

**EXPLORING STREET SUBCULTURES THROUGH THE LENSES OF ART
AND SPORTS: A HISTORICAL ANALYSIS OF DANCE, BMX,
SKATEBOARDING, AND PARKOUR**

**EXPLORANDO SUBCULTURAS DE RUA ATRAVÉS DAS LENTES DA ARTE
E DO DESPORTO: UMA ANÁLISE HISTÓRICA DE DANÇA, BMX,
SKATEBOARDING E PARKOUR**

Inês Pires¹

Luana Marques²

Luísa Silva³

Margarida Silva⁴

CEI, ISCAP-P.PORTO

ABSTRACT: Scientific research is preponderant in the development and dissemination of knowledge, and, in this sense, the contemporary city is established as an object of study for understanding the behaviors and influences of cultural and artistic practices emerging in its territory. In our daily lives, we identify cultural and artistic street practices that we know little or nothing about. The fieldwork, carried out as a part of the StreetArtCEI project, has increased our interest in other urban cultural practices that we come across with, alongside graffiti and street art. In this context, we intend to explore *street dance*, *skateboarding*, BMX, and parkour, from a holistic perspective. These are inspiring activities practiced individually or in groups, mostly by younger generations, that connect the arts and the sports worlds more than ever.

KEYWORDS: Urban Space; Cultural Practices; Street Subcultures; Arts; Sports; Street Dance; BMX; Skateboarding; Parkour.

¹ BA in Administrative Assistance and Translation (ISCAP-P.PORTO). inespo.pires@gmail.com.

² BA in Foreign Languages and Cultures (ESE-P.PORTO). MA in Intercultural Studies for Business (ISCAP-P.PORTO). luanadtmarques@gmail.com.

³ BA in Entrepreneurial Communication (ISCAP-P.PORTO). MA in Intercultural Studies for Business (ISCAP-P.PORTO). luisa.fonseca.silva@sapo.pt.

⁴ BA in Modern Languages (FLUC). MA in Intercultural Studies for Business (ISCAP-P.PORTO). anacs1998@hotmail.com.

RESUMO: A investigação científica é preponderante no desenvolvimento e na disseminação do conhecimento e, nesse sentido, a cidade contemporânea estabelece-se como objeto de estudo para compreensão dos comportamentos e influências das práticas culturais e artísticas emergentes no seu território. No nosso quotidiano, identificamos práticas culturais e artísticas de rua das quais pouco ou nada sabemos. O trabalho de campo, efetuado no âmbito do projeto StreetArtCEI, aumentou o nosso interesse sobre outras práticas culturais urbanas, com as quais nos deparamos, a par com o graffiti e a street art. Nesse contexto, pretendemos explorar a *street dance*, o *skateboarding*, o BMX e o parkour, numa perspetiva holística. Estas são atividades inspiradoras, praticadas individualmente ou em grupo, maioritariamente pelas gerações mais jovens, que ligam os mundos da arte e do desporto mais do que nunca.

PALAVRAS-CHAVE: Espaço Urbano; Práticas Culturais; Subculturas de Rua; Artes; Desporto; Dança de Rua; BMX; Skateboarding; Parkour.

Introdução

Durante o séc. XX, questões relacionadas com o que são e para quem são as cidades foram abordadas pelo filósofo e sociólogo francês Henri Lefebvre, alegações fundamentais nas análises à cultura urbana. Defendia o espaço como uma produção social que se transforma em função da organização política e económica de cada sociedade, como menciona Zieleniec (2016) no seu artigo sobre graffiti, um fenómeno global na reivindicação do “direito à cidade”. A produção social do espaço feita pelo homem, que o utiliza para viver de acordo com os seus hábitos de consumo, e pelas apropriações direcionadas para a produção, quase sempre criativa, conduzem à conseqüente transformação ou adaptação do espaço.

O espaço público urbano está submetido a leis e regulamentos que delimitam e demarcam tanto as propriedades públicas como privadas, assim como o património material e natural comum. No entanto, a cidade é palco de dinâmicas culturais e a produção de espaço conotada com as culturas juvenis, da qual emergem movimentos subculturais, envolvem a diversidade cultural, humana e social. Se, por um lado, os poderes públicos proclamam a superintendência do território regulando o seu traçado e funcionalidade, desenhando assim o seu futuro segundo uma determinada ideologia (Campos, 2014), a reivindicação do direito à cidade e conseqüente apropriação do espaço público, sobretudo pelas camadas jovens, habitualmente transgressoras e de provocação ao status quo, são, porém, parte integrante dos movimentos sociais e do processo de construção das democracias. No sentido antropológico, as cidades são pontos essenciais para o desenvolvimento das culturas e representam um lugar de diversidade, confronto e negociação entre diferentes comunidades e classes sociais (Campos, 2014).

A rua propicia a criatividade, materializada em práticas culturais e artísticas distintas do sentido original para a qual foi criada. As práticas de rua intervêm progressivamente na necessidade e vontade comum de regeneração das cidades, para além de contribuírem para a humanização dos espaços. Transformam simultaneamente a forma como vemos a cidade e como nela participamos social e culturalmente. Nos dias de hoje, as subculturas artísticas de rua misturam-se com o mundo desportivo e representam um novo modo de viver.

1. O mundo desconhecido da *street dance*

A história da *street dance*, conhecida como *dança de rua* quando traduzida para português, e a subcultura desenvolvida ao seu redor apresentam inúmeras características que continuam inexploradas, maioritariamente devido ao facto de ser um fenómeno recente. Com o seu início por volta dos anos 60, a *street dance* sofreu várias modificações ao longo do tempo como uma consequência natural da evolução da sociedade moderna e do mundo em geral. No entanto, a sua popularidade tem vindo a aumentar nas camadas mais jovens e o renovado interesse pela modalidade gerou uma nova aposta por parte de diversas entidades como, por exemplo, a organização dos Jogos Olímpicos. Os novos desenvolvimentos evidenciam não só o poder da dança e dos seus diferentes estilos em constante evolução, mas também da cultura criada pelos seus intervenientes nas últimas décadas. Esta mistura inclui elementos desde a maneira de ser e estar à maneira de vestir e falar, o que acaba por moldar todos os que se aventuram a explorá-la. De modo a desconstruir todas as vertentes da *street dance*, é necessário explorar o seu passado e a forma como o seu crescimento foi desencadeado.

1.1. Uma viagem pela história da *street dance*

Apesar do longo passado generalizado da dança, a *street dance* é um fenómeno relativamente recente com cerca de cinco ou seis décadas de existência. O seu começo é geralmente atribuído aos Estados Unidos da América cujas características socioculturais sofriam diversas modificações, durante os anos 60 (Bolton, 2020; Guzman- Sanchez, 2012). Nessa altura, a cultura da *street dance* cresceu exponencialmente como uma prática popular e social que se enquadraria também numa forma de expressão a nível cultural, principalmente nas classes mais desfavorecidas (Santos, 2011). Movimentos como o *Jerk*, o *Twist*, ou o *Boogaloo* tornaram-se numa identidade própria que, juntamente com o sucesso da música *soul*, moldava a sociedade da época e os seus interesses na forma de uma tendência.

Guzman-Sanchez (2012) descreve um bom exemplo com a aparição de James Brown, no programa “*Where the Action Is!*”, para apresentar o seu single “*James Brown’s Boogaloo*”, em 1966, cuja dança teria aprendido com alguns dançarinos da altura. A exposição e popularidade do cantor gerou um interesse acrescido pela sua dança, o que levou muitos a aprenderem os passos utilizados. A *street dance* pode ser uma modalidade maioritariamente vista nas ruas, mas houve um programa de televisão em concreto que

proporcionou aos dançarinos uma maior visibilidade. Lançado em 1971, “*Soul Train*” dedicava-se à música e à dança da comunidade afroamericana. O programa ajudou a realçar diversos talentos no mundo da música e no mundo da dança, como os The Jackson 5 e o Don “Campbellock” Campbell respetivamente. Estas influências foram vastamente difundidas a nível televisivo e ajudaram no desenvolvimento da *street dance*, assim como dos seus diversos estilos.

