

Paralelo: Concepção de uma nova mídia de skate no Brasil¹

Cássia Gonçalves FERREIRA²

Luiz Paulo MAIA³

Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Paraná

RESUMO

Este trabalho propõe a criação de uma nova mídia sobre skate no Brasil. Com base em estudos sobre as configurações do jornalismo e seu hibridismo de formatos e linguagens, proporcionado pela evolução das tecnologias de comunicação e o relacionamento com as novas mídias. E, a partir de estudos sobre a evolução do skate no Brasil, apresenta uma enquete como forma de entender a fruição de mídia pelos skatistas, a transição entre as modalidades e perfil sociocultural. Propõe novas narrativas estruturadas em um portal multimídia, contextualizando o cenário e a cultura Skateboarding, incluindo todas as modalidades. Além de pensar uma proposta de modelo de negócios para financiamento do conteúdo. Também apresenta um video-arte como *teaser* para o lançamento do portal.

PALAVRAS-CHAVE: Skate, multimídia, jornalismo esportivo, contra-cultura, skateboard

INTRODUÇÃO

Este projeto integra o Trabalho de Conclusão de Curso em Jornalismo. Motivado pelas aspirações próprias da autora, por estar inserida no universo pesquisado – sendo skatista e empresária do segmento. Com intuito de desenvolver uma mídia mais representativa e inclusiva para cultura skateboard no Brasil.

O Brasil é uma das maiores potências do mundo no skate. São brasileiros quem ocupam os primeiros lugares dos pódios e rankings mundiais em diversas categorias. Seja por lazer, meio de transporte, um estilo de vida ou profissão, o skate está presente em 11% dos domicílios do país, e já somam mais de 8 milhões de skatistas, segundo uma pesquisa do Instituto Data Folha em 2015, encomendada pela Confederação Brasileira de Skate (CBSK), contando com um aumento de mais 100% desde a última pesquisa feita

¹ Trabalho apresentado na IJ – RT07 Website, do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 31 de maio a 2 de junho de 2018.

² Estudante de Graduação do Curso de Jornalismo da UFPR, e-mail: cassia.cgf@hotmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da UFPR, e-mail: luizpaulomaia@gmail.com

em 2009. Esse grande aumento no número de praticantes pode estar atrelado ao caráter espetacular dos esportes radicais, sustentado pelos atletas que se destacam no cenário internacional, ganham atenção da mídia e patrocinadores em nível global, conseqüentemente repercutindo em todo cenário nacional, inspirando e atraindo cada vez mais adeptos ao estilo, e fazendo com que o mercado de skate movimentasse mais de 1 bilhão de reais em 2015, segundo último estudo feito pelo SGI Europe (Sports Good Intelligence), em parceria com a Adventure Sports Fair (ASF). Em 2016, o skate foi anunciado como nova modalidade olímpica dos jogos de Tóquio, em 2020, e essa notícia movimentou ainda mais o cenário, trazendo novas perspectivas e mais visibilidade para o esporte.

Assim, o skate vem se consolidando no Brasil desde que chegou ao país, por volta de 1970, e gerou mídias especializadas, a partir da década seguinte. Algumas modalidades se destacam por conseguirem visibilidade também na mídia tradicional, como a tv aberta principalmente quando se trata de grandes eventos, como o “X-Games” no caso do skate vertical, entre outros eventos de nível mundial com forte presença de brasileiros.

OBJETIVO

Apesar da diversidade de conteúdo sobre o skate, não é possível mensurar quantos skatistas praticam cada modalidade. Não havia pesquisas específicas neste sentido. Tal fato motivou a concepção deste projeto. Tendo um conhecimento empírico da cultura, como autora deste trabalho, trago algumas percepções próprias aliadas a um estudo sobre o nível representatividade das modalidades de skate, analisando a forma de interação e consumo de mídia pelos skatistas no Brasil. Com objetivo de entender e experimentar novas narrativas para atender demandas de conteúdo, e assim proporcionar uma evolução na prática do skate em geral, dando visibilidade e fortalecendo as modalidades com menor expressão no Brasil.

Assim, este projeto visa desenvolver uma nova mídia especializada em skate estruturada na forma de um portal multimídia, que se apropria do ambiente híbrido entre o jornalismo esportivo e cultural, preocupando-se com a viabilidade comercial para suspensão do projeto e fazendo uso da potencialidade da internet para a expansão.

