



A INFLUÊNCIA DAS FILMADORAS VX NO IMAGINÁRIO SKATISTA

**LA INFLUENCIA DE LA VIDEOCÁMARA VX EN LA IMAGINACIÓN DEL
SKATEBOARD**

THE INFLUENCE OF VX CAMCORDERS ON SKATEBOARDING IMAGERY

Elson Faxina
PPGARTES-UNESPAR
elfaxina@gmail.com

Luiz G. Barros
UFPR.
luiz_gustavobs@outlook.com

Resumo

A Filmadora Sony DCR-VX1000 é uma das câmeras que mais gravaram filmes e vídeos icônicos e históricos no universo do skate, e mesmo após quase duas décadas do fim de sua fabricação ainda é a câmera mais usada e admirada por grande parte dos skatistas. A estruturada VX é ideal para filmar skate e o seu uso criou uma certa cultura, com muitas histórias dentro da cena audiovisual skatista. Em função disso, o objetivo deste estudo foi analisar a influência dessas câmeras no imaginário de produtores de vídeos de skate e, conseqüentemente, skatistas. As metodologias utilizadas foram estudos de estéticas, entrevistas com 'VX makers' e análises artístico-culturais, tomando como base em diversos autores, como Giuslaine Dias, Henri Lefebvre, Umberto Eco e Stuart Hall. Entre os resultados colhidos estão o levantamento dos aspectos favoritos das filmadoras para os makers, a identificação da existência de um certo culto a essa câmera a partir da admiração e sua história, a associação das câmeras VXs à praticidade nos registros em 'picos' de skate e, conseqüentemente, o desenvolvimento de características narrativas próprias do universo audiovisual skatista por elas possibilitadas.

Palavras-chave: Skate, Câmera, Audiovisual, Estética, Sony DCR-VX1000.

Resumen

La videocámara Sony DCR-VX1000 es una de las cámaras que grabó las películas y vídeos más icónicos e históricos del universo del skate, e incluso después de casi dos décadas desde que terminó su producción, sigue siendo la cámara más utilizada y admirada por la mayoría de los skaters. La estructura VX es ideal para filmar skate y su uso ha creado una cierta cultura, con muchas historias dentro de la escena audiovisual del skate. Por tanto, el objetivo de este estudio fue analizar la influencia de estas cámaras en la imaginación de los productores de vídeos de skate y, en consecuencia, de los patinadores. Las metodologías utilizadas fueron



estudios estéticos, entrevistas a 'VX makers' y análisis artístico-culturales, basados en varios autores, como Giuslaine Dias, Henri Lefebvre, Umberto Eco y Stuart Hall. Entre los resultados recogidos están el relevamiento de los aspectos predilectos de las video cámaras por los realizadores, la identificación de la existencia de un cierto culto a esa cámara, basado en la admiración y su historia, la asociación de las cámaras VX con la practicidad en grabaciones en spots de skate y, en consecuencia, el desarrollo de características narrativas propias del universo audiovisual del skate posibilitadas por ellas.

Palabras clave: Skate boarding, Cámara, Audiovisual, Aesthetics, Sony DCR-VX1000.

Abstract

The Sony DCR-VX1000 camcorder is one of the most iconic and historically significant cameras in the skateboarding world, having filmed countless legendary films and videos. Even nearly two decades after its discontinuation, it remains one of the most widely used and admired cameras among skateboarders. The structure and features of the VX are ideal for filming skateboarding, and its use has created a unique culture with many stories within the skateboarding audiovisual scene.

The aim of this study was to analyze the influence of these camcorders on the imagery of skate video producers and, consequently, skateboarders. The methodology included aesthetic studies, interviews with 'VX makers', and artistic-cultural analyses based on various authors, including Giuslaine Dias, Henri Lefebvre, Umberto Eco, and Stuart Hall.

Among the findings are the identification of the most valued features of these camcorders among video makers, the recognition of a certain cult surrounding this camera rooted in admiration and history, the association of VX cameras with practicality in capturing footage at skate spots, and the development of unique narrative characteristics within the skateboarding audiovisual universe made possible by their use.

Keywords: Skateboarding, Camera, Audiovisual, Aesthetics, Sony DCR-VX1000.



“O que é legal e mágico no skate é que você pode escolher a sua cena[...]. O skate ainda tem suas opções, ainda tem sua liberdade. Não é só isso aqui e pronto! Ainda é arte. Está perigosamente próximo de ser cooptado de uma vez por todas, e não ser mais arte. E virar essa coisinha estranha de esporte. Mas, f*dam-se, cara, eles nunca vão conseguir. Porque enquanto a molecada souber qual é a real, a gente vai estar bem. E a molecada sabe qual é. A molecada sempre soube qual é. Skate é para crianças, é um brinquedo. A gente é um bando de marmanjo correndo por aí, brincando de Peter Pan.”

Jeff Grosso, descanse em paz!

Introdução

As filmadoras Sony DCR-VX1000, VX2000eVX2100, criadas pela marca Sony, no Japão, em 1995, 2000 e 2003, respectivamente, revolucionaram o audiovisual da época. Isso porque novos formatos de vídeo e gravação (as fitas mini-DV [DigitalVideo-Cassette]) foram implementados a partir dessas filmadoras. A praticidade que as fitas - de menor tamanho comparado às fitas VHS ou Hi8 - trouxeram para o manuseio durante as gravações e o design super prático das câmeras, introduzindo o “handle” - alça fixada na parte superior da câmera para segurá-la e facilitar o manuseio, a estabilidade e o controle durante a captura de imagens - junto ao microfone, fez as filmadoras virarem a paixão de criadores de audiovisual dentro da cultura do skate.

O boom em produções de vídeos de skate com essas câmeras fez a imagem das produções ficarem muito marcantes, pelas possibilidades oferecidas por essas filmadoras registrando as singularidades próprias dos movimentos do skate, criando uma estética particular no universo audiovisual. Associado a esses movimentos próprios das cenas de skate, as cores, o modo de zoom, a nitidez e até o ruído são únicos. O formato de corte de tela nativo na proporção 4:3 - em que a largura da tela é de 4 unidades por 3 unidades de altura - mostra a dinâmica da imagem que, por ser menos horizontal que câmeras HD (16:9), centraliza as ações e faz com que o skatista se torne uma figura única na cena.

Da época da sua criação até o fim da sua fabricação (1995-2007), a grande maioria dos filmmakers foi influenciada pelas VXs e o seu visual em vídeos nesse período, consolidando uma estética que permanece na atualidade. Com foco nesse formato de registro audiovisual, esta pesquisa buscou entender como a sua influência na referência para criadores de vídeo - antigos ou novos, que carregam o legado - age mesmo anos após essas filmadoras deixarem de ser fabricadas.

Skate como cultura e arte

Esta pesquisa buscou abrir um leque de oportunidades para diversos caminhos que se entrelaçam entre skate, conceitos do audiovisual e as questões culturais e artísticas. Cabe



destacar, no entanto, que quando falamos de cultura aqui a tomamos no seu sentido lato sensu e não stricto sensu. Entendemos sim que cultura é um conceito amplo que representa o conjunto de tradições, crenças, costumes, práticas de determinado grupo social, como a soma de padrões de comportamentos humanos e que envolve conhecimentos, experiências, atitudes, valores, religiões, línguas, estrutura social, noção de tempo, conceitos de universo... Como afirma Stuart Hall (2016), cultura é um sistema de representação, um conjunto de significados compartilhados em uma sociedade que são produzidos e transmitidos por meio da linguagem e de diversos outros símbolos. Não é, portanto, apenas um conjunto de valores, tradições e costumes estáticos, mas um processo dinâmico e fluido de produção e interpretação de significados, que molda as práticas sociais e as relações de poder. A linguagem é, portanto, “um dos ‘meios’ através do qual pensamentos, ideias e sentimentos são representados numa cultura” (Hall, 2016: 18).

Mas aqui abordamos o conceito de cultura apenas como uma prática comum a um nicho social, um grupo específico de pessoas que partilham interesses, necessidades, características e comportamentos semelhantes, como práticas corporais, vestuário, linguagem, visões de mundo, sentidos de tribo, conforme explica Maffesoli (2014): são grupos de pessoas que se unem por interesses comuns, hábitos, ideias, gostos estéticos ou musicais, que os distinguem de estruturas sociais mais amplas e impessoais. Podemos dizer, então, que cultura aqui sintetiza o modo de ser dessa tribo urbana.

