicas, vídeos, filmes, etc.) posteriormente. O estilo selvagem, descontraído, rebelde e ao mesmo tempo inocente e descompromissado, começou, então, a cair no gosto de americanos. Essas revistas foram responsáveis por disseminar não só o esporte como era praticado em *Dogtown*, mas também o estilo de vida desses jovens, seus códigos, sua maneira de vestir e se expressar, enfim, a maneira que eles vinham construindo de conferir significado a si próprios. Estabeleceram, dessa maneira, uma imagem que representa, até hoje, uma espécie de fuga.

Z-Boys e o nomadismo contemporâneo

Pelas características descritas, pode-se analisar esse grupo de jovens de *Dogtown* e seu comportamento à luz do nomadismo contemporâneo. De acordo com o filósofo Michel Maffesoli, o comportamento nômade ressurge como espírito do tempo da idade contemporânea (MAFFESOLI, 2001, p. 16). O autor explica que a idade moderna é marcada pelo "compromisso de residência" e, para quebrar esse "enclausuramento", o homem contemporâneo busca pela imparmanência em instâncias e de maneiras diversas. É importante ressaltar que esse tipo de comportamento, que reflete o desejo de evasão presente na época atual, começou a acontecer de maneira natural, como expressão de desejos latentes do ser humano e não para "oferecer soluções nem respostas objetivas". (MAFFESOLI, 2001, p. 29).

⁶ A característica de ícone conferida à imagem criada pelos Z-Boys e disseminada pelas revistas especializadas, se deve ao fato de que ela se tornou tão popular que referencia à região estudada até os dias atuais, tornando-se uma representação daquele espaço. A imagem referencia, quase que diretamente, o lugar.

A sociedade moderna é o ponto culminante de um processo de imposição de comportamento sedentário. O nomadismo não se enquadra nas condições de existência do Estado Moderno, formado por instituições diversas em um complexo sistema de divisão de poder que o torna abstrato e capaz de dominar o homem por uma vigilância constante. De acordo com Maffesoli:

...pode-se dizer que a domesticação está na passagem do nomadismo para o sedentarismo. Numerosas são as monografias, etnografias em particular, que mostram que a transição das comunidades para as comunas, mais tarde destas para entidades administrativas maiores, até se chegar ao Estado-nação, é acompanhada pelo nascimento de um poder tanto mais abstrato quanto mais afastado esteja. O nomadismo é totalmente antiético em relação à forma de Estado Moderna. E esta se preocupa constantemente em suprimir o que considera a sobrevivência de um modo de vida arcaico. Fixar significa a possibilidade de dominar. (MAFFESOLI, 2001, p. 24)

Por esse motivo, os nômades contemporâneos são vistos como rebeldes e tentativas de cerceá-los são despendidas com frequência. O que se move foge do controle.

Os *Z-Boys* de *Dogtown* se enquadram nesse cenário comportamental nômade contemporâneo de diversas maneiras. Primeiramente, consideremos que nas décadas de 60 e 70, nos Estados Unidos, o contexto social, cultural e político passava por mudanças encabeçadas pela contra-cultura jovem que questionava exatamente os valores intuídos pela sociedade moderna. Os jovens skatistas, objetos de estudo deste trabalho questionavam, por meio de seu comportamento, os mesmos valores. Eram jovens com idade entre 12 e 20 anos, em sua maioria com contexto familiar desestruturado⁷, que se moviam pelas ruas da cidade à procura de novas possibilidades, escapando daquilo que, no ambiente doméstico, representava a falha de uma das instituições até então mais valorizada: a família.

⁷ A maior parte dos membros do grupo, possuíam um cenário doméstico caótico, com pais separados, brigas constantes, alcoolismo, etc. Eram famílias desestruturadas e um ambiente conflituoso.