JUSTIFICATIVA

Ocupando a posição de estudante de jornalismo, empresária e skatista, é possível notar uma tendência paradoxal no que diz respeito ao consumo de mídia pelos skatistas. Pois, ao mesmo tempo em que percebemos uma segmentação pela individualização do consumo estimulado por uma vertente da industrial cultural, também observamos uma demanda pela comunicação alternativa e representativa, própria dos grupos de contracultura.

Neste contexto, a construção de identidade deste produto midiático é composta por influências de âmbito socioeconômico e cultural contemporâneos, relacionando mídia, tecnologia e arte num formato híbrido de linguagem que se sustenta no jornalismo esportivo e permeia o jornalismo cultural. Assim, o portal Paralelo se configura como representante da cultura Skateboarding, expressa em formato multimídia, sem padrões definidos, com a liberdade de incluir diversas manifestações artísticas para fruição midiática.

Machado (2004) defende que a intervenção da arte na mídia pode exprimir a sensibilidade de um artista capaz de interpretar as contradições contemporâneas e traduzi-las numa linguagem adequada. Onde estruturas midiáticas deixem de funcionar como habitualmente se espera e possa fomentar um viés mais crítico sobre a questão abordada.

Pode-se mesmo dizer que a artemídia representa hoje a metalinguagem da sociedade midiática, na medida em que possibilita praticar, no interior da própria mídia e de seus derivados institucionais (portanto não mais nos guetos acadêmicos ou nos espaços tradicionais da arte), alternativas críticas aos modelos atuais de normatização e controle da sociedade. A vídeo-arte talvez tenha sido um dos primeiros lugares onde essa consciência se constituiu de forma clara desde o início. (MACHADO, 2004, p.6)

As relações socioculturais modificadas ao longo do tempo pelas novas tecnologias e pelos meios de comunicação configuram uma nova forma de construção de identidades condicionado por um fenômeno de fragmentação social que instiga a utilização de novas linguagens para expressar as ansiedades relativas a essas transformações de identidade que pode se manifestar na esfera de lazer e produção cultural. (RONSINI, 2007)

De forma a estruturar sua legitimidade com base na ação, percepção, comportamento e reação de uma cultura, as novas mídias fazem uso da hipertextualidade e da interatividade

proporcionada pelo ambiente web, que consegue unir elementos de identidade, personalidade, memória e contemporaneidade de maneira onipresente e multimídia.

O portal Paralelo se sustenta numa perspectiva de apropriação do uso das tecnologias no âmbito das transformações de comportamento e identidade do skate nacional. Proporcionando um novo conceito de representatividade e conexão entre toda forma de expressão do skate, independente de modalidade. A partir desta constatação e através da observação do cenário do skate enquanto cultura e potencial consumidor, o portal visa um papel de intervenção artística em contraponto a lógica industrial de segmentação de modalidade adotado por maior parte da mídia especializada. A integração multimodal contribui para difusão do canal de comunicação, além de incentivar a vivência coletiva numa linguagem que compartilha os mesmos valores e reivindica o mesmo espaço social, onde o skate não diz respeito apenas a uma prática esportiva, mas é principalmente um estilo de vida.

MÉTODOS E TÉCNICAS

O projeto atendeu as normas do Trabalho de Conclusão de Curso em Jornalismo, no formato de produto jornalístico, cumprindo um cronograma de estudos, pesquisas e análises, orientado pelo professor Luiz Paulo Maia, com co-orientação do professor Gláucio Moro, da PUC-PR, principalmente na fase de desenvolvimento do produto.

Quanto a estrutura do trabalho, se inicia com a abordagem de estudos sobre como o jornalismo se reconfigurou mediante as novas tecnologias, conforme as articulações dos meios de comunicação em caráter de mediação da informação para público receptor. Sob um olhar retrospectivo, situa a segmentação como tendência estimulada pela recepção, mas também como um nicho mercadológico sustentado pela indústria cultural. Passando para uma análise da comunicação alternativa e independente, que faz uso da internet agindo de acordo com os princípios de inteligência coletiva proporcionada pela rede, frente aos modelos hegemônicos de mídia.