O mesmo ocorre quando tratarmos de arte, que a entendemos sim como uma manifestação humana marcada pela expressão da criatividade, tradicionalmente por meio da música, dança, pintura, escultura, teatro, literatura, cinema... É uma forma de comunicar ideias, emoções e experiências por meios que buscam transmitir uma mensagem estética, conceitual. Para Walter Benjamin (1936), a arte não é meramente uma forma de linguagem ou expressão, mas um espaço onde a verdade é preservada e a memória é perpetuada. A obra de arte, para ele, possui uma ‘aura’, um caráter único e inseparável do seu contexto histórico e do ‘aqui e agora’ da sua criação. Contudo, tomamos aqui a arte especialmente para diferenciar duas práticas de skate, a do esporte e a da expressão de criatividade pessoal e coletiva no âmbito do skate. A diferença, portanto, reside na natureza e finalidade do esporte e da arte.

O esporte é uma atividade prática, geralmente com regras e objetivos, que busca conquista de resultados por meio da competição. Já a arte é uma forma de expressão criativa e subjetiva, que visa a comunicação de emoções, ideias e experiências por diferentes meios. Claro que as duas áreas podem se interligar e influenciar-se mutuamente, mas aqui buscamos fixar nossa reflexão em torno da prática do skate genuinamente como expressão criativa não competitiva. Trata-se, portanto, de explicitar expressões criativas individuais de equilíbrio sobre rodas vencendo obstáculos urbanos, numa forma de subversão desses espaços arredios a um modo de não mobilidade humana. Eis, portanto, o papel da arte como uma ferramenta de reflexão e pugnando por mudança social. Se há uma competição aqui não é entre indivíduos, mas entre o humano e o ambiente, criado por humanos.

Portanto, tomamos o skate como manifestação artístico-cultural, fugindo do paradigma do skate como esporte, como vem sendo difundido especialmente ao se tornar um esporte olímpico, para vê-lo como um “elemento de expressão sociocultural que possui grande influência na cultura da juventude urbana contemporânea” (Dias, 2011: 10).



Feito esses esclarecimentos conceituais, podemos adentrar em nossas pesquisa e reflexões. Num primeiro contexto a pesquisa aborda o aspecto do skate como ferramenta no direito à cidade (Lefebvre,2001), que, em conjunto à associação (Simmel, 2006) de seus praticantes, criou uma certa cultura do skate street que é alimentada e documentada em obras audiovisuais.

“A maioria dos praticantes de skate é jovem e faz uso do skate na cidade, isto é, na maioria das vezes as fotografias veiculadas por essas mídias retratam os skatistas em ação nas ruas, andando sobre bancos, saltando escadas, deslizando por corrimãos. Embora exista uma grande quantidade de pistas de skate, construídas por órgãos públicos ou empresas particulares, muitos skatistas praticam no espaço urbano das ruas”. (Brandão, 2011: 20)

A respeito do audiovisual, analisa-se a estética das VX se os seus impactos estéticos e culturais em uma produção audiovisual de skate. Com esse caminho, pode-se fazer a relação entre tecnologia e memória, visto que a tecnologia pode ser usada para preservar e transmitir a memória cultural, como reivindica Benjamin (1936) ao tratar do audiovisual de então.

“Uma das funções sociais mais importantes do cinema é criar um equilíbrio entre o homem e o aparelho. O cinema não realiza essa tarefa apenas pelo modo com que o homem se representa diante do aparelho, mas pelo modo com que ele representa o mundo, graças a esse aparelho. Através dos seus grandes planos, de sua ênfase sobre pormenores ocultos dos objetos que nos são familiares, e de sua investigação dos ambientes mais vulgares sob a direção genial da objetiva, o cinema faz-nos vislumbrar, por um lado, os mil condicionamentos que determinam nossa existência, e por outro assegura-nos um grande e insuspeitado espaço de liberdade”. (Benjamin, 1936: 189)

Para assimilar a complexidade do skate como esfera cultural essa pesquisa se embasa nos campos de análise dos estudos culturais, da multiculturalidade e da identidade por um ponto de vista histórico social, porém, sem deixar de lado o fator antropológico, ainda que ligeiramente, dessa prática. Isso porque o skate boarding carrega de maneira muito forte tanto aspectos sociais, pela conexão social dos praticantes como tribo, quanto aspectos antropológicos, pela relação skatista/indivíduo.

“Como, para Michel Maffesoli, “nas selvas de pedra[...]a tribo desempenha o papel que era o seu na selva stricto sensu” (2001: 23), a convivência na aparência servia como solda social entre os skatistas, e a sua comparação com a palavra “tribo” busca exprimir justamente esse fator de união”. (Brandão, 2011: 62)

Ou seja, adotamos a multidisciplinaridade e consideramos aqui o skate como uma prática que extrapola a singularidade de estudos ‘exclusivamente sociais’ ou ‘exclusivamente antropológicos’, buscando nessas duas áreas científicas elementos para a compreensão do fenômeno pesquisado, sem necessariamente aprofundarmos nelas, por não ser o foco desta pesquisa. Por isso mesmo, cabe destacar que o objetivo geral desta pesquisa foi estudar a relação direta e indireta das filmadoras VXs na cultura do skate para compreender de que forma os vídeos produzidos na época de sua fabricação (1995-2007) influenciaram e ainda influenciam novos produtores de vídeo e skatistas.



Para materializar esse objetivo, analisamos os aspectos e as características das filmadoras Mini-DV que causam influência estética e social em produtores de vídeos de skate com VX em alguns locais do Sul e Sudeste do Brasil; estudamos se existe uma recusa a câmeras HD entre esses produtores; buscamos identificar e analisar as principais obras audiovisuais referenciais e inspiradoras de um grupo de makers em atuação e entender se há uma espécie de ‘culto’ a essas câmeras Mini-DV e como ele acontece.

A proposta desta pesquisa nasce da experiência pessoal surgida na infância de Luiz Gustavo Barros, um dos autores deste artigo:

“Em meados de 2007 tive meu primeiro contato com o skate, presente de meu tio (skatista desde os anos 90) que me ensinou a montá-lo com peças antigas e usadas que ele tinha. Não foi aquela paixão à primeira vista. Acredito que por ainda ser novo - sete anos à época - não entendia tudo que o skate é. Foi apenas três anos depois que meus olhos começaram a brilhar para essa ferramenta de reinterpretar espaços. Ao passar dos anos praticando percebi que o skate apresenta diversos aprendizados e dogmas, seja de autoconhecimento ou de socialização, seja do uso e pertencimento da rua e do espaço público, seja da integração e inclusão social ou então a simples sensação de pertencimento a algo”. (Barros, 2023)

Em busca de um tema como projeto do trabalho de conclusão do curso de Publicidade e Propaganda, na Universidade Federal do Paraná, em 2023, Luiz Gustavo decide pesquisar uma prática vivenciada por ele como paixão, que ele diz ser mais como arte, menos como esporte.

“Isso porque, além de identificar esses aprendizados ao praticar durante esses 16 anos, todo esse conjunto de sensações e vivências foi e é documentado por marcas de skate, “crews”, produtores independentes, cineastas, revistas, lojas de skate e portais, que valorizam mais a arte dos skatistas do que a competição própria do esporte. Além de manobras, que são uma arte própria, os vídeos sempre documentam a convivência e as interações dos praticantes. Isso faz parte do “lifestyle” da cultura, e é trazido aos filmes como uma representação do poder de socialização do skate, onde os indivíduos, mesmo que manobrando sozinhos em cima de seus skates, superam essa individualidade utilizando-se dos espaços enquanto sujeitos sociais”. (Idem)

A identidade skatista

O fator identificação entre os skatistas ocorre através de “formas de sociabilidade que garantem aos grupos vínculos de integração social e de afirmações identitárias”, conforme Dias (2011: 57), para quem o processo de identificação envolve duas formas, que embora sejam distintas, relacionam-se entre si:

“A primeira refere-se a um fenômeno coletivo que deriva de fatores estruturantes comuns, onde são atribuídas características a uma pessoa pelos outros indivíduos que compartilham os mesmos atributos, de forma a posicioná-la em relação ao grupo. Portanto, o fenômeno envolve os objetivos comuns, o que faz com que os indivíduos possuam uma identidade compartilhada e um sentimento de vinculação e pertencimento. A segunda diz respeito a uma identidade que



marca as formas pelas quais os indivíduos vão se diferenciar um dos outros. É relativa ao processo de autodesenvolvimento através do qual o indivíduo cria a noção de si mesmo por meio da interação do seu próprio eu e a sociedade. [...] Neste sentido, penso que a análise do skate como uma prática que permite a formação de grupos que se identifiquem com determinadas características que os definem como skatistas é frutífera”. (Dias, 2011: 55)

Os primeiros registros de filmes com skatistas e skates aparentes são da década de 1960, com as obras *Skaterdater* (1965) e *The Devil's Toy* (1966). Mas, as produções nos formatos de vídeos que conhecemos hoje, popularizadas como videopartes, começaram em 1984 com o clássico *Bones Brigade*, vídeo da marca Powell Peralta.

