

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS  
DEPARTAMENTO JORNALISMO

YURI CAMPOS DINALI

SKATE – ENTRE HETEROTOPIAS URBANAS

Mariana  
2024

YURI CAMPOS DINALI

## **Skate - Entre Heterotopias Urbanas**

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado ao curso de Jornalismo da  
Universidade Federal de Ouro Preto  
como requisito parcial para a obtenção  
do título de Bacharel em  
Jornalismo.

Orientador: Dr. Arthur Medrado

Mariana  
2024

## SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

D583s Dinali, Yuri Campos.  
Skate [manuscrito]: Entre Heterotopias Urbanas. / Yuri Campos Dinali.  
- 2024.  
40 f.: il.: color..

Orientador: Prof. Dr. Arthur Medrado.  
Monografia (Bacharelado). Universidade Federal de Ouro Preto.  
Instituto de Ciências Sociais Aplicadas. Graduação em Jornalismo .

1. Espaços públicos - Minas Gerais. 2. Memória coletiva. 3. Recursos audiovisuais. 4. Skate (Esporte). I. Medrado, Arthur. II. Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU 316.3(815.1)

Bibliotecário(a) Responsável: Essevalter de Sousa - CRB6/1407



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO  
REITORIA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E APLICADAS  
COLEGIADO DO CURSO DE JORNALISMO



**FOLHA DE APROVAÇÃO**

**Yuri Campos Dinali**

**Skate - EntreHeterotopias Urbanas**

Trabalho apresentado ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Jornalismo

Aprovada em 15 de outubro de 2024

Membros da banca

Prof. Dr. Arthur Medrado - Orientador(a) (Universidade Federal de Ouro Preto)  
Profª. Dra. Lara Linhalis Guimarães - (Universidade Federal de Ouro Preto)  
Jornalista Thamira Silva Bastos - (Universidade Federal de Ouro Preto)

Cláudio Rodrigues Coração, coordenador do curso de Jornalismo, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 22/12/2025



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Rodrigues Coracao, COORDENADOR(A) DE CURSO DE JORNALISMO**, em 22/12/2025, às 10:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [http://sei.ufop.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **1036139** e o código CRC **0A79B001**.

À minha mãe, por me acompanhar durante  
todo o meu processo formativo,  
Aos e às skatistas que acreditam no skate  
como ferramenta de reinterpretar o cotidiano  
social,  
A todos e todas os(as) skatistas que  
contribuíram para a realização deste trabalho.

## RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta o memorial e o processo de produção do documentário *Skate – Entre Heterotopias Urbanas*, que investiga a relação entre a prática do skate e a resignificação dos espaços urbanos em cidades do interior de Minas Gerais, especialmente São João del-Rei, Santa Cruz de Minas. Partindo de experiências pessoais e de um vasto arquivo audiovisual produzido entre 2014 e 2024, o trabalho articula memória, história oral e registro documental para compreender o skate como uma prática cultural, estética e política, para além de sua dimensão esportiva. Fundamentado teoricamente nos conceitos de heterotopia, de Michel Foucault, e nas reflexões sobre imagem e temporalidade de Georges Didi-Huberman, o estudo analisa como os skatistas ocupam, reinventam e subvertem espaços urbanos historicamente marcados por valores tradicionais e institucionais. A metodologia envolve a utilização de imagens em VHS, entrevistas com skatistas de diferentes gerações e registros contemporâneos, adotando uma estética deliberadamente anti-técnica e inspirada no audiovisual underground e no *shot on video*. Conclui-se que o skate atua como ferramenta de resistência, criação de pertencimento e construção de novas formas de vivenciar a cidade, contribuindo para a preservação da memória cultural e para o fortalecimento de práticas contraculturais no contexto urbano interiorano.

**Palavras-chave:** Skate. Espaço urbano. Heterotopias. Memória. Audiovisual

## ABSTRACT

This Undergraduate Final Project presents the memorial and the production process of the documentary *Skate – Between Urban Heterotopias*, which investigates the relationship between skateboarding and the resignification of urban spaces in small towns in the state of Minas Gerais, particularly São João del-Rei and Santa Cruz de Minas. Based on personal experiences and an extensive audiovisual archive produced between 2014 and 2024, the study articulates memory, oral history, and documentary records to understand skateboarding as a cultural, aesthetic, and political practice beyond its sporting dimension. The theoretical framework is grounded in Michel Foucault's concept of heterotopia and Georges Didi-Huberman's reflections on image and temporality. The research analyzes how skateboarders occupy, reinvent, and subvert urban spaces historically marked by traditional and institutional values. The methodology involves the use of VHS footage, interviews with skateboarders from different generations, and contemporary recordings, adopting a deliberately anti-technical aesthetic inspired by underground audiovisual practices and shot-on-video productions. The study concludes that skateboarding functions as a tool of resistance, fosters a sense of belonging, and enables new ways of experiencing the city, contributing to the preservation of cultural memory and the strengthening of countercultural practices in small-town urban contexts.

**Keywords:** Skateboarding. Urban space. Heterotopias. Memory. Audiovisual.

## **LISTA DE FIGURAS**

Figura 01: Ressignificação da igreja Nossa Senhora do Carmo	23
Figura 02: Praça da Biquinha da década de 1980	25
Figura 03: Cartaz de divulgação do festival Princípio do Caos	28



## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ASJSKT – Associação Sanjoanense de Skate

AVN – Anarco Vomit Noise

CRAS – Centro de Referência de Assistência Social

DIY – *Do It Yourself* (Faça você mesmo)

EP – *Extended Play* (Execução estendida)

RBC - (*Rural Black Crust*) (Crust preto rural)

SJDR – São João del-Rei

SOV – *Shot On Video* (Gravado em vídeo)

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

UFSJ – Universidade Federal de São João del-Rei

UFOP – Universidade Federal de Ouro Preto

VHS – *Video Home System* (Sistema doméstico de vídeo)

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
<b>1. PERSPECTIVAS TEÓRICAS QUE FUNDAMENTARAM A PRODUÇÃO DO DOCUMENTÁRIO</b>	<b>13</b>
<b>2. MINHA RELAÇÃO COM O AUDIOVISUAL</b>	<b>15</b>
<b>3. MINHA RELAÇÃO COM O SKATE E O PROCESSO DE GRAVAÇÃO DAS FILMAGENS</b>	<b>18</b>
<b>4. COMPREENDENDO O CENÁRIO HISTÓRICO E CULTURAL DA CENA DE SKATE NAS CIDADES DE SÃO JOÃO DEL-REI E SANTA CRUZ DE MINAS</b>	<b>22</b>
<b>5. SKATE:ENTRE HETEROTOPIAS URBANAS—nos bastidores da produção e montagem</b>	<b>32</b>
<b>4.1 Descrição dos arquivos e personagens</b>	<b>35</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>39</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>40</b>

## INTRODUÇÃO

O skate, historicamente associado a práticas juvenis, marginais e contraculturais é uma forma de expressão cultural, ocupação do espaço urbano e produção de sentidos sobre a cidade. Para além de sua dimensão esportiva, o skate configura-se como uma prática social que tensiona normas, ressignifica arquiteturas e cria modos alternativos de viver e experimentar o cotidiano urbano. Em cidades do interior, marcadas por fortes tradições históricas, religiosas e institucionais, essas práticas adquirem contornos ainda mais significativos, ao confrontarem usos hegemônicos do espaço público.

Este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta o memorial de produção do documentário *Skate – Entre Heterotopias Urbanas*<sup>1</sup>, resultado de um processo audiovisual desenvolvido ao longo de aproximadamente dez anos, entre 2014 e 2024, principalmente nas cidades de São João del-Rei e Santa Cruz de Minas, em Minas Gerais. O trabalho emerge de uma vivência direta com a cena do skate local e de um vasto acervo de imagens registradas em diferentes suportes, especialmente em VHS, assumindo a memória como eixo central da construção narrativa e metodológica.

O estudo dialoga com o conceito de heterotopia, proposto por Michel Foucault, para compreender os espaços urbanos ocupados pelos skatistas como lugares outros, provisórios e desviantes, nos quais se produzem novas relações sociais, estéticas e políticas. Ao ocupar escadarias, praças, monumentos históricos e áreas residuais da cidade, o skate desloca sentidos pré-estabelecidos e revela fissuras nas formas tradicionais de organização do espaço urbano. Complementarmente, as reflexões de Georges Didi-Huberman sobre imagem, tempo e memória contribuem para pensar o arquivo audiovisual não apenas como registro do passado, mas como elemento ativo na produção de conhecimento e na reativação de experiências.

