

Departamento de Sociologia

*“714 – Praça da Figueira”*

Cultura Juvenil, Quotidiano e Apropriação de Espaço Público

Bruno Miguel Soares Baptista

Tese submetida como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Sociologia

Orientador:

Professor Doutor António Alexandre Lopes Gonçalves Melo, Professor Auxiliar

Coorientadora:

Professora Doutora Inês Conceição Farinha Pereira, Professora Auxiliar Convidada

ISCTE-IUL

Instituto Universitário de Lisboa

Outubro 2017



Departamento de Sociologia

*“714 – Praça da Figueira”*

Cultura Juvenil, Quotidiano e Apropriação de Espaço Público

Bruno Miguel Soares Baptista

Tese submetida como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Sociologia

Orientador:

Professor Doutor António Alexandre Lopes Gonçalves Melo, Professor Auxiliar

Coorientadora:

Professora Doutora Inês Conceição Farinha Pereira, Professora Auxiliar Convidada

ISCTE-IUL

Instituto Universitário de Lisboa

Outubro 2017

## **Agradecimentos**

Em primeiro lugar, ao grupo que este estudo representa. Pelo tempo, motivação e sobretudo pela amizade. Mais ninguém faz o que vocês fazem. 714!!! Skatinho!!!

A todos os sociólogos e interessados em sociologia que me abriram o caminho e que diariamente se esforçam por aprender, o que mais há de importante.

Ao Francisco Mouga, Duarte Dias, ao Alegre e André Mil-Homens. A ti Sérgio.

Aos meus pais, pois não há nada que possa fazer sem ter que vos agradecer.

## **Resumo**

A presente dissertação trata de um estudo etnográfico que se debruça sobre uma comunidade de jovens *skaters* que ocupa a Praça da Figueira diariamente. A presença dos jovens é conhecida e largamente legitimada pelos cidadãos e assim, os *skaters* apropriaram-se do local, redefinindo substancialmente os significados, papéis e a imagem pública da praça, local histórico no coração de Lisboa que surge então reinventado. O estudo toma como objetivo desvendar os papeis do grupo de jovens na Praça da Figueira, os significados da sua apropriação e o impacto bidirecional entre as identidades individuais e de grupo e a imagem pública da Praça da Figueira.

**Palavras-chave** – Estudos Urbanos, Culturas Juvenis, Skate, Apropriação do espaço público, Identidade

**Abstract**

The present paper refers to an ethnographic study that focuses on a community of young *skaters* who occupy *Praça da Figueira* daily. The presence of the youngsters is largely known and legitimated by the citizens. As such, the *skaters* have conquered this public space, and substantially redefined the meanings, roles and the public image of the plaza -a place of historic significance in the center of Lisbon, that appears as reinvented. The study seeks to unveil the roles played by the youth community on the plaza, the significance of their appropriation and the bidirectional impact between the individual and group identities, and the renewed public image of the *Praça da Figueira*.

**Keywords** – Urban Studies, Youth Cultures, Skateboarding, Appropriation of Public Space, Identity

## Índice

Agradecimentos .....	i
Resumo .....	ii
Abstract.....	iii
1. Introdução.....	1
1.1. A cidade.....	2
1.2. A Praça da Figueira .....	4
1.3. Skate .....	5
2. Metodologia.....	7
2.1. Etnografia.....	8
2.2. Entrevistas .....	10
2.3. Questionário .....	11
3. Enquadramento teórico.....	12
3.1. Da Era Moderna à Contemporaneidade .....	12
3.2. Globalização vs. Identidade .....	15
3.1. A juventude, as tribos urbanas e a cidade .....	17
4. Resultados.....	20
4.1. Relações sociais internas .....	20
4.1.1. O papel da Praça da Figueira .....	20
4.1.2. 714 - o grupo, a identidade .....	23
4.1.3. O quotidiano .....	28
4.2. Redes sociais da Praça.....	33
4.3. Relações sociais externas .....	35
4.3.1. Os skaters enquanto fenómeno cidadão .....	35
4.3.2. O conflito .....	37
5. Conclusões.....	42
6. Ensaio fotográfico.....	45

7. Bibliografia.....	49
8. Anexos.....	52
4.4. Anexo A: Guiões de entrevista.....	52
4.4.1. Guião de Entrevista, Versão 1 .....	52
4.4.2. Guião de Entrevista, Versão 2 .....	55
4.5. Anexo B: Quadro de caracterização da amostra das entrevistas.....	57
4.6. Anexo C: Questionário.....	58
4.7. Anexo D: Análise dos resultados dos questionários .....	62
4.7.1. Caracterização da amostra .....	62
4.7.2. Resultados das questões.....	62

### **Índice de Fotografias**

Fotografia I - Estátua de D. João I.....	45
Fotografia II - Autocarro 714 .....	46
Fotografia III - Def e Wesley na demanda pelo jantar .....	46
Fotografia IV - Paragem de autocarro com a inscrição “RIP STAR”, dedicatória a Estrelinha, um skater falecido .....	46
Fotografia V - Pablo e Lauan .....	47
Fotografia VI - Djubex a andar de skate.....	47
Fotografia VII - Lion .....	47
Fotografia VIII - Pirata.....	48
Fotografia IX - Sem-abrigo nas condutas de ar do metropolitano .....	48
Fotografia X - Turista a fotografar a praça.....	48

## 1. Introdução

O trabalho que se segue deriva de uma série de deambulações e de vivências experienciadas por mim ao longo de cerca de três anos. A Praça da Figueira, local de referência na vida cidadina de Lisboa sobretudo por razões históricas e geográficas, foi sendo reinventada nas últimas décadas e assume hoje um papel ativo e extremamente relevante no quotidiano de diversos atores sociais lisboetas, entre os quais, eu. A complexa rede de relações e mecânicas sociais, a densidade e imprevisibilidade do quotidiano deste local propôs-me conduzir um estudo etnográfico que acompanhasse um grupo eminente e largamente legitimado pelos frequentadores e transeuntes da praça: os jovens *skaters*. O meu desenvolvimento académico e interesse pelos estudos urbanos e métodos etnográficos correram paralelamente a uma ocupação dos meus tempos livres com esse mesmo grupo, e assim, decidi começar por realizar um estudo-piloto cuja intenção seria desenvolver ideias, métodos e recolher informação, uma tentativa de olhar o meu dia-a-dia através de uma lente sociológica sem qualquer intenção de provar fatos conclusivos *a priori*. Tendo inúmeras respostas possíveis em cima da mesa coube-me colocar questões, direcionar o estudo, preencher os espaços brancos que cada vez mais me intrigavam. Este ensaio é o resultado desse esforço.

Desta forma, esta minha contribuição tem como objetivo desconstruir a Praça da Figueira enquanto palco de relações sociais e entidade social, desvendar os papéis dos jovens e significados da apropriação do local por parte do grupo, o impacto da Praça da Figueira na construção e transformação das identidades pessoais e de grupo e, virando o jogo, o impacto da presença dos jovens na imagem pública que os cidadãos têm da Praça da Figueira e da própria cidade. Como forma de atingir esses objetivos, este estudo foca-se numa análise do quotidiano do grupo, das suas relações com a cidade e nas relações dicotómicas entre os atores sociais que percecionam o grupo de fora com os que vivem o grupo por dentro, através dos métodos etnográficos e da aplicação de entrevistas e questionários. Convém referir que, como qualquer estudo etnográfico, este não é um estudo totalizador. Não se trata de um estudo sobre *skaters* ou *skate* e não pretende ser alargado a qualquer outra escala que não a apresentada. É uma tentativa de penetração no quotidiano de um grupo social e de aprendizagem e desmistificação de uma complexa teia de relações sociais e de relações de um grupo com o seu espaço urbano.

## 1.1. A cidade

A mística da cidade fascina-me. O ruído sem significado, a imprevisibilidade, os desconhecidos, as diferenças, extravagâncias, desejos e motivações. Nada na cidade é insignificante ou secundário. Lynch (2016) abre a sua obra a afirmar que “[na cidade] *a cada instante existe mais do que a vista alcança, mais do que o ouvido pode ouvir, uma composição ou cenário à espera de ser analisado*”. Qualquer cidade encontra-se desde a sua génese em constante mutação, uma cadeia incessante de acontecimentos numa interpenetração do passado com o futuro através das heranças culturais e arquitetónicas, da constante reorganização de infraestruturas e acessos, da mistura entre a memória, as ambições e os avanços tecnológicos constantes. Dentro da cidade multiplicam-se e complexificam-se as relações entre atores sociais, introduzem-se novas dimensões na experiência do comportamento humano, novos papéis e domínios sociais. Elas são o centro cultural, político, económico e cada vez mais o lugar de habitação e trabalho do homem moderno, o palco dos principais avanços técnicos, tecnológicos e científicos e o lugar que concentra as atividades industriais, comerciais, financeiras, administrativas, bem como o equipamento cultural, recreativo, de saúde, educacional, religioso e de assistência social. O processo que redefine os significados e a importância do poder económico, político, simbólico e social, bem como das diferentes categorias sociais complexifica-se num ritmo frenético, criando a necessidade da especialização do espaço, do indivíduo urbano e das suas atividades.

Ainda que algumas *nuances* da cidade sejam facilmente observáveis, a sua definição continua a constituir um problema sensível e datado que tem gerado incessantemente novas opiniões e abordagens por parte de diversas ciências sociais. Uma definição correta deve englobar as características mais preponderantes e partilhadas por todas as cidades, mas também permitir identificar as suas distinções. Para Louis Wirth (2001) a cidade “*pode ser definida como um agregado relativamente extenso, denso e estável de indivíduos socialmente heterogéneos*”. Podemos então absorver três características essenciais que configuram uma cidade enquanto entidade social: a *dimensão*, a *densidade* e a *heterogeneidade*. Desta forma, quanto maior, mais densa e mais heterogeneamente habitada mais preeminentes serão as características urbanas de uma cidade. Estas três dimensões relacionam-se com uma série de características, diz-nos o autor. A dimensão do agregado populacional potencia a segregação espacial dos indivíduos com base na etnicidade, preferências e estatuto socioeconómico, o

enfraquecimento da tradição e das relações sociais tradicionais (familiares, de vizinhança), a segmentação das relações humanas, o anonimato e as relações utilitárias, a divisão do trabalho e a valorização da eficácia, da especialização dos indivíduos e do espírito corporativista. A densidade implica o interconhecimento visual das diferenças e das semelhanças, desenvolvendo uma sensibilidade às coisas, aos símbolos e às aparências e uma habituação aos contrastes carregados entre riqueza e pobreza, diferentes culturas e estilos e vida. O espaço torna-se mais disputado e, portanto, é normalmente reservado sob égide do espírito lucrativo, criando fronteiras de prestígio, estatuto, especialização e preconceito. A heterogeneidade enfraquece as barreiras dos grupos sociais e complexifica as estruturas das classes, aumenta a possibilidade de mobilidade individual, cria um clima de normalização da instabilidade e transitoriedade e gratifica a excentricidade, a invenção, a eficácia e a capacidade de liderança. A cidade adapta-se às necessidades das massas, do “indivíduo-padrão”, e assim, o ator social urbano prescinde de parte da sua individualidade para participar com êxito na vida social, política, económica e cultural da cidade, numa espécie de contrato mudo.

Mas a cidade não existe apenas como algo em si, individual, é também uma realidade na percepção e no modo de viver dos seus habitantes. A cidade, bem como as suas componentes, está presente na imagem mental de cada habitante. A sua estruturação e representação variam de pessoa para pessoa de acordo com diversos fatores como o significado pessoal (memórias, experiências), perfis socioeconómicos dos residentes ou transeuntes, afluência, função, história, tradição, arquitetura, forma dos elementos, estado de conservação, localização geográfica, etc. Cada indivíduo percebe a cidade de uma forma única e intransmissível e através dessa percepção acaba por criar uma relação peculiar e pessoal com a cidade, traduzida em diferentes memórias e significações quer da cidade como um todo, quer das suas partes constituintes. Cada habitante cidadão tem a sua própria leitura da cidade. Esta interiorização da cidade resulta também numa acumulação das características distintivas do modo de vida associado ao contexto cidadão – o *urbanismo*. E é precisamente no modo de vida urbano e nas percepções da cidade que me focarei, analisando um dos elementos mais vivos e heterogêneos da cidade: a rua, já que *“a vitalidade das cidades vem dos que informalmente circulam no espaço público da cidade: a rua. A magia da cidade vem de baixo e não dos arranha-céus onde a vida social parece estar enjaulada”* (Machado Pais, 2005, pp. 57).

## 1.2. A Praça da Figueira

A Praça da Figueira é um local bem conhecido pelos lisboetas devido às suas dimensões (12000m<sup>2</sup>), localização geográfica, afluência diária de pessoas e à sua importância histórica. Localizada na Baixa de Lisboa, foi já o principal mercado da capital e ainda hoje conserva alguma da sua relevância comercial. Vista de cima, a praça assume a forma de um quadrado, delimitada por quatro fachadas de edifícios que albergam estabelecimento comerciais diversificados – cafés, restaurantes, lojas de roupa, mercados, lojas de *souvenirs*, lojas de conveniência, relojarias. Paralelamente às extremidades da praça existe uma estrada, uma espécie de rotunda desorganizada, e imediatamente a seguir encontra-se a praça em si, um quadrado de pedra escura com estações de autocarros e do metropolitano, *tuk tuks* estacionados e um monumento elevado no meio, uma estátua equestre de bronze dedicada a D. João I da autoria do afamado escultor Leopoldo de Almeida. Por baixo, num nível subterrâneo, encontra-se um parque de estacionamento automóvel.

A Praça da Figueira é conhecida pela maioria dos habitantes de Lisboa, nativos ou não. Ela faz parte da imagem pública da cidade, é um ponto de referência, um elemento reconhecido na imagem que as pessoas têm de Lisboa (Lynch, 2016). Dentro da chamada Baixa Pombalina e com comunicação com o Rossio através de vários arruamentos, esta praça recebe também diariamente centenas de turistas que a observam pela primeira vez. É impossível, no entanto, absorver pouco mais que as suas qualidades estéticas através de um primeiro olhar, por mais interessado que este seja. Ainda que a sua arquitetura, beleza, experiência panorâmica e ambiente a tornem um local importante no contexto urbano lisboeta e um ponto turístico obrigatório, a praça é muito mais que um lugar, é um dos palcos sociais (por vezes literalmente) mais interessantes, onde se ramificam intensamente relações entre os mais diversos atores sociais, encontram-se e relacionam-se pessoas, trocam-se bens e serviços e desenrolam-se atividades e fenómenos, tanto de carácter frequente como absolutamente irrepetíveis. Constantes são a grande afluência de pessoas, os estabelecimentos comerciais abertos, os turistas e a sua vontade de fotografar, de andar nos *tuk tuks* e nos *segways*, as pessoas que se dirigem bidireccionalmente de ou até aos seus transportes públicos, os sem-abrigos que deambulam e dormem nas condutas do metro que exalam ar quente, os *skaters* que usam o monumento para sua diversão, os transeuntes, deambulantes e perdidos.

Dicotômica, do chão limpo e polido ao chão mais sujo e nojento, coberto de pastilhas, beatas, garrafas, lixo, da desertificação noturna (quando os *skaters* a abandonam, por vezes já bastante tarde), às noitadas de festejo (associadas a eventos camarários, conquistas desportivas ou extravagâncias dos *skaters*), da riqueza e ostentação à miséria e vício, da realidade à ilusão (polícias à paisana, vendedores de droga falsa, carteiristas disfarçados de turistas), das rendas de aluguer elevadas aos edifícios completamente abandonados. Na praça as realidades misturam-se e normalizam-se e o mundo social toma contornos absolutamente atraentes. Local estratégico, geograficamente incontornável onde o social se desdobra em inúmeros caminhos passíveis da análise e interesse académico.

### 1.3. *Skate*

O *skate*, ou um *skate*, como muitas outras coisas, pode comportar diversos significados. Para objetivar o caminho do estudo gostaria de espelhá-lo em dois: *skate*, enquanto *objeto* e *skate* enquanto *ação*. Tal como um indivíduo não se divide ao refletir-se no espelho, ainda que exista uma separação entre o físico, corporal (neste caso o *objeto*) e as imaginações, aspirações, a intelectualização, olharei o *skate* através desse duplo prisma entre objeto, coisa, e o que chamarei *ação* (atribuição de significados).

O *skate*, objeto, é constituído por uma série de peças de diversos materiais que, o mais resumidamente possível, unem-se numa prancha com rodas que permite ao utilizador locomover-se de uma forma invulgar e extravagante quando comparada com as formas de deslocação naturais. Tecnicamente, essas peças são uma tábua de madeira constituída por diversas camadas comprimidas, que pode assumir diversas formas, inclinações e tamanhos, dois eixos que ligam a tábua às rodas, chamados *trucks* (muitas vezes aporuguesado “*trécós*”), quatro rodas e oito rolamentos. Todas as peças são montadas com um conjunto de parafusos e porcas e peças menos evidentes servem para melhorar a experiência, como uma folha de lixa colada sobre a tábua ou um par de borrachas nos *trucks*. Ainda que nem sempre tenha sido assim, a maioria das peças foram desenhadas especificamente para constituírem o *skate*. Essa especialização ainda hoje se encontra em desenvolvimento, carregando consigo uma indústria bem assente.

A história do *skate*, *ação*, é incerta. A falta de popularidade do objeto nos seus primórdios torna muito difícil traçar o seu desenvolvimento precisamente. Existem inúmeras histórias, mas poucas devidamente documentadas. Filmagens de 1943, da

autoria do *Discovery Channel*, permitem-nos ver um objeto bastante similar ao *skate* nas mãos do pequeno filho de Joseph Goebbels (Menezes, 2010). O que é certo é que o *skate* permaneceu um brinquedo até ao final da década de 1950, quando a popularidade do *surf* cresce e os jovens surfistas veem no *skate* uma forma de navegar sobre o asfalto, procurando obstáculos fora do mar, chamando-lhe *sidewalk surf*. No final da década de 1960, concomitantemente com o crescimento das discussões sobre a globalização e a migração de pessoas e de informação em larga escala, o *skate* difunde-se pelo globo. Surgem equipas profissionais, competições, filmes, revistas e, mais relevante, o *skate* começa a surgir cada vez mais em espaços públicos urbanos e em espaços privados (como as clássicas piscinas vazias, tão cinematograficamente retratadas), ao invés de espaços abandonados ou pistas próprias. O perigo associado ao *skate* e a nova utilização não autorizada de sítios públicos e privados levou os *skaters* a serem associados aos preconceitos da marginalidade juvenil e conseqüentemente, ao estatuto de ilegalidade. O filme *The Devil's Toy*, do franco-canadiano Claude Jutra (1966) retrata precisamente a condição dos jovens *skaters*, as perseguições e punições. Assim, a atividade recolheu-se ao estatuto de subcultura, oscilando nas décadas seguintes por ondas de popularidade instáveis. Popular ou não, a vertente subcultural, o *underground*, como muitas vezes lhe chamam, subsistiu paralelamente desde então. Entre as décadas compreendidas entre 1970 e 2000 observaram-se alterações técnicas na prancha, um aumento da importância do *design*, da estética e das tendências, a criação dos primeiros *skateparks* e o desenvolvimento do estilo e da técnica. O *punk*, o *new wave* e o *hip hop* fundiram-se em muitos casos com o *skate*, encontrando neste uma nova forma de afirmação e de uso, contestação e usufruto da paisagem urbana, influenciando a cultura do *skate*. Surgem as primeiras empresas de roupa e de material técnico fundadas por *skaters*, desenhadas de acordo com o estilo de vida dos *skaters* fortemente influenciado pelo cenário da cidade, pela música e pelo quotidiano. Afastando-se dos antigos fabricantes, o *skate* virou-se para si próprio espalhando a sua influência nas zonas urbanas, interferindo na moda e nos estilos de vida juvenis. Absolutamente impossível de ignorar, o *skate* veio criar uma nova dialética com a arquitetura urbana em inúmeras áreas metropolitanas à volta do globo. No século XXI, a legalidade da atividade em espaço urbano permanece uma incógnita, e ainda mais a definição de *skate*.