A prática do skate muitas vezes leva à obsessão e um certo vício, ou seja, quando um skatista não está incessantemente tentando uma manobra ou apenas andando de skate ele está consumindo a cultura, seja através de revistas como de produtos audiovisuais. Com a difusão do skate e avanços tecnológicos, os vídeos ficaram cada vez mais estimados pelos praticantes e produtores, que sempre buscaram criar obras épicas inspiradas em variações de manobras e também em filmagens de comportamento de participantes da cultura. A ordem desses fatos fez com que as videopartes estejam para os skatistas assim como a música está para o músico e o edifício para o arquiteto.

Tais eventos ainda são muito contemporâneos, e colaborar com o tema “skate e audiovisual” no mundo acadêmico é unir a prática de anos vivendo dentro dessa cultura e o estudo com método. Por isso, uma pesquisa sobre o assunto acrescentaria e somaria muito para tentar entender, por meio da ciência, as nuances que fazem essa cultura sobreviver.

Para dar conta do propósito da pesquisa, qual seja o de entender impacto das VXs na cultura do skate contemporâneo sob o aspecto social e audiovisual, fizemos um percurso metodológico incluindo o necessário estudo de estética das filmadoras, em uma abordagem qualitativa de observação das principais obras em que elas foram usadas, assim como os resultados estéticos presentes nos vídeos. Nessa coleta de dados entendemos como importante vasculhar amostras do portal “skate vídeo site”, um dos maiores acervos de vídeos de skate, permitindo acessar e analisar as obras mais notórias, a partir da nossa perspectiva.

Ao abordar a cultura do skate foi necessário entender os sentidos culturais que o grupo social participante traz, por meio de pesquisas já existentes que analisam a relação social dessa prática, tomando autores como Giuslaine Dias, Leonardo Brandão, Giovanni Cirino, Tony Honorato e Jenkem Magazine.

Para compreender como acontece o processo de resgate e apropriação das mini DVs fizemos, para esta pesquisa, entrevistas em profundidade com produtores que carregam esse legado e produzem até hoje com as VXs, como veremos mais adiante neste artigo.

Skate como ferramenta cultural



Pelo fato de sua urbanidade, o skate e seus praticantes têm contato direto e imersivo com as cidades. O filósofo e sociólogo Henri Lefebvre, em sua obra *O Direito à Cidade*, discorre sobre as questões de humanidade dentro da cidade. Tomamos a liberdade aqui de quebrar o paralelo entre a obra do filósofo e as questões urbanas demarcadas no skate e fazer Lefebvre e o skate “conversarem”, pois o skate consegue, no nosso entender, reinterpretar o espaço urbano ou reconfigurá-lo a partir de outro prisma. Lefebvre (1968: 115) diz que “num período em que os ideólogos discorrem abundantemente sobre as estruturas, a desestruturação da cidade manifesta a profundidade dos fenômenos de desintegração (social, cultural)”, e essa desestruturação é também capaz de proporcionar um caminho “na direção de um novo humanismo que devemos tender e pela qual devemos nos esforçar, isto na direção de uma nova práxis e de um outro homem, o homem da sociedade urbana” (Lefebvre, 1968:108). E um desses possíveis caminhos está, no nosso entender, na perspectiva desta pesquisa, o skatista. Ou seja, o uso da cidade e do urbano através do skate simboliza uma ruptura no imaginário popular dos espaços. Por exemplo, ao ver um corrimão em uma escada, um skatista pode observar e utilizar de maneira totalmente diferente de quem não teve contato com o skate. Enquanto aquele, provavelmente, pensará em manobrar, este verá apenas como um apoio físico ou estético.

“Apesar de existirem inúmeros espaços criados expressamente para a prática do skate, trata-se acima de tudo de uma atividade urbana. Mais precisamente, é uma prática “do urbano”, no sentido de que o seu terreno é realmente a cidade, ou pelo menos uma reinterpretação da diversidade de materiais e formas da cidade”. (Zarka, 2011: 13)

É um fato, porém, que o skate passou por um processo de esportivização. Tony Honorato revisita o início desse processo nas quatro últimas décadas do século XX em sua pesquisa *A esportivização do skate (1960-1990): relações entre o macro e o micro*, de 2013.

“Notamos no skate brasileiro do final da década de 1980 o início da concepção da categoria amador, profissional e o envolvimento empresarial, midiático e da indústria cultural direcionando, reestruturando e conduzindo a modalidade rumo aos interdependentes processos: esportivização, espetacularização, profissionalização e mercantilização”. (Honorato, 2013: 7)

Segundo Honorato, “como sistematização, pode-se considerar: primeiro, numa história do skate, que as formas de lazer precedem as formas esportivas” (2013:14). Entretanto, por ser uma atividade individual, cada praticante acaba criando sua própria significação e perspectiva acerca desse ‘carrinho’. Ou seja, skatistas mais novos, que tiveram contato como skate através das olimpíadas, por exemplo, podem enxergar o skate como uma competição ou até ter como objetivo seguir uma carreira como atleta. E é inegável que para esses praticantes, e para quem for impactado por essa visão, o skate seja um esporte.

Já para grande parte dos skatistas, o skate pode ser uma ferramenta de socialização ao frequentar pistas e locais aonde vão para fazer amigos e se sentir parte de uma tribo. Sem melhor ou pior, apenas como uma diversão, amizade, lugar de pertencimento. Há, ainda, quem o veja apenas como um meio de transporte, tendo como objetivo apenas chegar de um ponto A até um ponto B, sem se desafiar fisicamente e mentalmente sobre o skate ou realizar manobras. Há também quem veja o skate como um instrumento para realizar movimentos de conexão entre o corpo, o



skate e o lugar (geralmente a cidade) e eternizar esses movimentos por meio do audiovisual. É esse o nicho de enfoque desta pesquisa.

O skate como estilo audiovisual

Para analisarmos os vídeos de skate é importante entender o seu lugar dentro do universo audiovisual e em que gênero se encaixam. É um fato que a liberdade e abrangência em fazer um vídeo de skate é praticamente infinita. Mas o modo e o padrão encontrado nas videopartes de skate, tendo o skatista como ponto central, é a convergência desses vídeos. Mas como considerar um vídeo de skate? Como documentário, já que “se utilizam de imagens e de personagens ‘reais’ de acordo com sua relevância histórica?” (Altafini,1999:40). Ou então como uma peça publicitária, já que em sua grande maioria os vídeos de skate são produzidos ou patrocinados por marcas de skate, a fim de incentivar a compra ou o uso de peças, vestuário etc.?

Não existe, no universo do audiovisual, um gênero específico para elencar vídeos de skate. Até porque seria um combo de praticamente todos os gêneros existentes. Poderia ser pautado como documentário por suas características de registro de fatos e vivências reais, como ação por todos os movimentos e manobras, como terror ou horror se levar em conta as quedas e machucados, como suspense se observar o aguardo da última manobra do vídeo - geralmente a mais ‘pesada’ e aguardada – ou até como romances e observar a relação do skatista com o skate.

Entretanto, dentro do universo audiovisual do skate há diversas categorias de vídeo registradas no imaginário skatista quase que aleatoriamente, como essas retiradas do acervo de vídeos skate vídeo site.com: campeonato, crews, documentário, longa-metragem ou full-length, caseiro, independente, instrucional, revista, filme, produção, promo, skate shop, part solo, tour, tv-show, vídeo magazine.