Metodologicamente, o trabalho se apoia na história oral, na observação participante e na análise de imagens, articulando entrevistas com skatistas de diferentes gerações a registros audiovisuais contemporâneos e de arquivo. A

---

<sup>1</sup>**SKATE – Entre Heterotopias Urbanas.** Direção: Yuri Campos Dinali. Minas Gerais, 2024. Documentário (longa-metragem). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BVLjdnfz3NQ>. Acesso em: 19 maio. 2025.

escolha estética pelo *shot on video* e por uma abordagem deliberadamente anti-técnica dialoga com o audiovisual underground e com a ética do *do it yourself* (DIY), características presentes na cena do skate e nas produções culturais a ela associadas.

Dessa forma, este TCC busca contribuir para os estudos sobre cultura urbana, audiovisual e memória, ao reconhecer o skate como prática legítima de produção de saberes, narrativas e pertencimentos. Ao registrar e refletir sobre essas experiências, o trabalho propõe uma leitura sensível e crítica da cidade, evidenciando o skate como ferramenta de resistência, criação coletiva e reinvenção do cotidiano urbano.

## 1. PERSPECTIVAS TEÓRICAS QUE FUDAMENTARAM A PRODUÇÃO DO DOCUMENTÁRIO

Este trabalho dialoga com um conjunto de referenciais teóricos que auxiliam na compreensão do skate como prática cultural, da produção audiovisual como dispositivo de memória e da cidade como espaço passível de resignificação. Embora estruturado a partir de um memorial, o percurso narrativo apresentado se apoia em autores que contribuem para interpretar criticamente as experiências vividas e os processos de criação audiovisual aqui descritos.

A noção de heterotopia, proposta por Michel Foucault (2013), é central para pensar o skate como uma prática que desloca os usos normativos do espaço urbano. Ao ocupar ruas, praças e equipamentos públicos de maneira não prevista, os skatistas produzem espaços outros, que tensionam a lógica funcional e disciplinadora da cidade. Nesse sentido, o skate opera como uma prática de invenção do espaço, transformando o cotidiano urbano em campo de experimentação, conflito e expressão.

No que se refere à imagem e ao arquivo, este trabalho dialoga com as reflexões de Georges Didi-Huberman (2012), especialmente no que diz respeito à imagem como vestígio, memória e sobrevivência. As gravações em VHS, marcadas por imperfeições técnicas, ruídos e limitações materiais, constituem-se como arquivos afetivos que carregam não apenas registros visuais, mas experiências, relações e temporalidades específicas. A montagem dessas imagens, portanto, não se limita a um exercício técnico, mas se configura como um gesto interpretativo e político, capaz de ativar memórias e produzir novos sentidos.

A estética do Shot On Video (SOV) e do cinema de baixo orçamento encontra respaldo nas reflexões de Baierstorf (2021), que compreende essas produções como práticas marginais e insurgentes, caracterizadas pela recusa aos padrões industriais e pela valorização do erro, do imprevisto e da precariedade como linguagem. Essa perspectiva dialoga diretamente com os vídeos de skate produzidos ao longo deste percurso, nos quais a captação caseira e a estética crua se colocam como escolhas conscientes e alinhadas a uma ética *do it yourself* (DIY).

Por fim, a relação entre skate, punk e produção audiovisual independente se insere em uma tradição contracultural que questiona hierarquias, normas e modelos hegemônicos de produção cultural. Essa dimensão política e estética atravessa todo o trabalho, orientando tanto as escolhas narrativas quanto as estratégias de

captação e edição, e reafirmando o skate e o vídeo como ferramentas de expressão, resistência e construção de memória.

## 2. MINHA RELAÇÃO COM O AUDIOVISUAL

Meu contato com o vídeo começou ainda na infância. Minha avó registrou, por meio de uma filmadora VHS, meu cotidiano desde o nascimento até aproximadamente os quatro ou cinco anos de idade. Entre os oito e dez anos, costumava revisitar essas fitas no videocassete dos meus avós, admirando os momentos vividos e, aos poucos, criando laços com a estética e a perspectiva próprias da captação em VHS.

Pouco tempo depois, passei a ter contato com o acervo de DVDs e fitas VHS do meu pai, composto majoritariamente por produções underground de horror e cinema trash das décadas de 1970, 1980 e 1990, além de filmes do cinema marginal e documentários relacionados a movimentos de contracultura no Brasil e no exterior. Nesse contexto, obras como *Plan 9 from Outer Space* (1959), de Ed Wood; *The Warriors* (1979), de Walter Hill; *Bad Taste* (1987), de Peter Jackson; *Night of the Living Dead* (1968), de George A. Romero; os filmes de José Mojica Marins, conhecido como Zé do Caixão; produções da Troma Movies e da Hammer Productions; bem como o cinema gore italiano de diretores como Lucio Fulci passaram a me fascinar.

Passei, então, a frequentar as locadoras da minha cidade todos os finais de semana, alugando filmes clássicos ou de propostas semelhantes. Posteriormente, tive contato com a Canibal Filmes, produtora da pequena cidade rural de Palmitos, em Santa Catarina, que ganhou notoriedade nas décadas de 1990 e início dos anos 2000. Considerada precursora no Brasil do estilo conhecido como *Shot On Video* (SOV), a produtora realizou filmes de baixo orçamento que articulavam suas propostas estéticas e narrativas à cena underground do metal, do punk e do grindcore, como *Zombio* (1999), *O Monstro Legume do Espaço* (1995) e *Eles Comem Sua Carne* (1996).

O *Manifesto Canibal* viabiliza uma alternativa de produção de obras visuais ao alcance de artistas miseráveis nascidos do povão, fodidos e sofridos, que batizamos aqui de Kanibaru Sinema e que dialoga com o irmão gringo Shot On Video (SOV)

Soltemos nossos urros derevolta!!!Construamosnossosprópriosfilmes eque sejamfeios,sujos,malvados,alucinados,aleijados,bêbados,

contestadoresetransgressoresdosvaloressociais!!!(BAIESTORF, 2021, p.17)

Nesse mesmo período, comecei a andar de skate e a ter contato com produções audiovisuais relacionadas a esse universo. A influência de produções de baixo orçamento, da estética do VHS, da captação caseira e do reduzido custo de produção foram elementos que me inspiraram e despertaram meu interesse pelo audiovisual. Identifiquei-me rapidamente com os vídeos de skate em VHS das décadas de 1980 e 1990, que incorporavam esses aspectos estéticos, incentivavam a produção audiovisual caseira e mantinham uma relação constante com a dinâmica do espaço urbano.

Diante disso, no final de 2013, iniciei a captação de imagens dos meus rolês de skate e de alguns amigos utilizando um celular Android. Ao participar de uma oficina de introdução à edição de vídeo e *stop motion* durante o Inverno Cultural da Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ), surgiu a ideia de reunir essas imagens de skate a partir da inspiração no cinema trash, buscando resgatar uma estética crua e anticomercial, em oposição aos processos de captação e edição baseados em técnicas virtuosas.

Naquele momento, o skate começava a assumir contornos cada vez mais técnicos e comerciais, especialmente no contexto que antecedeu sua inclusão nos Jogos Olímpicos. Passei a observar como a cena do skate se afastava progressivamente dos campos da criatividade e da experimentação, aproximando-se de uma lógica marcada por regras e padronizações. Em resposta a esse movimento, comecei a registrar manobras que buscavam escapar e ironizar essas imposições esportivas, frequentemente associadas a estruturas competitivas e autoritárias. Essa crítica se constituiu como uma forma de afirmar o skate enquanto expressão livre e experimental, que não comporta um modelo único ou correto de prática.

Essas imagens foram articuladas a trechos de filmes trash que me influenciaram, dando origem a três vídeos curtos intitulados *Destroy and Skate*, em homenagem a uma música da banda de hardcore/skate punk Morto Pela Escola. Além disso, editei um vídeo de skate para meu primo Gabriel Resende (Faxina), intitulado *Faxina or Die*, que posteriormente deu origem a outras continuações editadas por ele.



Durante os anos de 2014 e 2015, tive acesso a uma câmera VHS e, com ela, realizei gravações de diversos encontros e rolês com meus amigos. Permaneci por um período afastado do processo de edição de vídeo, porém, ao ingressar no curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), essa inspiração foi retomada, juntamente com meu retorno ao skate, após um breve tempo afastado da prática. Nesse período, criei o canal *Dopeless Skateboard*, no qual produzi alguns vídeos curtos de skate, como *São João and Destroy* e a compilação remasterizada de *Destroy and Skate*.