Também em Portugal o *skate* possui já uma longa história, ainda que tenha surgido um pouco mais tarde. Introduzido entre o final dos anos 70 e o início dos anos

80, o *skate* espalhou-se rapidamente pelo país. A criação de eventos e infraestruturas vieram a aparecer um pouco mais tarde, na década de 90, com a adesão de um número acrescido de praticantes e com a mudança da perceção dos portugueses, em parte devido aos programas televisivos *Portugal Radical* e *Sem Limites* que cobriam os campeonatos nacionais, faziam entrevistas e mostravam imagens de *skate*. A apropriação de espaços públicos citadinos criou *spots* que ainda hoje permanecem bastante vívidos no imaginário coletivo dos *skaters* nacionais. Um dos primeiros locais a ser apropriado em Lisboa foi precisamente a Praça da Figueira, onde o *skate* é constantemente reinventado e faz parte da paisagem cultural ainda hoje. A praça, espaço de sociabilidade criador de sentimentos de pertença e de mecânicas sociais únicas, permanece como um dos locais mais importantes na história do *skate* nacional e na relação do *skate* nacional com o mundo.

## 2. Metodologia

Como forma de alcançar os objetivos do estudo de uma forma clara e capaz, decidi traçar um plano metodológico que cruzasse várias técnicas científicas. Desta forma, triângulei a etnografia com a aplicação de questionários aos transeuntes e entrevistas aos *skaters*. Os dados foram auferidos na Praça da Figueira, em Lisboa, durante cerca de 6 meses, ainda que a observação participante tenha decorrido durante 3 anos, altura em que me interessei e comecei a frequentar a Praça da Figueira e fui estabelecendo os primeiros contactos com a realidade que (pouco) mais tarde me faria colocar questões sociológicas e me daria motivação para prosseguir com o trabalho de campo. A amostra é composta pelos *skaters* que frequentam de forma habitual a praça e pelos restantes atores sociais, muitos deles passageiros, que circulam, operam e transformam a realidade social da Praça da Figueira. Os *skaters* são maioritariamente jovens e adultos (entre os 15 e os 40 anos) e acabam por quebrar qualquer outra restrição passível de lhes ser colocada: divergem em categorias como a situação face ao emprego, sector profissional, habilitações literárias, género, nacionalidade, estado civil e local de residência. Partilham a convivência, a utilização de um espaço em comum e, de forma mais distorcida, a faixa etária. Quanto aos restantes atores sociais, uma caracterização de uma amostragem referente a 50 transeuntes (a quem apliquei um questionário), está presente nos anexos (Anexo D).

Seguidamente entrarei em algum detalhe quanto às técnicas metodológicas, instrumentos, amostras e contextos de aplicação.

## 2.1. Etnografia

A etnografia, mais do que um método é uma posição perante a investigação, um meio-termo entre a arte e a ciência (Fernandes, 2002). É um tipo de trabalho de campo que é estabelecido através da relação direta do investigador com o objeto de estudo, da partilha de vivências e de relações de troca que valoriza e celebra as diferenças entre atores sociais ao evidenciar um equilíbrio entre a focalização no indivíduo particular e o seu contexto totalizante. Requer uma familiarização, compromisso e vontade genuína, disciplina no olhar, capacidade de descrição e narração, rigor, detalhe e simultaneamente a imparcialidade, o confronto com o outro e o confronto interior. A etnografia não trata apenas da descrição detalhada ou da canalização da voz do objeto de estudo através do investigador, uma reprodução do discurso nativo (Magnani, 2009), ela faz parte da própria educação do investigador. Através da sua longa permanência no terreno e da sua posição privilegiada o investigador justapõe a cultura de origem e os conhecimentos académicos com a cultura nativa, estimulando resultados inesperados e um *insight* impossível de conseguir através de qualquer outra técnica. Apreendendo os significados do objeto de estudo, o etnógrafo descreve a realidade social através da sua lógica, sistema de valores e dos padrões intelectuais da ciência que representa. Mais, a capacidade de aprendizagem não se esgota no investigador e em quem lê a sua obra. “*A etnografia consiste em descobrir sozinho aquilo que os de lá (de lá, da unidade de estudo) sabem há muito, dizendo-o depois no texto monográfico dum modo que os de lá nunca diriam. Assim o investigador «descobre» um contexto há muito descoberto pelos nativos. E estes, se lerem o etnógrafo, descobrem um novo sítio, no sítio obre o qual pensavam saber tudo*”. (Fernandes, 2002, pg. 30-31).

No meu caso, decidi *começar onde estava* (Lofland e Lofland, 1995) – na Praça da Figueira. Determinado a partilhar as minhas descobertas sociológicas com aqueles com quem passava boa parte do meu tempo e com quem partilhava diversas atividades, sobretudo *skate*, criei a minha problemática à volta de um tópico com o qual prendo um interesse não só académico mas também pessoal, na tentativa de ver o grupo (e conseqüentemente ver-me a mim próprio) como o *outro*, entender as diferenças e constrangimentos, o seu papel da vida urbana de Lisboa e tentar entender quão diferente passou a ser o meu quotidiano desde que comecei a acompanhá-lo. Já que a informação se reconfigura constantemente nas linhas espaciais e temporais não há nada melhor do que estar no local onde as coisas se passam, enquanto elas passam. Dentro da pesquisa

etnográfica, apoiei-me em três técnicas/instrumentos: a observação participante, o diário de campo e a fotografia/vídeo. A observação participante teve como objetivo aproveitar a minha posição privilegiada para observar *de perto e de dentro* (Cordeiro, 2010) e explorar uma realidade extremamente visível mas pouco conhecida e entender a forma como o grupo vê e usa a cidade. Foi uma técnica metodológica que vim a aplicar antes sequer de considerar o sítio e a realidade social como um passível objeto de estudo, surgindo através da vivência quotidiana e da partilha de experiências. O facto de praticar *skate*, ter interagido diretamente com o grupo de *skaters* e partilhado muitos dos momentos faz de mim não só um investigador favorecido, integrado e com uma boa coleção de horas de observação participante, mas também parte do objeto de estudo. A observação foi feita de forma pouco estruturada, com a finalidade em mente de não forçar resultados e de não introduzir componentes artificiais no quotidiano os atores sociais. Ainda que a maior parte da informação recolhida não tenha sido planeada, foquei a minha atenção frequentemente numa série de ocorrências como o número de frequentadores, o vestuário, linguagem, a repetição (normalização) de certas atividades ou acontecimentos, as relações interpessoais e a incidência de situações caricatas, bastante frequentes na praça. A observação foi complementada com um diário de campo, um documento privado onde ia recolhendo informações, apontando alguns resultados e organizando e relacionando os acontecimentos que se desenrolaram durante a observação. Não me restringindo ao texto, resolvi enriquecer o diário com desenhos e fotografias da autoria dos *skaters*. Os apontamentos foram divididos em 5 categorias: observações, notas de terreno, notas metodológicas, fragmentos discursivos e notas quanto ao perfil dos entrevistados (Luís Fernandes, 2002). Desta forma, foquei-me maioritariamente em anotar os membros regulares, a sua caracterização, as suas conversas, atividades e trajetos, relatos de acontecimentos que presenciei, histórias que ouvi, citações que memorizei, descrições do cenário, o meu envolvimento nas atividades e qualquer outra coisa que me parecesse justificável adicionar ao diário. Por vezes acabava por desenhar apenas para matar o tempo, outras vezes os membros do grupo pediam-me para desenhar, tornando o diário num documento valioso e carregado de boas memórias. Alguma dessa informação estará presente neste trabalho como forma de ilustrar mais vividamente alguns dos pontos que pretendo desconstruir. As citações serão apresentadas com a sigla D.C. (Diário de Campo), acompanhada da data e do local, se disponíveis.

## 2.2. Entrevistas

As entrevistas foram aplicadas a 16 membros do grupo de *skaters*, sob critério de disponibilidade (estarem na praça no momento em que apliquei as entrevistas). Ainda que 16 seja um número relativamente reduzido tendo em conta a dimensão do grupo e a constante renovação dos membros, tentei, com base na familiaridade que tenho com o grupo, escolher alguns indivíduos distintos, quer por frequentarem a praça há mais tempo e serem conhecidos por todo o grupo ou por acreditar que teriam histórias interessantes para contar, de forma a conseguir o máximo de informação e contrastar opiniões. Assim, a entrevista tinha como propósito decifrar a informação que permitisse descobrir o papel dos *skaters* enquanto atores sociais na praça, mesmo aquela que julgava já saber, afastando-me ao máximo de todas as ideias pré-concebidas que me sombreavam naturalmente, devido à minha proximidade com o objeto de estudo. A entrevista teve um carácter semi-diretivo. Apesar de ter sido encaminhada por um guião, todas as entrevistas sofreram modificações quando aplicadas, para manter o seguimento da conversa, evitar tópicos perfeitamente menos confortáveis ou muitas vezes porque o entrevistado acabava por responder a perguntas antes de serem colocadas. O guião, disponível nos anexos, foi repartido em 10 categorias: o *skate* enquanto objeto, o *skate* enquanto ação/movimento, a Praça da Figueira, os *skaters* da praça e as suas relações, as relações entre *skaters* e outros frequentadores da praça, estética e estilo, emprego e tempos livres, a cidade (Lisboa), consumo e atividades além *skate*.

Cada entrevista foi aplicada num contexto distinto – sítios diferentes, dias diferentes, situações diferentes. Enquanto algumas foram aplicadas na própria praça, com toda a confusão habitual a acontecer, outros desenrolaram-se em casas, restaurante, cafés, ou mesmo à porta de bares durante a madrugada. Devido à falta de disponibilidade ou compatibilidade de horários, realizei algumas entrevistas por *e-mail*. Excetuando estas últimas, todas as entrevistas foram gravadas com o auxílio do telemóvel. As entrevistas foram divididas em duas versões, de acordo com um critério geracional definido por mim, para descobrir o que se manteve e o que mudou nas dinâmicas de sociabilidade da praça. Assim, a *Versão 1* corresponde ao guião utilizado para entrevistar os *skaters* que frequentam e praticam skate na Praça da Figueira atualmente, a “geração atual”, composta por doze elementos. A *Versão 2*, mais reduzida e com algumas modificações, foi dirigida aos *skaters* que frequentaram a Praça da Figueira no final da década de 1980, na década de 1990 e de 2000, independentemente

de continuarem ou não a frequentá-la. Esta versão foi aplicada em apenas quatro indivíduos, a “*velha guarda*” ou os “*old school*”, como diriam os *skaters*.

### 2.3. Questionário

Para melhor compreender a realidade social da Praça da Figueira, contrapor os resultados dos inquéritos de forma dialética e combinar estratégias metodológicas, optei por utilizar também o método do questionário. Os objetivos que tracei seriam compreender o impacto dos *skaters* no espaço físico da praça e no quotidiano do espaço, as alterações nas relações sociais e as perceções de quem vê o *skate* de fora, explorando padrões gerais. Todas as questões centravam-se na Praça da Figueira, nos jovens e na relação entre os dois, para entender quais as relações que os transeuntes mantêm com o local, a importância que lhe dão e as opiniões que têm quanto ao *skate*, aos *skaters* e à sua apropriação do espaço, à forma como pensam que estes jovens conduzem a sua vida e ao impacto desse estilo de vida na realidade social de Lisboa. O questionário foi aplicado na praça a 50 transeuntes, de forma aleatória, o único procedimento fidedigno para absorver informação representativa num local com um universo tão heterogéneo em tantas vertentes. O único critério de seleção foi então estar presente, parado ou em movimento, na Praça da Figueira. Dois aspetos acabaram por interferir na completa arbitrariedade da distribuição dos questionários: um evento camarário (feira gastronómica) que tomou lugar na praça num dos dois dias em que apliquei o questionário e que fez com que muita gente se deslocasse ao local pela primeira vez ou somente para visitar a feira, e o fato de ter somente criado um questionário em português, falha que admiti assim que comecei a aplicar as entrevistas. Ainda assim, julgo que ambas as falhas podem ter tomado contornos vantajosos e imprevisíveis até então: em primeiro lugar, consegui recolher informação não só de pessoas que conhecem bem a praça como de pessoas que estavam a ter o seu primeiro contato com o local, ambiente e com os *skaters* e, por outro lado, a exclusividade do idioma fez com que a reduzida amostra ficasse um pouco mais uniforme e, portanto, mais coesa.

A amostra é constituída por 27 homens e 23 mulheres, maioritariamente jovens (15 elementos na faixa etária entre os 15 e os 20 anos, 21 entre os 21 e os 30, 6 entre os 31 e os 40 anos, 3 entre os 41 e os 50 e ninguém com mais de 50 anos), com graus de escolaridade e situações face ao emprego díspares: 2 elementos afirmaram que o Ensino Básico foi o último grau frequentado enquanto 22 apontaram o Ensino Secundário e 2 o Ensino Superior. Quanto à empregabilidade, 20 elementos encontravam-se

desempregados, 10 empregados em *part-time* e 20 empregados em *full-time*. Por fim, apenas 19 inquiridos referiram não habitar em Lisboa, sendo que os restantes estavam espalhados por todas as freguesias da capital. Nos anexos [Anexo D] será possível encontrar uma caracterização mais gráfica e detalhada, bem como uma análise resumida dos resultados dos questionários. Desta caracterização importa sublinhar o desequilíbrio das suas componentes, própria de uma recolha aleatória e da diversidade representada pela praça. Ainda que o tamanho reduzido da amostra não nos permita generalizar os dados que serão apresentados, os inquéritos permitiram a recolha de dados extremamente pertinentes e interessantes.

### 3. Enquadramento teórico

#### 3.1. Da Era Moderna à Contemporaneidade

Modernidade é, desde sempre, um conceito algo impreciso. Não obstante, a sua presença no vocabulário não passa despercebida, especialmente sob forma de algumas transformações semânticas: moderno, modernista, moda, modernização. A origem da palavra em latim, *modo*, alude ao que é de agora, do instante, recente ou circunstancial (Barrento, 2001). A modernidade, época histórica, ficou marcada como um período transitório de uma sociedade com um grande número de imperativos, leis e proibições na consciência coletiva para uma sociedade expressa pelo desenvolvimento industrial e capitalista, pelo constante progresso tecnológico e pela substituição de valores tradicionais pela valorização do homem, da história (orientadora da justiça) e da ciência (como tradução da verdade), pilares que legitimavam o poder político e científico e comandavam as chamadas sociedades modernas. O corte profundo com as eras precedentes fez com que a era moderna fosse entendida num todo como um projeto para a humanidade, uma necessidade – ilustrada numa frase de Rimbaud: “*il faut être absolument moderne*”. Esta necessidade de se ser *novo*, defendida de forma acérrima na vanguarda artística portuguesa do século XX, demonstra o desdém pela tradição e a importância da História como *passada*, reforça a importância do patriotismo, da educação, da *fé da profissão* e da ciência em desfavor da indiferença, do servilismo, do saudosismo e do sentimentalismo – vejam-se os famosos manifestos modernistas de José de Almada Negreiros.

A modernidade, era derradeira da dialética, afirmação, ideologia e vanguarda é para muitos autores um *projecto inacabado* (Habermas, 2013). Ainda que esta fosse precisamente a época da mudança constante, algumas das alterações nas sociedades

fizeram com que se repensasse o conceito. A contínua fragmentação da vida em geral causada pela diferenciação e especialização levou-nos a uma era contemporânea imprecisa, de difícil definição. Para muitos, esta época não passa hoje de material histórico. A corrente *pós-modernista* define um título para uma nova época que, ao invés de superar a modernidade, repropô-la como problema (*Bragança de Miranda*, 1998). A apelidada *pós-modernidade* surge após a cessão das dinâmicas de crescimento do saber e dos discursos de legitimação e é assinalada pelo desenvolvimento de uma ordem capitalista global e desterritorializada, da criação dos meios de comunicação de massas e pela *espetrização* (falta de contacto físico) de diversos campos da sociabilidade. Nesta fase posterior domina a razão instrumental sobre a razão crítica, o foco no futuro é substituído pelo presente (o futuro é hoje), a definição pela abstração, a unidade pela diferença, a crítica ideológica pelo fim das ideologias (Barrento, 2001). O capitalismo e a cultura de massas, fortemente mediatizada, desenvolvem-se de forma despersonalizada, entre sedução e moda, ídolos e *fans*, grandes *outdoors* e campanhas publicitárias, num mundo em que tudo passa objetivamente a ser um produto com uma linguagem própria – moda, ergonomia, rentabilidade, estética, facilidade, *kitsch*, *design*. Os Estados-nação, a religião e restantes instituições e tradições históricas são deixados para segundo plano, incumbindo ao indivíduo a responsabilidade de traçar o seu caminho individual, descobrir os seus objetivos na vida e os engenhos para os alcançar. “Reconhece-se que o homem é a sua própria e irreduzível finalidade e que é preciso reinventar a existência a partir de si própria” (Melo, 1995, pág. 26). Também Giddens refere uma constante examinação e reformulação das práticas sociais derivadas da constante renovação da informação disponível, auxiliando-se de um conceito que intitula *reflexividade* (Giddens, 1996). Numa *modernidade reflexiva* (e não *pós-modernidade*) o indivíduo tem um papel acrescido na tomada de decisões, resultado da quebra da autoridade das instituições clássicas. Ao refletir sobre o seu papel na sociedade, cada ator social constrói boa parte da sua identidade conscientemente ao pesar as suas relações, calcular ações e resultados e ao gerir os seus próprios riscos diários criados pelo panorama social, decidindo como lidar com eles. Estas escolhas pessoais (e o sucesso das mesmas) estão dependentes da aptidão para decifrar códigos constantemente renovados da vida social (cada vez mais os oferecidos pelos *especialistas*, sobretudo da ciência e da tecnologia) e da capacidade de ingressão em instituições sociais. A centralidade e responsabilização do indivíduo afetou estruturalmente as sociedades modernas que desenvolveram um culto da personalidade

e do corpo e a ideia da “busca da felicidade” como derradeiro objetivo da vida. Prosperaram à volta do indivíduo a importância da pose, da beleza, da idolatração e a estetização do quotidiano e gera-se uma *cultura performativa*. Debord (2012) fala-nos da transição tricotómica entre *ser, ter e parecer*. A performatividade é a capacidade do indivíduo de representar, converter o seu corpo em significados, através de associações semióticas decifradas pelos restantes indivíduos. Para tal, o indivíduo auxilia-se de objetos e de movimentos corporais que podem estar associados à cultura dominante ou a estilos de vida associados a culturas alternativas, transmitindo uma mensagem através da estética do seu corpo, corpo que surge reinventado como produtor de significados e de cultura.