No entanto, para uma produção audiovisual costuma-se seguir uma prática processual antes de gravar fatos, por meio de imagens e sons, que vão compor uma história, visando a determinados objetivos. Conforme Valduga (2016), trata-se de um processo que parte de uma ideia de história, segue a produção de um argumento, que resulta num roteiro para então se realizar as gravações.

“No meio audiovisual do skate atual, existem diversas formas de se construir essa determinada história. Pelo fato de que os filmes de skate não são tais como o cinema tradicional, o objetivo implícito de cada um vem a somar a forma como o mesmo será roteirizado e montado, respectivamente”. (Valduga, 2016: 16)

Ao analisar as obras produzidas entre 1996 e 2007 é possível observar que os vídeos de todas essas categorias foram majoritariamente gravadas com um tipo específico de câmera: as VXs e afins. Um dos primeiros registros de vídeos a usar e ser gravado com VX foi no filme Mouse,



do diretor Aaron Meza e da marca Girl, em 1996. Meza conta, em um documentário para a Jenkem Mag, sobre a primeira imagem que fez com a VX1000:

“No primeiro dia fomos para Vancouver, Eric Koston mandou um nollie noseblunt e ainda um nosegrind em um corrimão quadrado longo. Acho que foi literalmente o primeiro dia que gravei com a câmera. As imagens ficaram todas escuras porque ainda estava tentando aprender a mexer.” (Meza, 1996 - Tradução nossa)

Em 1998 a Century Precision Optics lançou a lente fisheye Mk1 (olho de peixe), com o seu encaixe já certo para as VXs e perfeita para filmar skate por conta de sua abertura óptica. Um dos primeiros registros de uso da VX em conjunto com a Mk1 no skate foi com o maker Dan Wolfe. Dan filmou a turnê mundial da marca Element, em 2000, e a eternizou no vídeo Element - World Tour. Com a Mk1 os filmmakers eram capazes de gravar muito próximo dos skates sem perder o enquadramento e trazendo mais movimento para as imagens e, conseqüentemente, transmitindo a sensação do skate. Por gravar tão de perto, muitas vezes, em alguns erros de manobras, o skate acertava a lente ou a câmera, ou até mesmo o profissional por detrás dela, por isso a lente ficou conhecida como Death Lens- ou, traduzido, Lentes da morte. A lente caiu nas graças dos makers de skate e nos dez anos seguintes quase não se viu produção de skate sem o combo VX1000 e MK1.

Entre os vídeos icônicos que marcaram e ainda marcam uma geração inteira de skatistas podemos destacar: Modus Operandi e Sight Unseen, da revista Transworld; Meniknāti, da marca de tênis ÉS; Photo synthesis e Mindfield, da marca Alien Workshop; Sorry, Really Sorry e Extremely Sorry, da marca Flip; Dying to Live e Zero or die, da marca Zero; The DC Video, da marca de tênis DC; This is skate boarding e Stay Gold, da marca de tênis Emerica; Mosaic, da marca Habitat; Yeah Right, da marca Girl; Beauty and The Beast, das marcas Girl e Anti-Hero; Good & Evil, da marca Toy Machine; Hot Chocolate, da marca Chocolate; Skate More, da marca de tênis DVS; Baker 2G e Baker3, da marca Baker; Suffer the Joy, da marca Toy Machine; a série de vídeos “Static”, “Static II” e “Static III”, do maker Josh Stewart; a Happy Medium do vídeo maker Buster O’Shea; Fully Flared, The Final Flare e Beware Of The Flare, da marca de tênis Lakai.

A partir dessas informações podemos considerar o skate como um estilo audiovisual orgânico, visto que o poder e consolidação desses vídeos permeiam até hoje e fortalecem-se cada vez mais, criando uma legião de espectadores, skatistas e makers influenciados.

Filmmakers que gravam com VX

Para levantar informações e dados sobre a realidade vivenciada por pessoas que produzem vídeos com essa temática, esta pesquisa ouviu cinco filmmakers que gravaram e que ainda gravam



com câmeras VX. O intuito das entrevistas foi entender a motivação e as influências desses makers. Procuramos saber fundamentalmente nome, idade, tempo que anda de skate, tempo que produz vídeo, assim como qual foi sua primeira câmera, por que grava com VX, se há aspectos favoritos na estética da imagem da VX, comparando com HD ou Mini-DV. Pedimos também que cada um citasse três filmes favoritos e mais inspiradores e um maker que adota como referência.

A seleção desses entrevistados deu-se pelos contatos dentro do universo do skate. Os entrevistados convidados foram Bruno Prestes, também conhecido como ‘Visãozinha’, que produziu obras como Digital wences, vol. 1 e 2; Eduardo Reis, ou ‘Draude’, como é conhecido, que é maker e atua no marketing da marca Drop Dead; Fernando Dias, skatista desde 1998 e maker independente há mais de 12 anos; Kauan Caroleski, skatista e produtor da crew Cozmic Nomadz; Pedro Miguel, skatista e maker de uma nova geração de produtores que usam VX.

No início desse processo a intenção era gravar as entrevistas e produzir um vídeo com cada um, fazendo uma sessão de skate com o entrevistado e intercalando no vídeo as perguntas, as respostas e as manobras. Além do levantamento de dados, a ideia era operar também uma metalinguagem das próprias argumentações: se estamos falando de skate, vídeo e VX, por que não produzir a entrevista com esses elementos também. No entanto, por questões logísticas, de tempo e disponibilidade da maioria dos entrevistados, apenas a entrevista com o Bruno ‘Visãozinha’ foi produzida desta forma e publicada no Youtube. Vale a pena assistir e entender de maneira visual a entrevista e também a câmera. A entrevista com o Eduardo ‘Draude’ foi gravada, mas sem a sessão de skate. O restante das entrevistas foi realizado de maneira remota.

A variação de idade observada entre os entrevistados é grande para o meio, indo de 23 a 37 anos. E todos eles andam de skate, ao menos, há 13 anos. Embora todos usem a VX ainda, esta não foi a primeira câmera de nenhum deles. Mas, como eles mesmos dizem, foi “uma ‘Sonyzinha’, meio HD, compacta” (Prestes, 2023); “uma ‘Sonyzinha’, Cybershot” (Reis, 2023); “uma Olympus digital, que funciona à pilha” (Dias, 2023); “uma Tekpix com uma lente angular feita de cano pvc” (Caroleski, 2023) e “uma Canon Vixia, meio ‘Hdzinha’, handycam” (Miguel, 2023).

Entre as produções favoritas dos entrevistados estão o vídeo Spirit Quest, do maker Collin Read, citado por três entrevistados; os filmes Photosynthesis, da marca Alien Workshop; Beats da crew Antihorário; e Baker3, da marca Baker, citados por dois entrevistados; entre as obras citadas por um dos entrevistados estão: Eleventh Hour e AtlanticDrift, do produtor Jacob Harris; Hotel Blue, do maker Nick Von Werssowetz; Megalithic, do skatista Victor Sussekind e vários makers brasileiros; as partes do skatista Pedro Barros, produzidas pela Garden Groove; Smok eand Mirrors, da marca Digital e Parental Advisory, da marca DGK.

Dentre as obras citadas, apenas as produções da Garden Groove e o Parental Advisory não são criações 100% gravadas de VX ou mini-DV. No filme da DGK, porém, há, por mais tempo e com mais frequência, mais imagens de VX que HD.

Entre os makers favoritos levantados, não houve repetição nas respostas. Os produtores citados foram: Collin Read, JM Dagger, JP Romero, Beagle, Pedro Biagio, Fernando Dente e Rafael Régis. Dos sete citados, cinco são brasileiros.



Os motivos elencados do porquê a escolha de gravar com a câmera VX são variados. Dos cinco entrevistados, três citam a influência e a inspiração por vídeos que assistiam, inclusive citados nas respostas anteriores. Entre os aspectos favoritos da VX apontados nas entrevistas destacam-se: o granulado da imagem, o som, o formato 4:3, a história da câmera com o skate e a facilidade proporcionada pela câmera para gravações de manobras. Prestes (2023) conta que grava com VX “por aquela coisa que a gente constrói a partir dos vídeos e pela magia de ter alguma coisa que materializa aquilo numa fita, além de ver várias pessoas usando e os vídeos que eu mais gosto ter uma VX”.