No curso de Jornalismo, tive contato com novos processos e técnicas relacionados à captação de vídeo e áudio. Embora esse aprendizado estivesse direcionado à prática jornalística e à produção de reportagens, ele despertou meu lado criativo e influenciou a articulação dos registros antigos com a produção de novos materiais, consolidando o interesse em documentar minha relação com o skate e com a cena skatista nas cidades de São João del-Rei, Santa Cruz de Minas e região.

Nesse contexto, percebi que o processo de edição de vídeo opera, para mim, de modo semelhante à prática do skate: como uma forma de expressar manifestações sentimentais, tais como raiva, felicidade, tristeza e indignação. O skate e o vídeo tornaram-se, assim, objetos e ferramentas de experimentação, configurando-se como canais para a expressão de vontades, sonhos e desejos. Embora a dimensão técnica tenha sido incorporada ao longo da formação acadêmica, busco, com o passar dos anos, tensionar e romper com essas estruturas, apresentando o skate e o audiovisual como meios de questionamento, provocação e estímulo à reflexão crítica.

Dessa forma, encerro essas primeiras reflexões dialogando com as ideias de Baiestorf (2021), quando o autor aponta que:

(...) daremos continuidade à revolução social do anarquista Bakunin em sua busca por humanidade mais justa e igualitária; daremos continuidade aos delírios malditos do escritor “Lautréamont” Ducasse, para que vertentes artísticas sejam repensadas; partiremos em busca da destruição da arte oficial dando seguimento aos ideais surrealistas; seremos iconoclastas como os dadaístas e gritaremos: “Deus está morto, assim como a arte!!!”. incomodaremos a sociedade cristã como fizeram os vagabundos intelectualizados conhecidos como cientistas; proporemos mudanças radicais para desmoralizar a arte mais cara do planeta como nossos filminhos caseiros, como fizeram os cineastas marginais do experimentalismo cinematográfico de todo o mundo com suas vomitadas ácidas mal filmadas de todas as épocas!!!” (BAIESTORF, 2021, p.17-18)

### 3. MINHA RELAÇÃO COM O SKATE E O PROCESSO DE GRAVAÇÃO DAS FILMAGENS

Certo dia, quando eu tinha doze anos de idade, conheci dois amigos de longa data do meu pai, conhecidos como Cabelo e Wellington. Eles me contaram que haviam andado de skate durante boa parte da juventude. Naquele encontro, começaram a andar no meu skate, mostraram algumas manobras e compartilharam histórias relacionadas à prática, além de relatarem que integravam uma banda de skate punk chamada Agravantes. Nesse mesmo dia, ensinaram-me minha primeira manobra: o *ollie*. Fiquei profundamente impactado por aquele contato e, sobretudo, ao descobrir que existia uma cena de skate ativa em São João del-Rei. Até então, eu conhecia apenas alguns garotos que andavam de skate na minha rua, mas nenhum deles demonstrava interesse suficiente para perceber o que o skate poderia oferecer para além de uma simples brincadeira.

A partir dessa experiência, surgiu o interesse em explorar o skate em outros espaços além da varanda da minha casa e do passeio da minha rua. Passei a frequentar a pista de skate do Hotel Vereda sempre que ia passar os fins de semana na casa da minha avó, onde conheci outros jovens que também praticavam skate. Foi nesse contexto que tomei conhecimento da existência de uma cena organizada de skate nas cidades de São João del-Rei e Santa Cruz de Minas, bem como de uma marca local chamada *Custom Skate Art*, responsável pela promoção de eventos e pela produção de peças e acessórios relacionados ao skate.

Embora esse tenha sido um marco importante, meu primeiro contato com o skate ocorreu ainda na infância, por volta dos quatro ou cinco anos de idade. Na época, minha avó morava em uma rua muito próxima à pista de skate do Vereda. Lembro-me de ficar encantado ao observar os skatistas indo e voltando da pista e, por ser muito novo, tentava imitá-los brincando com um skate imaginário. Durante a infância, passei a pesquisar mais sobre o skate, buscando sanar minha curiosidade por meio de programas de televisão e outros meios de entretenimento que abordavam o tema. Contudo, apenas aos doze anos de idade ganhei meu primeiro skate.

Minhas primeiras influências vieram dos filmes *Os Reis de Dogtown* e *Vida sobre Rodas*, que me contextualizaram acerca da história e da origem do skate nos Estados Unidos e no Brasil. A partir dessas referências, compreendi que o skate era

muito mais complexo do que aquilo que eu havia visto superficialmente em grandes campeonatos exibidos na televisão, e tampouco se restringia a uma brincadeira infantil. Tratava-se de algo mais profundo: um movimento contracultural fundamentado em um contexto histórico específico e em uma filosofia própria de vida.

Passei a acompanhar blogs, a comprar revistas como *Tribo* e *100% Skate*, que chegavam mensalmente às bancas da minha cidade, e a pesquisar documentários sobre diferentes skatistas e estilos de praticar e compreender o skate. Entre as inúmeras formas de vivenciar essa prática, aquela que mais me atraiu foi o skate punk, vertente que interliga o skate ao movimento punk e que carrega um forte cunho ideológico e contestatório, distanciando-se dos padrões técnicos do skate esportivo e convencional. Nesse processo de construção da minha identidade como skatista, passei a compartilhar e trocar informações sobre a relação entre o skate e o movimento punk com outros praticantes da cena local que possuíam ideias semelhantes às minhas. A partir disso, formamos um grupo que passou a se aventurar pelas ruas da cidade, compreendendo o espaço urbano sob outra perspectiva, analisando sua arquitetura, questionando sua estrutura histórica e buscando novas formas de vivenciar o centro urbano.

Influenciado por vídeos de skate da década de 1980 e do início dos anos 1990, como os produzidos pelas marcas *Powell Peralta*<sup>2</sup>, *Toy Machine*<sup>3</sup> e *Blind*<sup>4</sup>, além de vídeos caseiros filmados com câmeras VHS, iniciei, nesse período, minhas primeiras gravações utilizando uma JVC Compact VHS. Encontrei essa câmera abandonada no guarda-roupa de objetos antigos da casa da minha tia, que acabou por me presentear com a filmadora. Em seguida, procurei fitas VHS virgens para testar as gravações. Esses acontecimentos se deram por volta do final de 2014, quando eu tinha quinze anos. Por ter crescido nos anos 2000, as fitas VHS já eram um suporte obsoleto e de difícil acesso. Com algum esforço, consegui localizar uma única loja em São João del-Rei onde ainda era possível encontrá-las: um

---

<sup>2</sup>Marca de skate estadunidense fundada pelos skatistas George Powell e Stacy Peralta em 1978 com o intuito de fabricar e comercializar peças, equipamentos de skate, e produções em audiovisual.

<sup>3</sup> Marca de skate estadunidense fundada por Ed Templeton em 1993, que marcou o curso do skate por suas produções irreverentes em audiovisual.

<sup>4</sup>Blind Skateboards é uma marca de skate estadunidense fundada por Mark Gonzales em 1988, um dos skatistas responsáveis por fundar o skate de rua. A marca lançou seu primeiro vídeo em 1991 com a participação de Gonzales, Richter, Lee e Johnson, outros skatistas da época, sendo um dos vídeos de skate mais influentes da década de 1990.

estabelecimento antigo situado na rodoviária, que comercializava equipamentos para câmeras, celulares e outros aparelhos eletrônicos. Felizmente, encontrei ali uma pequena quantidade de fitas lacradas e em ótimo estado, no formato compacto compatível com a minha filmadora.

Passei a frequentar essa loja quase semanalmente para adquirir uma fita com o pouco dinheiro que conseguia juntar na época. Cada fita custava em torno de quinze reais e permitia gravações de até trinta minutos. Por essa razão, registrava apenas os trechos que considerava essenciais e rebobinava as fitas diversas vezes, gravando sobre partes que julgava descartáveis. Levei a filmadora para praticamente todos os rolês: nas pistas de skate, nas ruas e até mesmo nas casas de amigos como Gabriel, Rodrigo, Pepeu, Faxina e Henrique, muitas vezes apenas para conversar e passar o tempo. Meus amigos compartilhavam das mesmas referências de skate que eu, e saíamos para filmar mesmo sendo muito jovens e com pouca experiência na prática. Não importava que as gravações resultassem em vídeos amadores e caseiros; na maioria das vezes, esses registros de skate se mesclavam a imagens da cidade, do nosso cotidiano, da realidade em que vivíamos e do ambiente que nos cercava.