O *locking* e o *poping* iniciaram o percurso da *street dance* como é conhecida hoje, entre os anos 60 e os anos 70. Os estilos surgiram através de Don Campbell, com a sua *crew*⁵ The Lockers, e Boogaloo Sam, com os The Electric Boogaloos. À medida que o mundo da *street dance* evoluía, florescia também a cultura do hip-hop que se resumia essencialmente a quatro elementos: DJ (*disc jockey*), MC (*master of ceremonies*), graffiti, e *breaking*⁶. A junção destas diferentes áreas – música, dança, e arte – levou ao desenvolvimento de uma subcultura que se manifestava maioritariamente nas ruas, mas que era perceptível até na moda, nos maneirismos, ou na linguagem dos seus representantes. É de ressaltar o contributo dos DJ’s Kool Herc e Afrika Bambaataa, durante os anos 60 e 70, que organizavam convívios ou festas nas ruas dos bairros mais pobres e que promoveram o desenvolvimento do *rap* (Bolton, 2020; Santos, 2011). Para além disso, ambos levaram à criação das *battles* como uma forma de os gangues resolverem os seus conflitos sem recorrerem ao uso da violência (Colombero, 2011; Santos, 2011).

Com o passar dos anos, as características da música no geral foram sendo alteradas e o mundo da *street dance* teve que se adaptar, o que levou à constante criação de novos estilos ou vertentes dos já existentes. Por exemplo, o *breaking* foi perdendo a sua força e surgiu o *hip-hop freestyle* que permitia um enquadramento melhor da dança nas músicas que se tinham tornado mais lentas (DJ Renegade, 2015). Contudo, é apenas natural que a dança e os seus intervenientes evoluam e descubram novos caminhos, apesar das suas bases se manterem intactas. Nos dias de hoje, a *street dance* ocupa um lugar extremamente importante no mundo da dança. A sua visibilidade e popularidade tem vindo a aumentar novamente com a ajuda das redes sociais, permitindo assim que muitos mais dançarinos possam ser profissionais e viver da sua arte. Seguindo a liberdade e o poder comunicativo que a originaram, a *street dance* renovou o seu estatuto e continua a

⁵ O termo *crew* é geralmente utilizado para identificar uma equipa de dançarinos.

⁶ Informação retirada do filme “*Get to know the world of street dance*”. Disponível na Red Bull TV: <https://www.redbull.com/int-en/films/get-to-know-street-dance>

desenvolver-se naturalmente, consoante o que vive a sua comunidade. Seja através de competições, programas televisivos, anúncios ou *jam sessions* nas ruas, esta modalidade tem-se assumido como uma potência e até começa a estabelecer-se no mundo do desporto, como comprova a entrada do *breaking* nos próximos Jogos Olímpicos.

1.2. Desconstruindo os estilos da *street dance*

Apesar da história que conhecemos da *street dance* se iniciar por volta dos anos 60, o termo já era utilizado anteriormente. De acordo com Pimentel (2020b), os afroamericanos juntaram a influência do sapateado irlandês às suas heranças africanas, dando origem ao *tap* e à cultura da *street dance*. No entanto, essa cultura só reapareceria na altura que já aqui foi especificada – anos 60. O termo *street dance* engloba inúmeros estilos de dança que se encontram em constante desenvolvimento, levando assim à aparição de novas vertentes a cada década que passa. O presente trabalho foca-se em algumas das suas subdivisões que são mais conhecidas para o público em geral, como *locking*, *popping*, *breaking* e *hip-hop* (Moser-Kindler, 2018). No entanto, a *street dance* também inclui outros estilos como *house*, *krump*, *waacking* e *vogueing* (Roy, 2010), cuja popularidade tem vindo a aumentar nas últimas décadas.

O primeiro estilo da *street dance* a aparecer na sociedade americana foi o *locking*, que tem como base música funk e, ao contrário do que se pensa, surgiu antes da cultura do *hip-hop*. Don “Campbellock” Campbell é geralmente reconhecido como o seu fundador, apesar de não ter sido a sua intenção. Segundo a lenda, Don Campbell estava a tentar executar um movimento conhecido como *funky chicken*, mas não foi bem-sucedido e a sua pausa a meio despoletou um estilo inteiramente novo (Moser-Kindler, 2018; Pimentel, 2020a). O *locking* consiste em movimentos rápidos intercalados com pausas bruscas numa posição fixa e gestos ligeiramente exagerados. A sua base musical é o *funk*, levando o estilo a ter uma certa leveza e felicidade com um pouco de comédia à mistura. As influências dos movimentos presentes no estilo são tão vastas que alguns até foram inspirados em desenhos animados, o que levou os nomes de certos passos a conterem famosas referências como, por exemplo, o *Scooby Doo* (Pimentel, 2020a). Para além do seu fundador Don “Campellock” Campbell, o *locking* tem lendas da *street dance* como Damita Jo Freeman, Toni “Mickey” Basil, Tony “Go Go” Lewis, e Adolfo “Shabba-Doo” Quiñones (Kawalik, 2019a).

O outro estilo que constitui os *funk styles* ou *funky styles*, juntamente com o *locking*, é o *popping*. Sam Solomon, mais conhecido como Boogaloo Sam, foi o criador deste estilo e da *crew* lendária *The Electric Boogaloos*, que nasceu com a ajuda do seu irmão Popin' Pete e do seu primo Skeeter Rabbit (Kawalik, 2019b). O *popping* consiste na contração dos músculos de acordo com o ritmo ou a batida e que usa o contratempo da música como uma vantagem, criando movimentos robóticos a nível visual. O surgimento deste estilo coincide com a evolução do meio musical e dos recursos utilizados na sua produção, com instrumentos tocados ao vivo a serem substituídos pelos equipamentos dos DJ's dos anos 70 (Colombero, 2011). O *popping* tem lendas como alguns dos dançarinos já mencionados, mas também tem outras grandes figuras, incluindo Boogaloo Shrimp, Mr. Wiggles, e Suga Pop, que também fizeram parte da *crew* *The Electric Boogaloos* (Kawalik, 2019b). Atualmente, o estilo é representado a nível mundial por nomes como Poppin'C, Dassy e Nelson.

Foi também nesta altura que começou a surgir a cultura do *hip-hop* e os seus pilares fundamentais, incluindo o *breaking*. De acordo com Adelekun (2021a), o estilo foi criado por jovens afroamericanos e latino-americanos em Nova Iorque, mais concretamente no Bronx, durante os anos 70. Como mencionado anteriormente, o DJ Kool Herc contribui exponencialmente nesta época ao adaptar a música aos gostos dos dançarinos que participavam nos seus convívios (Adelekun, 2021a; Pimentel, 2020b). O *breaking* é um estilo bastante característico devido à inclusão de acrobacias e por priorizar movimentos no solo, como se pode verificar em passos famosos como *windmills*, *freeses* ou *headspins*. Durante os anos 80, a visibilidade do estilo aumentou com a exposição mediática de alguns dançarinos, incluindo a Rock Steady Crew e os New York City Breakers, e pela sua introdução em diversos filmes e vídeos publicitários (Bolton, 2020). A Rock Steady Crew participou numa digressão europeia, durante o ano de 1982, e no famoso programa "*Letterman*", em 1983 (Adelekun, 2021a). Seguiram-se os New York City Breakers com uma aparição num episódio piloto de um programa de televisão e com uma atuação para o presidente Ronald Reagan que foi transmitida nacionalmente, em 1984 (Adelekun, 2021a). A popularidade do *breaking* continua em ascensão até aos dias de hoje, o que se pode comprovar com a sua inclusão nos Jogos Olímpicos de Paris, em 2024. Algumas das lendas do estilo são Crazy Legs, Zulu Kings, Tony Touch e até Mr. Wiggles (Adaso, 2019), cujo legado continua através de dançarinos como Logistx, Icey Ives e Victor.

Apesar da cultura criada, o *hip-hop* também se destaca na *street dance* como um estilo individual e único que se baseia maioritariamente na vertente do *freestyle*, com uma junção de diferentes técnicas: “[...] podem variar entre outras formas de dança, movimento da vida quotidiana à natureza ou até mesmo de personagens fictícias de filmes” (Moser-Kindler, 2018, para. 8)⁷. Num artigo da BBC Arts (2015), o DJ Renegade realça a transição cultural do *breaking* para o *freestyle* como uma consequência das mudanças musicais, no final dos anos 80. O hip-hop adaptou-se às novas batidas ou ritmos, que seriam geralmente mais lentas, e dominou tanto festas como discotecas com movimentos como *the prep*, *the fila*, ou *running man* (DJ Renegade, 2015). Alguns dos dançarinos reconhecidos como os pioneiros deste estilo pertencem à Elite Force Crew (MOPTOP)⁸, criada no início dos anos 90, como Buddha Stretch, Link e Loose Joint (DJ Renegade, 2015). Atualmente, o hip-hop continua a ser vastamente representado em todo o mundo através de nomes como Diablo e Majid.