No último questionamento sobre a escolha entre Mini-DV e HD, não foi observada uma recusa às HDs, mas sim uma admiração e preferência pelas Mini-DVs. Quando citadas, as HDs foram bastante associadas à praticidade, especialmente no processo de montagem, de edição, por serem gravações originalmente em suporte digital.

Uma das histórias citadas pelo entrevistado Eduardo Reis (2023), sobre como ganhou sua primeira VX, nos mostra a visão de um produtor de fora do meio do skate sobre a câmera:

*“Era 2015. Um período de recessão, época de crise, protesto e as coisas estavam meio instáveis. A produtora que eu trabalhava estava meio em baixa, se desfazendo de algumas coisas, demitindo uma galera e eles tinham uma estrutura enorme. Aí, eu fui ajudar o diretor de fotografia, que coordenava a sala de câmeras. Era onde ficavam todas as câmeras tipo as Arri, as Alexas, as Red. ‘Só filé’. Eles tinham muito equipamento. 5D, câmera pra making of e tal. Tinha até rolo de negativo que eles estavam descartando. E como eles são uma produtora das antigas, desde os anos 90, eles tinham uma VX2000. Aí eu vi ela num canto. Não tinha visto até então. Quando vi, falei: “Pô, Alemão, e essa câmera ali?” Aí ele: “Bah, essa m*rda? Ah, isso aí, toca fora”. E eu fiquei assim, “ô, louco, meu”. Ele passou pra eu ver e viu que eu fiquei fissurado olhando ela. Eu pedi uma bateria pra tenta ligar e ele: “Ah, nem sei se tá funcionando”. Ele viu que eu fiquei na fissura e como tava descartando ele falou: “Meu, tu quer levar? Pode levar!” Daí eu acabei ganhando a câmera. E aí esse foi o primeiro contato com a câmera, literalmente, porque eu já sabia do contexto dela dentro do skate, mas nunca tinha visto fisicamente”. (Reis, 2023)*

É interessante entender essa visão de pessoas que sem saber da história da câmera acabam vendo-a apenas como uma sucata descartável. Claro que, por serem antigas, as VXs requerem cuidados, como afirma Bruno ‘Visãozinha’ (2023), ao exemplificar como esse cuidado é importante:

“Nunca filmar é só filmar, e com nenhuma câmera. Ainda mais falando da VX, por ser algo que não é mais produzido e pelo fato de você ter que ir atrás e ter que aprender a lidar com as



particularidades da sua câmera. Por exemplo, cada um tem um jeito específico de ligar a câmera, de bater nela caso ela pare de funcionar, cada um sabe exatamente o que é ruim e o que é bom, o que pode ou não pode a partir disso. Então, esse cuidado, que é um cuidado quase como se a câmera fosse um artefato, porque ela também é uma câmera que produz artefatos. Ela produz uma fita. E dentro daquela fita tem algo que hoje já não tem mais, porque não tá numa nuvem, porquênão tá online. Tá no meio físico e aquilo exige um cuidado de todo mundo. Desde você ter uma fita, até você ter a câmera.” (Prestes, 2023)

O entrevistado Pedro Miguel (2023) também fala sobre a diferença de gravar algo que acaba existindo como meio físico:

“Mini-DV é muito ‘brisa’ o lance de você segurar fisicamente, na mão, as imagens que você tem. Então, querendo ou não acaba sendo uma relação mais intimista. Porque ela é um objeto que você segura e tem que cuidar, limpar, colocar a fita certinho. Todo um lance de afeto com a fita. No HD você só vai passar a imagem e já era”. (Miguel 2023)

A aparência da filmadora também chama a atenção do entrevistado Fernando Dias (2023), que conta que o “aspecto favorito da VX é a própria VX por si só. Só de você ver a câmera já é diferente, tem uma energia própria.”

Além desses depoimentos, os entrevistados apresentaram muitos outros argumentos com histórias e dados interessantes sobre as VXs, confirmando suas particularidades que oferecem ao maker enormes facilidades no momento de registrar as manobras numa apresentação de skate.

A estética da VX

A questão da estética da VX esteve presente em vários momentos ao longo da pesquisa e muito citada pelos cinco entrevistados. A seguir faremos uma análise acerca da aparência da imagem possibilitada pela câmera, como indicativos para um estudo de estética. Mas, para começarmos a analisar a estética da imagem que a filmadora gera devemos analisar a própria câmera e sua estrutura.

Figura 01-EstruturaSonyDCR-VX1000

Fonte:Sony|1995

Figura 02-EstruturaSonyDCR-VX2000



Fonte: Ebay|2020

Ao analisarmos a morfologia da VX1000 é possível observar que alguns pontos chamam a atenção: o seu tamanho, a localização do microfone e do handle (uma novidade para a época em que foi lançada), o visor e a separação entre a caixa do cabeçote e a lente.

Já na VX2000 há diferenças na estrutura. As notáveis são: o visor, que além do ocular há um novo, retrátil, de LCD na lateral; os comandos de rebobinar a fita e reprodução, luminosos, foram incluídos abaixo do handle; a lente, que por ter um zoom maior (enquanto a VX1000 tem um zoom de 20x, o zoom da VX2000 é de 48x), conseqüentemente tem uma objetiva mais longa. Já a VX2100 tem a estrutura externa muito parecida à da VX2000, mudando apenas aspectos internos ou de cor.

Agora, ao analisarmos os aspectos estéticos da imagem que a câmera gera, há diversos outros pontos que chamam a atenção e fazem a aparência ser singular. O corte de tela na proporção 4:3 é um dos primeiros aspectos a chamar a atenção do espectador. Essa proporção de corte é capaz de centralizar o movimento e foco nos sentidos vertical e horizontal, diferente da proporção 16:9, que expande o espaço de atenção na imagem nas laterais. Abaixo vemos a comparação de duas imagens, uma com o corte na proporção 4:3 (típico das VXs e mini DVs) e outro na proporção 16:9, mais usado atualmente, nas câmeras HD.

Figura 03-Corte3:4

Andrew Reynolds andando na famosa escada Hollywood 16. Fonte: Baker3|2005.

Figura 04-Corte16:9(HD)

Dustin Dollin andando na famosa escada Hollywood 16. Fonte: Baker4|2019.

Outra notável diferença ao comparar câmeras HD com VXs e Mini-DVs é a forma de continuidade dos frames. Em câmeras HD, os frames são exibidos de maneira progressiva, o que significa que cada frame é exibido sequencialmente, progressivamente um após o outro. Essa técnica é chamada de escaneamento progressivo ou progressive scan. Cada frame capturado contém todas as linhas de resolução vertical, oferecendo uma imagem completa e nítida.

Por outro lado, nas filmadoras mini-DV os frames são entrelaçados, utilizando o método de escaneamento entrelaçado ou interlaced scan. Nesse caso, cada frame é dividido em duas metades conhecidas como campos. Um campo contém as linhas ímpares da imagem, enquanto o outro campo contém as linhas pares. Os campos são exibidos de forma alternada e rápida,



criando a ilusão de uma imagem completa. O entrelaçamento foi uma técnica desenvolvida para otimizar a transmissão e a exibição de vídeo em sistemas analógicos com largura de banda limitada. Ele permite que a imagem seja transmitida com menos dados, já que apenas metade das linhas é transmitida em cada campo. Entretanto, essa técnica pode causar artefatos visuais, os famosos ‘glitches’, como linhas diagonais irregulares ou efeito de ‘escadas’ em bordas.

Com o avanço da tecnologia e a popularização das câmeras HD, o uso do escaneamento progressivo se tornou mais comum, pois oferece uma qualidade de imagem superior, especialmente em exibições de tela grande ou em vídeos que serão editados e processados digitalmente. Por isso, nossos olhos também estão adaptados para essa maneira de observar os vídeos, fazendo com que uma imagem como as das VXs chame atenção pela sua singularidade hoje em dia.

Além dessas características, outro ponto que chama atenção na imagem final da VX é a cor. Isso acontece porque ela carrega a tecnologia 3CCD (três dispositivos de carga acoplada) que incorpora um prisma óptico e três sensores sensíveis à luz. A luz atravessa as lentes da câmera e é refratada em três direções distintas ao atingir o prisma. Nos extremos do prisma, encontram-se filtros de cores correspondentes, cada um associado a um sensor que capta a luz específica da cor proveniente do ambiente. Internamente, a câmera realiza a fusão das informações de cor coletadas, resultando em um sinal de cor vermelha, verde e azul (RGB), simulando de maneira semelhante à percepção visual humana. Além dessa questão, o sensor 3CCD impacta na estabilidade da imagem e no controle da velocidade do obturador em situações de tremor de maneira positiva quando comparado ao sensor CMOS, mais comum nas câmeras atuais.