Com isso, a filmadora, associada a essa prática, passou a chamar a atenção de outros skatistas mais experientes que também integravam a cena local e compartilhavam gostos e visões semelhantes sobre o skate. Foram os amigos Diego Cow, Pitoco e Marcos Esquilo que sugeriram a ideia de reunir as gravações e passaram a realizar mais rolês conosco. Com o tempo, entretanto, as fitas VHS tornaram-se cada vez mais caras e difíceis de encontrar, além das dificuldades relacionadas ao processo de digitalização do material analógico, que exigia conhecimentos técnicos específicos e equipamentos adequados.

Com o passar dos anos, alguns integrantes do grupo se distanciaram, a câmera acabou sendo danificada após uma queda de skate enquanto eu a carregava na mochila e, conseqüentemente, as imagens ficaram em segundo plano. Após um longo hiato, decidi digitalizar as fitas que consegui resgatar, com o objetivo de preservá-las como registro de memória. Anos depois, já cursando Jornalismo na universidade, fui procurado pelo amigo Cow para conversarmos e realizarmos um rolê de skate. Nesse encontro, surgiu a ideia de lembrar aquele período e dar continuidade às gravações, incorporando entrevistas que permitissem relatar a história, os pensamentos de cada participante, a cena de skate de São João del-Rei

e de todos aqueles que contribuíram para tornar essa fase, fundamental na construção de nossa identidade como skatistas, passível de ser eternizada. No entanto, naquele momento, eu cursava Jornalismo na Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), na cidade de Mariana, e estava cada vez mais envolvido com as demandas acadêmicas. Cow havia se mudado para Juiz de Fora, nosso contato era esporádico e, novamente, as gravações não puderam ser realizadas.

Desde o início do curso, eu nutria a intenção de desenvolver um trabalho relacionado ao skate como tema do meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), embora ainda não soubesse de que forma abordaria essa temática. Com o tempo, decidi construir uma linha do tempo sobre a história do skate em São João del-Rei. Posteriormente, essa proposta se articulou de maneira orgânica à ideia de resgatar entrevistas e imagens em VHS que permaneciam armazenadas em meu arquivo pessoal, somando-se a novas gravações realizadas durante os anos de 2023 e 2024, no contexto do desenvolvimento do TCC.

Durante a etapa de elaboração do roteiro do TCC I, a partir da revisitação do meu acervo pessoal, optei por estruturar uma linha do tempo que contemplasse a origem do skate em São João del-Rei e o desenvolvimento de sua trajetória até os dias atuais, observando como o movimento se manifesta na geração contemporânea. Inicialmente, selecionei as imagens que se encontravam em melhores condições para digitalização, recuperei fitas VHS que não haviam se perdido ou se deteriorado com o tempo e as integrei ao material que já estava digitalizado. Em seguida, estabeleci contato com skatistas de diferentes gerações da cidade, que puderam contribuir para a ampliação do conteúdo do trabalho por meio de vídeos e fotografias de seus arquivos pessoais, contendo registros do skate desde a década de 1980 até o início dos anos 2000. Após a realização da maior parte das entrevistas, retornei a São João del-Rei para registrar os rolês da atual geração, documentando a prática do skate e os espaços urbanos que esses skatistas frequentam na contemporaneidade.

#### **4. COMPREENDENDO O CENÁRIO HISTÓRICO E CULTURAL DA CENA DE SKATE NAS CIDADES DE SÃO JOÃO DEL-REI E SANTA CRUZ DE MINAS**

Cidades históricas brasileiras são reconhecidas por sua preservação arquitetônica e por espaços carregados de simbolismo e tradição. Esse é o caso da região de São João del-Rei, em Minas Gerais, um território marcado por sua relevância histórica e por sua arquitetura de matriz colonial. Tais cidades carregam tradições cristãs e heranças culturais que refletem as raízes do período colonial, atraindo turistas e visitantes de diversas regiões do Brasil e do exterior.

Nesse contexto histórico, estabelece-se uma relação entre a cidade e sua população fortemente atravessada por valores tradicionais e cristãos que, em muitos casos, permanecem ancorados a essas estruturas simbólicas, dificultando a incorporação de novas tradições, práticas e rituais que escapam ao imaginário tradicional preservado nesses espaços. Por outro lado, coexistem dinâmicas sociais que tensionam esse cenário, compondo outras cenas e modos de ocupação urbana que atravessam o cotidiano da cidade, fenômeno recorrente também em outros contextos urbanos.

Mendigos mangueiam moedas à madame. Mostram mão machucadas. Militares massacram menores meliantes: mazelas macabras. Mineradores mercantilizam metais mentalizando o mercado. Menos mortadela e macarrão na marmita da maloca. Motor pro mimimi do militante malamimadometidoamarxista. Massademanobra? Mestrado em migalha mordida. Maconha mofada e miada. Melancolia. Melhor meter malotes com os moleques MARGINAIS! (Jornal ZINE: Estórias Reais das Gerais #1 Maio de 2016).

Figura 01: Resignificação da igreja Nossa Senhora do Carmo



Fonte:JornalZINE,maiode2016

A partir da década de 1980, esses mesmos espaços passaram a ser ressignificados pela cena emergente do skate, que subverte as relações estabelecidas com ruas e praças. Nessa perspectiva, é possível mobilizar o conceito de heterotopias, apresentado por Michel Foucault na conferência proferida ao Círculo de Estudos Arquiteturais de Paris, em março de 1967, posteriormente publicada no Brasil sob o título *Outros Espaços*. Para o filósofo, as heterotopias são espaços que contestam e invertem a ordem instituída, funcionando como “contra-sítios” que acolhem práticas capazes de escapar às normas dominantes. Em São João del-Rei e região, o skate transforma a cidade em um cenário de resistência, tensionando a dicotomia entre espaço turístico e espaço vivido e produzindo novas formas de relação e apropriação do espaço urbano.

Há também, provavelmente em todas as culturas, em todas as civilizações, espaços reais – espaços que existem e que são formados na própria fundação da sociedade - que são algo como contra-sítios, espécies de utopias realizadas nas quais todos os outros sítios reais dessa dada cultura podem ser encontrados, e nas quais são, simultaneamente, representados, contestados e invertidos.[...]Devido a estes lugares serem totalmente diferentes de quaisquer outros sítios, que eles refletem e discutem, chamá-los-ei, por contraste às utopias, heterotopias. (FOUCAULT, 1967, n.p)

O skate começa a surgir em São João Del Rei em meados da década de

1980<sup>5</sup>, quando um grupo de crianças se encontravam na praça da Biquinha, espaço histórico da cidade construído no período colonial. A praça consolidou-se, ao longo do tempo, como um local de encontro da população, sendo utilizada para a busca de água na fonte, para conversas cotidianas e para a lavagem de roupas.

Na década de 1980, o skate era bastante popular entre as crianças, sendo compreendido, em muitos casos, como um brinquedo, assim como a bicicleta ou o velotrol. Entretanto, já se destacava um grupo de jovens que passou a consumir de forma mais sistemática mídias especializadas em skate, tanto do Brasil quanto do exterior. Entre essas referências estavam os primeiros vídeos dos primeiros vídeos da *Bones Brigade*<sup>6</sup>; revistas da *Overall*, *Skatin*<sup>7</sup> e o programa Grito da Rua, exibido na antiga TV Gazeta. Influenciados pela cultura e pela identidade do skate veiculadas por esses meios, um grupo de skatistas de São João del-Rei — Fábio, Túlio, Maia, Beni e Euler — passou a explorar as ruas da cidade e a ocupar a Praça da Biquinha com rampas e obstáculos construídos por eles próprios ou por familiares.

Ao considerar a influência dessas mídias e produções audiovisuais consumidas por esses jovens, torna-se possível estabelecer um diálogo com a perspectiva da indústria cultural, apresentada por Adorno e Horkheimer (1971), especialmente no que diz respeito aos processos de circulação, apropriação e ressignificação de produtos culturais no contexto local.

O mundo inteiro passou pelo crivo da indústria cultural. A velha experiência do espectador cinematográfico para quem a rua lá de fora parece a continuação do espetáculo acabado de ver — pois que este quer precisamente reproduzir de modo exato o mundo perceptivo de todos os dias — tornou-se o critério da produção. Quanto mais densa e integral a duplicação dos objetos empíricos por parte de suas técnicas, tanto mais fácil fazer crer que o mundo de fora é o simples prolongamento daquele que se acaba de ver no cinema. Desde a brusca introdução da trilha sonora o processo de reprodução mecânica passou inteiramente ao serviço desse desígnio. A vida, tendencialmente, não deve mais poder se distinguir do filme. (ADORNO; HORKHEIMER, 1971, p. 164)

<sup>5</sup> Todas as informações contidas neste texto sobre a história do skate nas cidades de Santa Cruz de Minas e São João del-Rei foram obtidas por meio de entrevistas realizadas com skatistas da região que vivenciaram a cena neste período.