A história da *street dance* não se resume ao *locking*, *popping*, *breaking* e *hip-hop*. No entanto, ainda se mantêm como os estilos mais populares para o público em geral e têm vindo a crescer novamente, graças ao interesse demonstrado pelas camadas mais jovens que acreditam na forte possibilidade de serem dançarinos profissionais. Nos dias de hoje, plataformas como o TikTok, o Instagram, ou o YouTube ajudam a disseminar a cultura e a enfatizar o papel da dança em diversas áreas. Para além disso, a *street dance* demonstra a importância de tais modalidades serem aceites e reconhecidas mundialmente como um desporto, mantendo a sua essência e o seu propósito original a nível sociocultural.

1.3. Os eventos da *street dance* e a divulgação da sua cultura

A *street dance* iniciou o seu caminho como uma experiência individual e coletiva, na qual os seus intervenientes tinham a liberdade para se expressar através da sua linguagem corporal. Esta nova forma de comunicação tornou-se num aspeto essencial da convivência das comunidades e das relações interpessoais estabelecidas entre elas. A cultura da *street dance* promoveu e continua a promover diversos eventos, desde competições a *jam sessions* que aproximam as pessoas que a praticam e incentivam a

⁷ Tradução livre da autora. Texto original: “[...] can range from other dance forms, movement from everyday life to nature or even fictional characters from movies”.

⁸ Informação retirada do filme “*Get to know the world of street dance*”. Disponível na Red Bull TV: <https://www.redbull.com/int-en/films/get-to-know-street-dance>

partilha entre as mesmas. Nas últimas décadas, a modalidade também tem inspirado o mundo do entretenimento com o seu surgimento em diversos formatos, incluindo programas de televisão e filmes. Esta divulgação permite que a cultura das ruas tenha um maior alcance, intrigando assim mais pessoas e levando-as a explorar o mundo da *street dance*.

Como mencionado no parágrafo anterior, a *street dance* manifesta-se de diversas formas e os seus eventos mais regulares focam-se nas competições e nas *jam sessions*. Estruturalmente, as competições de *street dance* são compostas por diversas camadas, mas disputam-se maioritariamente através de *battles*, quer individuais quer em grupo. Uma *battle* é um confronto entre dois dançarinos, caso seja individual, ou entre pares/*crews* (Adelekun, 2020). A duração de uma *battle* pode variar consoante a competição e os seus respetivos parâmetros, havendo mais do que uma ronda na quais os dançarinos mostram os seus dotes à vez. As competições de *street dance* costumam ser divididas em fases até à grande final, cujos resultados são decisivos com eliminações imediatas (Adelekun, 2020). A decisão do desfecho de uma *battle* é, normalmente, atribuída a um júri previamente selecionado com base nas suas próprias conquistas e experiências. No entanto, também existem competições nas quais o público é que decide os vencedores das *battles* como a *Red Bull Dance Your Style*.

Para além das competições, a *street dance* é conhecida pelas suas famosas *jam sessions*. Uma *jam session* é essencialmente um ajuntamento de dançarinos que se reúnem para partilhar a sua paixão pela dança, trocar ideias e divertirem-se na companhia uns dos outros (Adelekun, 2021b). Tais eventos estão enraizados nas origens da *street dance* e da sua cultura nas ruas, fazendo assim parte do seu começo natural numa altura em que as competições ainda não eram uma opção. Numa *jam session*, é comum os dançarinos depararem-se com uma *cypher* que se refere à formação de um círculo onde todos podem entrar e dançar, apesar de ser algo mais característico no estilo do *breaking* (Adelekun, 2018; Adelekun, 2021b). Esta partilha entre os intervenientes da *street dance* pode acontecer em qualquer lugar e a qualquer hora com música, desde que um grupo de dançarinos se mostre disponível.

Já no mundo do entretenimento, a *street dance* tem vindo a alargar a sua exposição ao longo das últimas décadas. Tanto na televisão como no cinema, esta cultura foi exposta em diversos formatos para dar a conhecer a sua história e atrair mais seguidores. Desde “*Soul Train*” (1971-2006) a “*America’s Best Dance Crew*” (2008-2015), a

televisão americana proporcionou variadas plataformas que ajudaram a disseminar a *street dance* um pouco por todo o mundo, levando a inúmeras adaptações noutros países. Por outro lado, no grande ecrã, a cultura nascida nas ruas começou a ser exibida desde cedo com filmes como “*Wild Style*” (1982), “*Breakin*” (1984) e “*Beat Street*” (1984). A sua popularidade renasceu nas últimas décadas através de trabalhos como “*Save the Last Dance*” (2001), “*Honey*” (2003), “*You Got Served*” (2004), “*StreetDance 3D*” (2010) e “*Battle of the Year*” (2013). Muitos dos filmes mencionados tiveram sequelas como resposta ao seu sucesso entre o público.

Atualmente, a *street dance* tem uma enorme representação a nível mundial com competições em todos os cantos do mundo. É possível destacar a *Juste Debout*, a *The Notorious IBE* e a *Red Bull Dance Your Style*. Existem também outras competições focadas nos diferentes estilos como, por exemplo, a *Battle of the Year*, a *Red Bull BC One* e a *BBIC*, no caso do *breaking*. A popularidade da dança também tem promovido o desenvolvimento de programas de variedade ou de talento um pouco por todo o mundo. Nas últimas décadas, o setor do entretenimento fez grandes apostas como o “*So You Think You Can Dance*”, “*Dancing with the Stars*”, “*America’s Best Dance Crew*” ou até mesmo o “*America’s Got Talent*”, que acabaram por ser replicados em diversos países. Outros formatos foram desenvolvidos mais recentemente como o “*Street Dance of China*”, que recebe dançarinos de todas as nacionalidades, e o “*Street Woman Fighter*”, que procurou promover as dançarinas profissionais sul-coreanas e os seus trabalhos, assim como a sua sequência “*Street Dance Girls Fighter*” constituída por adolescentes.

A transição da *street dance* para o *mainstream* é particularmente visível na Coreia do Sul com dois novos programas prontos para estrear em 2022: “*Showdown*”, focado no *breaking*, e “*Street Man Fighter*”, outra sequência de “*Street Woman Fighter*” que destaca o lado masculino desta vertente. Para além dos programas televisivos, é possível descobrir mais sobre o mundo da *street dance* em vários filmes. Um dos destaques das últimas décadas é o filme “*Step Up*” (2006), cuja popularidade levou à criação de várias sequelas: “*Step Up 2: The Streets*” (2008), “*Step Up 3D*” (2010), “*Step Up Revolution*” (2012) e “*Step Up All In*” (2014). O círculo ficará agora mais completo com a implementação do *breaking* como um desporto olímpico, em 2024, o que irá despoletar uma nova perspetiva no que diz respeito à *street dance* e à sua cultura.

2. A subcultura do BMX

O BMX, como é conhecido universalmente, é um acrónimo para *Bicycle Motocross* ou, em português, *Bicicross*. Está classificado como um *extreme sport*⁹, ou desporto radical, na mesma categoria do Motocross, de onde retirou a sua origem. Inicialmente, a prática desta atividade física não era vista com bons olhos, pelo risco associado e pela afiliação a este tipo de desportos. No entanto, a popularidade deste género de desporto rapidamente tornou o BMX aceite e usual trazendo-o para o *mainstream*: “O BMX pode parecer a história do quintal ou do relvado da frente, e isso está absolutamente correto. Mas é mais do que isso”¹⁰ (Red Bull Kuwait, 2021, para. 1). Esta modalidade criou um sentido de união para com os seus praticantes, e também toda uma subcultura e um estilo de vida. O BMX tem uma história e várias técnicas, bem como uma linguagem própria.

2.1. Origem e História

O BMX ainda tem uma história por escrever e as suas origens são incertas, sendo que até, há uns tempos, se pensava ter tido origem nos Estados Unidos da América pela sua popularidade no país. Apesar deste fundamento, recentemente, surgiram imagens e vídeos que comprovam que o BMX poderá ter surgido em Amersfoort, nos Países Baixos, por volta de 1957¹¹, com corridas organizadas fora da estrada e em percursos de terra batida, numa tentativa de imitar os ídolos do Motocross, que era uma modalidade em crescimento. Esta prática tinha o nome de *Fietscross*, e pode ser considerada uma primeira forma de *BMX racing* ou *BMX dirt*.