A própria região de *Dogtown* e, especialmente, o orgulho e sensação de pertencimento que os *Z-Boys* sentiam por lá, representa a maneira com que eles não se enquadravam na realidade dominante até então. Segundo Maffesoli: "diante de uma sociedade se afirmando perfeita e 'plena', expressa-se a necessidade do 'vazio', da perda, da despesa, de tudo que não se contabiliza e foge à fantasia da cifra." (MAFFESOLI, 2001, p. 23)

Sobre o hedonismo inerente ao comportamento nômade e também presente no dos *Z-Boys*, é pertinente que se recorra, novamente, a Maffesoli. O autor explica que o desejo de evasão significa um desejo de viver o devir, que seria o próprio sentido da vida. Ele se utiliza de uma metáfora para ilustrar esse pensamento: "só os grãos que vão longe têm possibilidades de frutificar. Os que caem muito perto do tronco não têm nenhuma possibilidade de crescer e desabrochar" (MAFFESOLI, 2001, p. 156). Nesse sentido, o nomadismo "é um exercício de ser melhor, de estar bem. O que o aproxima do hedonismo..." Porém, o hedonismo que ele menciona não trata da busca desenfreada e superficial pelo prazer mundano, mas sim algo que "permite um ampliamto de si para qualquer coisa de maior". (MAFFESOLI, 2011, p. 156/157.) No documentário sobre os *Z-Boys*, é possível observar essa postura em diversos momentos. É claro, por exemplo, que havia, em suas práticas, uma busca elaborada por pertencer a algum universo mais amplo do que aquele que os rodeava.

De fato, o sociólogo explica também que é próprio do nômade o gosto pelo coletivo. Ele expõe que o errante vive uma "lei que vem do outro, a pessoa só existe em função do outro, o que restitui ao corpo social sua densidade e sua significação concreta" (MAFFESOLI, 2001, p.148). Os *Z-Boys* buscavam essa significação dentro de seu grupo, ao conferir para ele códigos muito específicos de conduta e estética que iam desde as pranchas de surf que lhes eram características, até à importância que davam ao desenvolvimento do estilo e da performance, passando pela camiseta azul marinho com logo da *Zephyr Shop*

que, na época, era símbolo de pertencimento ao grupo mais habilidoso e *cool*⁸ da "região do skate". Dessa maneira, ao tornarem-se conectados a um novo grupo, onde era possível pertencer e ser indivíduo ao mesmo tempo, os *Z-Boys* ilustram um pensamento de Maffesoli, que contém um objetivo da própria existência contemporânea:

...pode se destacar que estando desligado, isto é, estando livre em relação às instituições de todos os tipos, é que é possível comunicar-se, entrar em correspondência, viver uma forma de "religação" com a natureza que nos cerca e com o mundo social. (MAFFESOLI, 2001, p. 149)

A "racionalização generalizada" da vida, proposta pela sociedade moderna, incapaz de suprir a necessidade de estabelecimento de vínculos do ser humano, aos poucos é substituída pelo comportamento tribal presente principalmente nas grandes metrópoles atuais. Essa conduta, de acordo com Maffesoli, "se assenta na necessidade de solidariedade e proteção que caracteriza todos os grupos sociais." (MAFFESOLI, 2004, p. 23). Baseando-se em "ajuda mútua, compartilhamento dos sentimentos e um ambiente afetivo" (MAFFESOLI, 2004, p. 24), os *Zephyr-Boys* se formaram no contexto de *Dogtown* e do ambiente doméstico desestruturado de onde provinham; seus membros supriam, um com o outro, as necessidades que as instituições arraigadas que os cercavam pareciam não ser capazes de atender.

Com um discurso grupal definido, os *Zephyr-Boys*, assim como as tribos contemporâneas, encontraram nos territórios do cenário urbano onde estavam inseridos, uma ferramenta a mais na construção de sua identidade e de libertação.

⁸ O termo "*cool*" é uma gíria que designa pessoas ou grupos de pessoas que se destacam das demais, geralmente por ter características como talento, habilidade, inovação e estilo. O termo se refere a formadores de opinião, que possuem estilo característico que, normalmente, foge de alguma maneira às regras imperativas. O jovem *cool* é aquele desperta sentimentos de aspiração nos demais.

A exploração de novas possibilidades de significação e exploração territoriais, conceitos presentes em ambos os pensamentos citados, são elementos que, entre outros, configuram a base da conduta de skatistas até os dias atuais. As pranchas de skate fornecem um "meio rápido de fuga quando se está em dificuldades" (Pais, 2014, p. 14). Pais confirma o pensamento de Craig Stecik ao expor que o skate, por estar liberto de convenções territoriais fixas, "afrota simbolicamente a gestão urbana" (Pais, 2014, p. 14). De acordo com o autor:

De fato, o *skateboard* (...) viola a imposição que sustenta a necessidade de um recinto desportivo para a prática de um qualquer desporto clássico. (...) os *skaters* procuram tirar o máximo de possibilidades de deslize de um conjunto de superfícies. As dificuldades de percurso são transformadas em oportunidades de manobra. O móbil é contornar os obstáculos de percurso, como se estivessem a exercitar capacidades para contornar atritos da vida real. (Pais, 2004, p. 14)

Assim o skate, os pioneiros do esporte radical de *Dogtown* e o comportamento nômade se relacionam mais uma vez no que parece ser sua principal razão: a busca de novas possibilidades, por meio do movimento, dentro de territórios que atualmente são, em sua maioria urbanos. Maffesoli defende que esse tipo de relativização do território e busca constante por aventura é uma forma de transformar a existência em obra-de-arte. Os *Z-Boys* tinham a preocupação estética como um dos elementos principais de sua conduta nômade, construindo uma nova maneira de vivenciar o mundo que, aos poucos, ganharia espaço em grupos sociais diversos, seja de maneira concreta ou idealizada.

O nomadismo comportamental desses jovens de *Dogtown* "demonstra cabalmente a falência da lógica da fortaleza" (Pelbart, 2000, p. 21) característica do Estado Moderno. Ao observar-se as reflexões do filósofo Peter Pelbart (2000), pode-se inferir que o Estado acabou por absorver esse nomadismo para si. Na verdade, de acordo com o autor "o Império se nomadizou completamente. Ou melhor, ele é a resposta política e jurídica à nomadização generalizada" (Pelbart, 2000, p. 21). Isso não significa, porém, que se solucionou os problemas contra

os quais esses jovens se posicionavam, mas sim que foram substituídos por outros.

Considerações Finais

A partir de quando o modelo desenvolvimentista industrial norteamericano extraiu de *Dogtown* o que a região tinha para oferecer-lhe e esgotou-se o recurso que despertava interesse nas corporações que comandavam o mercado, um processo de exclusão não só social e econômico, mas também simbólico, começou a se conformar no local, desenquadrando tanto o espaço físico quanto seus habitantes das possibilidades de se encaixarem no discurso normativo imperativo da época e, dessa maneira, se tornarem viáveis para a existência na sociedade moderna.

Uma espécie de abandono se arquitetou em relação a esse espaço e aos indivíduos que ali se formavam. Um abandono econômico, político e social que teve, como um de seus resultados, a conformação de indivíduos e produção de suas subjetividades que não eram capazes de referenciar a norma e que, por isso, eram afastados, empurrados a uma situação de borda, de periferia.

A performance corporal e comportamental dos *Z-Boys* não servia para citar o discurso detido pelo poder que gerava corpos produtivos e domesticados. Uma espécie de descompromisso e atitude hedonista comprometida com a esfera estética da vida os colocava em situação de renegação, não os enquadrava nos critérios existentes de classificação daquilo que era considerado bom e ideal.

Excluídos da possibilidade de se enquadrarem nos processos projetados como norma pela estrutura cultural e social da época, os indivíduos foram em busca de sua própria produção simbólica para conseguir pojetar uma forma de existência, uma narrativa de si e de grupo. O nomadismo surge para esses indivíduos como agente instrumental capaz de conectá-los socialmente e à



REVISTA ELETRÔNICA DE MODA.
volume 4 • número 2 • setembro/dezembro de 2016

experiência do mundo, conduzindo-os aos elementos necessários para criar essas narrativas próprias. Além disso, uma série de performances decorrentes do comportamento nômade serviu também para construir esse universo sensível particular, ao promover comportamentos e movimentos extremamente estilizados e transformar o espaço urbano, ressignificando-o constantemente. As pranchas de surf personalizadas, os skates improvisados, as pichações nos muros da cidade e os movimentos por eles criados revelam a potência criativa de indivíduos que buscam, na geração de símbolos próprios, as condições para sua existência.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Leonardo. **HISTÓRIA E ESPORTE: leituras do corpo no filme “Dogtown and Z-Boys”**. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufgd.edu.br/index.php/historiaemreflexao/article/viewFile/205/182>>. Acesso em 20/04/2015.

DOGTOWN AND Z-BOYS. Direção de Stacy Peralta. Argi Orsi Productions/Vans of the Wall. Estados Unidos, 2001. DVD (91 min.), color.

MAFFESOLI, Michel. **Notas Sobre a Pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Atlântica, 2004.

MAFFESOLI, Michel. **Sobre o Nomadismo**. Rio de Janeiro: Record, 2001.