Em suma, habitamos num mundo onde paralelamente coexiste o antigo, familiar e tradicional, e o novo, emergente, por testar. As instituições tradicionais, como família, religião, classe e bairro ganharam novos significados, tentando acompanhar as mudanças verificadas numa tentativa de não serem ultrapassadas. O que significa hoje família, classe social, estado ou religião? A monoparentalidade, os casamentos homossexuais, divórcios e segundos casamentos bem como a laicização do estado, a flexibilidade da igreja, a perda de poder dos estados-nação face a uma hierarquia de influências transnacionais são alguns dos exemplos destas mudanças. A contemporaneidade, chamemos-lhe assim, é então caracterizada por uma fluidez e instabilidade dos laços interpessoais, uma volubilidade e porosidade das identidades pessoais, uma maior reflexividade da vida social baseada fortemente nas imagens e uma centralidade das mecânicas de consumo, de estetização e de teatralização do quotidiano. É sobretudo na cidade, por ser o *habitat* natural do homem contemporâneo, que as mecânicas de transformação são mais visíveis e mais intensas. É incorreto, no entanto, pensar-se que estas afetam todos os habitantes da cidade de forma igual. Ainda que as teorias quanto à contemporaneidade abundem, poucas das mais relevantes se focam num plano *micro*, pelo menos de uma forma justa. Na grande maioria, assumem os atores sociais urbanos como uma massa indiferenciada que sente as repercussões das condições sociais de forma homogénea. Este estudo tratará de analisar um plano focado num grupo de indivíduos que vivem no centro deste panorama fluido e incerto, no coração da cidade de Lisboa, onde a confusão de representações e a mistura entre o tradicional e o moderno é enorme, criando uma infatigável necessidade de afirmação.

### 3.2. Globalização vs. Identidade

Uma das dimensões das mudanças estruturais ocorridas durante a transição da época moderna para a contemporaneidade foi propositadamente deixada em *standby* para uma discussão mais aprofundada. A globalização pode genericamente ser definida como o aumento da interdependência global das pessoas, ainda que estejam afastadas por milhares de quilómetros, resultante da intensificação das relações entre o local e o global que sucederam após progressos notáveis nos campos das comunicações, tecnologias da informação e nos transportes. As consequências desta dinâmica foram uma proliferação e espalhamento global de pessoas, culturas, relações, ideias, processos e produtos e a diminuição da relevância das barreiras internacionais e dos constrangimentos do espaço e do tempo. Este fenómeno social afeta a vida quotidiana de todos nós e veio mudar a forma como olhamos o mundo, admitindo que qualquer ação local terá consequências globais, e que por outro lado, também o local é estruturalmente reformado por complexas teias de eventos que se dão à volta do globo. O facto de vivermos num único mundo é ilustrado pela economia e sistemas de informações globais e pelas divisões sociais do trabalho e ideologias políticas internacionais. Mais, a globalização trouxe a difusão de aspirações, estilos de vida e padrões de consumo e aumentou a intensidade das relações sociais à escala global. Os conceitos de interação humana e de redes sociais sofreram grandes mudanças nas últimas décadas, e para compreender a natureza das diferentes formas das relações sociais é preciso um esforço para acompanhar as mudanças velozes e contínuas das sociedades contemporâneas e os desgastes das barreiras temporais e espaciais. A *global village* defendida por McLuhan (1991) já desde o início da década de 1960, veio desde então sendo ilustrada de forma cada vez mais vívida. O mundo está hoje interligado por redes infundáveis de pessoas em interação que não só têm conhecimento do que se passa por todo o globo como participam nesses mesmos eventos. O constante contacto com a diversidade cultural, real ou mediatizada, apazigua exponencialmente a qualidade de *outro*, a diferença. Hoje, a cultura tem menos de propriedade de um grupo específico de indivíduos relativamente exclusivo que de um instrumento heurístico ao nosso alcance para conviver com a diferença (Appadurai, 2004).

Numa época em que a migração de pessoas e a comunicação se dá a um nível global e a todo o momento, o individuo passa a captar não só a informação localizada, mas é também bombardeado a todo o momento com informação relativa a todo o globo.

Assim, fica ao alcance do indivíduo a possibilidade de construção de novas identidades, percursos e mundos imaginados e cada indivíduo passa a possuir as ferramentas necessárias para se imaginar como um projeto social em curso (Appadurai, 2004). No passado recente (ou presente alargado) os meios de comunicação e os fluxos de migração foram os principais eixos da mudança da sociedade contemporânea, e tais mudanças refletiram-se através da imaginação. Os meios de comunicação oferecem a construção de *eus* imaginados e de mundos imaginados com novas disciplinas, transformando as formas de comunicação e de conduta preexistentes. Nem os espectadores nem as imagens são redutíveis quer a um espaço quer a um tempo, e assim, graças à imaginação, não podemos falar de uma cultura globalizada em termos absolutamente emancipados nem absolutamente alienados, mas de uma mistura complexa entre culturas. O global passou a estar iminente presente na consciência e na vida quotidiana de qualquer indivíduo no mundo, dando-lhe a liberdade de construir a sua identidade através da perseguição dos seus gostos e interesses. Ao refletir sobre si mesmo, compara-se com o *outro* e investe o seu tempo e outros recursos na construção da sua identidade. A personificação e a criação de papéis e perspetivas são resultado de um jogo intenso de interações desenrolado no quotidiano entre o indivíduo, a sua rede social e o *outro*, que abrange hoje praticamente o globo inteiro e, por isso, os campos de possibilidade de metamorfose do ator social são praticamente inesgotáveis. (Velho, 2009, pp.18). Pela primeira vez, é possível que nos identifiquemos mais com alguém com quem nunca tivemos contacto, numa outra ponta do planeta, que com um qualquer vizinho. Podemos ter os mesmos padrões de consumo, partilhar estilos de vida, interesses ou até interagir diretamente através dos meios de comunicação. A construção da identidade intensifica-se através da interação com pessoas que escolhemos, com gostos e práticas semelhantes às nossas. A identidade é hoje menos controlada por aspetos tradicionais ou geográficos, sendo continuamente *procurada*, construída e partilhada. Os valores, interesses e estilos de vida regionais tornaram-se subjetivos e deixaram de depender de barreiras conceptuais, institucionais ou nacionais, fugiram às noções de tempo e do espaço. Cada vez mais os acontecimentos dão-se *em todo o lado e ao mesmo tempo*. O longe atingiu o perto e tornou-se familiar, futuro atrasou-se para o presente. Esta procura e partilha de estilos de vida e interesses veio criar imaginações coletivas que fomentaram a criação de projetos, identidades e comunidades globais. O *skate* é exemplo disso. Existem hoje marcas de material técnico de que exportam para todo o mundo, *skaters* e locais (*spots*)

reconhecidos globalmente, modas e estilos de vida difundidos em diversos países. Não só o *skate* se tornou global como os *skaters* começaram a interagir a uma escala mundial, influenciando-se mutuamente, sobretudo através do vídeo e da fotografia.

Para finalizar, é importante referir a importância do contacto virtual nas dinâmicas da globalização e das mudanças nas sociedades modernas. A internet, por exemplo, tem tanto de fator quanto de sintoma da globalização. Através da internet, as pessoas procuram os temas que mais lhes interessam, falam com quem querem falar, veem o que querem ver, têm a possibilidade de acompanhar eventos distantes ao vivo, comentá-los, adicionar-lhes informação, alterá-los. A rede de informação disponível é praticamente infinita, permitindo a consolidação de identidades de grupo entre indivíduos espacialmente distanciados, através de circuitos digitais. Este fenómeno tem um impacto nas práticas corporais, nos perfis de consumo e na identidade dos indivíduos. No caso dos *skaters*, é frequente passarem tanto tempo a praticar *skate* quanto a “sonhar acordados” a ver vídeos de outros praticantes. Existe o hábito de filmar a ação apenas com a intenção de partilhá-la com uma comunidade virtual, de contribuir para uma rede crescente de influências que resulta numa definição e constante redefinição do que é ou não possível fazer, do que é difícil ou fácil, do que está ou não na moda (*hype*), dos melhores sítios para praticar *skate* (*spots*) mas também dos perfis de consumo e dos significados estéticos e performativos. Num mundo em que a fronteira entre cultura e os *media* se esbateu os meios de comunicação difundem e criam a realidade social, tanto virtualmente como fisicamente.

### **3.1. A juventude, as tribos urbanas e a cidade**

*“Vai bulir, vai estudar, fala uma voz ativa,  
Mas eu não sei porque é que nada aqui já me motiva.  
Qual é a alternativa? E é se ela existe.  
É triste, quando à degradação se assiste.  
Giro com amigos, os de fora chamam bando.  
É contraditório mas o crime vai compensando.  
Aos olhos da lei sou a escumalha,  
Aquele que legalmente não trabalha.  
Aquele que faz dinheiro quando calha.  
O tempo faz esgotar as paciências,  
Vivendo um problema que deixa muitas reticências.”*

A citação é da autoria de *Sam the Kid*. A música, “P.S.P.” (pacientes sem paciência) reflete sobre a condição juvenil, as suas mecânicas de convivialidade e a forma como dão uso ao seu tempo. Juventude é um conceito que começa a ganhar solidez a partir da década de 1950 ao mesmo tempo que ganha relevância enquanto segmento social. Com a crescente industrialização, expansão da indústria cultural, aumento na oferta dos bens de consumo e de lazer e com o desenvolvimento dos meios de comunicação de massas e as alterações nos estilos de vida urbana nos países Ocidentais surgiram diversos movimentos juvenis que vieram destacar cada vez mais uma faixa etária que se separava gradualmente das barreiras etárias que a limitam. Assim, a juventude surge como uma oposição à infância e ao período adulto, marcando uma fase de passagem, desenvolvimento e descoberta. Historicamente, o conceito de juventude tem vindo a ser considerado através de duas correntes teóricas: a corrente geracional e a corrente classista (Machado Pais, 1993). Como vimos, a amostra deste estudo é demasiado heterogénea para ser considerada apenas segundo continuidades e descontinuidades intergeracionais ou pela condição de classe. Machado Pais (1993) surge então com uma perspetiva que se coaduna melhor com este estudo, em parte por partilharmos a natureza etnográfica das nossas investigações, a das *culturas juvenis*. Ao analisar os quotidianos dos jovens o autor foi penetrando em vários aspetos das vidas sociais dos jovens que lhe permitiram afastar-se das correntes geracionais e classistas. A *cultura juvenil* é o sistema de valores que socialmente são conferidos à juventude enquanto fase de vida, valores a que os jovens decidem aderir, independentemente dos seus meios e condições sociais – são um misto de uma *socialização*, absorção de normas e uma partilha de significados, símbolos e até mesmo linguagens, movimentos, rituais e eventos em grupo. Assim, a juventude não é só uma fase de vida, mas também um processo de socialização e da procura de um *status*. Os jovens escolhem como modelo de referência os companheiros com quem partilham práticas de sociabilidade e de lazer e com quem mantêm algumas normas e padrões de comportamento, que nem sempre são aceites pelos adultos, devido à promiscuidade, falta de “responsabilidades” e à falta de estruturação do seu tempo. Assim, ao procurem os seus semelhantes demarcam a sua diferença para com os *outros* e mostram muitas vezes o seu desencanto com as instituições e os modos tradicionais de participação na vida social.

A juventude é geralmente entendida como uma fase de vida transitória marcada por uma instabilidade criada por um número de problemas sociais como o desemprego,

dificuldades no acesso à habitação, falta de participação social, carências económicas e dificuldades na vida afetivo-sexual. É com a resolução destes problemas que o indivíduo deixa o estatuto de jovem, conquistando gradualmente o de adulto.

A juventude, representação social, é olhada de forma ambígua pelo *mundo adulto*. A imagem construída, dicotómica, apresenta os jovens como principais associados a fenómenos ilegítimos e desregrados como a delinquência, toxicodpendência, desemprego e libertinagem e, ao mesmo tempo, glorifica a beleza, exotismo, sensualidade, prazer, vigor e a festividade dos jovens – imagem indissociável das campanhas publicitárias, por exemplo (Campos, 2010). As imagens dos jovens que são difundidas e geralmente absorvidas e a falta de poder de decisão retiram-lhes muita da sua capacidade de ação e comando de diversas áreas da vida social. A ideia de que os jovens são um grupo etário “em construção” e a utilização da imagem dos jovens quer como bode expiatório quer como produto vendável e lucrativo acaba por censurar a sua voz, alimentando esforços de legitimação de estilos de vida, ideologias e estéticas associadas a atividades específicas, muitas vezes traduzidas em microculturas e subculturas. É na cidade que a diversidade das culturas juvenis se destaca. Nela, os jovens reclamam uma posição na sociedade, uma oportunidade de intervenção, decisão e influência em vários domínios da vida social. Difundem gostos, ideias e modos de vida. Para analisar a microcultura dos jovens *skaters* focar-me-ei no conceito de *tribos urbanas* (Maffesoli, 1998). As tribos são formações sociais que surgem através do reagrupamento de quem procura uma proximidade com aqueles que reconhecem como semelhantes – nas práticas, estilos de vida, interesses e valores, pela ligação emocional a um sítio. A analogia das tribos reflete o exotismo e impacto visual, a ideia de uma identidade partilhada e a apropriação de um território - os “nómadas” que passam a ocupar um território, a habitá-lo e usá-lo. O facto de serem urbanas demonstra a visibilidade desses grupos e a sua exteriorização ao quotidiano normalizado da cidade. A selva urbana, expressão com que diversas cidades são muitas vezes intituladas, ajuda-nos a visualizar precisamente a cidade enquanto um espaço que acolhe e promove a criação de *tribos* com as suas próprias formas de sociabilização e territórios, que tanto podem relacionar-se entre si como autoexcluírem-se de um mundo exterior. Nas tribos tradicionais, os membros reuniam-se e cristalizavam a sua existência à volta de um *totem* – na Praça da Figueira uma tribo urbana dá uso ao espaço e fortalece as suas relações interpessoais através de *skates*.

## 4. Resultados

### 4.1. Relações sociais internas

#### 4.1.1. O papel da Praça da Figueira

Os autocarros públicos diurnos que circulam por Lisboa são numerados, salvo pontuais exceções, com um prefixo numeral – o número 7, que é seguido por dois outros números. O autocarro 714, dependendo da direção do percurso, inicia ou termina o seu trajeto na Praça da Figueira. Quando o autocarro tem como destino a Praça da Figueira, leem-se nos seus painéis: *714 – Praça da Figueira*. Destino de muitos, ponto de passagem de outros, a afluência diária desta praça, a sua importância histórica e a sua localização geográfica tornam-na uma das mais importantes de Lisboa. Dos 50 questionários aplicados a transeuntes 38 afirmaram que a Praça da Figueira “é das praças mais importantes” em Lisboa e 43 demonstraram sentir afinidade pelo lugar. A cidade, como vimos, é alvo de uma constante leitura percetual que faz com a realidade social cidadina varie significativamente entre os diversos atores. A Praça da Figueira é um campo de interação onde laços são criados, diferenças são encaradas e redes sociais são construídas numa paisagem cuja significação varia de pessoa para pessoa. Para alguns a praça significa vitalidade, poder, animação, para outros decadência, pobreza, miséria.

Para um conjunto específico de jovens esta praça, bem como o número 714, assumem uma importância única. Refiro-me a um grupo de jovens que usa a praça diariamente para praticar *skate*, grupo que não passa despercebido pelos olhos dos cidadãos: 46 inquiridos afirmam já ter reparado nos jovens *skaters*, 22 admitem conhecer pelo menos um deles. A presença dos *skaters* tornou-se normalizada com o passar do tempo e com a frequência diária dos jovens, moldando assim o ambiente e o quotidiano do espaço. Em boa verdade, esta é tão marcada que muitos dizem que os jovens se apropriaram do espaço, opinião que é partilhada por muitos dos membros do grupo. O sentimento de pertença e de posse do local partilhado por entre os jovens e percecionado pelos transeuntes é evidente. Como diz “Fiúza”, 37 anos, “*o skatar e não desistir de lá ir resultou uma espécie de libertação, e digo isto com toda a certeza, é bem mais positivo para aquela praça estarmos lá nós que não estar lá ninguém a viver*”. Além da exibição dos movimentos corporais associados ao *skate*, são observáveis diversas outras atividades que os jovens desempenham em grupo. São frequentes as manifestações dos *skaters* que demonstram a espontaneidade com que

ocupam o espaço, desde a presença simultânea de dezenas de jovens, sistemas de som extravagantes e até algumas reconfigurações visuais que a praça sofre como marcas de desgaste na pedra devido ao metal dos *trucks*, algumas inscrições nas paredes (ainda que estas não sejam encorajadas pelo grupo) e mesmo autênticas exposições de desenhos e pinturas nas paredes da estátua central ou nas paragens dos autocarros. A visualidade do território é utilizada como forma de diálogo, confrontação simbólica e afirmação identitária. “*Lion*”, um dos membros, falou num projeto seu que envolve fotografar os diversos sem-abrigos na praça, imprimir as fotografias e coloca-las nas paragens de autocarro e nas condutas de ar do metropolitano, os locais onde estes dormem.

O tempo e a persistência dos jovens são fatores muito importantes nas representações que hoje existem da Praça da Figueira. Os *skaters*, sobretudo os mais velhos, falam em “história” e “cultura” do *skate* português, e a Praça da Figueira é sempre apontada como um marco que ainda hoje preserva a sua importância histórica. Segundo Nuno Afonso, 37 anos, “*a praça nasce para o skate por volta de 1988, 1989 porque a turma dos Anjos (Paulo Alex, Rúben Chandas, Vidrinhos) começou a ir para lá skatar com o pessoal da Graça (Nuno Afonso, Índio) e depois tornou-se o spot de eleição da malta de Lisboa e arredores*”. A Praça da Figueira foi sendo frequentada diariamente por diferentes indivíduos e grupos de indivíduos desde então, transformando-se gradualmente num ponto de encontro natural: “*Claro! Na minha altura nem telemóveis havia e a turma já sabia onde se encontrar!* - Nuno Afonso continua - “*Penso que só mudaram as caras, os nomes e a infraestrutura da própria praça. No tempo que a Praça ainda era redonda o nosso nome era PDFK (Praça da Figueira Klan) (...). São muitos anos de skate em cima desse chão e no nosso mundo, quando se fala de praça, nem é preciso dizer que é da Figueira! Só pode ser um sítio muito especial.*”

A imprevisibilidade da ocupação do espaço por parte dos jovens *skaters* veio criar dinâmicas de sociabilidades também elas inesperadas. O adjetivo utilizado por Nuno Afonso, “especial”, é realmente interessante. Como foi dito, o ambiente da Praça da Figueira foi sendo gradualmente criado e transformado com a presença dos *skaters* e com o uso impróprio que dão ao espaço e às relações interpessoais com os transeuntes. Entre os *skaters*, desenvolveram-se dinâmicas de sociabilidade mais amplas que as familiares, mas mais densas e estáveis que as relações formais e casuais. O espaço e a partilha de sociabilidades de tempo livre que nele se dão vieram contribuir para a

criação de relações, laços solidários e códigos culturais que têm um impacto significativo na criação e reprodução de uma identidade social (Cordeiro, 2010). Na praça os *skaters* despendem boa parte do seu tempo, visto que é nela que “andam de skate”, “convivem”, “descansam”, “trocam informações”, “aprendem”, “ouvem música”, “leem”, “desenham e pintam”, “conhecem miúdas”, “bebem álcool”, “fumam drogas”. Porquê a Praça da Figueira? Os jovens deram-me diferentes justificações. Em primeiro lugar, pelas idiossincrasias arquitetónicas que são vistas como obstáculos (o chão de mármore, as grades de ventilação do metro, o rebordo do monumento, os corrimões). Mais, na praça “*tudo o que quiseres tem*”: é um espaço central, relativamente escondido, o barulho é admitido e ganhou o estatuto de *spot*, o que significa que os *skaters* têm conhecimento da adequabilidade do sítio para a prática e sabem que poderão encontrar outros praticantes no local. Para muitos este foi o primeiro sítio onde tiveram contacto com o *skate*, ou para os que vieram de fora o primeiro contacto que tiveram com *skaters* lisboetas. Uma outra razão prende-se com a visibilidade do espaço. “*A ocupação preferencial que [os skaters] fazem de espaços simbolicamente fortes, como lugares turísticos e praças históricas ou monumentais tem uma razão de ser. É aí onde mais flagrantemente as relações sociais podem ser invertidas.*” (Machado Pais, 2005). Na Praça da Figueira os *skaters* estão expostos, fundem-se com a cidade e reclamam o espaço como seu, bem no centro de Lisboa. Existem sítios mais adequados à prática de *skate*, os próprios jovens o admitem, mas a verdade é que nunca deixaram de frequentar a praça. A partir de lá é possível ver, viver e saber o que acontece em Lisboa em tempo real, estar em constante relacionamento com “*todo o tipo de pessoas*” e lidar com situações inéditas e verdadeiramente irrepetíveis quase diariamente. Na praça “*não há dias normais... são todos diferentes*” (Grüssl, 24 anos) e “*tudo acontece*”. Durante a minha investigação assisti a detenções, situações de violência física, um autocarro da Carris a arder, sem-abrigos a fumar *crack*, carteiristas a fugir, turistas empolgados com a cidade, tudo debaixo do olhar acostumado dos jovens. Na praça os jovens veem tudo e são vistos por toda a gente, confrontam a cidade, afirmam a sua juventude, o seu papel social, a sua vontade e expõem o seu estilo de vida, energia e capacidades do grupo. A amálgama existente entre a pobreza e a riqueza, a imprevisibilidade dos acontecimentos, a falta de filtros e de controlo, a mescla socio-cultural e as relações sociais espontâneas servem como confirmação da veracidade da realidade crua que os jovens conhecem.