É um facto que o BXM evoluiu como modalidade nos EUA, nomeadamente na Califórnia, com o lançamento da bicicleta *Shwinn Stingray*, em 1963. Nessa altura, eram organizadas corridas de bicicleta sem regras estabelecidas e, por isso, era comum haver empurrões, sabotagem e até conflitos nas pistas durante uma corrida. O BMX formaliza-se como desporto apenas em 1974. É também neste período que aparece a revista “*Bicycle Motocross News*”, abrindo horizontes para outras revistas ou fanzines mais recentes e populares como a “*Chase BMX Magazine*”, “*SNAP*”, “*Yeah Zine*” e “*Discharge*”, publicações que contribuíram para a difusão de informação relacionadas com esta

⁹ A noção de *extreme* ou radical pode referir-se a algo que simplesmente não é normativo ou convencional.

¹⁰ Tradução livre da autora. Texto original: “BMX may seem like the story of the backyard or the front lawn, and that’s absolutely right. But it’s more than that”.

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yk9XVi0Gp1g>

atividade desportiva. Outros meios de comunicação, como blogues, fóruns, vídeos no Youtube, entre outras redes sociais, contribuíram para a formação e crescimento de uma comunidade que, desde os termos próprios às competições entretanto estabelecidas, foi crescendo e fez o BMX evoluir e ramificar em várias vertentes.

Uma vez que o BMX nasceu por influência da popularidade crescente do Motocross, abordamos resumidamente esta modalidade desportiva e as suas referências mais importantes que atuaram como modelo para o BMX. O Motocross (MX) pode ser definido como “uma corrida de motociclismo em circuito fechado sob terreno natural ou feito pelo homem”¹². Esta modalidade surge no Reino Unido, no início do século XX, através das corridas *off the road* organizadas pelos Moto clubes. Estas corridas denominavam-se *Scrambles*, e podiam ser avaliadas tanto por ordem de chegada à meta (tempo) como por pontos. Esta modalidade foi ganhando alguma popularidade nos Estados Unidos, e a partir daí evoluiu para o Motocross dos dias de hoje.

Atualmente, tanto o Motocross como o BMX, têm diferentes modalidades e estilos e combinam os dois métodos de avaliação. Ambos podem ser praticados numa pista de terra (para BMX existem outros tipos de terreno), interior ou exterior, onde os praticantes correm nas suas motocicletas, fazendo ou não truques. As duas modalidades desportivas são consideradas desportos radicais e são idênticas na avaliação, nos truques e na resistência física. Inspirados pelos seus ídolos do motocross, os jovens adotam a bicicleta, um veículo com semelhanças suficientes para poderem ser copiadas todas as habilidades, de forma mais económica, menos perigosa e acessível para todas as idades. A evolução tanto da prática, progressivamente com mais seguidores, como das bicicletas, com adaptações de peças e criações de materiais para melhores desempenhos, originou a modalidade que se tornou um desporto próprio denominado BMX.

2.2. A Bicicleta BMX

Como mencionado anteriormente, a primeira adaptação nas bicicletas normais determinou o lançamento da icónica bicicleta *Shwinn Stingray* da Schinn Bicycles. Porém, as exigências de melhores performances determinaram contínuos aperfeiçoamentos, até aos dias de hoje, para o que conhecemos como uma bicicleta BMX. Por exemplo, a Haro

¹² Tradução livre da autora. Texto original: “a closed-course motorcycle race over natural or man-made terrain”. Informação retirada da série “*ABC of... Motocross*”. Disponível na Red Bull TV: <https://www.redbull.com/us-en/episodes/abc-of-motocross-abc-of-s01-e12>

Bikes¹³, criada pelo ciclista e corredor de BMX *freestyle*, Bob Haro, é uma empresa construtora de uma ampla gama de bicicletas. Conta com equipas de pesquisa e desenvolvimento para o fabrico de peças adequadas às sucessivas adaptações que a tornam também na marca líder no fabrico de bicicletas para BMX *freestyle*:

Temos uma bicicleta mais pequena, com um guiador fácil de rodar, rodas minúsculas que podem dar qualquer volta, e uma estrutura mais pequena que significava que o ciclista era sempre maior do que a bicicleta. E era assim que se podia tirá-la da estrada. As rodas também tinham os entalhes do motocross e da mota de terra que acrescentavam aderência e lhe davam tração a pedido, uma característica com a qual os pneus velhos não conseguiam competir. E, depois disso, dependia dos pilotos, e a popularidade disparou nos anos 80 e 90.¹⁴ (Red Bull Kuwait, 2021, para. 8)

Em comparação com uma bicicleta normal, feita para navegar na cidade como meio de transporte, a BMX é uma bicicleta feita para ser customizada. É mais pequena, mais leve e mais resistente de forma a ser facilmente manobrada, e as rodas, com um diâmetro menor, mas mais largas, podem ser rapidamente trocadas dependendo da natureza do terreno e do tipo de saltos a que vão ser submetidas.

2.3. Modalidades/Disciplinas do BMX

À medida que a popularidade do BMX foi crescendo, também conquistou novas categorias que passaram a ser avaliadas em competições e eventos. Nas diferentes categorias, a qualificação varia de acordo com a rapidez, os truques e o desempenho de cada atleta. Nos jogos olímpicos, praticam-se duas modalidades de BMX cada uma com disciplinas e estilos associados, o BMX *racing* e o BMX *freestyle*.

- O BMX *racing* consiste numa corrida de velocidade e saltos. Oito pilotos são classificados pela rapidez e nível de habilidades efetuadas numa só volta, em pista de curvas fechadas e obstáculos: “O BMX é uma das disciplinas de ciclismo mais rápidas e mais jovens. O seu princípio é simples: oito ciclistas competem numa pista cheia de saltos, curvas apertadas e obstáculos”¹⁵ (Olympics, 2022b, para. 5).

¹³ Disponível em: <https://harobikes.com/>

¹⁴ Tradução livre da autora. Texto original: “So we got a smaller overall bike, with easy to spin handlebars, tiny wheels that could take any turn, and a smaller frame that meant the rider was always larger than the bike. And this is how you could take it off-roading. The wheels also had the motocross and dirt bike grooves that added grip and gave you traction on demand, a feature that the bare tires of old couldn’t compete with. And after that it was up to the riders, and the popularity soared in the 80s and 90s”.

¹⁵ Tradução livre da autora. Texto original: “BMX is one of the fastest and youngest cycling disciplines. Its principle is simple: eight riders compete on a track filled with jumps, tight bends and obstacles”.

- O BMX *freestyle* compreende sequências de manobras realizadas em terreno plano intercalado com rampas, em forma de U e curvadas em ambas as extremidades. Os pilotos são julgados pela qualidade do seu desempenho: “No BMX freestyle, os ciclistas realizam rotinas que consistem em sequências de truques realizados em terreno plano, nas ruas, em saltos de terra, em halfpipe e/ou em rampas construídas. Em competição, os ciclistas são avaliados em função da qualidade do seu desempenho”¹⁶ (Olympics, 2022a, para. 1).

A partir da década de 1980, formaram-se as competições de BMX *Freestyle*, designada de *trick riding*, nas quais se destaca a criatividade, o grau de dificuldade, a originalidade e o estilo de cada corredor: “Os ciclistas de BMX freestyle andam de bicicleta em todo o tipo de obstáculos, desde rampas grandes, a trilhos de terra, a corrimãos. Ao fazê-lo, o ciclista de BMX coloca o seu bem-estar físico em risco se não navegar habilmente pelos obstáculos”¹⁷ (Scott, 2013, p. 7). O estilo *freestyle* nasceu do *show off* que os *racers*¹⁸ davam à sua audiência nos eventos, antes das corridas, com demonstração de truques como o *rock walk*, o primeiro truque de estilo livre popularizada por Bob Haro¹⁹. Mais tarde, Mat Hoffman, corredor norte americano, foi pioneiro de muitos truques, entre eles o *backflip*, o *fakie*, o *flair*, o *handrail grind* e o *no-handed 900*²⁰, ou o ainda jovem Matthias Dandois, um corredor francês que tem sido inspirador para a nova geração pela sua criatividade e domínio na disciplina considerada arte, o BMX Flatland.