<sup>6</sup> Grupo de skatistas, vinculados a marca Powell Peralta, que produziam vídeos de skate. Foram os primeiros longos de skate produzidos na história, sendo essenciais para a formação da identidade dos skatistas do mundo inteiro.

<sup>7</sup> Revistas de skate produzidas na década de 1980.



Com isso, essa prática passou a chamar a atenção da população que transitava entre o centro histórico e a Praça da Biquinha, levando muitos transeuntes a interromper seus percursos para observar os jovens skatistas. O espaço passou a ser frequentado por um número crescente de crianças, o que despertou o interesse de estabelecimentos comerciais locais, como as lojas Tira e Põe e Boutique Zen, que já comercializavam peças e acessórios relacionados ao skate. Essas lojas se articularam com os jovens praticantes para fundar a primeira Associação de Skate de São João del-Rei (SJDR).

A partir desse apoio, foram promovidos três campeonatos entre os anos de 1988 e 1989, que contaram com a presença de skatistas profissionais, como Sérgio Negão, Tio Liba e Rudinaldo Garofali. Nesse processo, a Praça da Biquinha, anteriormente reconhecida principalmente como um ponto histórico e turístico de São João del-Rei, passou a ser reinterpretada como um espaço de lazer e prática esportiva, tendo seus bancos e calçadas apropriados como obstáculos para o skate.

Essas formas de ocupação do espaço urbano influenciaram gerações posteriores de skatistas da região, que, nas décadas seguintes, continuaram a frequentar o local e a construir seus próprios obstáculos de maneira autônoma no centro da praça. Essa prática, amplamente difundida na cultura do skate, é conhecida como DIY(*do it yourself*), ou “faça você mesmo”, e reforça a dimensão criativa, coletiva e contra-hegemônica da cena skatista.

Figura 02: Praça da Biquinha da década de 1980



Fonte: Arquivo pessoal dos skatistas anjoanense Fábio Lombardi.

Leonardo Brandão (2014), em sua pesquisa de doutorado, aponta para essa

## reinvenção do espaço urbano:

A partir do experimentalismo estético/espacial que os skatistas de rua (streetskate) passaram a realizar a partir da segunda metade da década de 1980, e que certamente não era o posicionamento esperado pelos urbanistas, arquitetos e demais pensadores do urbano, podemos identificar nessa atividade uma série de contraposicionamentos heterotópicos. De fato, esse novo uso do skate engendrava uma forma de ver e utilizar o espaço que não era o previsto nem o aceitável institucionalmente. Pois fazer de um corrimão um obstáculo e não um instrumento de ajuda para apoiar o corpo, usar escadas para saltos e não como um auxílio para se passar de um nível ao outro do pavimento são exemplos concretos, reais e localizáveis de heterotopias; isto é, de invenção de outros espaços dentro dos próprios espaços. (BRANDÃO, 2014, p.158).

Com o passar dos anos, em meados da década de 1990, o skate já não apresentava a mesma popularidade entre as crianças, e os campeonatos realizados na Praça da Biquinha deixaram de acontecer. No entanto, a prática foi mantida por alguns skatistas da chamada primeira geração, que continuaram ativos, como Fábio e Maia. Paralelamente, jovens de diferentes bairros de São João del-Rei e da região, influenciados por movimentos de contracultura associados a estilos musicais como *boom bap*, *gangsta rap*, *reggae*, *grunge*, *metal* e *hardcore punk*, passaram a se aproximar do skate.

Oriundos de distintas condições socioeconômicas e, em muitos casos, atravessados por dificuldades estruturais no âmbito familiar, esses jovens encontraram no skate um espaço de identificação, convivência e compartilhamento de experiências e ideias semelhantes. Diante da diminuição da visibilidade do skate entre as crianças, da escassez de espaços destinados à prática e da discriminação por parte de segmentos da população, somada ao desejo de explorar novos territórios e ressignificar a relação com as ruas da cidade, esses skatistas passaram a ocupar ruas e praças com corrimões e obstáculos de madeira. Além disso, tornaram-se frequentes as ocupações de espaços fechados, como quadras de escolas, utilizadas de forma informal para a prática do skate. Esse cenário se manteve até a inauguração da pista de skate do Hotel Vereda, que passou a se consolidar como um ponto de encontro significativo para esses jovens praticantes.

Entre os diversos movimentos contraculturais que influenciaram os skatistas da região, o skate punk destacou-se não apenas pelo fato de São João del-Rei possuir inúmeros registros de atividades vinculadas à cena *underground*

*punk*nacional, mas também pela permanência de sua influência sonora ao longo de diferentes gerações de skatistas, tanto em São João del-Rei quanto em Santa Cruz de Minas.

Dessa forma, skatistas que gostavam de ouvir bandas desse gênero musical podiam encontrar um elo entre ela e as novas manobras de skate que passaram a se desenvolver e “invadir” cada vez mais o espaço urbano. De fato, o tom frenético e a atmosfera de caos que muitas das bandas de rock e punk rock assumiram nos riffs de guitarra, nos ritmos da bateria ou na velocidade do contrabaixo provocam uma sensação de agito e movimento corporal que incitava à prática do skate. (BRANDÃO, 2014, p. 47)

Os primeiros registros do movimento punk em São João del-Rei remontam ao início dos anos 2000, período em que os skatistas Wellington Tavares e Ricardo Nascimento, conhecido como Cabelo, fundaram a banda de hardcore/skate punk Agravantes. Ao conhecerem Lucas Henrique<sup>8</sup>, um dos integrantes de uma banda de hardcore/anarcopunk, da cidade de Divinópolis (MG), chamada “Declínio Social”, estabeleceram-se trocas de conhecimentos e ideias, uma vez que ambas as bandas abordavam temáticas como dominação do capital, opressão, processos de violação dos direitos humanos, questões socioambientais, resistência e a busca pela autonomia. Dessa forma, Wellington e Ricardo passaram a frequentar eventos e encontros da cena punk em Divinópolis e em outras cidades do interior de Minas Gerais. Essas trocas resultaram na organização do primeiro festival underground punk realizado em São João del-Rei, intitulado “Princípio do Caos”<sup>9</sup>, que contou com bandas de diferentes subgêneros dentro do estilo, como punk rock, hardcore e grindcore<sup>10</sup>.

---

<sup>8</sup> Na época Lucas Henrique cursava filosofia na Universidade Federal de São João del-Rei e estava residindo na cidade.

<sup>9</sup> Os organizadores do evento não souberam precisar o ano que ocorreu o evento, obtive apenas a informação que foi no início dos anos 2000

<sup>10</sup> Em 2005, a banda Agravantes lançou sua primeira gravação musical, uma demo chamada “Eu odeio ser humano”. A cena underground punk da cidade contou com outras produções, como a Demo e os Splits da banda de Grind/Noisecore Genital Tumour. Também foram lançados 01 vinil, 7 EP, Tapes, splits e demos do projeto de Harsh Noise Punk AVN (Anarco Vomit Noise), as demos do projeto de Death/Grind/Noise Exício, as demos e splits do projeto de Black/Noisecore RBC (Rural Black Crust), além dos lançamentos e eventos promovidos pela distribuidora Depressive Noise Records.

Figura 03: Cartaz de divulgação do festival Princípio do Caos



Fonte: ArquivopessoaldomúsicoeskatistaWellingtonTavares.

Na cena do skate em Santa Cruz de Minas, o punk incorporou-se ao cotidiano dos skatistas não prioritariamente como um movimento político ou ideológico, mas como uma influência estética e sonora resgatada a partir de vídeos de skate amplamente consumidos pelos jovens da época. Produções de marcas como *Zero* e *Black Label Skateboards* apresentavam um skate mais agressivo, fortemente marcado por trilhas sonoras de bandas de hardcore punk. Os skatistas de Santa Cruz de Minas passaram, então, a adotar essa identidade e esse estilo de prática, o que contribuiu para a aproximação com o skatista profissional Vanderley Arame, de São Paulo. Arame, que também incorporava ao seu visual e à sua forma de andar de skate referências do skate punk, exerceu significativa influência sobre os praticantes locais. Um dos skatistas de Santa Cruz de Minas, Diego César, conhecido como Cow, foi responsável por articular a vinda de Arame para a inauguração da pista de skate da cidade, evento que se consolidou como um marco para o fortalecimento dessa estética e identidade na cena local.