#### 4.1.2. 714 - o grupo, a identidade

Antes de falar do grupo de *skaters* da Praça da Figueira convém refletir sobre o que é um *skater*, ou o que é ser-se *skater*. Através das entrevistas constatei que um *skater* não é uma identidade estável ou somente um estado que precede determinado ato (andar de *skate*) mas antes um jeito particular que o indivíduo que anda de *skate* tem de se olhar a si próprio e aos restantes membros do seu grupo. Como nos diz Judith Butler, ainda que no seu caso esteja a fazer referência ao género: “é uma identidade instituída pela repetição de atos estilizados” (Butler, 1988). Bem como o género, o fato de se ser *skater* tem que ver com uma forma de uso do corpo. São os gestos e os movimentos que criam o *skater*, conceito meramente performativo que vem a ser absorvido quer pelos praticantes quer pelo público que os vê de fora. Assim o *skate*, objeto, alia-se ao corpo para criar significados sociais e concede-lhe novas formas de movimentação. Quais são os atos corporais que definem o *skater*? Existem diferentes formas de se ser *skater* e grupos distintos podem personalizar a sua experiência e até certo ponto redefinir os seus significados. Os *skaters* da Praça da Figueira dão primazia à relação com a rua, e à utilização dos detalhes arquitetónicos que transformam a cidade numa série de obstáculos constantemente renovados. Para os entrevistados a palavra não passa disso mesmo, uma palavra. Não se trata apenas de quem pratica *skate* mas uma espécie de código fechado partilhado dentro do grupo, alguém que persiste, que “sente” e “vive” o *skate* independentemente da idade ou habilidade técnica, alguém que usa o *skate* como forma de relacionamento com os outros e com a cidade. *Skater* surge então como uma atitude, um *mindset*.

A comunidade de *skaters* da Praça da Figueira, o foco deste estudo, tem como principal elemento agregador uma socialização centrada maioritariamente no lazer e na ocupação do tempo e do espaço em conjunto. Os membros do grupo passam largas horas juntos diariamente, quer na Praça da Figueira quer noutros sítios, quando decidem aventurarem-se pela cidade. Excetuando pelas dinâmicas de convivialidade e de partilha de tempo e de um espaço, uma possível identidade de grupo não é entendível de forma óbvia. Numa primeira observação, o grupo de *skaters* não poderia ser mais diverso: têm diferentes nacionalidades, diferentes idades, vivem em locais distanciados, vestem-se e praticam *skate* de forma distinta, uns são casados outros não, alguns têm empregos fixos outros “vão trabalhando” ou estão desempregados. Em comum, têm o facto de serem maioritariamente do género masculino, terem começado a praticar *skate* entre os 10 e os

15 anos e residirem na área da Grande Lisboa. Em boa verdade, não se deveria falar em *skaters* da Praça da Figueira, já que o grupo que a frequenta varia diariamente, tanto na dimensão como nos próprios membros. No entanto, a identidade do grupo é real, celebrada e motivo de orgulho. A fuga ao tédio, à monotonia, ao modo apressado com que a cidade é vivida e olhada e à sensação de impotência faz com que o indivíduo cidadão procure juntar-se a outros com interesses semelhantes. É maioritariamente através da atividade em grupo que o habitante da cidade desenvolve e exprime a sua personalidade (Wirth, 2001). Em muitos casos, as relações são tão fortes que vêm substituir algumas outras formas de relacionamento tradicionais, tornando-se autênticas relações de parentesco fictícias. É comum os membros do grupo em questão tratarem os mais velhos como tio ou avô e muitos outros como irmão ou primo. Muitos falam do grupo como uma família ou segunda família e da Praça da Figueira como uma segunda casa. Tracei uma série de componentes que permitem não só identificar uma identidade do grupo mas também um impacto nas identidades individuais dos membros do grupo: a *prática conjunta de skate*, um *sentimento de pertença à Praça da Figueira* e por outro lado de *pertença à rua*, algumas *opções estéticas e estilísticas*, uma *linguagem verbal e corporal própria*, um *conjunto de normas*, certos *padrões de consumo* e a *legitimação por parte dos cidadãos*.

A identidade de grupo pode ser identificada, em primeiro lugar e de forma mais óbvia pela prática conjunta de *skate*, ritualizada e repetida diariamente e que se transformou num nó que agrega múltiplos laços sociais e constitui e fortalece relações de amizade e um sentimento de pertença a um território, conquistado com o passar do tempo, a Praça da Figueira. Ainda que o espaço seja público e qualquer pessoa seja bem-vinda, os membros que passam mais tempo na praça sentem de forma mais intensa uma ligação ao espaço e às pessoas com quem o partilham. Como nos diz um dos entrevistados: “*não curto muito a definição de skaters da praça... óbvio que há gajos mais locais, quer se goste ou não, e merecem algum respeito. Mas há uma ideia, desses locais, que a praça é para toda a gente andar. Agora, é óbvio que se podem sentir usados.... Estás a fazer um trabalho sobre isto, é óbvio que a praça tem algum significado no mundo do skate. Já cheguei a ver putos chegar aqui, tirar a foto do heelflip e bazar... epá, detesto.*” (“Aramaizers”, 38 anos). Os *skaters* da praça admitem também serem diferentes dos restantes *skaters* de Lisboa e arredores. Segundo o grupo a principal diferença é, ao contrário dos *skaters* de outras zonas, os “da praça” estão

habitados a conviver com “todo o tipo de gente” e a aceitar as diferenças. São “acolhedores”, “abertos” e “tranquilos”. Nas “Gerações” (*skatepark* em São João do Estoril), por exemplo, os praticantes “*não cumprimentam direito, têm aquela mão mole, não são muito acolhedores*”. O entrevistado continua: “*Podes chegar junto, epá oh amigo, porra... quero falar contigo, fazer uma amizade, não ficar aqui sozinho... ali não são assim, não te abrem o jogo para estares ali tranquilo com o pessoal. (...) Em Lisboa o pessoal é diferente. Um pessoal que eu também acho parecido connosco, parecido não, são mesmo como nós, são os de Almada. Curto do pessoal de Almada, não tem nada a ver com o people daqui*”. (“Djubex”, 25 anos)

Conforme fui avançando na investigação, consegui identificar outros componentes de uma identidade de grupo. Além do sentimento de pertença à praça, existe um *sentimento de pertença “à rua”* de forma mais abstrata – os próprios *skaters* admitem passar mais tempo na rua que os outros praticantes, e tal reflete-se no seu estilo de *skate* – “*street*”, em oposição a outros *skaters* de Lisboa que preferem praticar nos locais públicos construídos especificamente para a atividade, os *skateparks*. Constatei que este sentimento de pertença à rua surge em oposição a algumas instituições clássicas e pilares da modernidade, que são vistas com bastante desconfiança. O facto de serem “da rua” funciona como um elo de ligação a alguns círculos sociais mais fechados (sem-abrigo, *writers* de *graffiti*, outros grupos de *skaters*, alguns turistas com interesses semelhantes, artistas e músicos) e ao mesmo tempo como uma desvinculação com qualquer responsabilidade política (ao Estado é atribuído culpa por bastante do que se passa na rua), com a polícia (a sua função protetora é absolutamente descredibilizada) e com outras instituições como a religião, o casamento e a família. É na rua que os jovens encontram as suas aventuras amorosas, relacionam-se com a sua “segunda família” e vivem um estilo de vida que foge do controlo e estabilidade.

Também na estética e escolhas estilísticas é possível observar certos padrões. É impossível mesclar o grupo num perfil de semelhanças, já que estas simplesmente não existem. Os próprios *skaters* têm noção disso. Existe, antes, um exotismo em certas escolhas estilísticas. Despertaram-me o interesse o uso de fita adesiva preta para tapar o símbolo de algumas marcas nas sapatilhas, os desenhos personalizados nas tábuas e nas lixas dos *skates*, alguns penteados excêntricos, tatuagens e roupas. A maioria dos entrevistados afirmou ter roupas com referências ao *skate* ou ter a roupa desgastada graças ao *skate* (rasgões, raspadelas, etc.) e tatuagens com referências ao *skate* e ao

grupo. Vários elementos têm o número 714 tatuado no seu corpo, outros têm vontade de vir a fazer o mesmo. Outras tatuagens, com alusões ao grupo ou à praça foram desenhadas ou mesmo tatuadas por indivíduos do grupo. Como algumas teorias pós-modernas acusam, a era contemporânea está revestida de uma tendência de dar uma caução cultural à moda como forma de dar um significado a uma pose. Essa pose não é, no entanto, um exercício individualista, já que geralmente necessita de um espaço e uma convivialidade que a justifique, legitime e gratifique (Melo, 1995). Assim, apesar de cada *skater* ter a sua forma de se movimentar e de se apresentar existem influências que se prendem com essa pose, uma atitude partilhada e localizada. “O skate só realça o íntimo de cada um, as pessoas projetam sua personalidade para o skate. Se não existem duas pessoas iguais, não existem dois skaters iguais, contudo, skaters podem mimetizar-se” (“Def”, 27 anos). Essa pose permite-lhes distanciarem-se de alguns outros grupos, já que muitos outros grupos “*falam, andam de skate e vestem-se da mesma maneira*”.

A linguagem do grupo foi uma das dimensões que mais cedo me fez levantar algumas questões relativas à identidade do grupo. A sua tonalidade, as pronúncias, o léxico e a gramática eram visivelmente diferentes. O grupo descontextualiza algumas palavras e inventa outras, criando uma linguagem que dá voz aos seus próprios valores, e os afasta de um sistema de convenções e de normas que determinam como se deve falar (Machado Pais, 2005). Nos meus primeiros contactos com os jovens, por volta de 2012, tinha algumas dificuldades em entender algumas das palavras utilizadas pelo grupo. Existe um número de expressões, às quais o “Fest”, um dos elementos, chama *private words*, que seriam intraduzíveis num contexto exterior à praça. *Falso tropa, djustbi, tá teno, já não sabes?, batimentos, chora, tás a xonar, put, skuare, brasix, só laa, moves, bytar, boiado, batss* (quanto mais se prolongar o som “*tss*” maior o efeito) são expressões maioritariamente inventadas no seio do grupo cujos significados podem apenas ser entendidos com a familiarização e constante contextualização das palavras. Outras expressões comumente utilizadas representam uma mistura entre o português de Portugal, do Brasil, os crioulos cabo-verdianos, o inglês, francês e algumas palavras utilizadas em Angola e Moçambique e refletem a mescla social e cultural do grupo. *É nóis, ae, tranquilidade, firmeza, tamo junto, nha mano, bu sta sabi, cuiar, skatista, maconheiro* fazem parte da linguagem quotidiana dos jovens. *Djzebenzas*, uma das expressões e também o título de um projeto filmográfico dos jovens, é uma expressão que é reconhecida até pelos *skaters* da geração anterior mas cujo significado permanece

algo ofuscado. Segundo alguns membros, o significado varia entre utilizadores e contextos: para alguns é uma expressão de alegria, animação, para outros o título de um movimento que visa manter o espírito *street* do *skate* vivo, um grito de guerra, uma brincadeira, para outros ainda significa conquistar uma mulher e mandá-la embora no dia seguinte. “É uma maneira de estar na rua” diz “Classic”, 30 anos. A mutabilidade da expressão, que serve apenas como um dos possíveis exemplos, expressa a familiaridade e contextualização necessária para dominar a linguagem do grupo. De onde surgiu a palavra? “Uma dica que a malta mandou para o ar”. Outra manifestação desta linguagem “nativa” são as alcunhas. Praticamente todos têm uma. Os *skaters* são o *Def*, *Fest*, *Classic*, *Lion*, *Djubex*, *Djoni CV*, *Djimmy*, *Spanky*, *Aramaizers*, *Strange Face*, *Gesus*, *Tété*, *Bubu*, etc. Também os sem-abrigo que rondam a praça têm alcunhas. A percebi-me a certo ponto que na verdade nunca soube o nome verdadeiro de nenhum deles. Sempre foram o *Cotinha*, o *Pirata*, o *Justiça*, o *Alfamas*. Além da sua linguagem verbal individualizada, o grupo manifesta-se corporalmente de uma forma distinta. Além da prática de *skate*, atitude performativa que constitui uma forma de linguagem entre o corpo e o espaço por si, existem danças, gestos (para moderação do trânsito, avisos de perigo e desimpedimento do local por exemplo), assobios e cumprimentos personalizados e ensaiados. Muitos frequentadores da praça cumprimentam-se com movimentos que misturam apertos de mão, deslizes de dedos, estalidos, pequenas danças, palavras ou outros movimentos sincronizados que muitas vezes variam de pessoa para pessoa e podem ser exclusivos a duas pessoas ou a grupos maiores.

Uma última dimensão, ainda relacionada com a identidade do grupo prende-se com a existência de um *conjunto de normas*. A teia de relações de convivialidade é regrada por um sistema de normas implícitas e muito raramente discutidas. Os jovens *skaters* chamam-lhes “convenções gerais” ou “maneirismos”, mas nunca regras e, de facto, não existe qualquer tipo de controlo ou sistema punitivo. A quebra de alguma das normas pode estabelecer à partida o ambiente futuro da praça para um novo visitante, que pode variar entre acolhedor e familiar e constrangedor, territorial e segregador. Como diz “Djubex”: “Vais lá mauzão, levas com os mauzões, vais lá tranquilo levas com os tranquilos”. E, realmente, há *skaters* que levam estas “regras” mais a sério que outros. Na minha própria experiência, foi difícil aproximar-me de alguns dos elementos até me ter demonstrado capaz de manter o ambiente da praça ou pelo menos incapaz de o destabilizar. Identifiquei dois tipos de normas. As relacionadas com a “boa educação”,

como dizem os *skaters*, e com a humildade: cumprimentar toda a gente ao chegar e abandonar a praça, partilhar comida, bebida e drogas com quem as consome, não hiperbolizar as próprias qualidades, utilizar “obrigado” e “se faz favor”, não fotografar nem filmar os *skaters* sem autorização. Observei várias vezes a chegada de outros grupos que por não iniciarem uma conversa ou não irem cumprimentar os *skaters* acabaram totalmente ignorados e a ocupar o lado oposto da estátua devido ao constrangimento da falta de relações. O outro tipo de normas tem que ver com a aparência da praça e a reputação dos *skaters*. Não deixar lixo no chão, não criar confusões desnecessárias, destruir propositamente o que quer que seja ou pintar na praça (*graffiti*) são convenções levadas a sério pelo grupo. A confiança vem a construir-se progressivamente com a capacidade de cada individuo de manter o ambiente regular e não desrespeitar esta espécie de contrato social mudo.

Deixarei duas componentes para uma análise posterior, já que dizem respeito às relações sociais que o grupo mantém com elementos do exterior: *a legitimação por parte dos cidadãos* e *os padrões de consumo*. Seguidamente tratarei de analisar o dia-dia, as dinâmicas de uso do tempo e do espaço e as suas relações com a cidade.

#### **4.1.3. O quotidiano**

O quotidiano do grupo de jovens, as dinâmicas de uso do tempo e do espaço e as relações que mantêm com a cidade serão o próximo ponto de análise. É através da partilha do tempo, do espaço e de praticamente todas as atividades grupais que realizam que as mecânicas de criação da identidade de grupo se dão, e estas são tão frequentes que falarei num *quotidiano partilhado* entre os jovens. A investigação etnográfica permitiu-me penetrar nesse mesmo quotidiano, inserindo-me dentro das diversas atividades do grupo. A Praça da Figueira é o local onde geralmente começam as jornadas diárias do grupo, o ponto de encontro, mas também o local onde despendem a maior parte do seu tempo partilhado. É lá que praticam *skate*, alimentam-se (no Mercado da Figueira, no “chinês” e noutros estabelecimentos comerciais), desenvolvem laços pessoais, conhecem novas pessoas e desenvolvem diversas outras atividades. A ligação entre a Praça da Figueira e o resto da cidade é feita através do *skate*. Os entrevistados definiram o *skate* como liberdade, expressão, outros, mais abstratos, dizem que *skate é skate*, que é o que se fizer dele. E é o *skate* que os leva a explorar a cidade: “*o facto de poder brincar, poder sentir a arquitetura da cidade, poder brincar com a arquitetura da cidade, aproveitar cada cantinho. Uma mínima rampinha, pode*

*parecer nada, para nós é um obstáculo, vamos brincar já ali. Alguém faz algo bonitinho, você vai lá esculachar tudo... é uma arte.* (“Djubex”, 25 anos). O grupo de *skaters* dá uma importância acrescida a uma vertente mais ortodoxa do *skate*, que parece ser vindo a ser esquecida: o *skate* enquanto meio de transporte. Através do *skate*, os jovens exploram a cidade, são conduzidos pelo objeto a locais novos e desconhecidos, aventurando-se, investigando, expondo-se a situações e relações que não conseguem prever.