De acordo com a página oficial da Federação Portuguesa de Ciclismo²¹, as disciplinas do BMX *freestyle* são as seguintes:

- **Dirt:** Os corredores realizam corridas e saltos extraordinários em terrenos e pistas de terra batida. A avaliação é feita através da execução dos saltos e grau de dificuldade dos vários exercícios.

¹⁶ Tradução livre da autora. Texto original: “In BMX Freestyle, riders perform routines consisting of sequences of tricks carried out on flat ground, in the streets, on dirt jumps, a halfpipe and/or on constructed ramps. In competition, riders are judged on the quality of their performance”.

¹⁷ Tradução livre da autora. Texto original: “freestyle BMX riders ride their bikes on all sorts of obstacles from massive ramps, to dirt trails, to handrails. By doing so, the BMX rider places his/her bodily well-being at risk if he/she does not navigate the obstacles skillfully”.

¹⁸ Denominação em inglês para os corredores de bicicletas.

¹⁹ Informação disponível em: <http://23mag.com/gens/haro.htm>

²⁰ Informação disponível em: <https://midiacuriosa.com/20-melhores-pilotos-bmx/2/>

²¹ Informação disponível em: <https://www.fpciclismo.pt/apresentacao-bmx>

- **Parque:** Como disciplina olímpica, é efetuada num parque próprio onde os corredores executam uma sequência de truques em diferentes obstáculos.
- **Vert:** Esta disciplina requer muita experiência. É praticada numa rampa em formato de U, com cerca de quatro metros de altura, cujos lados são verticais no topo, nas quais os melhores atletas ultrapassam os quatro metros acima da rampa.
- **Flat:** Praticada exclusivamente em terreno plano, a série de exercícios é efetuada geralmente sob uma roda. É uma disciplina artística comparada ao *breakdance*.
- **Street:** As ruas tornam-se pistas a explorar e esta é a categoria com a qual nos deparamos no nosso quotidiano. O equipamento urbano, escadas, bancos, corrimões, bermas ou paredes são utilizados como obstáculos a superar e para treinar os movimentos técnicos. É também habitual a apropriação do espaço público, sobretudo locais abandonados, para o transformarem no seu próprio skatepark.

Todas estas categorias criaram uma espécie de *cult following*, fãs que fazem da modalidade desportiva BMX a confluência de ideias e interesses comuns que vai muito além da técnica e provação dos seus limites físicos. Assim sendo, criaram uma identidade própria e uma forma de estar na vida, em liberdade: “Andar no que querem, onde querem, quando querem é a Marca Suprema da Liberdade para a atual geração do BMX”.²²

²² Tradução livre da autora. Texto original: “Riding whatever, wherever, whenever they like is the Ultimate Mark of Freedom for today’s BMX generation”. Informação retirada da série “*ABC of... BMX*”. Disponível na Red Bull TV: <https://www.redbull.com/int-en/episodes/abc-of-bmx-abc-of-s01-e17>

3. As origens do *skateboarding* e a sua evolução

O *skateboarding* é visto por muitos como uma expressão de liberdade e de movimento. No entanto, a sua origem é muito ambígua. A sua popularidade foi sofrendo alterações ao longo dos anos, tendo tido momentos de grande notoriedade, mas também momentos menos populares. Há vários relatos de quem, o quê e onde apareceram os primeiros skates. Em grande parte, concorda-se que a origem do *skateboarding* esteja localizada nos Estados Unidos, mais precisamente na Califórnia na década de 50. Na altura, vários surfistas começaram a procurar uma atividade para passar o seu tempo livre, em momentos nos quais as ondas não estavam boas o suficiente para que eles pudessem surfar (Slick Willie's, 2020). Com o passar dos anos, o mundo do *skateboarding* começou a evoluir e surgiram os primeiros skates comerciais em 1959. Antes disso, a única maneira de ter um skate era fazendo a sua própria prancha/tábua. Estes skates feitos em casa semeariam a mentalidade enraizada no skate hoje em dia, sendo que o *skateboarding* não começou de uma indústria, mas do intenso desejo pela autoexpressão e procura de liberdade de movimento (Foley, 2020).

3.1. Mudanças fundamentais na história do *skateboarding*

No início da década de 60, o *skateboarding* apresentava mudanças em comparação com a sua conceção. Duas importantes empresas de *skateboarding*, “Hobie” e “Makaha”, começaram a publicitar o desporto. Em 1963, é formada a primeira equipa profissional de skate, que competiria nesse mesmo ano na também primeira competição de *skateboarding* que decorreu em Hermosa, Califórnia (Foley, 2020). Em 1965, a popularidade do *skateboarding* viveu dias cinzentos. Os meios de comunicação começaram a publicitar o desporto como uma atividade perigosa. Compreender esta fase menos popular do *skateboarding* leva-nos também a perceber como as suas formas mais antigas acabaram por deixar de existir com o passar dos anos.

De certa forma, se observarmos o lugar que o *skateboarding* ocupa hoje, conseguimos perceber que este desporto passou por uma das maiores transformações desportivas e performativas dos séculos XX e XXI (Foley, 2020). Nomeadamente, a roda de skate foi reinventada em 1973. Frank Nasworthy introduziu a roda de uretano ao skate, substituindo as rodas de barro das décadas de 50 e 60 que tornavam a prática mais perigosa por facilitarem o desequilíbrio. Para além disso, a invenção do *kick-tail* (uma parte traseira elevada do skate) levou ao nascimento de uma nova definição de

skateboarding profissional. Antes do final da década de 1970, os skates fizeram a sua aparição em toda a América do Norte e do Sul, e pouco tempo depois nos países da Europa e Ásia:

A ascensão do skate na década de 1970 à cultura mainstream foi mais bem popularizada pelo filme de 2005, "*Lords of DogTown*". Em 1975, como visto no filme, a equipa de skate Zephyr, liderada por Tony Alva, mostrou o potencial do skate mundial no Ocean Festival, em Del Mar, Califórnia. Este momento na história do skate é um pilar da sua história e de como as competições de skateboarding mudariam nas próximas décadas.²³ (Foley, 2020, para. 9)

No entanto, o *skateboarding* acabaria por sofrer uma reviravolta na sua popularidade com a aproximação dos anos 80, tornando-se no cartão de visita de uma cultura “anti-estabelecimento” e do crescente movimento punk. Nessa altura, o skate de rua foi feito pelos excluídos da sociedade (Foley, 2020). De acordo com Ross (2021): “O skateboarding como o conhecemos hoje evoluiu principalmente nas décadas de 1970 e 1980, quando inovadores como Mark Gonzales (Street), Rodney Mullen (Street) e Tony Alva (Vert) experimentaram novas formas de usar”²⁴ (para. 7).

Já numa era pós-Tony Hawk, a interação do *skateboarding* com a sociedade mudou. O *skateboarding* aprofundou as suas raízes no skate de rua e a sua cultura *mainstream* começou a utilizar novos tipos de entretenimento. Assim, o *skateboarding* começava a ganhar mais reconhecimento e a sua elite começou a ganhar salários palpáveis (Foley, 2020).

3.2. *Skateboarding* e Street Art: Quando duas subculturas colidem

O *skateboarding* permanece em constante estado de evolução. Cada skate define a sua própria relação com o seu *skater*, mas também o que o skate significa para cada um deles. Desta forma, a criação e conceção da arte do *deck* e a procura de dar um significado próprio ao seu skate provém da cultura clássica da street art ou graffiti. A procriação da street art e do graffiti remonta à década de 1960, altura em que diversos gangues se expressavam através de pinturas murais por toda a cidade de Nova York. Na década de 1970, o graffiti tornou-se uma prática comum para jovens rebeliões, uma vez

²³ Tradução livre da autora. Texto original: “Skateboarding’s 1970s rise to mainstream culture was best popularized by the 2005 film, “*Lords of DogTown*.” In 1975, as seen in the film, the Zephyr skateboarding team spearheaded by Tony Alva, showed the world skateboarding’s potential at the Ocean Festival in Del Mar, California. This moment in skateboarding history stands a cornerstone to its history and how skateboarding competitions would change in the coming”.