Ou seja, nativamente as cores da VX são mais vivas e saturadas. Mas, ainda é possível customizar o balanço da fotometria, que pode ser alterado na central de configurações ‘custom preset’. Dentro desse menu é possível mexer no nível de cores - onde o avivamento e saturação da imagem são modificados -, na nitidez, no balanço de branco, no ganho de volume e também no nível de exposição.

Figura 05-Custom Preset (Vx2000)

Fonte: Arquivo pessoal.

O áudio da VX é muito singular e chama a atenção pela qualidade. O som é estéreo e o microfone fica localizado logo acima da lente. Para skatistas não há som mais satisfatório que os estalos de uma manobra com o som ‘crocante’ de um microfone de VX. Ainda hoje há quem use em câmeras DSLR e HDs o microfone das VXs.

A estética da imagem nos vídeos sobre skate



Os pontos anteriormente mencionados podem ser analisados independentemente se a ação produzida na imagem for em cima do skate ou não. Ou seja, as cores, o corte 4:3, o entrelaçamento dos frames e o som podem ser observáveis em uma captação de VX de uma paisagem, de uma cena de um filme ou de cenas cotidianas em geral. Mas ao estudar imagens de skate é possível ver que há questões estéticas, não só visuais, mas também culturais, vistos nos modos de filmagens, produção e comportamento dos skatistas e filmmakers.

Um dos aspectos culturais mais fortes dentro desse grupo social são o uso das lentes grande angular, especialmente a fisheye. O uso dela permite uma expansão da visão da cena através do aumento do ângulo de abertura da lente, o que causa um aumento no campo de visão (capaz de abrir à 180°) e uma distorção nas bordas, fazendo com que remeta a uma visão de um olho de peixe, que é o seu nome em português. O aumento do campo de visão possibilita um encurtamento da distância entre o skatista e a câmera, o que transmite uma noção de movimento e velocidade maiores, que são pontos muito importantes a serem registrados para passar a sensação do skate no audiovisual.

Segundo o videomaker do clássico vídeo A Happy Medium, Buster O'Shea, em um documentário da Red Bull sobre as VXs, as Death Lens, citadas anteriormente, tiveram a produção descontinuada em 2019. Porém sua importância na cultura é tão grande que voltou a ser produzida após petição de skatistas, com mais de 7.500 assinaturas. Assim que a Century Precision Optics colocou de volta no mercado, toda a demanda de lentes feita por skatistas se esgotou em minutos.

Além das fisheyes, para mostrar outra perspectiva de uma mesma manobra ou cena é comumente usada teleobjetivas, com ou sem uma variação de zoom numa mesma tomada. A reprodução de uma mesma manobra é intercalada através de dois ângulos, não necessariamente de uma forma contínua, mas sim como um replay visto por outro ângulo.

Figura 06-Lente teleobjetiva

Andrew Reynolds, fakie 360° flip visto na teleobjetiva. Fonte: Baker3|2005.

Figura 07-Lente fisheye/Grandeangular

Andrew Reynolds, fakie 360° flip visto na fisheye. Fonte: Baker3|2005.

Um vídeo de skate captura, além das manobras, retratos do skatista, que acaba se tornando uma espécie de figura publicitária, uma personalidade. Pois é isso que uma manobra de skate nos comunica: a personalidade de alguém em cima do skate. O jeito, o lugar, a forma, a roupa, a atitude e outras nuances informam o estilo dos praticantes. É como uma expressão artística, um signo. *“Mesmo a mais tosca silhueta de cavalo não corresponde ao signo verbal isolado*



'cavalo', mas a uma série de possíveis sintagmas do tipo: 'cavalo em pé, de perfil', 'o cavalo tem quatro pernas', 'isto é um cavalo' (ECO, 1968: 127). Ou seja, ao traçar um paralelo entre o skate e a citação de Umberto Eco podemos dizer que um skatista nunca é só um skatista, ele é único, e para registrar essa personalidade são utilizadas as 'imagens comportamento', como são conhecidas. São cenas da figura expressiva do skatista no modo de andar, de vestir, agir etc. Comunicar tudo isso sem um filtro moral - seja bebendo, fumando, brigando etc. - é um hábito muito forte dessa cultura.

Figura 08-Imagem de comportamento

Os skatista Dustin Dollin bebendo. Fonte: Baker3|2005.

Figura 09-Imagem de manobra

Dustin Dollin BSFlip50-50. Fonte: Baker3|2005.

Essa mensagem também é passada por meio de imagens dos locais e dos comportamentos, alheios ou não, que ocorrem nesses locais, onde as manobras acontecem. Como o skate também tem a sua conexão com a arquitetura, desde a criatividade até a dificuldade do uso de um espaço, é muito comum os 'picos' de skate serem filmados com mais foco antes, durante ou depois das manobras. Os 'picos' preferidos são locais, em áreas urbanas, com os mais variados obstáculos tais como escadas, corrimãos, bordas, bancos e demais elementos que permitem a realização de diferentes tipos de manobras, que lhes permitem evoluções novas, desafiadoras, capazes de distingui-los como verdadeiros artistas corporais, num misto de atletas e artes circenses. Esses lugares são eternizados nas cenas dos notórios filmes e acabam virando pontos turísticos dentro do skate.

Figura10-Interação com a arquitetura

Foco da câmera após Andrew Reynolds manobrar em uma sequência de escadas.

Fonte: Baker3|2005.

Há quem diga que, com a criação da VX, um novo modo de filmagem de skate foi desenvolvido, como uma ampliação da linguagem audiovisual ou, no mínimo, uma adaptação do modo de gravar aos movimentos particulares da arte do skate. Tony Hawk, em documentário da Red Bull sobre a VX1000, diz que o "follow" - ou seja, um skatista sendo seguido por um filmmaker, ambos no skate - dentro da cultura audiovisual do skate nasceu a partir da VX. Isso por causa do seu design, com um handle, ou, simplesmente, um lugar anatomicamente perfeito para segurar a câmera pela parte superior, já embutido. O handle torna mais ágil segurar a filmadora



gravando em movimento, para recuar e proteger a câmera quando o skatista erra, e ainda, formar o ângulo de encaixe da cena, quando filmando com a lente fisheye-skatista, chão, manobra e obstáculo -, como na foto a seguir.

Figura11-Imagem em“follow”

Fonte: Red Bull “VX1000:The Story of Skateboarding's Most Iconic Camera”|2023

Além disso, no follow a perspectiva do foco de movimento está todo no skatista; tudo atrás dele está em movimento. Em imagens noturnas, o foco no skatista parece aumentar. Isso porque uma fonte de luz, usada acima do microfone, ilumina o skatista e um pouco ao redor do ambiente, fazendo com que o fundo da imagem fique escuro e a ação da cena, iluminada.

Figura12-Imagem noturna com luz.

Bryan Herman, FlipBs Tailslide. Fonte:Baker3|2005.

Ao referirmos a uma espécie de ampliação da linguagem audiovisual, apostamos na diferenciação entre esses movimentos no skate e o movimento que conhecemos como câmera subjetiva ou câmera inquieta, porque aqui a câmera acompanha a cena expondo-se aos próprios riscos das manobras registradas. Ela abandona o espaço confortável de observador para registro dos sons e imagens, para fazer parte da própria cena, como se fora um artefato a mais compondo o pico do skate. Esse deslocamento dá ao espectador a sensação singular de estar sobre um skate, enfrentando todos os riscos ao deslizar nesses espaços inóspitos. Trata-se sim de um movimento de câmera já usado em veículos em movimento, como na Fórmula 1, mas aqui opera também um certo confronto entre o telespectador e o skatista, especialmente quando são ângulos tomados em contra-plongée com a câmera em movimento, por exemplo. É como se ora a câmera/telespectador é o skatista e ora, é o ambiente inóspito, bruto, com seus obstáculos se contrapondo ao skate e seu skatista.