A *imprevisibilidade do quotidiano* dos jovens fica explícita ao analisar os seus trajetos. Ainda que bastantes dos entrevistados afirmem estarem mais indolentes e terem perdido algum do seu espírito explorador, muitas das minhas experiências com o grupo levaram-me a cantos de Lisboa absolutamente desconhecidos. São autênticos turistas na sua própria cidade (Machado Pais, 2009b) que se esforçam por descobrir uma cidade oculta, engolida por representações e imagens, com traços e fronteiras imaginárias, mas bem definidas. Para o grupo de jovens a ausência de uma rota, a procura de novos sítios e a possibilidade de se perder parece trazer prazer ao invés de desconforto, medo e incerteza. Esse prazer tem dois requerimentos: “*não existir o perigo de se perder a forma básica, a orientação, ou de não encontrar a saída*” (...) e “*o labirinto ou mistério deve encerrar em si alguma forma que possa ser analisada e, a seu tempo, apreendida*” (Lynch, 2016, pp. 13). Para o grupo de *skaters*, estes problemas não se colocam. A experiência e vontade de explorar e descobrir eliminam o perigo de não encontrar a saída (muitas vezes a saída é a última coisa com que se preocupam) e o mistério encerra-se com a transformação de locais citadinos em *spots*, sítios adequados à prática de *skate*, objetivo principal das suas demandas pela cidade. Essa capacidade de ler o espaço urbano através do seu potencial para a prática de *skate* é algo profundamente enraizado no grupo. O movimento, diz-nos Merleau-Ponty (2015), é uma sequência de uma visão, uma forma de relação entre um corpo, enquanto coisa, e as coisas que lhe são exteriores, visíveis e alcançáveis. Já a visão é um pensamento que descodifica diversos símbolos, construindo imagens mentais carregadas de significados que não existem naturalmente, são condicionados pela experiência individual. Este excesso de significado pode muitas vezes ser entendido de forma diferenciada por diferentes indivíduos. Um corrimão, por exemplo, é para a maioria das pessoas um instrumento de auxílio à locomoção, um apoio que torna mais seguro o movimento em áreas mais perigosas. Para o *skater*, o corrimão é visto como um obstáculo onde é

possível deslizar com o *skate* e realizar uma série de manobras. Neste exemplo específico o significado absorvido pela visão é completamente desvirtuado e um objeto normalmente associado a segurança passa a significar perigo, adrenalina e divertimento. Lisboa inteira é alvo desta percepção visual diferenciada quando os *skaters* fazem as suas excursões cidade dentro. As escadas, rampas de acesso, monumentos, o chão e as paredes assumem significados únicos. “*Que fazem os jovens skaters do espaço urbano da cidade? Eles reinventam-no, dando-lhe novos usos e, desse modo, produzem um novo espaço, distinto do original. O corpo do skater dialoga com a arquitetura do espaço por onde desliza (...). O skater recusa a aceitar o espaço como um dado pré-existente.*” (Machado Pais, 2005, pp.58). Para muitos dos habitantes de Lisboa, a cidade continua a ser maioritariamente desconhecida, distante na sua proximidade, perdida na monotonia das rotas quotidianas. A vida dos *skaters* parece estar livre de muitas das referências estáveis que regulam a vida quotidiana: os ritmos, normas e obrigações. Exemplo disso é o uso desadequado que dão dos espaços públicos e espaços privados da cidade. Esta rutura com a rotina normalizada não é, no entanto, completamente desregulada. Os *skaters* não vivem à margem da cidade, não são um grupo exótico, pelo contrário, circulam por trajetos bem definidos e relacionam-se com outros círculos e atores sociais constantemente. Através dessa movimentação, deixam a sua marca e carimbam a sua presença e o seu estilo de vida na paisagem de Lisboa, de forma pública e visível. Os transeuntes a quem apliquei questionários referiram já ter visto *skaters* em diversos sítios de Lisboa: a Praça do Comércio, Parque das Nações, Cais do Sodré, Estação do Oriente, Martim Moniz, Alcântara, Belém, Rossio, Restauradores, Saldanha, Chelas, Entrecampos, entre outros. Os *skaters*, por sua vez, quando questionados em que locais costumavam passar o seu tempo além da Praça da Figueira responderam genericamente “na rua”, mas apontaram também locais como a Praça do Comércio, Cais do Sodré, Martim Moniz, Avenida Almirante Reis, Entrecampos, Roma, Odivelas. Existe também um circuito extenso de bares e restaurantes frequentados pelo grupo e lugares como miradouros, feiras, lojas, galerias, museus e cinemas. É bastante frequente os membros do grupo passaram algum tempo nas casas uns dos outros e assistiram a eventos criados pelos membros do grupo. A 26 de outubro de 2016 um dos membros do grupo, “Aramaizers”, venceu a categoria de melhor curta portuguesa do festival DocLisboa, com o seu filme *Downhill*, que retratava tão somente uma noite vulgar na vida dos jovens, que implicou a descida de *skate* de Campolide ao Rossio. O cinema de

São Jorge contou com a presença de muitos dos membros do grupo, que festejaram o final do vídeo com palmas, assobios, gritos e algumas das expressões do grupo.

Outra vertente do quotidiano dos jovens tem que ver com o trabalho. Cerca de metade dos jovens têm um emprego fixo, alguns outros trabalham em *part-time*, a maioria na área da restauração (*catering*, cafés, restaurantes), hotelaria ou em trabalhos relacionados com as artes plásticas. Há ainda quem dê aulas de *skate*, crie aplicações para *iPhone* e *web* e alguns têm como única ocupação a escola ou universidade. O que os *skaters* partilham são as representações do trabalho. O seu sistema de valores é distinto, bem como a sua definição de êxito social, pois tendem a desvalorizar os *determinismos sociais* (Machado Pais, 1993). Para a maioria dos jovens, o trabalho é somente um meio para atingir um fim: conseguir algum dinheiro para subsistir, manter o estilo de vida e não estar dependente de terceiros. A forma como conciliam o trabalho com o seu estilo de vida intrigou-me bastante durante o estudo. Nenhum dos entrevistados se demonstrou particularmente aborrecido com o facto de trabalhar, geralmente percecionando o trabalho como algo secundário, “a outra parte” das suas vidas, um pequeno detalhe do qual têm de tratar antes de prosseguir com as suas vidas. Ainda que por vezes os horários dos trabalhos os inibam de participar em certos planos do grupo, os jovens trabalhadores dão primazia ao seu quotidiano fora do trabalho, priorizando as atividades do grupo ao desvirtuar as noções de trabalho e de *hobbies*. Colocando-lhes questões relativas ao seu futuro profissional, alguns demonstraram ter planos, e estes surgiram sempre associados às artes (pintar, fotografar, trabalhar em cinema, dar aulas, fazer exposições) ou ao empreendedorismo (ter uma *skateshop*, abrir um café ou restaurante). Embora muitos tenham ambições e desejos de realização profissional, trabalhar por conta de outrem e empregos “de secretária” mais monótonos e repetitivos são geralmente vistos com desapreço. Interessam-lhes o companheirismo, a atividade no trabalho, a solidariedade e independência. Assim, um trabalho num café ou restaurante onde exista um bom ambiente e uma boa relação com os colegas é visto como bom trabalho. É bastante frequente os locais de trabalho de alguns acabarem por se tornar *spots* de convívio para alguns membros do grupo, que visitam os seus colegas durante as horas de trabalho e contaminam o ambiente com a identidade do grupo, festiva, viva e intrigante.

*Chillar* é uma das expressões mais utilizadas pelo grupo e é também uma parte muito importante do seu quotidiano, uma das atividades mais frequentes dos jovens

quer na praça ou em qualquer outro sítio onde se desloquem. *Chillar* significa relaxar, descontraír, descansar, mas apercebi-me que a expressão não se limita a uma definição tão curta. Para o grupo a palavra significa estar com os amigos sem objetivos em mente, falar, conversar, beber umas cervejas, fumar, deixar o tempo passar. Alternativamente, Machado Pais (1993) fala-nos em “matar o tempo” ou “não fazer nada”. É uma ilustração da sua despreocupação, do seu quotidiano sem receio de ser cotovelado pelo tempo e da continuidade que dão ao presente sem se inquietarem com o futuro. É quase a face oposta do trabalho. Quando questionados quanto ao significado de *tempo livre*, uma das parcelas mais significativas nas vidas de todos os jovens (Machado Pais, 1993), os *skaters* afirmaram ser o tempo sem preocupações, ou mesmo “todo o tempo”, todo o tempo este que sofre alguns intervalos: as “obrigações” e o trabalho. *Chillar* é a desorganização coletiva do tempo: não pretendem sair de Lisboa, mas não sabem bem o que o futuro lhes guarda na cidade, circulam por trajetos ziguezagueantes e muitas vezes indefinidos, encontram-se na praça, passam nas casas e trabalhos uns dos outros, alimentam-se aqui e ali, tudo parece simplesmente acontecer, fruto da ocasião.

Em suma, os jovens demonstram um domínio próprio da temporalidade da vida e de muitos dos espaços por onde passam, além da Praça da Figueira. Um mapa dos seus trajetos seria semelhante aos primeiros rabiscos de uma criança. Nas suas aventuras pela cidade os jovens levam consigo a Praça da Figueira, espalhando o seu estilo de vida pela cidade, nunca deixando de ser os “*skaters da praça*”. É na rua que alargam os seus círculos sociais, desenvolvem relações espontâneas e efémeras, têm as suas aventuras sexuais, desenham, pintam, fotografam, alimentam-se, vivem as suas vidas. A falta de planeamento dos seus trajetos, o futuro instantâneo, são a sua forma de reivindicar o presente, pois não sabem o que esperar do futuro. Os trabalhos surgem como uma segurança material, um remendo para algumas necessidades, mas poucas vezes como organizadores do tempo e do espaço a longo prazo. Houve até quem defendesse que o trabalho lhes alarga o tempo livre, dando-lhes independência e o dinheiro necessário para manter o estilo de vida. É frequente encontrar os jovens em trabalhos pouco especializados ou em áreas artísticas, onde podem exprimir-se, desenvolver os seus próprios ritmos de trabalho e manter o atual quotidiano. As suas ambições revelam uma importância acrescida do tempo face ao dinheiro, e para o futuro falam em empreendedorismo ou no sucesso pessoal através das artes, pondo de parte a hipótese de trabalhar ou estar dependente de terceiros.

## 4.2. Redes sociais da Praça

*“Com o passar do tempo fui conhecendo e convivendo com pessoas que não estavam diretamente associadas à praça. Entrei em redes sociais de várias pessoas frequentadoras da praça. É bastante frequente os skaters levarem ou convencerem alguém dos seus círculos próximos (amigos, namoradas, família) a irem à praça. Os grupos misturam-se naturalmente e as redes expandem-se. As ex-namoradas de uns continuam a ser amigas de outros. Os amigos que passeiam por Lisboa passam na praça para dizer olá.”*

(D.C. – Data indisponível)

Nesta pequena nota fiz referência à forma como os membros do grupo mesclam as suas redes sociais individuais, fazendo com que os círculos se cruzem e aumentem. Além deste fenómeno, da extensa rede social que o grupo de *skaters* representa por si e dos transeuntes e cidadãos com os quais mantêm algumas relações esporádicas, apercebi-me da existência de relacionamentos com outros grupos concretos. Ao contrário dos “*skaters* de Lisboa”, representados como uma massa homogénea no que toca a uma série de características vistas com algum desapeço, o coletivo “da praça” mostra uma afinidade e uma vontade de partilhar o seu espaço e tempo com alguns *skaters* de fora, como os provenientes de Almada e do Porto. Como a Praça da Figueira é um local incontornável e altamente turístico, é costume passarem *skaters* de outras cidades ou países, tanto turistas, estudantes do programa Erasmus ou imigrantes recém-chegados, os quais são maioritariamente bem-vindos e acabam por integrar o grupo durante a sua estadia. O grupo de jovens pode ser caracterizado como semiaberto. A chegada de membros novos é aceite e constante, ainda que existam algumas limitações (as convenções que referi anteriormente). O facto de passarem a maior parte do seu tempo na rua fez com que tenham vindo a desenvolver laços íntimos com alguns grupos fechados de Lisboa, grupos que mostram uma propensão para se relacionarem com o grupo. Os *writers* de *graffiti* são um dos exemplos. É comum ver inscrições nas paredes que circundam a praça de alguns alter-egos conhecidos dos *skaters*, alguns até com referências ao skate, e ao mesmo tempo, são frequentes os *tags* nas lixas dos *skates*. Existe uma influência mútua e é constante a partilha de histórias de aventuras na rua. Da mesma forma que alguns *writers* falam sem restrições de algumas fugas à polícia, por exemplo, alguns *dealers* (vendedores de drogas ligeiras) contam também alguns das suas proezas. Os grupos associados ao movimento *hip hop*, bem como outros estilos

musicais ligados a temáticas urbanas demonstram também uma afinidade especial com o pessoal da praça. Um outro grupo com quem os jovens desenvolveram relações próximas são os sem-abrigo que dormem na praça. Estes escondem uma parcela da sua vida e absorvem parte de uma identidade construída não só por eles, alimentada por histórias fictícias que contam sobre aventuras fantásticas das suas vidas, mas também pelos *skaters*. Assim, os sem-abrigo personificam as suas alcunhas, passando a ser o *Cotinha*, o *Pirata*, o *Djonson*, o *Justiças*, o *Alfamas*. Esta intimidade que se desenvolve entre os grupos fechados de Lisboa é explicada com o que previamente defini como *sentimento de pertença à rua*. Este elo de ligação, baseado na compreensão e confiança parte da aceitação de que os membros dos diferentes grupos, geralmente fechados, vivem na mesma realidade, a da rua. A seguinte nota ajudará a ilustrar esta ligação, neste caso entre os *skaters* e os sem-abrigo:

*“(…). Quando chegámos à praça só lá estava o Spanky e um sem-abrigo, com quem o Leão começou a falar. Tinha a cara inchada, roxa e cozida, algo quase habitual. “Destas vezes foste ao hospital?” perguntou o Leão, “Ainda há bocado vi a tua amiga”. Nisto, apareceu a tal amiga (uma outra sem-abrigo, toxicod dependente, por quem tínhamos passado há pouco) que nos disse olá e perguntou se algum de nós falava chinês. Tirou do bolso um cartão de débito que dizia “student” de um jovem asiático. Não tirava os olhos do cartão e não parava de resmungar. Passado um bocado retira do bolso uma mão cheia de outros cartões e diz: “tá aqui dinheiro, mas este dinheiro não vale nada”, mostrando-me o que pareciam ser vales, pois tinham a aparência de notas de um lado mas estavam totalmente escritos sobre fundo branco no outro, e eram de plástico. Todos os cartões pareciam ser do mesmo rapaz. Enquanto ela resmungava “se ao menos tivesse o código caralho”, resolvi dizer: “epá, acho que não vais ter sorte com isso, deixa-a com alguém, isso diz estudante, é de um putito”, ao que ela responde: “é putito mas tem idade para ter dinheiro”. Passado algum tempo, eu a andar de skate e ela a olhar espedada para o volume de cartões, combinei com o Leão ir levantar dinheiro e buscar comida. Como o Spanky e o Aramaizers (que, entretanto, chegou) estavam a andar de skate à volta da praça a minha mochila estava no chão, junto aos sem-abrigo. Assim que viro as costas em direção ao mercado, oiço o sem-abrigo da cara rebentada: “olha! Não te esqueças da mala”, e a sem-abrigo: “não te preocupes, vai lá, eu guardo. Posso ser assim, mas não faço nada ao pessoal da rua”.”*

(D.C. 29/11/2016)

### 4.3. Relações sociais externas

#### 4.3.1. Os *skaters* enquanto fenómeno citadino

Quando refiro que estou a fazer um trabalho sobre um grupo juvenil que costuma frequentar a Praça da Figueira perguntam-me automaticamente: “os do *skate*?”. A fama precede o grupo. Como já vimos, 46 dos transeuntes a quem foram aplicados os questionários afirmam já ter reparado nos *skaters*, 22 admitem conhecer pelo menos um deles. Ainda assim, a maior parte dos inquiridos revelou não conhecer muito da vida dos jovens. As representações que prevalecem idealizam os *skaters* como um grupo íntimo de amigos constituído maioritariamente por indivíduos de nacionalidade portuguesa, com idades compreendidas entre os 21 e os 30 anos, residentes em Lisboa. As questões relacionadas com as ocupações dos jovens, sobre a sua situação face ao emprego e escolarização foram respondidas com incerteza, através de um rápido “talvez”, enquanto a visualidade dos jovens não gerou qualquer confusão: os transeuntes afirmam que o grupo tem um aspeto apresentável e um estilo próprio que agrada a maioria dos inquiridos, o qual foi associado a palavras como “arte urbana”, “*punk*”, “*surf*”, “alternativo”, “africano” e “teatro”.

Anteriormente referi a *legitimação por parte dos cidadãos* como um dos fatores de construção ou reforço de uma identidade de grupo. Os cidadãos afirmam saber da presença diária dos jovens e muitos deles falam até nos “*skaters* da praça”. A maioria diz não se importar com a apropriação que os jovens fazem da praça e 33 dos 50 entrevistados declararam até que a Praça da Figueira é um espaço adequado para a prática de *skate*, enquanto 12 afirmaram existirem locais mais adequados. Apenas 4 entrevistados mostraram-se inquietados com a possibilidade de ter um familiar ou amigo a praticar *skate* na Praça da Figueira. Ao ver os jovens, os transeuntes sentem “interesse”, “curiosidade”, “prazer”, “felicidade” e “orgulho”. Em menor quantidade, há quem tenha confessado sentir “medo”, “espanto”, “descontração” e, curiosamente, duas pessoas optaram por escrever a palavra “liberdade”, que não constava no inquérito. Esta aceitação cidadina para com os *skaters* naturalizou a sua presença no local e legitimou a apropriação do espaço. Conta-nos *Aramaizers*, um dos *skaters*: “há uma história, com o *Maikolas*... Uma vez um policia buéda novo começou a tripar com ele, e ele a dizer “não sei quê, mas eu já ando aqui aos anos!” Ele chamou o carro da bófia, os colegas, e quando chegaram disseram-lhe: “o quê? Tão aqui a andar de skate? Isso é deles pá, deixa-os ‘tar’”.

A forma como os jovens usufruem o tempo e o espaço da cidade não escapa aos olhos da maioria dos cidadãos, mas as relações entre os jovens e os restantes cidadãos estão longe de se findarem na componente visual. Como diz o Fest, 32 anos, “*meio mundo passa na praça (...) é uma mistura de culturas e de estilos*”. Com a mesma frequência que os *skaters* encontram-se na praça os residentes, comerciantes, turistas, condutores dos *tuk tuk*, utilizadores do metropolitano e autocarros e mendigos. De dia, parece realmente passar meio mundo na Praça da Figueira, e no meio de tanta gente muito dificilmente se indicariam as razões pelas quais se encontram no local. De noite, é mais comum encontrar “pessoas perdidas”, “agarrados”, “bêbedos” e “pessoas que vão sair para o Bairro Alto”, dizem os jovens. Tanto de dia como de noite, os jovens não perdem uma oportunidade de se relacionarem com os transeuntes. A forma viva e aberta com que encaram o seu quotidiano é incompatível com o princípio do anonimato generalizado que rege as cidades modernas, e assim, é constante a formação de novas relações, ainda que maioritariamente efémeras, do momento, com outras pessoas. Geralmente as raparigas, os transeuntes caricatos (denominados “personagens”), os idosos e os turistas são os que mais despertam a atenção dos jovens *skaters*. Os turistas ficam encantados com as proezas do grupo, tiram fotografias, falam, pedem manobras e soltam sons de alegria e apoio. Os trabalhadores dos estabelecimentos comerciais que circundam a praça mostram ter uma relação mais chegada com os jovens e fazem perguntas pessoais, lançam algumas piadas, deixam-nos utilizar as suas casas-de-banho constantemente e chegam até a fazer-lhes alguns favores, como o empréstimo de algumas ferramentas. O grupo travou um vasto conhecimento não só das ruas, mas também dos deambulantes e parecem sentir uma afinidade para com aqueles que passam tanto tempo na rua quanto eles. Se alguém passar frequentemente na praça é normal que capte a atenção do grupo e que posteriormente venha a relacionar-se com os jovens. Parece existir uma relação entre o tempo despendido na rua e a integração nos sistemas vigentes de organização da vida social: uma pessoa integrada não tem tempo (nem vontade) de passar demasiado tempo na rua, onde os acontecimentos são súbitos e imprevisíveis, as atividades e identidades diversificadas. A rua exige uma habituação, uma capacidade de normalizar a desorganização e o entendimento de uma realidade urbana partilhada (*sentimento de pertença à rua*). Os sem-abrigo, e particularmente os que fazem da Praça da Figueira a sua “casa” são tratados como iguais, com respeito e compreensão.