²⁴ Tradução livre da autora. Texto original: “Skating as we know it today evolved primarily in the 1970s and 1980s, when innovators like Mark Gonzales (Street), Rodney Mullen (Street), and Tony Alva (Vert) were experimenting with new ways of using skateboards”.

que permitia que estes expressassem e argumentassem as suas opiniões, criando movimentos através da street art e do graffiti (Boards On The Wall, 2020).

Ao longo dos anos, a street art tem vindo a desenvolver-se na sua própria cultura subversiva. Atualmente, milhares de pessoas estão envolvidas neste fenómeno subcultural. Apesar de ser vista como uma atividade ilegal e muitas vezes ligada a tais estereótipos, o movimento artístico da street art começou a ganhar a atenção e o respeito do mundo. Hoje em dia é, sem dúvida uma das formas mais populares e criativas de expressão artística que permite que as pessoas se expressem de uma forma livre, dando uma representatividade única a cada artista (Boards On The Wall, 2020).

Assim, a adaptação da street art aos skates foi algo extremamente natural, uma vez que os *skaters* também pretendem representar a sua própria expressão e identidade no elemento mais importante do desporto. Os *decks* de skate começaram por ser pintados à mão e depois pintados a spray e, hoje em dia, podem mesmo ser impressos digitalmente. O *skateboarding* partilha muitas das mesmas características da street art: rebeldia, criatividade e, claro, a rua. Desta forma, ambas as subculturas estão fortemente interligadas desde o início (Boards On The Wall, 2020). A obra “*Subculture: The Meaning of Style*”, de Dick Hebdige, apresenta as subculturas como formas de resistência à cultura dominante, permitindo subverter o tédio, o marketing desonesto e o custo extremamente alto da diversão representativos de uma sociedade capitalista (Hebdige, 1979).

O *skateboarding* enquanto subcultura permite comunicar a expressão e identidade única de cada *skater* para determinados significados, possibilitando alcançar uma liberdade pessoal e identitária que é difícil de encontrar nessas sociedades. Hebdige (1979) e Cohen (1972) declaram que as subculturas fornecem quase que “soluções mágicas” para problemas sociais. O *skateboarding* tal como a street art representam uma válvula de segurança que permite o desabafo através da liberdade de movimento e expressão visível através do design único de cada skate (Lombard, 2016).

3.3. Os mais recentes desenvolvimentos do *skateboarding* em direção ao *mainstream*

É importante referir três grandes desenvolvimentos que levaram o *skateboarding* para o *mainstream* tanto no Reino Unido como no resto do mundo. O primeiro foi o lançamento dos *X Games* pela ESPN em 1995. Realizado nos EUA, premiando o melhor do mundo em vários desportos “extremos”. A *Street League* e os *X Games* continuam

a atrair multidões (Ross, 2021). A popularidade dos videojogos no final dos anos 90 e início dos anos 2000 permitiu que o *skateboarding* se disseminasse por um maior número de pessoas. O jogo de consola “*Pro Skater*” de Tony Hawk, lançado em 1999, foi nomeadamente um sucesso, seguindo-se múltiplas sequelas. A sua banda sonora clássica impulsionou o desporto para novos patamares (Ross, 2021).

Um outro importante desenvolvimento foi a entrada do desporto para as massas através da acessibilidade de conteúdos. Especialmente hoje em dia, na era dos criadores de conteúdos, o *skateboarding* tem desenvolvido uma popularidade crescente entre os “thrill seekers” da juventude, criando assim um nicho cada vez mais forte (Slick Willie’s, 2020). O *skateboarding* vive sem dúvida uma era dourada. É importante ainda referir que, nos últimos anos, as mulheres *skaters* têm também recebido reconhecimento num desporto que era outrora maioritariamente ligado à figura masculina (Ross, 2021). Desta forma, o *skateboarding* perdura como uma das expressões de liberdade mais inclusivas e acessíveis do mundo.

A era dourada do *skateboarding* conta também com a sua entrada nos Jogos Olímpicos de 2020. Os maiores *skaters* competem nas duas modalidades mais populares do *skateboarding*: parque e rua. No *skateboarding* de parque, é permitido que os atletas realizem os seus truques mais impressionantes, mas devem ser cumpridos os critérios para que o grau de dificuldade, estilo, velocidade e alcance de movimentos seja equilibrado para todos os participantes. A avaliação é feita pela altura e velocidade dos truques que realizam durante os saltos, bem como pela sua capacidade de usar toda a superfície e todos os obstáculos. O *skateboarding* de rua ocorre num percurso reto com escadas, corrimões, entre outros obstáculos que são montados com semelhanças a ambientes urbanos onde realmente teve origem o *skateboarding* (Paris 2024, 2022).

Ao longo dos anos o *skateboarding* tornou-se reconhecido como uma forma de arte, inaugurando os seus próprios museus, premiando o seu próprio hall da fama e criando uma história “auto-documentada” (Foley, 2020, para. 2). Apesar de ser um desporto cada vez mais ligado ao *mainstream*, permanece fiel aos seus valores originais de liberdade de movimento e de expressão, mantendo “um lugar especial no coração da cultura da liberdade”²⁵ (Foley, 2020, para. 2).

²⁵ Tradução livre da autora. Texto original: “[...] a special place in the heart of freedom culture”.

4. A definição de parkour

No universo das práticas culturais e artísticas urbanas, nomeadamente nas subculturas de rua, nas quais emergiram a *street dance*, o *skateboarding* ou o BMX, está incluído o parkour, *art du déplacement* ou *freerunning*²⁶, designações comuns para a atividade física considerada arte pelos seus praticantes:

Definido por alguns como *art du déplacement*, o parkour também é considerado como um desporto livre, radical e até mesmo como um estilo de vida. A sua curta existência contribui para a falta de consenso sobre a sua definição e representação. Parkour (palavra originária da palavra francesa *parcours*, que significa ‘curso’ ou ‘rota’) consiste em traçar um percurso do ponto A ao ponto B e realizá-lo de forma rápida, fluida e eficiente, enquanto se supera os obstáculos arquitetónicos.²⁷ (Ferro, 2015, p. 177)

Baseada na mobilidade corporal, o *traceur*, palavra francesa que define os praticantes de parkour, desenvolve técnicas e exercícios físicos específicos direcionados para pular, escalar obstáculos ou correr, com o objetivo de percorrer o caminho mais rápido e eficaz entre dois pontos. Fluxo e criatividade são as qualidades mais apreciadas pelos *traceurs* (Ferro, 2015). O parkour apropria-se do espaço através do corpo do *traceur* que se move rapidamente em diversos e harmoniosos movimentos para ultrapassar os obstáculos que possam surgir.

4.1. A origem do parkour

O parkour nasceu no final dos anos 1980, na cidade de Lisses, subúrbios de Paris, entre um grupo de adolescentes composto pelos irmãos, David Belle, Chau Belle e Williams Belle e os seus amigos Yann Hnautra, Laurent Piemontesi, Guylain Boyeke, Charles Perrière, Sébastien Foucan e Malik Diouf. Estes atletas exploraram gradualmente a sua resistência e agilidade motora através de exercícios físicos e psicológicos de forma a realizarem uma série de movimentos que lhes permitisse ultrapassar os “obstáculos”, os equipamentos e edificação urbana, na deslocação de um ponto a outro apenas com o recurso criativo do corpo.

Os dados recolhidos na entrevista a David Belle (2009), e editados em livro, elucidam todo o processo físico e mental, iniciado na adolescência e empreendido durante

²⁶ <https://www.septentrion.qc.ca/catalogue/art-du-deplacement-1>

²⁷ Tradução livre da autora. Texto original: “Defined by some as the art du déplacement, parkour is also understood as a free, radical sport and even as a lifestyle. Its short existence contributes to the lack of consensus about its definition and representation. Parkour (a word originating from the French word *parcours*, meaning ‘course’ or ‘route’) consists of tracing a course from point A to point B and accomplishing it in a quick, fluid and efficient way, while overcoming architectural obstacles”.

anos pelo fundador do parkour. David Belle viveu toda a sua infância com o seu avô materno, a primeira pessoa que admirou e tomou como modelo, que desde cedo o incentivou a praticar desporto com o objetivo de desenvolver capacidades físicas para, mais tarde, integrar um esquadrão de bombeiros à semelhança de outros membros da família. Posteriormente, já na adolescência, e sob orientação do seu pai Raymond Belle, recebeu a preparação e o aconselhamento desportivo para um melhor desempenho físico e mental, assim como a filosofia de vida que assumiu e que fundamenta o parkour:

Não posso falar sobre Parkour sem falar sobre o meu pai. Ambos estão indelevelmente ligados. Raymond Belle é a base de tudo – da minha vida, da criação do Parkour e do seu desenvolvimento em todo o mundo. Sem ele, não haveria David Belle e nem Parkour. Este livro não é apenas uma homenagem a ele, mas uma explicação do que ele me transmitiu, toda a filosofia de vida que esteve no cerne dessa disciplina e que ainda hoje me guia.²⁸ (Belle, 2009, p. 8)

Raymond Belle, nascido no Vietname, filho de um médico francês do exército colonial e de uma vietnamita, viu a sua infância usurpada por nove anos de treino militar e de luta pela sobrevivência na altura do conflito pela independência do Vietname. Aos dezasseis anos foi enviado para um campo de refugiados em Lyon, França, onde, ao cuidado do exército francês, teve educação militar e, mais tarde, devido às suas habilidades físicas, viria a tornar-se um conceituado bombeiro em Paris.