A vinda de Arame proporcionou novos olhares e contribuiu para a ressignificação da “cidadezinha”, onde o skate já vinha se consolidando por meio do fortalecimento da cena local e da fundação da marca *Custom Skate Art*, por Francisco de Assis. Santa Cruz de Minas era amplamente conhecida, à época, por ser considerada a menor cidade do Brasil e por recorrentes narrativas midiáticas associadas à violência, sobretudo aquelas que destacavam o aumento do consumo de crack, frequentemente relacionadas a mortes e ao envolvimento de jovens com a criminalidade.

Para os skatistas, no entanto, esse processo de fortalecimento da cena transformou a percepção do território. Santa Cruz de Minas passou a ser compreendida como um espaço de convivência e experimentação, no qual os praticantes se reuniam para ocupar as ruas, visitar cachoeiras ou frequentar a pista de skate. Nesse contexto, a cidade deixou de ser vista apenas por seus estigmas e passou a se constituir como uma referência regional para a prática do skate.

O papel de destaque que a mídia deu para Santa Cruz de Minas foi outro: no período de 2006 a 2008, a cidade passou por um dos seus momentos mais sombrios, assim como São João del-Rei. Passaram por um aumento na violência no Brasil, Santa Cruz de Minas estava em terceiro lugar entre os municípios brasileiros com a maior taxa de homicídios juvenis, ficando atrás somente de Recife e Foz do Iguaçu (SILVA e CAETANO, 2008). Santa Cruz de Minas conta com uma população de aproximadamente 8 mil habitantes em 3 quilômetros quadrados de espaço territorial. Tudo o que acontece na cidade ganha grandes proporções estatísticas, e essas informações constituíram-se em vasto repertório para a mídia sensacionalista.” (SILVA, 2023, n/p.)

Alguns anos depois, entre 2012 e 2013, surgiu uma nova geração de skatistas em São João del-Rei e Santa Cruz de Minas. Jovens passaram a se aproximar do skate influenciados pela sonoridade do hardcore punk e por registros vinculados à cena underground local. Com o passar do tempo, esses novos praticantes se integraram a skatistas como Diego Cow, Felipe Pereira e Jhé Marques, oriundos da geração skate punk de Santa Cruz de Minas.

A partir dessa aproximação, esses jovens passaram a se reunir tanto em Santa Cruz de Minas quanto em São João del-Rei para explorar as ruas, organizar festas e integrar projetos musicais, como as bandas Dedo do Meio, Balde de Lixo e Rebelde Sem Calça. Essas bandas se caracterizavam pela execução de covers de

músicas do hardcore californiano e do punk rock nacional, fortalecendo a conexão entre skate, música e cultura underground na região.

Esses encontros resultaram nas filmagens realizadas com minha filmadora VHS entre os anos de 2014 e 2015. Os registros tinham como objetivo a produção de um vídeo de skate que retratasse o cotidiano do grupo, articulado a uma estética que remetesse aos vídeos caseiros de skate produzidos nas décadas de 1980 e 1990, referências centrais para essa geração. Apesar da forte influência do punk na cena do skate, a maioria dos skatistas não se envolveu diretamente com a ideologia ou com o movimento punk de forma aprofundada, apropriando-se, sobretudo, de seus elementos estéticos e sonoros, seja na escolha das trilhas sonoras, seja na maneira de vivenciar o skate e os encontros de fim de semana. Apenas os skatistas Fábio Lombardi e Wellington Tavares se envolveram de maneira mais efetiva com o movimento punk, tanto no Brasil quanto no exterior. Fábio teve seus círculos sociais e suas relações transformados pela cena punk, passando a compartilhar filosofias e ideias desse universo e a frequentar, até os dias atuais, eventos em diferentes cidades e estados do Brasil, além do exterior. Wellington, por sua vez, também teve seu percurso social marcado pelo movimento, envolvendo-se com a cena punk na Suécia. Atualmente, reside no país, na cidade de Malmö, onde atua em bandas e participa de projetos ligados à cena local.

Nesse contexto, esse envolvimento passou a se distanciar do skate punk e a se aproximar de outros subgêneros do underground, como o anarco-punk, o *raw* punk e o *crust* punk. Esses subgêneros, inseridos no universo punk, estão associados a grupos, indivíduos e coletivos que promovem o ativismo por meio de manifestações artísticas e culturais, com o objetivo de difundir pautas anarquistas e reivindicações sociais, exercendo influência significativa no anarquismo contemporâneo. No entanto, tais questões não serão aprofundadas neste trabalho, uma vez que o foco da pesquisa está voltado para o skate e sua relação com o espaço urbano em cidades do interior de Minas Gerais. Finalizo essas discussões compartilhando do que aponta Brandão (2014):

O que chamamos de punk, portanto, não existiu como um movimento social independente da cena musical. Além disso, segundo O'hara, a maioria das letras de punk rock aproximava-se do anarquismo ou era escrita sob sua influência, e isso significava questionar o conformismo social, a submissão à autoridade e ao governo (Sobre essa relação entre o punk e o anarquismo, tema ainda pouco estudado no Brasil, é

importante citarmos que no recente artigo da historiadora Ivone Gallo - publicado na revista Projeto História -, ela afirma que já existem pesquisadores sugerindo a hipótese do anarco-punk ser uma matriz do pensamento social e, por isso, algo que poderia ser incluído como um capítulo recente da história sobre o anarquismo no país). (BRANDÃO, 2014. p.141)

## **5. SKATE:ENTRE HETEROTOPIAS URBANAS–nos bastidores da produção e montagem**

A elaboração do documentário teve início a partir da proposta de reunir as gravações realizadas com a filmadora VHS a entrevistas captadas com uma câmera fotográfica da marca Canon, com o objetivo de registrar relatos relevantes para a história do skate em São João del-Rei e em Santa Cruz de Minas. Essa ideia surgiu a partir de uma iniciativa desenvolvida por mim em conjunto com o skatista Diego Cow, no final de 2021, ainda durante o período da pandemia de Covid-19. Nesse contexto, foram realizadas algumas gravações, incluindo entrevistas com o skatista Francisco de Assis e com o próprio Diego Cow, além do registro de skatistas que frequentavam a Praça da Biquinha e a pista da Ponte dos Cachorros, em São João del-Rei, entre o final de 2021 e o início de 2022.

Essa proposta acabou sendo temporariamente interrompida em razão da deterioração de parte das imagens em VHS ao longo do tempo, bem como das dificuldades em manter uma frequência constante de deslocamentos até São João del-Rei, decorrentes do retorno das atividades presenciais do curso de Jornalismo na Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Com o início do projeto de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), decidi retomar e dar continuidade a essa iniciativa, articulando-a à proposta de refletir sobre as dificuldades de praticar o skate em cidades do interior, bem como sobre os processos de ressignificação desses territórios a partir de contextos sociais e estruturais, considerando os impactos produzidos pela cena do skate em São João del-Rei, Santa Cruz de Minas e em outras cidades do interior de Minas Gerais.

As entrevistas foram realizadas com o intuito de construir o que denomino neste trabalho como uma linha do tempo atemporal, conceito desenvolvido a partir da articulação entre duas noções aparentemente opostas: a de “linha do tempo”, entendida como uma sequência cronológica, e a de “atemporalidade”, compreendida como a coexistência de múltiplas temporalidades que se entrelaçam de maneira não linear. Essa perspectiva orientou tanto o processo de captação das entrevistas quanto a montagem do documentário, uma vez que os registros foram realizados entre o final de 2021 e o ano de 2024. As entrevistas buscaram contemplar histórias, ideias e diferentes formas de perceber o skate, oriundas de gerações distintas da cena regional, que se desenvolveram desde o final da década de 1980 até 2024.



Na montagem, as entrevistas foram articuladas às imagens captadas com a filmadora VHS e com a câmera fotográfica digital, que registram rolês e encontros de skatistas realizados entre os anos de 2014 e 2024. Esses registros se mesclam de maneira orgânica, ilustrando e reimaginando os relatos apresentados ao longo das entrevistas. A partir desse procedimento, construiu-se uma linha do tempo na qual as relações entre os acontecimentos não dependem do momento em que ocorreram, mas da forma como se conectam atemporalmente por meio de significados, ideias e realizações. Essa linha do tempo atemporal evidencia lugares e práticas que coexistem ou reverberam em diferentes momentos históricos, aproximando-se da noção de heterotopias, proposta por Michel Foucault (2013), ao compreender a cidade como um espaço de sobreposição de usos, sentidos e temporalidades.