Lynch (2016) afirma que os agentes sociais conseguem desempenhar um papel ativo e participar criativamente na imagem da cidade, transformando-a ou até atribuindo-lhe uma identidade. O ambiente da Praça da Figueira foi indubitavelmente modificado com a constante presença dos *skaters* e a apropriação do espaço que foram fazendo ao longo do tempo. Os próprios têm noção disso. A impossibilidade de não ver os *skaters* naquele espaço exige dos transeuntes uma reação. Alguns simplesmente ignoram, outros param para ver, tiram fotografias, pedem manobras e há ainda quem fique com receio, abrande ou desvie-se, não confiando nos trajetos indefinidos que os *skaters* fazem ao deslizar pela praça. Independentemente da forma como reagem, a maioria dos passageiros não sobe o degrau do monumento, preferindo dar a volta ao quadrado de mármore (salvo certas exceções como alguns turistas desorientados que muitas vezes acabam por se assustar quando se cruzam com algum *skater*). Este exemplo demonstra a forma como os jovens alteram não só as suas dinâmicas de uso do espaço, mas também a dos transeuntes, criando um espaço “seu” e um espaço “dos outros”. Nas alturas em que há menos *skaters*, é frequente haver quem se sente no degrau, acabando por se afastar quando começam a haver mais jovens em movimento, ou quando os mesmos lhes pedem para se afastarem um pouco da zona onde pretendem executar alguma manobra. Mas a ocupação dos jovens não traz apenas alterações na utilização do espaço por parte de diferentes indivíduos. Os *skaters* dizem ser vistos com “curiosidade” e “mistério” e que as pessoas consideram o *skate* uma “brincadeira agradável”. Segundo os mesmos, a sua presença é associada à segurança e ao conforto. Por um lado, os cidadãos preferem o *skate* a outras atividades, sobretudo as ilícitas, associadas à juventude. Por outro, mantêm longe os carteiristas e alguns indivíduos que burlam turistas com falsas drogas na zona do Rossio, avisando os turistas da presença dos mesmos. Há até histórias de episódios de ameaças e até de violência contra carteiristas, resultantes de algumas discussões mais exaltadas.

#### **4.3.2. O conflito**

Devido ao fenómeno da globalização é hoje difícil encontrar uma única referência cultural dominante e, por consequente, a noção de transgressão torna-se bastante mais reduzida (Barrento, 2001). A constante ramificação cultural e o uso exacerbado da palavra cultura faz com que a noção de subcultura perca relevância, e por isso, muitas culturas de rebeldia (*contraculturas*) acabam aceites e absorvidas pelas culturas dominantes. Ainda que grande parte do potencial conflito acabe amansado pela

aceitação das subculturas (e tal é especialmente verdade no ambiente socialmente heterogêneo das cidades modernas), a visibilidade do grupo traz consigo a inevitabilidade do confronto com terceiros, alguns dos quais não aprovam as suas atividades quotidianas. Quando questionados, os transeuntes afirmaram que o *skate* poderia ser considerado uma cultura, subcultura, desporto, performance ou mesmo arte. A maioria dos fatores que identifiquei que principiaram conflito durante a minha observação raramente foram identificados como problemas graves por parte dos cidadãos: a ocupação do espaço público não incomoda a maioria das pessoas, 30 indivíduos afirmaram que os *skaters* não fazem demasiado barulho (ainda que 19 sejam da opinião de que “por vezes incomodam”), apenas 13 afirmaram que destroem património com a prática de *skate* e 5 que desrespeitam o espaço público. Ninguém considerou os *skaters* mal-educados e o consumo público de álcool e drogas é ignorado. Separei o conflito em duas dimensões: um conflito *externo*, que passa pelas relações entre os *skaters* e terceiros, maioritariamente devido a questões relacionadas com a apropriação da praça e um conflito *interno*, baseado nas relações entre *skaters*, assente sobretudo em *padrões de consumo* e representações de *skate*.

A adaptação social ao espaço físico é conseguida através da construção de estruturas e identidade de tudo o que é visível. A presença de *skaters* na Praça da Figueira é vista como não natural pois carece de um propósito perceptível para a maioria das pessoas, que não conseguem ver no local que os jovens veem. As diferentes imagens do espaço sobrepõem-se, inter-relacionam-se, e por vezes, entram em conflito. O que considero conflito *externo* tem que ver com a legitimação do *skate* e do uso do mesmo em locais públicos e privados. Ainda que a presença dos *skaters* na Praça da Figueira seja aceite, existe uma grande incerteza quanto à legalidade da prática em espaço público e a maioria dos cidadãos são da opinião que os locais mais adequados para a prática de *skate* são os locais construídos especificamente para esse fim (*skateparks*). Quando questionados quanto à existência de uma luta pelo direito de apropriação e utilização da praça, os jovens defenderam que ainda existe uma luta latente e inconsciente. *Def*, um dos entrevistados, diz que a presença de um *skater* é sempre uma luta, quer esta seja propositada ou não. A normalização e aceitação é vista como um resultado de uma luta mais direta que a geração anterior manteve, sobretudo com os cidadãos e com a policia. Hoje, os cidadãos estão “habituaados” e o atrito surge apenas quando há eventos especiais, com pessoas de fora, e, ocasionalmente, com a

polícia. Muitas vezes são as representações que algumas pessoas têm do *skate* que estimulam o conflito. Nestes casos, o *skate* é visto como uma fuga às responsabilidades adultas: uma “brincadeira”, “coisa de crianças” ou uma “perda de tempo”. Há também quem demonstre uma preocupação com o espaço, e assim, o *skate* é visto como uma forma de desuso do espaço público e invasão de propriedade privada, algo que destrói o património – desgasta, suje, parte – faz barulho e constitui perigo para os transeuntes. Ainda que pouco frequentemente, há quem associe os *skaters* a práticas e marginalidade ou pequena criminalidade, em parte devido à forma excêntrica como vivem, à aparente ausência de horários e de ocupações e à forma extrovertida e aberta como levam a sua vida. Assim, há quem se exalte com os jovens, ofenda, ameace chamar a polícia (ou o faça mesmo). A relação dos jovens com as entidades policiais mudou drasticamente com o passar do tempo. Antigamente, diz-nos “*Fiúza*”, “era “*skatar*” e fugir, mas felizmente as coisas acalmaram... acabaram por fechar os olhos”. Efetivamente, houve uma época em que os *skaters* apenas começavam a praticar às 19h, hora em que a polícia municipal abandonava o local, para evitar serem expulsos ou receberem coimas. Hoje, os polícias surgem apenas quando há queixas específicas de barulho, quando algum transeunte se aleija ou quando se apercebem que alguém no local tem em sua posse drogas. Ainda que a relação seja praticamente inexistente, irrita os jovens a atitude de desresponsabilização que muitos dos polícias adotam (“*estou só a fazer o meu trabalho, por mim poderiam andar*”, diz um dos jovens com voz de gozo), ou quando um ou outro polícia “embirram de propósito” e conduzem a conversa de forma a acusarem os jovens de desobediência. Por fim, os condutores dos *tuk tuk* e os estudantes envolvidos nas praxes académicas são vistos com despreço pela apropriação que dão à praça. Os primeiros “chateiam-se por motivos desnecessários” e parecem esperar que aconteça algo, como um *skate* atingir um dos seus veículos, para demonstrar o seu descontentamento. Os *skaters* reagem automaticamente: caras tristes e pedidos de desculpa não muito sentidos. Segundo os mesmos, os condutores dos *tuk tuk* chegaram ao espaço “muito depois” e “pensam que são donos do espaço”, que os jovens “espantam os clientes” e que estão a trabalhar enquanto os jovens estão a brincar. Quanto às praxes académicas, são apenas “ridículas” e deviam ser realizadas “noutros sítios” (os jovens chegaram inclusivamente a pedir aos académicos que se retirassem).

Denominei o tipo de conflito anterior *externo*, pois é estabelecido por terceiros e tem como alvo os *skaters*. O conflito *interno* tem que ver com as relações entre *skaters*,

tanto os que ocupam a Praça da Figueira como os outros. Dividi-o em duas vertentes interligadas: as *representações face ao skate* e os *padrões de consumo*. Para os jovens que frequentam a Praça da Figueira o *skate* “*não tem regras, não há competição, não tem um juízo de qualidade universal. É imensurável, tão pouco quem o pratica precisa seguir padrões de comportamentos específicos*”. As palavras de “*Def*” refletem um pouco as representações que o grupo tem do *skate*. “*Skate é skate*”, dizem alguns. Pode ser uma performance, se entendida como uma espécie de dança ritmada, mas sem uma sequência de movimentos pré-definidos, um “teatro improvisado e sem encenadores”, mas nunca um desporto. Aceitam a palavra cultura e demonstram-se confusos e desinteressados em palavras como arte e ativismo. A profissionalização do *skate* também não é vista como agrado. Diz-nos “*Aramaizers*”: “*o pessoal começa a criar aquela ideia que tem que usar o skate na sua vida para outras coisas, e isso acho que é mau para as pessoas, porque nunca vão tirar a coisa toda que ele pode oferecer, e para o skate, que se torna num instrumento, como outro qualquer*”. A institucionalização do *skate* retira a sua essência, impondo-lhe regras. Dizem os jovens: “*usas o skate para faltar às aulas, e quando cresces fazes uma escola de skate?*”. Também os patrocínios por parte de algumas marcas e lojas são vistos com bastante ambiguidade. Por um lado, é bom existir apoio, sobretudo porque o material técnico torna-se dispendioso e muitas vezes funcionam como uma motivação, mas por outro vieram contribuir para a criação de uma geração competitiva com uma noção distorcida de “qualidade de *skate*” que tudo faz para se destacar nos olhos das entidades patrocinantes. As representações que os jovens têm do *skate* criam uma espécie de rivalidade bairrista com outros grupos em Lisboa, que são vistos como “falsos”, “vendidos” ou “*posers*”. São os “pistoleiros” (pois despendem o seu tempo na “pista” – *skatepark*) e os atletas, com as suas equipas, treinadores e campeonatos, campeonatos estes que deixaram de ser uma forma de convívio para passarem a ser um círculo elitista e fechado de “caras conhecidas” e que distorcem a competitividade natural do *skate*, transformando a fluidez e liberdade em dificuldade, perfeccionismo com o desígnio de obter uma boa pontuação.

A mediatização da imagem do *skate* tem sido nos últimos anos mais forte que nunca. É comum ver o objeto ou praticantes em anúncios publicitários de diversos produtos, na televisão, em *clips* de músicas e em filmes. A partir de 2020, o *skate* será um desporto olímpico. Para os entrevistados, esta é uma difusão de um “falso *skate*”, uma imagem que não corresponde ao núcleo de possibilidades e sensações verdadeiras

provocadas pelo *skate* enquanto objeto e enquanto atividade. De facto, a relação entre o mercado e as indústrias culturais com as subculturas é cada vez mais uma relação em que existe um aproveitamento das inovações estilísticas, da criatividade e do dinamismo da juventude para a produção de novos produtos (Campos, 2010). A penetração da economia nas vertentes culturais, e, consequencialmente, a transformação da economia em cultura (Lipovetsky e Juvin, 2011) transforma o *skate*, objeto, num produto competitivo, rápido e acessível e a prática cultural acaba desvirtuada, perdendo muito do seu sentido. Enquanto alguns jovens defendem que é frustrante e vergonhoso o uso que algumas entidades comerciais dão ao *skate*, outros dizem que é algo incontrolável, e que o verdadeiro problema se dá quando os *skaters* “vão nesses jogos”. Um dos exemplos é o mundo da moda. A forma suave como os *skaters* deslizam, as roupas confortáveis e muitas vezes desgastadas, a relação forte que o *skate* tem com diversas outras culturas urbanas e a faceta “cool” e “rebelde” foram componentes apropriadas por diversas empresas ligadas à moda. Conscientes desta realidade, e partilhando a opinião de que a relação entre o *skate* e o mercado não respeita o que consideram ser *skate*, os jovens desenvolveram os seus próprios *padrões de consumo*. Desta forma, muitos opõe-se a marcas como a *Nike* e a *Adidas* defendendo o espírito “de *skater* para *skater*” ao apoiar marcas mais pequenas, geridas por *skaters* e alguns outros grupos independentes que apesar de comercializarem alguns produtos não são vistos como marcas. Outra manifestação do desagrado perante a relação contemporânea entre o mercado, indústria e *skate* prende-se com a criação de conteúdo por parte dos membros do grupo, como *fanzines* e vídeos. Esta mistura entre produção e consumo por parte dos mesmos indivíduos, denominada *prosumption* (Ritzer et al., 2012) sempre foi bastante acentuada no mundo do *skate*, devido principalmente ao desinteresse da maior parte das pessoas e da aparente incapacidade de gerar lucro que o objeto apresentava nos seus primórdios. As marcas de material técnico eram geridas por *skaters*, os vídeos eram filmados, editados e difundidos pelos próprios participantes. No grupo da praça o conceito de *prosumption* ainda é uma realidade. Todos os jovens admitem consumir vídeos, revistas e *fanzines*. Fazem-no pela inspiração e motivação que o “*flow*” e a criatividade dos outros *skaters* proporcionam. Muitos dos jovens admitem consumir e participar em vídeos e *fanzines* feitos por membros do grupo. A *internet* assume uma importância crucial como local de debate, partilha e divulgação do conteúdo criado e de criação e fortalecimento das relações grupais.

## 5. Conclusões

As imagens dicotômicas associadas à juventude que a associam a problemas como a delinquência e toxicodependência, ao mesmo tempo que idolatram os seus estilos de vida, beleza, exotismo, vigor e liberalidade castram muitas das possibilidades dos jovens enquanto cidadãos ativos na sociedade. A homogeneidade com que a faixa etária é vista e a sua conversão num produto vendável e publicitado alimenta um desejo de (re)afirmação e uma proliferação de atividades e grupos subculturais, sobretudo numa era contemporânea caracterizada pelo acréscimo da importância da reflexividade do indivíduo, inversa à precedente e quase extinta dependência nas instituições sociais e tradições históricas. O presente estudo acompanhou o quotidiano de uma tribo urbana (Maffesoli, 1998) e desconstruiu as suas dinâmicas de sociabilidade e de ocupação do tempo e do espaço urbano. A Praça da Figueira, local apropriado pelos *skaters* desde o final da década de 1980 veio desde então a ser ocupada diariamente, tornando-se parte fulcral da história do *skate* português. As razões dessa apropriação prendem-se com as idiossincrasias arquitetónicas percebidas como obstáculos, o seu estatuto de *spot* e a centralidade, visibilidade e importância do espaço. Trata-se de uma tentativa de concentrar a luta pelo direito de ser jovem, de praticar *skate* e de afirmar um estilo de vida, bem no coração da cidade. Esta reivindicação do território expõe a importância do papel social dos *skaters* na redefinição do ambiente do local e na imagem pública que os cidadãos têm de Lisboa. Através desta apropriação, os jovens apresentam uma ausência de liberdade do existente, rompendo com a realidade reificada e dando a ver aos cidadãos novas formas de transformação e de utilização do espaço urbano. Noutras palavras, os jovens acusam a realidade dominante e deixam flutuar uma imagem de novas possibilidades de utilização do tempo e espaço e demonstram novas formas de relacionamento interpessoais. A falta de um perfil sociocultural capaz de englobar a maioria dos membros dos grupos, que não evitou a criação de uma identidade de grupo, indica precisamente uma transcendência dos determinismos sociais. Essa emancipação foi conseguida somente através das dinâmicas de sociabilidade associadas ao lazer e das formas de ocupação do tempo e do espaço, criando uma realidade social distorcida quando comparada aos estilos de vida dominantes. A objetividade normalizada das relações sociais é destruída, deixando espaço para novas dimensões da experiência como a transformação das linguagens, da percepção e compreensão, que muitas das vezes invalidam as normas, necessidades e valores dominantes.

A imprevisibilidade da ocupação da Praça da Figueira criou dinâmicas de sociabilidade inesperadas, transformando o ambiente do local e as relações interpessoais. Dentro dos jovens desenvolveram-se relações íntimas, que vieram a traduzir-se na criação de uma identidade de grupo. Além da socialização centrada no lazer (*skate*) e a partilha de tempo e de espaço (*quotidiano partilhado*) identifiquei sete componentes que permitem identificar uma identidade de grupo: o *sentimento de pertença à Praça da Figueira*, um *sentimento de pertença à rua*, *opções estéticas e estilísticas*, *linguagem verbal e corporal própria*, *um conjunto de normas*, *padrões de consumo* e *a legitimação por parte dos cidadãos*. Os jovens desenvolveram uma linha de trajetos e de relações com diferentes espaços da cidade, deixando a sua marca, contagiando muitos outros jovens e estabelecendo relações com os diferentes cidadãos, que de forma alguma ignoram os *skaters*. O quotidiano é imprevisível e parece fugir a qualquer regra, demonstrando um domínio próprio da temporalidade da vida e do espaço urbano. São frequentes as deambulações pela cidade com a finalidade única de descobrir novos sítios para praticar *skate*, e é na rua que alargam os seus círculos sociais e desenvolvem relações espontâneas e efémeras. O trabalho é visto como um meio de atingir a independência económica, mas raramente como um organizador de tempo a longo prazo, sendo secundarizado face ao quotidiano que os jovens levam. Também as ambições dos jovens demonstram uma importância acrescida do tempo e do ambiente face à remuneração.

A visibilidade dos jovens e sua presença habitual nas ruas de Lisboa, sobretudo na Praça da Figueira, fez com que travassem não só um vasto conhecimento do que se passa no espaço urbano mas também com que desenvolvessem relações sociais *externas* ao grupo, sobretudo com outros grupos de *skaters*, transeuntes, turistas, sem-abrigos e alguns grupos fechados como os *writers* de *graffiti*, artistas de rua e *dealers* que, por partilharem um *sentimento de pertença à rua*, sentem confiança e afinidade pelo grupo. Os cidadãos de Lisboa estão habituados e aceitam a presença dos jovens na praça. Apesar de admitirem não conhecer pormenores da sua vida pessoal, veem-nos maioritariamente como uma presença importante e positiva para o espaço dando-lhe vida, quebrando o princípio do anonimato generalizado e zelando pela segurança e manutenção do bom ambiente do local. Por outro lado, as formas de vivência dos jovens e a inevitabilidade da confrontação (apenas visual, muitas vezes) com os outros atores sociais em Lisboa faz com que ocasionalmente surjam relações conflituosas.

Identifiquei dois tipos de conflito: *externo* e *interno*. O primeiro prende-se maioritariamente com a apropriação do espaço público, invasão de espaço privado e a desconfiança que os jovens apresentam face a instituições como o estado, a polícia, família ou religião. Ainda que sejam aceites, os jovens são vistos por vezes como imaturos ou desocupados que desperdiçam o seu tempo com brincadeiras, a presença na praça é vista por alguns indivíduos como desadequada e a legalidade da prática é questionada. Existem conflitos esporádicos com a polícia e condutores dos *tuk tuk* que refletem uma luta pela apropriação do espaço, apaziguada, mas existente. Por fim, o conflito externo tem que ver com as *representações face ao skate* e com *padrões de consumo*, conceitos interligados. Os jovens denunciam a existência de um “falso skate” corrompido pelas relações entre o mercado, as indústrias culturais e as subculturas, pela mediatização e pela institucionalização e profissionalização do *skate*. Como forma de salvaguardar os seus interesses o grupo desenvolveu os seus próprios *padrões de consumo* de acordo com as representações que mantêm do *skate*, opondo-se ao consumo de determinadas marcas em específico, apoiando grupos independentes ou marcas que consideram partilhar as representações que têm e criando e consumindo os seus próprios conteúdos, como *fanzines* ou vídeos.

Em síntese, os jovens, ao produzir as suas próprias formas de sociabilidade, desejam afirmar o seu direito à juventude e à cidadania. Ao marcarem a sua presença na cidade através da apropriação de um local histórico lisboeta lutam pela legitimação do seu papel enquanto atores sociais ativos. Para tal, criaram um universo de valores próprios, normas e formas de ocupação do tempo e do espaço, espaço esse que passou a refletir bastante da identidade dos jovens. As transgressões inerentes e algumas das práticas dos jovens não significam muitas vezes uma afronta direta ao “mundo adulto”, ou pelo menos não são praticadas (somente) com esse intuito. Ao invés, elas demonstram uma incompatibilidade de estilos de vida. O quotidiano, sistema de normas informais, formas de sociabilização, atividades, a importância do lazer e mesmo a linguagem são exóticos a quem vê o grupo de fora, devido à consolidação de uma identidade de grupo partilhada pelos elementos do grupo. Curiosamente, nenhum dos jovens demonstrou vontade de abandonar Lisboa, caso surgisse oportunidade. Ainda que demonstrem interesse em viajar durante algum tempo, a vontade dos jovens é sempre de regressar a Lisboa, e à praça. Diz-nos “Djubex”: “*você já reparou que vai ali e não consegue sair? Tem uma energia engraçada*”.