Além do nome parkour ter origem nos *Parcours du combattant*²⁹, assim como os percursos com obstáculos para obtenção de resistência, agilidade e superação em que consistiam os treinos militares de Raymond Belle, também a génese do parkour é alicerçada na sua condição e habilidades físicas, cujo método de treino era baseado no “*Método Natural*” do preparador físico da Marinha francesa, Georges Hébert, “considerado a grande inspiração por trás do nascimento do parkour” (Ferro, 2015, p. 179). Como salienta David Belle (2009), a história de vida do seu pai e a sabedoria do seu avô foram os pilares na sua vida. Tornaram-se fundamentais no seu crescimento e na procura do conhecimento e superação de si próprio.

²⁸ Tradução livre da autora. Texto original: “I can’t talk about Parkour without talking about my father. Both are indelibly linked. Raymond Belle is the foundation of it all – of my life, of the creation of Parkour and its development throughout the world. Without him, there would be no David Belle and no Parkour. This book is not only a tribute to him, but an explanation of what he passed down on to me, all the philosophy of life that was at the core of this discipline and is still guiding me today”.

²⁹ Definição original : “Série d’obstacles et d’installations organisés pour servir, sur une distance de 500 m, à la formation physique des recrues en vue du combat ; série de difficultés rencontrées dans la réalisation de quelque chose”. Disponível em: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/parcours/58092#183107>

4.2. A disseminação do parkour

Apesar da atividade do parkour se ter desenvolvido e popularizado por todo o mundo, tornou-se conhecida do grande público apenas em 2001, com o filme "*Yamakasi*", nome do grupo Yamakasi³⁰ entretanto criado pelos pioneiros desta disciplina artística. Mais tarde, o grupo dividiu-se dando origem a três vertentes, embora de características comuns, com seguidores por todo o mundo: o *Freerunning*, criada por Sébastien Foucan, o *Parkour* por David Belle e a *Art Du Déplacement* nomeadamente por Laurent Piemontesi, Yann Hnautra e Châu Belle, com o apoio de Williams Belle. Este último grupo criou em 2005, em Evry, a ADD Academy³¹ by Yamakasi, hoje em dia com diversas escolas em França assim como em Itália, Polónia, Canadá, México, Singapura e Taiwan. A divulgação continuou em 2004, com os filmes "*Banlieue 13*", protagonizado por David Belle, e "*Les fils du vent*", novamente pelo grupo Yamakasi. A música foi igualmente um meio de disseminação, onde o uso de cenas com movimentos de parkour e *freerunning* foram utilizados nos videoclipes "*Hung up*" e "*Jump*" de Madonna.

Inquestionavelmente, a internet possibilitou e acelerou a criação de novas formas de interação. A universalização das comunicações através das redes sociais e das plataformas de partilha, obviamente também utilizadas pelos praticantes de parkour, tiveram um grande impacto na disseminação da disciplina, além de possibilitar encontros e trabalho conjunto entre *traceurs* de todo o mundo. Em 2004, três portugueses começaram a comunicar através de um fórum virtual que incentivou um encontro de cinco *traceurs* em janeiro de 2005. Nesse mesmo mês, surgiu o site da comunidade portuguesa de parkour, Parkour Portugal, que além de promover o desenvolvimento da atividade, organizou a primeira *jam* no Parque das Nações em Lisboa, com 50 *traceurs*. Em 2007, o encontro acolheu 150 participantes entre eles, David Belle e a sua equipa Shintai. Segundo os registos no fórum do site Parkour Portugal, em 2013 estavam inscritos cerca de 2.450 *traceurs* (Ferro, 2015) e a plataforma YouTube que apresenta vídeos do parkour nacional e dos eventos dos seus praticantes, conta atualmente com 1,35 mil subscritores³². De acordo com o estudo efetuado em Portugal pela socióloga Lígia Ferro (2015), o parkour é praticado por todo o país, em locais aleatórios e sem critérios específicos, apenas que pareçam bons para treinar, ainda que com mais incidência nas áreas

³⁰ Nome de origem zaireense que significa "espírito forte, homem forte, corpo forte". Disponível em: <https://www.add-academy.com/presentation-des-fondateurs-et-de-la-pratique/>

³¹ ADD é o acrónimo de "Art Du Déplacement". Disponível em: <https://www.add-academy.com/>

³² Disponível em: <https://www.youtube.com/c/TraceProject/videos>

metropolitanas de Lisboa e Porto, devido ao número de praticantes e espaços identificados. É efetuado por uma grande faixa etária, incluindo *traceurs* com mais de 30 anos, várias culturas e diferentes classes sociais. Contudo, é ainda visível o vincado desequilíbrio de género na prática do parkour, com reduzida participação de mulheres, denominando-a uma disciplina essencialmente masculina.

A modalidade do parkour também foi desenvolvida sob influência das academias. A par de outros países, instauraram-se os locais seguros e de orientação para os iniciantes na prática do parkour, de norte a sul do país. Em dezembro de 2012, um grupo de entusiastas praticantes de desportos radicais fundou em Braga a SWA³³ – Associação Portuguesa de Street Workout e Parkour, cujo objetivo é a promoção e o desenvolvimento do desporto, Street Workout e do Parkour e, no âmbito destes, a academia é compreendida como uma ferramenta de intervenção social, no apoio à integração social e comunitária. A academia Spot Real³⁴, situada em Marvila, é, desde 2015, a primeira academia de Parkour & Freerunning de Portugal³⁵, um projeto desenvolvido por quatro jovens praticantes da modalidade. Em Vila Nova de Gaia, a Academia Eu+³⁶ iniciou em 2016 atividades multidisciplinares onde se inclui a prática de parkour. Em 2017, também o Algarve contou com a primeira escola de parkour³⁷. Mas, depois das noções básicas, o parkour acontece ao ar livre. A nível autárquico, por todo o país, têm sido construídos parques públicos para as práticas urbanas que englobam áreas para treino do parkour.

Embora os *traceurs* procurem ser independentes das instituições desportivas tradicionais (Ferro, 2015), o parkour está referenciado como uma disciplina na página oficial da Federação de Ginástica de Portugal³⁸, mencionado como filosofia e forma de estar na promoção de valores tais como honestidade, respeito, humildade, abnegação, criatividade e inclusão. O *traceur* escolhe o seu próprio caminho. Na rua, sente-se livre e independente através da prática do parkour (Ferro, 2015). Utiliza o próprio corpo como uma ferramenta para se movimentar de forma diferente às que lhe são traçadas culturalmente. Não para competir, mas para desafiar os seus próprios limites integrados num desenvolvimento físico e mental, de utilidade tanto na rua como na vida.

³³ Disponível em: <https://swa.pt/>

³⁴ Disponível em: <https://www.facebook.com/SPOTREAL/>

³⁵ Disponível em: www.academiaparkourlisboa.pt

³⁶ Disponível em: <https://www.facebook.com/AcademiaEuMais/>

³⁷ Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/1563288463946967/>

³⁸ Disponível em: <https://www.ginastica.org/parkour>

Conclusão

No contexto sociocultural contemporâneo, o desenvolvimento urbano faz-se no espaço público. Fundamentadas nas apropriações do espaço público, sobretudo pelas camadas jovens, eclodem subculturas de rua cujas dinâmicas culturais ajudam na humanização dos espaços e transformam a estrutura social urbana. É assim que a cidade tem sido o local de estímulo para a criação de novas perspectivas culturais e artísticas que contribuem tanto para a diversidade cultural e sociabilização, como intervêm gradualmente na paisagem urbana.