Compartilho também como pensamento de George Didi-Huberman (2012) sobre a noção de imagem:

Porque a imagem é outra coisa que um simples corte praticado no mundo dos aspectos visíveis. É uma impressão, um rastro, um traço visual do tempo que quis tocar, mas também de outros tempos suplementares – fatalmente anacrônicos, heterogêneos entre eles – que não pode, como arte da memória, não pode aglutinar. É cinza mesclada de vários braseiros, mais ou menos ardentes. (HUBERMAN, 2012, p. 216).

A proposta estética manteve-se a mesma desde o princípio, quando a ideia inicial das captações realizadas com a filmadora VHS era produzir um vídeo de skate de caráter “trash”, marcado por uma estética crua, “suja” e caseira, desenvolvido por mim, Gabriel Resende (Faxina), Rodrigo Castro e Diego César (Cow), entre os anos de 2014 e 2016. Esse processo foi influenciado por produções independentes de marcas alternativas de skate que se consolidavam naquele período, como *Welcome Skateboards*, *Cripta Skateboards* e *Heroin Skateboards*, bem como por vídeos de skate produzidos na década de 1980, entre eles *Future Primitive: Bones Brigade Video II*, *Powell Peralta: Public Domain*, *Santa Cruz Skateboards – Streets on Fire* e *Speed Freaks*.

A concepção do vídeo consistia em mesclar a influência estética do VHS presente nessas produções com a forma como o grupo visualizava e praticava o skate, buscando desvincular-se de regras e de processos excessivamente técnicos associados à prática esportiva. A ênfase recaía sobre a criatividade e a experimentação na realização das manobras. Em razão da inexperiência no

manuseio da filmadora e na captação das imagens, os registros acabaram se integrando de maneira espontânea à estética dos filmes “trash” e de baixo orçamento, referências que me influenciaram desde os primeiros contatos com o universo audiovisual.

Após a filmadora VHS ter sido danificada em uma queda, enquanto era transportada na mochila, e em decorrência de um período de afastamento do skate para dedicação a atividades no underground punk e no metal extremo, por meio dos projetos AVN (*Anarco Vomit Noise*) e *Exício*, a ideia do vídeo acabou sendo interrompida. Como consequência, parte significativa do material foi perdida ou deteriorada ao longo do tempo, restando apenas um DVD contendo fragmentos das imagens que haviam sido digitalizadas naquele período.

Mais tarde, com o início das gravações para o TCC, tendo como base, em sua matriz, os registros remanescentes das imagens em VHS e as entrevistas realizadas em 2021, as captações seguintes mantiveram a concepção estética das produções “trash” e de baixo orçamento. Mesmo após o aprendizado de processos técnicos de captação audiovisual ao longo do curso de Jornalismo, optei conscientemente por me desvincular dessas técnicas, realizando as gravações com câmera fotográfica sem o uso de tripé, equipamentos de baixa resolução, ausência de microfone de lapela, iluminação inadequada e enquadramentos tortos, instáveis, por vezes “bêbados” e “chapados”. Essas escolhas dialogam diretamente com os encontros boêmios e noturnos nos quais grande parte das entrevistas foi registrada.

Durante o processo de montagem, optei por aplicar um filtro VHS às imagens captadas pela câmera fotográfica CANON, com o objetivo de criar uma unidade estética que dialogasse com as gravações realizadas com a filmadora VHS entre 2014 e 2015. O filtro foi desenvolvido para conferir às imagens um aspecto analógico desbotado, sujo e desgastado, permitindo que elas se mesclassem de forma orgânica aos registros mais antigos. A montagem foi concebida como um filme produzido de maneira caseira, marcado por *glitches*, baixa qualidade de imagem e procedimentos anti-técnicos característicos de produções de baixo orçamento. Essa escolha estética dialoga tanto com os vídeos de skate das décadas de 1980 e 1990 quanto com os filmes *trash* e *slasher* das décadas de 1970 e 1980, além das produções *shot on video*, iniciadas no Brasil na década de 1990 por Petter Baiestorf, por meio da Canibal Filmes.

#### **4.1 Descrição dos arquivos e personagens**

##### **VHS 2014-2015**

Os vídeos contidos neste arquivo foram gravados com uma filmadora JVC Compact VHS. Esses materiais eram gravados inicialmente como um hobby pelos skatistas Yuri Dinali, Gabriel Resende, Rodrigo Silva e Diego César a fim de registrar nossos “rolês” e nosso cotidiano com o skate. Posteriormente, em meados de 2015, surgiu a ideia de criar um vídeo de skate reunindo todas essas imagens, uma ideia que se perdeu com o tempo junto com algumas gravações.

##### **2021 - 2022:**

Os vídeos contidos neste arquivo, retratam em maior parte entrevistas com skatistas de diferentes épocas de São João Del Rei e Santa Cruz de Minas. Essas filmagens foram frutos de um grande hiato desde 2015 até o período das gravações do arquivo, no fim de 2021 durante minhas férias da universidade, quando surgiu a ideia de juntar todos esses registros e produzir um documentário, junto ao meu amigo Cow. Contudo, Cow se mudou para Juiz de Fora, e eu precisei focar nas demandas do meu curso, deixando novamente esse plano de lado.

##### **2023:**

Em 2023 já havia concretizado essa ideia para a idealização do meu TCC, então passei alguns dias em São João del-Rei com o intuito de gravar a atual geração de skatistas da cidade. Assim, resolvi gravar os “rolês” de skate nos picos que a galera frequenta atualmente, que são a quadra do CRAS, diy do Luciano, e a pista da Ponte “dos Cachorro”. Além disso, fiz uma entrevista com o João Alvarenga, que fundou a marca Delírio Skateboards, e que tem distribuído peças e acessórios de skate para os skatistas da região. Nesses registros, também contém vídeos e fotos resgatadas do início dos anos 2000 dos arquivos pessoais de Diego Cow e Jan Yuri.

##### **2024:**

Em 2024 fiz uma entrevista escrita com Fábio Lombardi a partir de uma conversa no WhatsApp, já que ele não se sentia apto para ser entrevistado em vídeo. Esse contato gerou resgates preciosos de seu arquivo pessoal, contendo fotografias de sua infância que retratavam a prática do skate realizado na Biquinha em meados da década de 1980. Nesse arquivo também contém uma entrevista com Wellington Tavares, que atualmente reside em Malmö na Suécia. Wellington começou a andar de skate em São João del-Rei na década de 1990, é fundador da

banda de skate punk Agravantes, da banda de cross over Remiso, a banda de pós-punk After a While e banda que toca covers do punk clássico brasileiro, Terror 83 que foram usadas como trilhas sonoras do documentário. Registrei também a cobertura do 16º aniversário da Custom, realizado em Juiz de Fora (MG). Além de registrar o diy feito pela Delírio Skateboards em parceria com skatistas locais, em uma mureta que fica na estrada saindo da cidade de São João Del Rei. Ocorreu também um pequeno registro sobre o atual cenário de skate na cidade de Mariana com os skatistas Nicolas Zacarias e Matheus Moreira.

### **Personagens:**

**Fábio Lombardi:** Foi um dos primeiros skatistas da cidade, andava quando criança na década de 1980, e desempenhou um papel fundamental no TCC para relatar como era a cena de skate sanjoanense nessa geração e como a biquinha teve um papel fundamental para iniciar a cena de skate na cidade.

**Hernane Guedes:** Começou a andar com skatistas do final da geração da década de 1980, e foi um dos primeiros skatistas a começar a segunda geração do skate na cidade, em meados da década de 1990. Hernane fundou a loja de skate, Impossible, e também a Skate House, que foi uma casa de evento com pista de skate que existiu entre 2016 e 2017, mas que infelizmente não houve registros para serem mostrados no documentário.

**Ricardo Nascimento (Cabelo):** Veio de São Paulo para São João del Rei no final da década de 1990 e, em definitivo, no início dos anos 2000. Influenciou muitos skatistas locais com sua bagagem cultural na cena do skate adquirida em São Paulo, além de fundar o skate punk na região junto ao seu amigo Wellington Tavares.