## 6. Ensaio fotográfico

Parte da minha pesquisa etnográfica, mesmo antes de a admitir enquanto tal, passou pela captura constante de imagens através dos formatos fotográficos e videográficos. Considerando-o oportuno, optei por adicionar uma componente visual a este ensaio acrescentando-lhe algumas das imagens, selecionadas de acordo com a sua capacidade de ilustração de diversos pontos discutidos até então.

As imagens que apresentarei, capturadas entre 2014 e 2017, são na realidade *frames* de filmagens que realizei e dessa forma não se tratarão de repetições mecânicas de momentos fatais, irrepetíveis, infinitamente congelados (Barthes, 2015), mas de imagens selecionadas dentro de uma sequência, na tentativa de demonstrar o seu referente da melhor forma possível (para o atual estudo, pelo menos). Uma outra razão prende-se com o movimento, ou a sensação de movimento causada pela justaposição de *frames* que acontece ao pausar o vídeo. A sensação de movimento representará de forma mais fiel o que vim a escrever até então. Bem como as imagens, o quotidiano destes jovens passa pelo movimento constante, pelo tempo e espaço, numa linha vagabunda, mais zigzagueante que unidirecional, e pela luta constante contra a náusea causada desse mesmo movimento.



Fotografia I - Estátua de D. João I



*Fotografia II - Autocarro 714*



*Fotografia III - Def e Wesley na demanda pelo jantar*



*Fotografia IV - Paragem de autocarro com a inscrição "RIP STAR", dedicatória a Estrelinha, um skater falecido*



*Fotografia V - Pablo e Lauan*



*Fotografia VI - Djubex a andar de skate*



*Fotografia VII - Lion*



*Fotografia VIII - Pirata*



*Fotografia IX - Sem-abrigo nas condutas de ar do metropolitano*



*Fotografia X - Turista a fotografar a praça*

## 7. Bibliografia

- Appadurai, Arjun (2004), *Dimensões Culturais da Globalização: A modernidade sem peias*, Teorema
- Barthes, Roland (2015), *A Câmara Clara (Nota sobre a fotografia)*, Edições 70, Lisboa, Portugal
- Baptista, Luís e João Pedro Nunes (2010), *Lisboa Invisível. Reflexões sobre o trabalho de desocultação das microdinâmicas metropolitanas*, em: António Dornelas et. al. (org.), *Portugal Invisível*, págs. 53-74, Editora Mundos Sociais
- Barrento, João (2001), *A espiral vertiginosa*, Cotovia, Lisboa
- Bauman, Zygmunt (2001), *Modernidade Líquida*, Zahar
- Bragança de Miranda, José (1998), *Traços. Ensaios da Cultura*, Vega
- Butler, Judith (1988), *Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory*, Theatre Journal, Vol. 40, nº4, págs. 519-531
- Campos, Ricardo (2010), *Juventude e Visualidade no Mundo Contemporâneo. Uma reflexão em torno da imagem nas culturas juvenis*, Sociologia, Problemas e Práticas, nº 63, págs. 113-137
- Campos, Ricardo (2011), *Identidade, imagem e representação na metrópole*, em: Ricardo Campos et. al. (org.), *Uma Cidade de Imagens. Produções e Consumos Visuais em Meio Urbano*, Editora Mundos Sociais, págs. 15-30
- Cordeiro, Graça (2010), *As Cidades Fazem-se por Dentro. Desafios de etnografia urbana*, Cidades – Comunidades e Territórios, nº 20/21, págs. 111-121
- Costa, António Firmino (2002), *Identidades culturais urbanas em época de globalização*, RBCS, vol. 17, págs. 15-30
- Debord, Guy (2012), *A Sociedade do Espetáculo*, Antígona
- Eisenstadt, Shmuel (2001), *Modernidades Múltiplas*, Sociologia, Problemas e Práticas nº 35, págs. 139-163
- Fernandes, Luís (2002), *Um diário de campo nos territórios psicotrópicos: as facetas da escrita etnográfica*, em: Caria, T (org.), *Experiência Etnográfica em Ciências Sociais*, Porto, Edições Afrontamento: págs. 23-40

- Giddens, Anthony (1987), *Dimensões da Modernidade*, conferência proferida no CIES-IUL, ISCTE-IUL
- Giddens, Anthony (1991), *Modernity and Self Identity: Self and Society in the Late Modern Age*, Stanford University Press
- Giddens, Anthony (1996), *The Consequences of Modernity*, Polity Press
- Habermas, Jürgen (2013), *A Modernidade: Um Projecto Inacabado*, Nova Vega
- Lipovetsky, Gilles e Hervé Juvin (2011), *O Ocidente Mundializado. Controvérsia sobre a Cultura Planetária*, Edições 70
- Lipovetsky, Gilles e Jean Serroy (2010), *A Cultura-Mundo: Resposta a uma sociedade desorientada*, Edições 70
- Lynch, Kevin (2016), *A Imagem da Cidade*, Edições 70, Lisboa, Portugal
- Lofland, John e Lyn H. Lofland (1995), *Analyzing Social Settings. A Guide to Qualitative Observation and Analysis*, Belmont, California: Wadsworth Publishing Company
- Maffesoli, Michel (1998), *O Tempo das Tribos: O Declínio do Individualismo nas Sociedades De Massa*, Rio de Janeiro: Forense Universitária
- Magnani, José (2009), *No meio da trama. A antropologia urbana e os desafios da cidade contemporânea*, Sociologia, Problemas e Práticas, nº60, págs. 69-80, CIES-IUL
- Marcuse, Herbert (2013), *A Dimensão Estética*, Edições 70, Lda.
- McLuhan, Marshall (1991), *Understanding Media. The extensions of man*, The MIT Press, Londres, Inglaterra
- Melo, Alexandre (1995), *Velocidades Contemporâneas*, Assírio e Alvim
- Melo, Alexandre (2002), *Globalização Cultural*, Quimera, Lisboa
- Menezes, Nuno (2010), *Filhos do Betão. 30 Anos de skate em Portugal; Skate, identidade e subculturas juvenis em espaço urbano*, Tese de Mestrado em Antropologia – Imagem e Comunicação, ISCTE-IUL
- Merleau-Ponty, Maurice (2015), *O Olho e o Espírito*, Nova Vega

- Negreiros, José de Almada (2016), *Exposição Amadeo de Souza-Cardoso*, em: Manifestos, Assírio e Alvim, págs. 31-36
- Negreiros, José de Almada (2016), *Ultimatum Futurista às Gerações Portuguesas do Século XX*, em: Manifestos, Assírio e Alvim, págs. 41-52
- Pais, José Machado (1993), *Culturas Juvenis*, Imprensa Nacional - Casa da Moeda
- Pais, José Machado (2005), *Jovens e Cidadania*, Sociologia. Problemas e Práticas, n. 49, págs. 53-70, CIES, ISCTE-IUL
- Pais, José Machado (2009a), *A Juventude como Fase de Vida: dos ritos de passagem aos ritos de impasse*, Saúde Soc., São Paulo, v.18, págs. 371-381
- Pais, José Machado (2009b), *Um Dia Sou Turista na Minha Própria Cidade. Sociedade, urbanismo e políticas culturais*, Cidades. Comunidades e Territórios, nº 18, págs. 29-40
- Raposo, Otávio (2010), *Tu és rapper, representa Arrentela, és Red Eyes Gang. Sociabilidades e estilos de vida de jovens do subúrbio de Lisboa*, Sociologia, Problemas e Práticas, nº64, págs. 127-147
- Ritzer, George, Paul Dean e Nathan Jurgenson (2012), *The Coming Age of the Prosumer*, American Behavioral Scientist, nº56(4), págs. 379-398
- Simões, José Alberto (2011), *Circuitos digitais e práticas culturais juvenis. (Re)criando a rua online*, em: Ricardo Campos et. al. (org.), *Uma Cidade de Imagens. Produções e Consumos Visuais em Meio Urbano*, Editora Mundos Sociais, págs. 139-153
- Velho, Gilberto (2009), *Antropologia Urbana. Encontro de tradições e novas perspectivas*, Sociologia, Problemas e Práticas, nº59, págs. 11-18, CIES, ISCTE-IUL
- Wirth, Louis (2001), *O urbanismo como modo de vida*, em: Carlos Fortuna (org.), *Cidade, Cultura e Globalização. Ensaios de sociologia*, Celta Editora, págs. 45-65
- Woermann, Niklas (2012), *On the Slope is on the Screen: Prosumption, Social Media Practices and Scopic Systems in the Freeskiing Culture*, American Behavioral Scientist, nº 56(4), págs. 618-640

## 8. Anexos

### 4.4. Anexo A: Guiões de entrevista

As entrevistas foram aplicadas a 15 indivíduos e divididas por categorias geracionais definidas por mim. A *Versão 1* corresponde ao guião utilizado para entrevistar os *skaters* que frequentam e praticam *skate* na Praça da Figueira atualmente, enquanto a *Versão 2*, com algumas distinções, serviu para entrevistar os indivíduos que frequentaram a praça no final da década de 1980, na década de 1990 e de 2000, independentemente de continuarem ou não a frequentá-la.

#### 4.4.1. Guião de Entrevista, *Versão 1*

(*Amostra: 12 indivíduos*)

##### 1. Skate, *objeto*

- 1.1. O que é *skate*?
- 1.2. Porquê *skate*?
- 1.3. O que é um *skater*?
  - 1.3.1. Consideras-te um?
- 1.4. Há quanto tempo andas de *skate*?
- 1.5. Como começaste?
- 1.6. Onde costumavas andar?
- 1.7. Com quem costumavas andar?
- 1.8. Todos os teus amigos andam?
- 1.9. Qual a opinião da tua família quanto ao *skate*?
  - 1.9.1. E dos teus amigos que não andam?
- 1.10. Alguma vez ponderaste deixar de andar?
- 1.11. Quais os papéis do *skate* enquanto os *skaters* vão crescendo?

##### 2. Skate, *ação*

- 2.1. Considerarias o *skate*...
  - 2.1.1. Um desporto?
  - 2.1.2. Uma arte?
  - 2.1.3. Uma cultura?
  - 2.1.4. Uma performance?
  - 2.1.5. Uma forma de ativismo?
  - 2.1.6. Uma brincadeira?
  - 2.1.7. Uma tribo urbana?
  - 2.1.8. Utilizarias outra palavra? Qual?

##### 3. A Praça da Figueira

- 3.1. O que há na Praça da Figueira?

- 3.2. O que é que fazes lá?
  - 3.3. Porquê a Praça da Figueira?
  - 3.4. Há quanto tempo frequentas a praça?
  - 3.5. Como e que começaste a frequentar a praça?
  - 3.6. Como descreverias um dia normal na praça?
  - 3.7. Considerarias a praça um ponto de encontro “natural” para o grupo de *skaters* com os quais costumavas andar?
4. ***Os skaters da Praça***
- 4.1. Quem são os *skaters* da praça?
  - 4.2. São teus amigos?
  - 4.3. O que significa “*djzébenzas*”?
  - 4.4. Há quanto tempo existem *skaters* na praça?
  - 4.5. Há *skaters* na praça todos os dias?
  - 4.6. Existem regras entre os *skaters* da praça?
  - 4.7. Dirias que o grupo tem uma linguagem, ou pelo menos algumas expressões, própria?
  - 4.8. Os *skaters* da praça são todos iguais?
    - 4.8.1. Porquê?
  - 4.9. Existe alguma diferença entre os *skaters* da Praça e os outros *skaters* em Lisboa?
5. ***Relações entre skaters e entre skaters, transeuntes e outros***
- 5.1. Tirando os *skaters*, quem mais frequenta a Praça da Figueira?
  - 5.2. Como é que as pessoas que passam pela Praça se relacionam com os *skaters*?
  - 5.3. Como é que eles veem o *skate*?
  - 5.4. Quem é que aprecia o que vocês fazem na praça? O que vos dizem?
  - 5.5. Quem é que não aprecia o que vocês fazem na praça? O que vos dizem?
  - 5.6. Como é a vossa relação...
    - 5.6.1. Com a polícia?
    - 5.6.2. Com os turistas?
    - 5.6.3. Com os trabalhadores dos estabelecimentos comerciais na praça?
    - 5.6.4. Com os condutores dos *tuk tuk*?
  - 5.7. Dirias que existe uma luta pelo direito de apropriação/utilização do espaço público?
6. ***Estilo/estética***
- 6.1. Existe um estilo, ou diversos estilos, associados ao *skate*?
  - 6.2. Considerarias que o grupo de *skate* da praça partilha um estilo?
  - 6.3. Existe algum outro grupo de *skaters* que partilhe um estilo?
  - 6.4. Alguma da tua roupa contém referências ao *skate*, à Praça da Figueira ou ao grupo de *skaters* com quem costumavas andar?
  - 6.5. Tens alguma tatuagem que faça referência ao *skate*, à Praça da Figueira ou ao grupo de *skaters* com quem costumavas andar?

6.6. Qual a relação entre o mundo da moda e o mundo do *skate*?

6.6.1. Essa relação é reconhecida pelas duas partes?

## **7. Emprego e tempos livres**

7.1. Estás empregado?

7.2. Qual foi o teu último trabalho?

7.3. O que gostarias de vir a fazer no futuro? Algo planeado?

7.4. Tens alguma experiência em qualquer tipo de trabalho relacionado com o *skate*?

7.4.1. Conheces alguém que tenha?

7.5. *Skate* pode ser trabalho?

7.6. O que é para ti tempo livre?

7.7. *Skate* faz parte do teu tempo livre?

## **8. Consumo**

8.1. Onde é que compras o material técnico de *skate*?

8.2. Quais as tuas marcas preferidas?

8.3. Alguma/s marca/s em específico que não gostes?

8.4. Vês vídeos de *skate*?

8.4.1. Apareces em vídeos?

8.4.2. O que mais gostas nos vídeos de *skate*?

8.5. Qual a tua opinião...

8.5.1. Quanto aos patrocínios de *skaters* por parte de lojas e marcas?

8.5.2. Quanto aos campeonatos nacionais?

8.5.3. Quanto à recente inclusão do *skate* nos Jogos Olímpicos?

8.5.4. Quanto às referências ao *skate* por entidades que nada têm que ver com a atividade – na televisão, nas montras, etc?

## **9. A cidade**

9.1. Fora a Praça da Figueira, que outros sítios em Lisboa costumás frequentar?

9.2. Costumas descobrir locais novos em Lisboa com frequência?

9.3. Dada a oportunidade, gostarias de habitar noutra cidade?

## **10. Atividades além *skate***

10.1. Além do *skate*, o que mais gostas de fazer?

10.2. Os membros do teu grupo de *skate*, partilham essas atividades contigo?

#### 4.4.2. Guião de Entrevista, Versão 2

(Amostra: 3 indivíduos)

##### 1. Skate, objeto

- 1.1. O que é *skate*?
- 1.2. O que é um *skater*?
  - 1.2.1. Consideras-te um?
- 1.3. Quando e onde começaste a andar?
- 1.4. Quais os *spots* preferidos?
- 1.5. Fizeste amizades com o *skate*?
- 1.6. Quais os papéis do *skate* enquanto os *skaters* vão crescendo?

##### 2. Skate, ação

- 2.1. Considerarias o *skate*...
  - 2.1.1. Um desporto?
  - 2.1.2. Uma arte?
  - 2.1.3. Uma cultura?
  - 2.1.4. Uma performance?
  - 2.1.5. Uma forma de ativismo?
  - 2.1.6. Uma brincadeira?
  - 2.1.7. Uma tribo urbana?
  - 2.1.8. Utilizarias outra palavra? Qual?

##### 3. A Praça da Figueira

- 3.1. Quando é que começaste a andar de *skate* na Praça da Figueira?
- 3.2. Já lá havia alguém a andar de *skate*?
- 3.3. Porquê a Praça da Figueira?
- 3.4. Há quanto tempo frequentas a praça?
- 3.5. Como era um dia normal na praça?
- 3.6. Considerarias a praça um ponto de encontro “natural” para o grupo de *skaters* com os quais costumavas andar?
- 3.7. Existiam regras entre os *skaters* na praça?

##### 4. Os *skaters* da Praça

- 4.1. Conheces os *skaters* atuais da Praça da Figueira?
- 4.2. Já ouviste a expressão “*djzebenzas*”?
- 4.3. O que há de semelhante e de diferente entre os *skaters* de praça de agora e da tua altura?
- 4.4. Os *skaters* da praça são diferentes dos outros *skaters* em Lisboa?

##### 5. Relações entre *skaters* – *skaters*/transeuntes/outros

- 5.1. Tirando os *skaters*, quem mais frequentava a Praça da Figueira?

- 5.2. Como era a relação entre os *skaters* da praça e os restantes frequentadores do espaço?
- 5.3. Como era a relação...
  - 5.3.1. Com a polícia?
  - 5.3.2. Com os turistas?
  - 5.3.3. Com os trabalhadores dos estabelecimentos comerciais na praça?
- 5.4. Dirias que existia uma luta pelo direito de apropriação/utilização do espaço público?
- 6. *Estilo/estética***
  - 6.1. Existe um estilo, ou diversos estilos, associados ao *skate*?
  - 6.2. Qual a relação entre o mundo da moda e o mundo do *skate*?
    - 6.2.1. Essa relação é reconhecida pelas duas partes?
- 7. *Emprego e tempos livres***
  - 7.1. Tens alguma experiência em qualquer tipo de trabalho relacionado com o *skate*?
    - 7.1.1. Conheces outra pessoa que tenha?
  - 7.2. *Skate* pode ser emprego?
  - 7.3. O que é para ti tempo livre?
- 8. *Consumo***
  - 8.1. Vês vídeos de *skate*?
    - 8.1.1. Apareces em vídeos?
    - 8.1.2. O que mais gostas nos vídeos de *skate*?
  - 8.2. Qual a tua opinião...
    - 8.2.1. Quanto aos patrocínios de *skaters* por parte de lojas e marcas?
    - 8.2.2. Quanto aos campeonatos nacionais?
  - 8.3. Quanto à recente inclusão do *skate* nos Jogos Olímpicos?

#### 4.5. Anexo B: Quadro de caracterização da amostra das entrevistas

Apresento alguns dados que permitem traçar um pouco do perfil dos entrevistados. Optei por ocultar o local de residência, profissão, escolaridade e o estado civil, por considerá-los demasiado pessoais. Ainda assim, e para não perder informação relevante, alguns desses dados foram analisados ao longo deste trabalho de forma mais abstrata, nunca os associando os dados aos seus concernentes diretamente.