Já não é mais o olhar do telespectador do vídeo, mas o olhar do próprio objeto da cena no vídeo, expandindo as possibilidades estéticas de filmagens, como as consagradas nas coberturas das Olimpíadas, especialmente a partir de 1936, com as presentes no documentário Olympia (1938), de Leni Riefenstahl, sobre os Jogos Olímpicos de Verão de 1936, em Berlim, Alemanha. Neste sentido, há uma expansão da estética fílmica que, pelas vicissitudes do skate, no surpreende, como exige Humberto Eco.



“Com a mensagem estética acontece o mesmo que acontecia com o enredo trágico construído segundo as regras da poética aristotélica: o enredo deve fazer acontecer algo que nos surpreenda, algo que vá além das nossas expectativas e seja, portanto, pardtendéxan (contrário à opinião comum)”. (Eco, 1968: 53)

Uma das últimas, literalmente, nuances que regem um vídeo de skate é a última manobra, ou a ender trick. Ela é a manobra mais aguardada, mais inusitada, mais difícil ou mais criativa; pois a última manobra de um vídeo de skate é a mais marcante, a que fica no imaginário. E nisso, os vídeos de skate se voltam a uma narrativa própria do audiovisual, ou ainda, a uma estrutura própria dos modos de se contar uma história, resguardando para o final o seu desfecho.

É o terceiro e último ato de um filme, segundo Syd Field (2001); o momento da resolução, do ápice de uma história, mas não o seu fim. Em Manual do Roteiro, o autor afirma que o fim da história “*é aquela cena, imagem ou sequência com que o roteiro termina, não é a solução da história*” (Field, 2001, p.16), é a imagem que surpreende.

Ou seja, após apresentar o skatista e sua arte de equilibrista, uma espécie de trapezista inseparável de seu skate - primeiro ato; começa então o segundo ato, mostrando suas habilidades, suas particularidades na arte das manobras turbulentas sobre espaços impróprios, esquivos, fugidios, desafiadores, com todos os riscos que lhe são oferecidos; chega então o desfecho, o terceiro e último ato, com aquela manobra quase impossível, a mais desafiadora de todas, mostrando um skatista insuperável, uma espécie de luta entre o mocinho - skatista e seu skate -, contra o bandido - lugar inóspito; seguindo a trajetória do herói, um clichê das histórias épicas.

A revolução digital e a contemporaneidade

A revolução digital pôs em xeque muitas das tecnologias analógicas. A propagação de smartphones e outras tecnologias capazes de fotografar ou filmar fez com que, a todo momento, todas as pessoas possam filmar e registrar alguma cena. Isso em um primeiro ponto de vista é ótimo, pois democratiza o acesso à produção e distribuição em comunicação. Entretanto, o poder das redes sociais começou a voltar a atenção das pessoas não apenas em produzir, mas sim viralizar, estar nos ‘trendings’. Com isso, marcas de skate observaram que poderiam atrair os skatistas não apenas com vídeos full, ou outras produções audiovisuais, mas sim com uma presença digital forte, caminho percorrido por praticamente toda a indústria cultural. Essa mudança impactou na criação de novas manifestações de cultura e novas tendências dentro do universo audiovisual de skate.

O ano de 2013, entretanto, pode ser considerado um marco, em função do anúncio de algumas revoluções na cultura audiovisual do skate tanto quanto a criação da VX: Videosfull começaram a sair com menos frequência, dando lugar a “partes solo” de skatistas; o ultra HD começou a ser contemplado e produções, como o filme Pretty Sweet da marca Chocolate com a marca Girl,



por exemplo, com drones, Alexas, REDs e câmeras de cinema começaram a ser mais comuns. A Thrasher, maior e mais icônica revista de skate e acervo de memoráveis vídeos, posta pela primeira vez na história um vídeo, em seu canal do Youtube, com apenas uma manobra, no quadro Magnified - uma espécie de making of das manobras dos anúncios da revista.

Uma das maiores mudanças, porém, foi nas redes sociais, onde a comunidade de skatistas, amadores e profissionais, e a indústria começaram a estar ativamente online e, somado a isso, o Instagram começa a aceitar vídeos em sua plataforma. Essa talvez tenha sido a gota d'água para os olhares de praticamente todo o universo do skate se voltarem para a rede social de fotos e, desde então, vídeos. A personalidade, as ações, as individualidades e as manobras dos skatistas que se tornaram referências por suas histórias já não estavam somente nas fitas e nos filmes. Agora, para ver que manobra o seu skatista de referência está 'mandando', ou até o que ele está fazendo ou faz, basta um toque no aplicativo.

“A internet mudou totalmente a forma como os vídeos de skate são pensados, realizados e divulgados. Atualmente as marcas não ganham dinheiro diretamente através da venda de cópias dos filmes como ocorria nos anos 1990 e 2000. As produções são divulgadas e difundidas a partir, principalmente, mas não só, do site Youtube. Nesse site também são divulgadas produções realizadas a partir da transmissão ao vivo de eventos, competições e festas do skate. Percebe-se, portanto, que a diversificação dos tipos de produções acarretou diversas alterações nas formas que os "vídeos de skate" são consumidos pelo mundo afora.” (Cirino, 2019: 114)

A influência de toda essa parte da história é inegavelmente enorme. Todos os filmes citados nesta pesquisa criaram legiões de fãs e espectadores, que reproduzem e resistem na produção e propagação da cultura audiovisual em questão. No entanto, a maioria da indústria decidiu por seguir em frente e deixar de lado boa parte dessa cultura, indo rumo à influência digital nas redes sociais. E isso, por ter passado de uma década, também já colhe os frutos da sua influência. Atualmente, pessoas que recém começaram a andar de skate conhecem, seguem e engajam com as 'estrelas' e 'ultra campeões do skate', especialmente à prática do skate como esporte, como competição, embora desconheçam grande parte da história audiovisual e jamais assistiram a um desses filmes.

Este rumo parece ameaçar a cultura, entretanto, a revolução digital também reacendeu uma chama no âmbito das VXs com os chamados recorders. Esses aparelhos são gravadores digitais, que quando conectados à câmera conseguem gravar o conteúdo produzido por elas em das fitas, transpondo, ao que parece, uma etapa das dificuldades de se ter uma VX atualmente: encontrar fitas funcionais e digitalizá-las.

Mas esses apetrechos ainda não foram muito popularizados e são difíceis de se encontrar. Quando encontrados, geralmente são mais caros que as próprias câmeras. No entanto, ao que tudo indica a cultura do skate parece destinada a ir buscando os subterfúgios, os espaços, as



brechas, criadas ou deixadas em cada novo momento tecnológico. Se este momento das redes sociais parece ameaçar a cultura do skate, ela resiste e vai vislumbrando caminhos novos.

Considerações finais

Mesmo após quase duas décadas do fim de sua fabricação, ainda há novos vídeos de VX quase que diariamente. Sua existência resiste em meio a uma comunicação mais digitalizada, um mundo cada vez mais HD. As VXs tendem, ao que parece, caminhar rumo a uma espécie de eternidade. Seus registros e memórias já estão eternizados em filmes, vídeos e na mente de espectadores dessas imagens. Talvez seja impossível afirmar que daqui a algumas décadas ainda haverá skatistas filmando em VXs, mas os elementos estéticos pavimentos a partir delas estão dados e, com certeza, serão dinâmicas discursivas levadas adiante por meio de novos dispositivos de registro de som e imagem.

A evolução tecnológica tende a ser perene, mas deixar para trás as tecnologias já criadas é uma escolha individual. E essa não é a escolha da maioria dos que ainda hoje usam essas câmeras. Elas são utilizadas, além de tudo, por sua história e aderência de sua estrutura física e resolução estética aos desafios de se gravar evoluções dos kate. Esse uso faz com que elas deixem de ser apenas uma câmera e virem uma espécie de tótem para skatistas, o que ajudará a manter as narrativas discursivas proporcionadas por elas.

Com relação aos objetivos desta pesquisa, pode-se constatar que, de fato, as filmadoras Mini-DV influenciaram e ainda influenciam os produtores de vídeos de skate, desse universo analisado, a optarem pelas câmeras VXs por suas características físicas e oferta estética de imagem, que possibilitam melhor registro dos movimentos e proximidade estético cultural com o skate. Outra constatação desta pesquisa, a partir de seus objetivos, foi a existência de uma espécie de culto às VXs, por sua história e suas características, por parte dos entrevistados.