A *street dance*, o *skateboarding*, o BMX e o parkour, são práticas com um passado recente. Nasceram no século XX, em contexto juvenil e urbano, sendo atualmente praticadas por lazer ou competição, tanto a nível individual como coletivo. A subcultura da *street dance* emergiu dos contextos socioculturais que a envolviam, evoluindo sempre de uma forma natural. Esta parte significativa do desenvolvimento urbano pode ser caracterizada por determinadas peculiaridades como a sua espontaneidade e a sua interação com o ambiente que a rodeia, sendo que a *street dance* se destaca por unir os mundos da arte e do desporto. Já o *skateboarding* é um desporto que une a rua com o *mainstream*. É uma representação única do cruzamento de uma subcultura que celebra a liberdade individual com uma cultura de massas, revelando desta forma a sua importância para o tecido urbano e cultural na sociedade global contemporânea (Lombard, 2016). O BMX é, e sempre foi, uma forma de explorar a criatividade dos *riders*, tendo nascido com a imaginação e a apreciação destes jovens pelo motocross, e outros desportos radicais. Ao testarem os seus limites, assim como os da bicicleta e de todos os elementos da cidade numa procura de liberdade, desenvolvem técnicas e truques que apagam as linhas entre a rua e a sua própria identidade. Por último, o parkour é uma atividade individual que se expressa em total liberdade através da linguagem corporal. O *traceur* apropria-se do espaço público, movendo-se pela cidade em antagonismo à lógica culturalmente estabelecida, porque todos os caminhos são possíveis.

As subculturas aqui apresentadas revelam a verdadeira e pura ligação entre a arte e o desporto, assim como o seu propósito enquanto pilar das suas diferentes comunidades e os fatores socioculturais que as moldam. Além de atividades físicas e artísticas que promovem o desenvolvimento e a capacitação dos seus seguidores, está subjacente a intervenção social, alicerçada em princípios e valores essenciais ao contínuo progresso da humanidade.

Referências

- Adaso, H. (31 de Janeiro de 2019). *A Brief History of Breakdancing*. Retirado de liveabout: <https://www.liveabout.com/history-of-breakdancing-2857231>
- Adelekun, E. (26 de Abril de 2018). *Discover the meaning and importance of the cypher in breaking*. Retirado de Red Bull: <https://www.redbull.com/int-en/the-importance-of-the-cypher>
- Adelekun, E. (9 de Julho de 2021). *From the Bronx to a global phenomenon – here’s a brief history of breaking*. Retirado de Red Bull: <https://www.redbull.com/ph-en/history-of-breaking>
- Adelekun, E. (31 de Dezembro de 2021). *What to expect at a jam session and how it brings dancers together*. Retirado de Red Bull: <https://www.redbull.com/int-en/what-is-jamming-in-street-dance>
- Belle, D., & Gros La Faige, S. (2009). *Parkour by David Belle*. Paris: Entrevista.
- Boards On The Wall. (3 de Novembro de 2020). *What Is Skateboard Deck Art? Exploring The Skate Art Style*. Retirado de Boards On The Wall: <https://boardsonthewall.com/blogs/news/what-is-skateboard-deck-art>
- Bolton, E. (8 de Maio de 2020). *History of Hip-Hop Dance*. Retirado de Dance Bibles: <https://dancebibles.com/history-of-hip-hop-dance/>
- Campos, R. (2014). *Towards a dualistic approach of the urban visual culture: between the sacred and the profane*. In Clara Sarmento & Ricardo Campos (Eds.), *Popular and Visual Culture: Design, Circulation and Consumption*. Newcastle-upon-Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Campos, R., & Câmara, S. (2019). *Arte(s) Urbana(s) Diagnósticos & Perspetivas*. V. N. Famalicão: Edições Húmus, Lda.
- Cohen, S. (1972). *Subcultural conflict and working class community*. Working Papers in Cultural Studies 2, Birmingham: University of Birmingham.
- Colombero, R. M. (Julho de 2011). *Danças Urbanas: uma história a ser narrada*. Retirado de Grupo de Pesquisas em Educação Física Escolar - FEUSP: http://www.gpef.fe.usp.br/teses/agenda_2011_09.pdf
- DJ Renegade. (24 de Abril de 2015). *The History of Hip-Hop Dance*. Retirado de BBC Arts: <https://www.bbc.co.uk/programmes/articles/5CWQyWXZ4p7hr6NxG2L5qG9/the-history-of-hip-hop-dance>
- Ferro, L. (2015). “Jump Lisbon! Notes from an ethnography of urban flows”. *Portuguese Journal of Social Science*, 14(2), 177–192. doi: 10.1386/pjss.14.2.177_1
- Foley, Z. (9 de Fevereiro de 2020). *History of skateboarding: Notable events that took place*. Retirado de Red Bull: <https://www.redbull.com/us-en/history-of-skateboarding>

- Hebdige, D. (1979). *Subculture: the meaning of style* (1st ed.). London: Routledge. ISBN: 0415039495 9780415039499
- Kawalik, T. (15 de Janeiro de 2019). *Get the lowdown on influential dance icons from 45 years of locking*. Retirado de Red Bull: <https://www.redbull.com/gb-en/street-dance-history-locking-pioneers>
- Kawalik, T. (16 de Janeiro de 2019). *Meet the 7 members of the Electric Boogaloos*. Retirado de Red Bull: <https://www.redbull.com/ph-en/popping-history-electric-boogaloos-members>
- Lombard, K.-J. (Ed.). (2015). *Skateboarding: Subcultures, Sites and Shifts* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315737577>
- Moser-Kindler, F. (15 de Novembro de 2018). *It's time to familiarise yourself with the coolest styles of street dance*. Retirado de Red Bull: <https://www.redbull.com/int-en/dance-your-style-different-styles-guide>
- Olympics. (2022). *History of BMX Freestyle*. Retirado de Olympics: <https://olympics.com/en/sports/cycling-bmx-freestyle/#discipline-history-of>
- Olympics. (2022). *History of BMX Racing*. Retirado de Olympics: <https://olympics.com/en/sports/cycling-bmx-racing/#discipline-history-of>
- Paris 2024. (2022). *Skateboarding*. Retirado de Paris 2024: <https://www.paris2024.org/en/sport/skateboarding/>
- Pimentel, E. (7 de Dezembro de 2020). *Breaking: a dança fundamental da cultura hip-hop*. Retirado de Red Bull: <https://www.redbull.com/br-pt/danca-dancas-de-rua-breaking>
- Pimentel, E. (20 de Julho de 2020). *Locking: a dança pioneira que nasceu sem querer*. Retirado de Red Bull: <https://www.redbull.com/br-pt/danca-dancas-de-rua-locking>
- Red Bull Kuwait. (2021, March 21). *The story of how your favorite metal bike gained its iconic status*. Retirado de Red Bull: <https://www.redbull.com/mea-en/history-of-bmx>
- Ross, M. (3 de Agosto de 2021). *From outlier to Olympic sport: How skateboarding made it to the Tokyo Games*. Retirado de The Conversation: <https://theconversation.com/from-outlier-to-olympic-sport-how-skateboarding-made-it-to-the-tokyo-games-165152>
- Roy, S. (23 de Março de 2010). *A new dawn: how street dance came in from the cold*. Retirado de The Guardian: <https://www.theguardian.com/stage/2010/mar/23/streetdance-popular-mainstream>
- Santos, A. S. (2011). *DANÇA DE RUA: a dança que surgiu nas ruas e conquistou os palcos*. Retirado de Lume Repositório Digital. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/39176/000826040.pdf>

Scott, S. (Maio de 2013). *A subcultural study of freestyle BMX : the effects of commodification and rationalization on edgework* [Master's Thesis, University of Louisville]. Electronic Theses and Dissertations. Paper 1291.
<https://doi.org/10.18297/etd/1291>.

Slick Willie's. (24 de Abril de 2020). *The history of skateboarding*. Retirado de Slick Willie's: <https://www.slickwillies.co.uk/news/the-history-of-skateboarding.html>

Zieleniec, A. (Janeiro de 2016). *The right to write the city: Lefebvre and Graffiti*". *Environnement Urbain*, 10. DOI:10.7202/1040597ar