<i>Versão 1</i>						
<i>Nome</i>	<i>Alcunha</i>	<i>Idade</i>	<i>Género</i>	<i>Nacionalidade</i>	<i>Naturalidade</i>	<i>Residência</i>
André Costa	Def	27	M	Português	Rio de Janeiro	Amadora
Carlos Correia	Piriquito	22	M	Português	Braga	Lisboa
Cíntia Magalhães	Cindi	17	F	Portuguesa	Lisboa	Lisboa
Eduardo Silva	Classic	30	M	Português	Coimbra	Lisboa
Francisco Castanheira	Lion, Djaci	24	M	Português	Lisboa	Lisboa
Luís Gustavo	Carto	30	M	Português	Margem Sul	Margem Sul
Lucas Oliveira	Djubex	25	M	Brasileiro	São Paulo	Lisboa
Miguel Faro	Aramaizers	38	M	Português	Viseu	Lisboa
Pedro Martins	Fest	32	M	Português	Lisboa	Lisboa
Ricardo Grüssl	Grüssl	24	M	Português	Lisboa	Lisboa
Rodolfo Tautscher	Padre	30	M	Português	Lisboa	Amadora
Teresa Gaspar	Tété	23	F	Portuguesa	Pragal	Queluz
<i>Versão 2</i>						
<i>Nome</i>	<i>Alcunha</i>	<i>Idade</i>	<i>Género</i>	<i>Nacionalidade</i>	<i>Naturalidade</i>	<i>Residência</i>
Francisco Mateus	The Guarda	30	M	Português	Guarda	Lisboa
Gonçalo Lopes	(não tem)	42	M	Português	Lisboa	Lisboa
Nuno Afonso	(não tem)	37	M	Português	Lisboa	Lisboa
Pedro Fiúza	T-Rex, Avô	37	M	Português	Lisboa	Lisboa

#### 4.6. Anexo C: Questionário



#### Questionário de apoio à dissertação final de mestrado em Sociologia

*(o presente questionário será única e exclusivamente utilizado para fins académicos. Todas as informações aparecerão sobre anonimato. Demorará cerca de 5-7 minutos. Nos casos em que se justifique, podem selecionar-se várias opções de resposta.)*

**I. Idade**

- 15-20
- 21-30
- 31-40
- 41-50
- 51+

**II. Género**

- Masculino
- Feminino
- Transsexual
- Outro

**III. Qual o último grau de escolaridade que frequentou?**

- Ensino Básico
- Ensino Secundário
- Ensino Superior

**IV. Atualmente, está empregado?**

- Sim, em *full-time*
- Sim, em *part-time*
- Não

**V. Reside em Lisboa?**

- Sim
- Não

**VI. Caso resida, em freguesia?**

- Ajuda
- Alcântara
- Alvalade
- Areeiro
- Arroios
- Avenidas Novas
- Beato
- Belém
- Benfica
- C. de Ourique
- Campolide
- Carnide
- Estrela
- Lumiar
- Marvila
- Misericórdia
- Olivais
- Parque das Nações
- Penha de França
- Santa Clara
- Santa Maria Maior
- Santo António
- São Domingos de Benfica
- São Vicente

**1. Quantas vezes passa pela Praça da Figueira?**

Diariamente

1-3 vezes por semana

1 vez por semana

Mensalmente

Raramente

É a primeira vez

**2. Gosta da praça?**

Sim

Não

É-me indiferente

**3. Consideraria a Praça da Figueira uma praça importante em Lisboa?**

É a mais importante

É uma das mais importantes

Não

Não sei/Não respondo

**4. Alguma vez reparou nos skaters?**

Sim

Não

**5. Conhece alguém que pratique skate?**

Sim

Não

**6. Conhece algum dos skaters da Praça da Figueira?**

Sim, vários/as

Sim, um/a

Não

**7. Já considerou andar de skate?**

Sim, eu ando

Sim, já experimentei

Sim, gostaria de experimentar

Não, é perigoso

Não, não me agrada

Nunca pensei nisso

**8. Sabe dizer se é legal praticar skate em espaço público?**

É legal

É ilegal

Não sei

**9. Importa-se que pratiquem skate no espaço público?**

Sim

Não

É-me indiferente

**10. Consideraria a Praça da Figueira um espaço adequado para a prática de skate?**

- Sim   
Não   
Há sítios mais adequados

**11. Já viu skaters noutros espaços públicos em Lisboa?**

- Sim   
Não

**11.1. Caso tenha respondido sim, quais?** \_\_\_\_\_

**12. Selecione os locais onde deveria ser permitido a prática de skate**

- Nos locais construídos especificamente para a prática de skate (skateparks)   
Na via pública   
Em espaços públicos   
Em espaços privados   
Em todo o lado   
Em nenhum lado

**13. Quais os sentimentos que lhe ocorrem ao ver os jovens a praticar skate na Praça da Figueira?**

- |                                      |                                    |                                       |
|--------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|
| Interesse <input type="checkbox"/>   | Espanto <input type="checkbox"/>   | Tristeza <input type="checkbox"/>     |
| Curiosidade <input type="checkbox"/> | Medo <input type="checkbox"/>      | Desinteresse <input type="checkbox"/> |
| Prazer <input type="checkbox"/>      | Nojo <input type="checkbox"/>      |                                       |
| Felicidade <input type="checkbox"/>  | Raiva <input type="checkbox"/>     | Outro, qual? _____                    |
| Orgulho <input type="checkbox"/>     | Desilusão <input type="checkbox"/> |                                       |

**14. Diria que os skaters na Praça da Figueira...**

- 14.1.** São um grupo íntimo de amigos? Sim  Não  Talvez   
**14.2.** Costumam frequentar praça diariamente? Sim  Não  Talvez   
**14.3.** São quem mais se destaca na Praça da Figueira? Sim  Não  Talvez   
**14.4.** Trabalham? Sim  Não  Talvez   
**14.5.** Estudam? Sim  Não  Talvez   
**14.6.** São portugueses? Sim, todos  Sim, a maioria  Poucos  Não   
**14.7.** Têm que idade? 15-20  20-25  25-30  30-40  40- 50  50+   
**14.8.** Vivem em Lisboa? Sim, todos  Sim, alguns  Não  Talvez   
**14.9.** Os que vivem em Lisboa, moram perto da Praça da Figueira? Sim  Não  Talvez

**15. Consideraria o skate...**

- 15.1.** Uma arte? Sim  Não  Talvez   
**15.2.** Uma performance? Sim  Não  Talvez   
**15.3.** Uma cultura? Sim  Não  Talvez   
**15.4.** Uma subcultura? Sim  Não  Talvez   
**15.5.** Um desporto? Sim  Não  Talvez   
**15.6.** Uma brincadeira? Sim  Não  Talvez   
**15.7.** Uma profissão? Sim  Não  Talvez   
**15.8.** Um fenómeno global? Sim  Não  Talvez   
**15.9.** Das opções acima, como pensa que as outras pessoas veem o skate? \_\_\_\_\_

**16. Os skaters fazem demasiado barulho?**

Sim  Por vezes incomodam  Não

**17. Destroem património com a prática do skate?**

Sim  Não

**18. Desrespeitam o espaço público?**

Sim  Não

**19. São mal-educados?**

Sim  Não  Não sei

**20. Consomem álcool publicamente?**

Sim  Não  Não sei

**21. Consomem drogas publicamente?**

Sim  Não  Não sei

**22. Correm o perigo de aleijar transeuntes?**

Sim  Não

**23. Conhece alguém que tenha sido aleijado por um skater?**

Sim  Não

**24. Associaria os skaters a outra cultura/atividade?**

Sim , qual? \_\_\_\_\_ Não

**25. Importar-se-ia de ter um amigo próximo/familiar a praticar skate na Praça da Figueira?**

Sim  Não

**26. Os skaters na Praça da Figueira, têm um aspeto apresentável?**

Sim  Não

**27. Têm um estilo próprio?**

Sim  Não

**27.1. Caso tenha respondido sim, esse estilo agrada-lhe?**

Sim  Não

(fim do questionário)

## 4.7. Anexo D: Análise dos resultados dos questionários

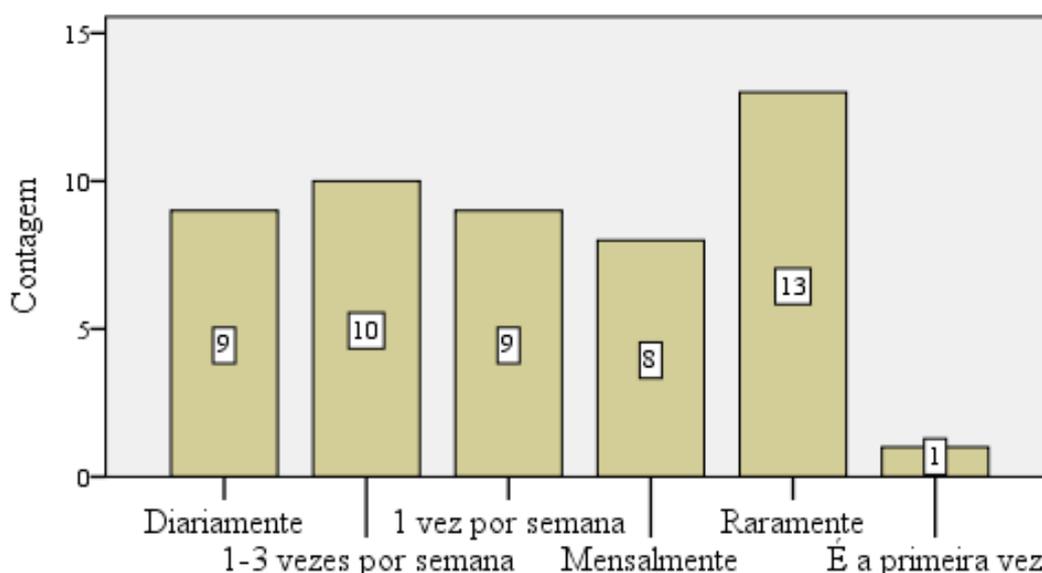
### 4.7.1. Caracterização da amostra

A amostra é constituída por 50 indivíduos, 27 homens e 23 mulheres. Maioritariamente jovens, 30 inquiridos encontram-se na faixa etária que compreende as idades entre 15 a 20 anos e 21 elementos entre 21 a 30 anos, 6 entre 31 e 40 e apenas 3 tinham uma idade compreendida entre os 41 e os 50. Não foi inquirido nenhum indivíduo com uma idade superior aos 51 anos. Relativamente à escolaridade, 2 inquiridos possuíam o Ensino Básico, 22 o Ensino Secundário e 26 o Ensino Superior. Quanto à situação face ao emprego, 20 elementos estavam desempregados, 10 estavam empregados em *part-time* e 20 empregados em *full-time*. Finalmente, 31 dos inquiridos afirmaram habitar em Lisboa, e 19 não habitar. Os que habitam, estão repartidos da seguinte forma:

Freguesias	Alcântara	2	Campolide	1
	Alvalade	2	Lumiar	6
	Areeiro	4	Misericórdia	2
	Arroios	1	Olivais	2
	Beato	1	Parque das Nações	1
	Belém	1	Santa Maria Maior	2
	Benfica	2	São Domingos de Benfica	2
	Campo de Ourique	1	São Vicente	1

### 4.7.2. Resultados das questões

Q1 – Quantas vezes passa pela Praça da Figueira?



Q2 – Gosta da Praça?

43 pessoas afirmaram gostar da praça, 6 mostraram-se indiferentes e apenas 1 referiu não gostar da Praça da Figueira.

Q3 – Consideraria a Praça da Figueira uma praça importante em Lisboa?

1 pessoa afirmou ser a praça mais importante de Lisboa, 38 uma das mais importantes, 2 não consideram a Praça da Figueira importante e 9 não sabem ou não respondem.

Q4 – Alguma vez reparou nos *skaters*?

46 entrevistados afirmaram que sim, 4 afirmaram que não

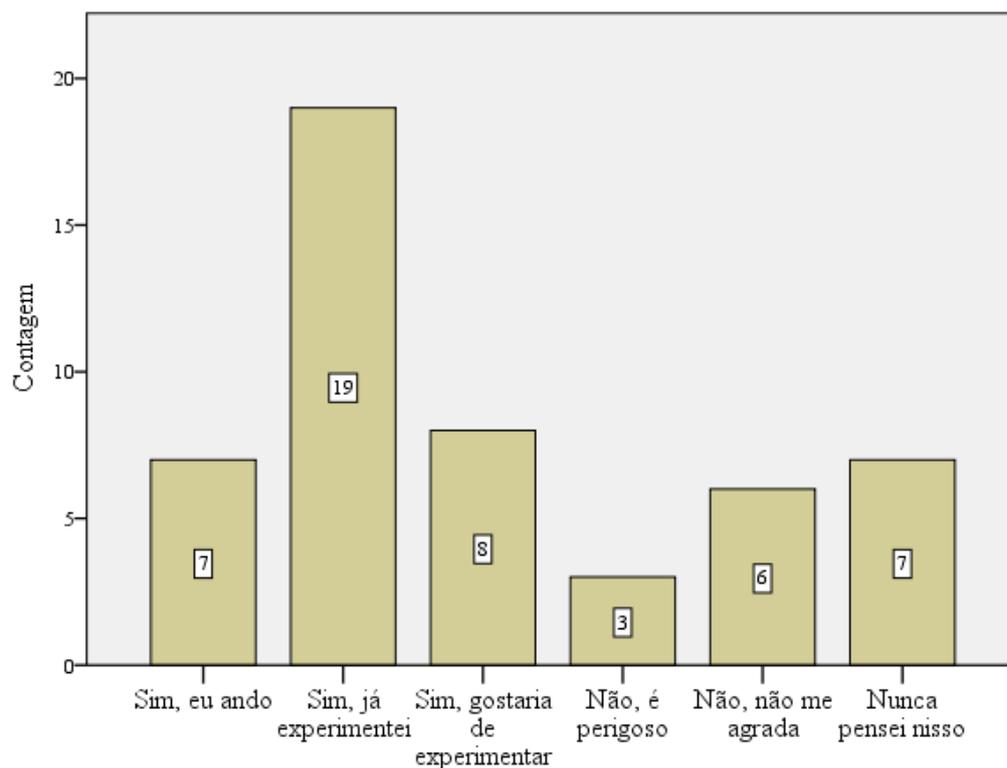
Q5 – Conhece alguém que pratique *skate*?

38 entrevistados afirmaram que sim, 12 afirmaram que não

Q6 – Conhece algum dos *skaters* da Praça Figueira?

12 inquiridos assumiram conhecer vários *skaters*, 10 conhecer apenas um e 28 não conhecer *skater* algum.

Q7 – Já considerou andar de skate?



Q8 – Sabe dizer se é legal praticar skate em espaço público?

18 entrevistados afirmaram ser legal, 7 ilegal e 25 não têm conhecimento.

Q9 – Importa-se que pratiquem skate no espaço público?

5 pessoas responderam “sim”, 41 “não” e 4 mostraram indiferença.

Q10 – Consideraria a Praça da Figueira um espaço adequado para a prática de skate?

33 inquiridos responderam “sim”, 5 “não” e 12 “há espaços mais adequados”.

Q11 – Já viu *skaters* noutros espaços em Lisboa?

38 entrevistados afirmaram que sim, 12 afirmaram que não.

Q11.1 – Quais?

Os espaços mencionados foram: Praça do Comércio/Terreiro do Paço (x14), Expo/Parque das Nações (x4), Cais do Sodré (x2), Estação do Oriente (x2), Praça Martim Moniz, Alcântara, Belém, Rossio, Telheiras, Saldanha, Restauradores, Chelas, Entrecampos, Avenida da Liberdade, Avenida Almirante Reis, Marquês de Pombal, “outras praças de Lisboa”.

Q12 – Selecione os locais onde deveria ser permitido a prática de *skate*.

<i>Locais</i>	<i>Contagem</i>
Nos locais construídos especificamente para a prática de <i>skate</i> ( <i>skateparks</i> )	30
Na via pública	6
Em espaços públicos	19
Em espaços privados	4
Em todo o lado	14
Em nenhum lado	1

Q13 – Quais os sentimentos que lhe ocorrem ao ver os jovens a praticar skate na Praça da Figueira?

Os sentimentos mais frequentemente selecionados foram o interesse (28 elementos), a curiosidade (24), o prazer (17), felicidade (19), orgulho (11), espanto (8). Ainda que mais raros, também foram selecionados o desinteresse (4) e o medo (2). As pessoas que optaram por escolher a opção “outros” referiram os sentimentos: descontração, comédia, liberdade (x2), “receio que caiam e partam a cabeça”, talento.

Q14 – Diria que os *skaters* na Praça da Figueira...

		<i>Contagem</i>
São um grupo íntimo de amigos?	Sim	20
	Não	7
	Talvez	23
Costumam frequentar a Praça diariamente?	Sim	33
	Não	5
	Talvez	12
São quem mais se destaca na Praça da Figueira	Sim	18
	Não	15
	Talvez	17
Trabalham?	Sim	7
	Não	4
	Talvez	39
Estudam?	Sim	15
	Não	1
	Talvez	34
São portugueses?	Sim, todos	5
	Sim, a maioria	38
	Poucos	6
	Não	1
Têm que idade?	15-20	7
	21-25	30
	26-30	11
	31-40	1
	41-50	1
	51+	0
Vivem em Lisboa?	Sim, todos	10
	Sim, alguns	20
	Não	9
	Talvez	11
Os que vivem em Lisboa, moram perto da Praça da Figueira?	Sim	9
	Não	9
	Talvez	32

## Q15 – Consideraria o skate...

		<i>Contagem</i>
Uma arte?	Sim	26
	Não	10
	Talvez	14
Uma performance?	Sim	31
	Não	10
	Talvez	9
Uma cultura?	Sim	26
	Não	12
	Talvez	12
Uma subcultura?	Sim	24
	Não	10
	Talvez	16
Um desporto?	Sim	41
	Não	6
	Talvez	3
Uma brincadeira?	Sim	35
	Não	6
	Talvez	9
Uma profissão?	Sim	25
	Não	13
	Talvez	12
Um fenómeno global?	Sim	27
	Não	6
	Talvez	17

## Q15.2 – Das opções acima, como pensa que as outras pessoas veem o skate?

As respostas dadas foram: brincadeira (x9), desporto (x5), subcultura (x4), um desporto radical, performance artística, performance, um fenómeno global, algo que não incomoda, barulho, hobby, arte, uma atividade perigosa, desperdício de tempo, algo normal.

Q16 – Os *skaters* fazem demasiado barulho?

1 inquirido afirmou que “*sim*”, 19 que “*por vezes incomodam*” e 30 que “*não*”.

## Q17 – Destroem património com a prática do skate?

13 entrevistados afirmaram que “*sim*”, 37 afirmaram que “*não*”.

Q18 – Desrespeitam o espaço público?

5 entrevistados afirmaram que “*sim*”, 45 afirmaram que “*não*”.

Q19 – São mal-educados?

0 entrevistados afirmaram que “*sim*”, 26 afirmaram que “*não*” e 23 afirmaram “*não sei*”.

Q20 – Consomem álcool publicamente?

18 entrevistados afirmaram que “*sim*”, 2 afirmaram que “*não*” e 30 afirmaram “*não sei*”.

Q21 – Consomem drogas publicamente?

0 entrevistados afirmaram que “*sim*”, 26 afirmaram que “*não*” e 23 afirmaram “*não sei*”.

Q22 – Correm o perigo de aleijar transeuntes?

30 entrevistados afirmaram que “*sim*”, 20 afirmaram que “*não*”.

Q23 – Conhece alguém que tenha sido aleijado por um *skater*?

6 entrevistados afirmaram que “*sim*”, 44 afirmaram que “*não*”.

Q24 – Associaria os *skaters* a outra cultura/atividade?

12 entrevistados afirmaram que “*sim*” (*surf*, *snowboard*, *punk*, teatro, arte urbana, cultura africana, patins), e 38 afirmaram que “*não*”.

Q25 – Importar-se-ia de ter um amigo próximo/familiar a praticar skate na Praça da Figueira?

4 entrevistados afirmaram que “*sim*”, 46 afirmaram que “*não*”.

Q26 – Os *skaters* na Praça da Figueira, têm um aspeto apresentável?

43 entrevistados afirmaram que “*sim*”, 7 afirmaram que “*não*”.

Q27 – Têm um estilo próprio?

42 entrevistados afirmaram que “*sim*” (39 afirmaram gostar desse estilo, 3 não gostar), e 8 afirmaram que “*não*”.