Por outro lado, não foi registrado nesta pesquisa uma recusa às câmeras HD. Isso, no entanto, pode ser analisado mais profundamente em uma pesquisa focada nessas câmeras, mas é possível que existam tótems dentro do universo das HDs como as câmeras com cartãoP2, por exemplo, que foram sucessoras das Mini-DVs. Em específico a Panasonic HVX200, 'sucessora' da Sony VX1000 com uma estrutura muito parecida, porém, em HD, que também passou a ser muito utilizada por skatistas.

Mas, o que impede a tecnologia mini-DV voltar de maneira ativa e universal algum dia? Quem sabe de uma forma mais acessível, tecnológica, mas sem perder todos os aspectos estéticos e dispositivos físicos de uma câmera, como aqui tratados. Ou ainda voltar com a fabricação da mesma forma, sem ou com poucas mudanças, fabricando ou implementando os recorders na própria câmera ou então criando outra tecnologia similar capaz de reativar essa cultura abruptamente. Mas isso é apenas um exercício de futurologia, desprovido de quaisquer informações, a não a capacidade de mobilização de uma grande parte dos skatistas, como ocorreu há duas décadas, forçando a fabricação de um grande lote de VX.



Essa resposta e os próximos episódios dessa história só o futuro nos mostrará. Mas, uma coisa é certa, mesmo de maneira ameaçada - por falta de produção e incentivo externo - a cultura audiovisual das VXs no skate está longe de acabar. O legado é passado de geração em geração, mesmo que de maneira menos quantitativa, mas ainda assim é continuado e com qualidade. Isso porque as produções de VXs não deixaram de virar clássicos após o fim da sua fabricação.

Referências bibliográficas

Benjamin, W. (1936). *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (1. ed., pp. 1–176). L&PM.

Brandão, L. (2011). *A cidade e a tribo skatista: Juventude, cotidiano e práticas corporais na história cultural*. Ed. UFGD.

Brandão, L. (2014). *Para além do esporte: Uma história do skate no Brasil* (1. ed.). EDIFURB.

Cirino, G. (2019). Skate transnacional: Difusão de performance e técnicas corporais em vídeo-partes. *Revista Entrerios*, 2(2), 110–121. <https://revistas.ufpi.br/index.php/entrierios/article/view/9443/6054>

Dias, G. O. (2011). *Skateboard para além do esporte: Manifestação social e movimento cultural* [Trabalho de conclusão de curso, Universidade de Brasília – UnB]. https://bdm.unb.br/bitstream/10483/2680/1/2011_GiuslainedeOliveiraDias.pdf

D’Orazio, D. (2020). The skate video revolution: How promotional film changed skateboarding subculture. *The International Journal of Sport and Society*, 11(3), 55–72. <https://doi.org/10.18848/2152-7857/CGP/v11i03/55-72>

Dupont, T. (2019). Authentic subcultural identities and social media: American skateboarders and Instagram. *Deviant Behavior*, 41(5), 649–664. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01639625.2019.1585413>

Eco, U. (2016). *A definição da arte*. Editora Record.

Field, S. (1982). *Manual do roteiro*. Objetiva.

Hall, S. (2016). *Cultura e representação*. PUC-Rio: Apicuri.

Honorato, T. (2013). A esportivização do skate (1960-1990): Relações entre o macro e o micro. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 35(1), 95–112. <http://hdl.handle.net/11449/28269>

Jenkemmag. (2020). A history of the VX1000. <https://www.jenkemmag.com/home/2020/09/21/history-vx1000-skatings-favorite-camera/>

Jenkemmag. (2022). How skateboarding went HD. <https://www.jenkemmag.com/home/2022/03/18/video-essay-skateboarding-went-hd/>



Jenkemmag. (2018). Tracing the history of skateboarding's most famous camera. <https://www.jenkemmag.com/home/2018/07/13/tracing-history-skateboardings-most-famous-camera/>

Jenkemmag. (2023). Video essay: The year modern skateboarding broke. <https://www.jenkemmag.com/home/2023/05/01/video-essay-the-year-modern-skateboarding-broke/>

Jones, R. H. (2011). Sport and recreation: What skateboarders can teach us about learning. *Sport*, 16(5), 593–611. https://www.researchgate.net/publication/233189910_Sport_and_recreation_What_skateboarders_can_teach_us_about_learning

Lefebvre, H. (2019). *O direito à cidade* (5. ed.). Centauro.

Maffesoli, M. (2014). *O tempo das tribos*. Forense Universitária.

Moore, L. (2009). An ethnographic study of the skateboarding culture. *U.S. Sports Academy*, 12(4), 1–9. <https://www.studocu.com/en-us/document/rochester-institute-of-technology/designing-the-user-experience/an-ethnographic-study-of-the-skateboarding-culture/18300079>

Premium Beat. (2023). The history of skate videography: The unsung hero of cinema vérité. <https://www.premiumbeat.com/blog/skate-videography-unsung-hero-cinema-verite/>

Red Bull. (2023). Evolution of video cameras in skateboarding. <https://www.redbull.com/us-en/evolution-of-video-cameras-in-skateboarding>

Red Bull. (2023). VX1000: The story of skateboarding's most iconic camera. <https://www.youtube.com/watch?v=qAhR1aWwLG0>

Simmel, G. (2006). *Questões fundamentais da sociologia: Indivíduo e sociedade* (1. ed.). Zahar.

Teixeira, J. C. (2017). Skate street e devires minoritários: (Des)territórios do sujeito skatista. In *13º Mundos de Mulheres e Fazendo Gênero 11* (Anais eletrônicos). <https://revistas.ufrj.br/index.php/Recorde/article/view/30987>

Thurnell-Read, T. (2022). 'A couple of these videos is all you really needed to get pumped to skate': Subcultural media, nostalgia and re-viewing 1990s skate media on YouTube. *SAGE Publications*, 30(2), 165–182. <https://doi.org/10.1177/11033088211057365>

Valduga, J. A. H. (2016). *O processo de convergência e seu impacto nas mídias audiovisuais de skate: Estudo de caso da revista Thrasher* [Trabalho de conclusão de curso, Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – UNIJUÍ]. <https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/bitstream/handle/123456789/4143/Jos%C3%A9%20Augusto%20Hagemann%20Valduga.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Vice. (2023). The evolution of skate videos, from VHS to TikTok. <https://www.vice.com/en/article/m7vbkq/the-evolution-of-skate-videos-from-vhs-to-tiktok>

Vilela, T. M. C. (2017). *Ensino de artes & cultura visual: Escola pública* [Tese de doutorado, Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ]. <http://www.bdtd.uerj.br/handle/1/7380>

Williams, R. (2011). *Cultura e sociedade: De Coleridge a Orwell* (1. ed.). Vozes.

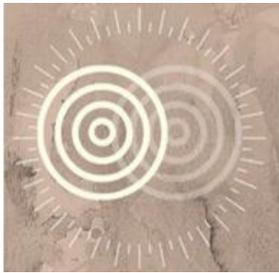
Zarka, R. (2011). *La conjonction interdite: Notes sur le skateboard*. Édition B42.



Elson Faxina

elfaxina@gmail.com

Jornalista, documentarista, professor e pesquisador em comunicação da Universidade Federal do Paraná – UFPR, Brasil; professor colaborador do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Estadual do Paraná – PPGArtes/Unespar, Brasil; pós-doutor em Produção audiovisual e divulgação científica, pela Universidade Complutense de Madri – UCM, e em Pesquisa em narrativas audiovisuais inclusivas, movimentos migratórios e cidadania, pela Universidade Autônoma de Barcelona – UAB; doutor em Ciências da Comunicação pela Unisinos; mestre em Cinema, Rádio e Televisão, pela ECA/USP, Brasil; graduado em Comunicação Social - Habilitação Polivalente, pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná; com mais de duas décadas de experiência em televisão.



Luiz G. Barros

luiz_gustavobs@outlook.com

Designer gráfico, skatista desde os 7 anos de idade e filmmaker desde os 15 anos. Formado em Publicidade e Propaganda pela UFPR em 2023, já atuou como diretor de arte em agências de publicidade e como maker no universo do skate. Atualmente ocupa o cargo de designer no meio empresarial. Luiz é movido por influências da arte, música, skate e cinema, áreas que moldam sua visão estética e profissional, além de buscar uma conexão profunda com a cultura urbana e expressão artística contemporânea.