**Wellington Tavares:** Atualmente reside em Malmö (Suécia). Wellington começou a andar de skate no final da década de 1990, é fundador da banda local de skate punk Agravantes, e participa dos projetos dentro da cena Raw Punk que montou na sua ida para Suécia, que são as bandas Remiso, After a While e Terror83, que estão na trilhas sonoras do documentário.

**Francisco de Assis (Tito):** Um dos primeiros skatistas de Santa Cruz de Minas. Se inseriu na cena de São João del Rei através da galera da segunda geração em meados do início dos anos 2000. É fundador da marca Custom Skate Art, teve um papel fundamental na cena de skate da região por promover eventos, produzir

peças e acessórios de skate, e manter a cena ativa até os dias atuais.

**Denny Wadson:** Foi um dos responsáveis por introduzir o skate para o bairro Girassol durante o início dos anos 2000.

**Jan Yuri:** Foi skatista em meados dos anos 2000 quando criança, e continua andando de skate até os dias atuais. Acompanhou a cena de São João Del Rei durante várias gerações, e hoje em dia trabalha como tatuador.

**Diego Cesar (Cow):** Começou a andar de skate em Santa Cruz de Minas no início dos anos 2000. Ficou conhecido entre a galera pelo seu estilo único e original de executar as manobras, e também por incentivar a vinda do skatista profissional Vanderley Arame para dar um “rolê” na região. Antes desse projeto ser adaptado para o meu TCC, a ideia do documentário surgiu como uma iniciativa entre nós dois.

**Bruno de Souza (Pepeu):** Ficou conhecido entre a galera por começar a andar de skate precocemente quando era criança. Integrou a quarta geração de skatistas da região, em meados da segunda década dos anos 2000. Hoje em dia dedica-se às artes plásticas, produzindo quadros, e levando a influência do skate para as galerias, exposições e outras produções artísticas. Pepeu também é conhecido por seu projeto musical Devaneio, que está presente na trilha sonora do longa.

**Gabriel Resende (Faxina):** Meu primo, começou a andar de skate no início da sua adolescência influenciado por mim e seu irmão Felipe Resende, que hoje não anda mais de skate. Gabriel teve grande importância para os registros do documentário, na qual participou e ajudou nas captações desde o início das gravações em 2014 até os últimos registros em 2024.

**Rodrigo Silva Castro:** Rodrigo ganhou seu primeiro skate quando ainda era criança, porém só despertou seu interesse mais tarde após entrar em contato com os eventos realizados pela marca Custom Skate Art no início dos anos 2000. Começou a praticar skate com seus amigos de vizinhança no bairro Bonfim, onde sofriam diversas repressões por parte dos moradores locais. Rodrigo também participou e apoiou o documentário desde o início do projeto em 2014, tendo um papel importante para as gravações.

**Pedro Augusto (Skarrara):** Começou a andar de skate na adolescência e atualmente cumpre um papel importante para a cena por ter feito iniciativa de começar a ASJSKT (Associação Sanjoanense de Skate), além de fundar a Vivaz Skateboard, loja e escola de skate que promove aulas e oficinas de skate para crianças.

**Rafael Carima (Brum):** Começou a andar de skate precocemente nas gerações de skatistas mais recentes da cidade e rapidamente ganhou destaque pelo seu rápido desenvolvimento técnico nas manobras.

**Yan Resende:** Começou a andar de skate com os skatistas de Santa Cruz de Minas e sofreu grande influência da marca Custom Skate Art, também levou a história e identidade do skatistas de SJDR para outros estados como no Rio de Janeiro.

**Pedro Pereira (Boulala):** Se envolveu com os skatistas de Santa Cruz de Minas quando ainda era Criança, começando a andar de skate precocemente. Boulala teve sua vida reestruturada pelo skate, tendo grande importância para a formação do seu caráter e identidade.

**Jeni Eco:** Desde muito jovem contribuiu para o fortalecimento do skate feminino na região e cuja presença no longa proporcionaria um contraponto à predominância masculina na cena do skate local.

**João Vitor Alvarenga:** Se mudou para São João Del Rei para estudar geografia na UFSJ e fundou a marca de skate Delírio Skateboards, que exerceu um papel fundamental para promover o skate na atual geração da cidade.

**João Lucas Teixeira:** Se mudou para São João Del Rei para estudar teatro na UFSJ e vem ajudando o skatista Pedro “Skarrara” na realização de projetos com a Vivaz Skateboard e a atual associação de skatistas da cidade.

**Pedro Augusto (Linguixa):** Começou a andar de skate com os skatistas que frequentam biquinha e logo se envolveu com o resto da cena na região na segunda década dos anos 2000.

**Matheus Moreira:** Skatista que começou a andar influenciado pela inauguração da pista de skate da arena em Mariana (MG).

**Nicolas Zacarias:** Skatista de Mariana (MG) que começou a andar por volta de 2016 e ajudou a movimentar a reivindicação para a construção da pista da arena em Mariana.

**Vanderley (Arame):** Skatistas de São Paulo que foi uma grande influência para os skatistas influenciados pela cena skate punk em Santa Cruz de Minas. Vanderley visitou a cidade por volta do início da segunda década dos anos 2000 e até hoje continua sendo uma referência para os skatistas que participaram daquela geração.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o processo de produção e montagem do longa, tornou-se evidente a importância do skate para as cidades do interior abordadas neste trabalho. O skate não apenas ressignificou a forma como diversos sujeitos passaram a enxergar e interagir com o espaço urbano, mas também fomentou movimentos e práticas contraculturais que seguem atravessando diferentes gerações de skatistas até os dias atuais. Ao final, fui atravessado por um impacto emocional marcado por sentimentos de satisfação, saudade e questionamentos, resultantes da articulação de todo o processo de gravação e da construção dessa linha do tempo-atemporal.

Foram mais de dez anos de produção e acúmulo de histórias registradas, carregadas de valor afetivo para todos que, de alguma forma, se envolveram com a cena do skate nesses territórios ou com a realização do documentário. Não se trata apenas de memórias individuais, mas de um registro histórico que poderá ser transmitido a outras gerações, funcionando como um meio de preservação e manutenção dessa memória coletiva.

Por fim, gostaria de registrar o desejo de que mais pessoas tivessem participado das gravações; no entanto, a mudança de cidade de muitos skatistas, as demandas da rotina e o prazo para a finalização do TCC impossibilitaram essas participações. Registro aqui meus agradecimentos a todas essas pessoas, bem como aos meus pais, familiares, aos amigos, a todos que contribuíram para a construção da cena do skate nesses territórios ou para a concretização deste trabalho, e ao meu orientador, Arthur Solares Medrado. Espero que este documentário sirva como inspiração para antigas e futuras gerações de skatistas e que contribua para que as lutas, trajetórias e raízes dessa cena jamais sejam esquecidas.

## Referências Bibliográficas

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. A indústria cultural. In: COHN, Gabriel. **Comunicação e indústria cultural**. São Paulo: Nacional; Editora da Universidade de São Paulo, 1971.

BAIESTORF, Petter. Introdução. In: BAIESTORF, Petter; SOUZA, Coffin. **Manifesto Canibal**: como realizar cinema em tempos de crise e caos. Rio de Janeiro: Boneco de Pano, 2021, p. 17-18.

BRANDÃO, Leonardo. **Para além do esporte**: uma história do skate no Brasil. Blumenau: Edifurb, 2014.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Quando a imagem se torna real. **PÓS: Revistado Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, p. 206-219, 2012.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem sobrevivente: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg**. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

FOUCAULT, Michel. **Outros espaços**. In: MOTTA, Manoel Barros da (org.). *Ditos e escritos III: Estética: literatura e pintura, música e cinema*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013. p. 411-422.

SKATEBOARD, Dopeless. **São João and Destroy**, 5 de jul. de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8udtjn9hvWk>

**SKATE – Entre Heterotopias Urbanas**. Direção: Yuri Campos Dinali. Minas Gerais, 2024. Documentário (longa-metragem). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BVLjdnfz3NQ>. Acesso em: 19 maio 2025.

SKATEBOARD, Dopeless. **Dopeless: Destroy and Skate**, 1 de jun. de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PXENqIKrp6A>

SILVA, Francisco de Assis. **Urbanidades Insurgentes no Porto**: skate e arte urbana na transformação socioespacial de não-lugares. Dissertação. Programa Interdepartamental de Pós-Graduação em Artes, Urbanidades e Sustentabilidade, Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ), São João del-Rei, 2021. Disponível em: [https://issuu.com/titoonez/docs/sem\\_tulo-1\\_web](https://issuu.com/titoonez/docs/sem_tulo-1_web) Acesso em setembro de 2023.