Partindo então para investigação sobre como se formava a consciência coletiva através dos meios de comunicação e que impacto as novas mídias podem ter em uma determinada cultura. Para isso, me ancorou em alguns autores que discutiram esse assunto, como McLuhan que apontou os caminhos sobre o poder de transformação dos meios, e busquei atualizações destas percepções através por exemplo da Teoria das Mediações de Barbero e nos Estudos Culturais com Hall e Canclini. E assim, partindo do entendimento

de que os sujeitos pós-modernos tem suas identidades fragmentadas pelas influências globais, enquadrei o skate como parte de uma cultura formada nessa pós-modernidade e integrada a partir das conexões em rede proporcionada pelas tecnologias de comunicação e informação. Seguindo para análise da convergência das mídias, ancorada em alguns teóricos da internet, como Jenkins, Levy, Castells e Wolton. Entendi que as culturas que tem uma pré-existência fora das redes tendem a sofrer uma convergência cultural também, capaz de interagirem e modificarem os meios partir de uma linguagem e comunicação própria.

Posteriormente buscou-se entender o papel do jornalista como figura de representação e expressão de uma comunidade interpretativa, dotada de valores e ideologias para concepção da notícia. Nesta parte também, sustento outros saberes e valores atribuídos as minhas outras funções representativas particulares, que podem contribuir para concepção de um produto de comunicação direcionado. Recorri a Traquina como referência para interpretação destas ações, e por este ponto de vista pude defender minha posição de administradora e skatista agregada a outras habilidades próprias de comunidades interpretativas, como forma de identificar as características da mediação no produto proposto – portal multimídia – no âmbito das matrizes culturais do skate.

Antes de seguir com a concepção do portal, passei pela evolução da comunicação esportiva no Brasil, situando a importância do esporte na sociedade e a suas representações em diferentes mídias, acompanhando as evoluções nas tecnologias de comunicação e tentando entender porque alguns esportes se destacam em relação a outros. Observando o que difere o jornalismo esportivo dos outros gêneros, principalmente nas estratégias de uso da linguagem e narrativa.

Para finalizar a contextualização teórica, uma análise sobre “Skate e Mídia” apresenta a história do skate no mundo e sua chegada no Brasil, e como se sustentou num ponto de vista paradoxal de contracultura, ao mesmo tempo que era apropriado pela indústria cultural. Também abordo a questão da hibridização das identidades culturais proporcionada pela globalização e sobre a importação de um “american way of life”. Passando pela fragmentação das modalidades do skate e no caráter de destaque de algumas modalidades sobre outras. Para entender melhor a relação do skate com a mídia, percorri a história do skate através de alguns documentários e publicações investigando a forma como a comunidade se comunica e se integra. Para complementar a pesquisa

publiquei uma enquete (<https://paraleloskate.wixsite.com/paralelo/single-post/2017/12/04/ENQUETE-SKATE---CULTURA-E-M%C3%8DDIA>) com objetivo de analisar o perfil cultural e consumo de mídia dos skatistas. Constatei que a comunidade se informa principalmente pelo meio audiovisual e pelas redes sociais, além de ressaltar alguns pensamentos sobre a cultura Skateboarding, e mostrou-se uma boa ferramenta para analisar e compreender o comportamento dos skatistas.

A partir dos resultados da enquete, pude constatar que a concepção do portal estava alinhada com público. Mas, além de estar de acordo com a demanda, a visão crítica que o portal propõe está baseada nos princípios do jornalismo, tanto no que diz respeito a vigilância e ao contexto, quanto no âmbito de inovação e na capacidade de propor novas pautas, novos debates e novas linguagens.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO

Paralelo propõe uma mídia de contexto para o Skate no Brasil. A iniciativa envolve apuração e exploração da cultura do skate em profundidade. Por tanto, as notícias quentes e coberturas de eventos são coisas esporádicas e podem ser dadas no formato de notas e compiladas em um boletim mensal. O portal apresentará reportagens sobre a cultura e personagens da tribo, em formato de texto, áudio, vídeo e fotografia.

O nome escolhido representa a forma como o skate se faz presente na vida de pessoas comuns e skatistas que não necessariamente participam de competições. Pois está atrelado a um sentimento e a um estilo de vida.

Teaser https://www.youtube.com/watch?time_continue=204&v=dINuiA5Rlk

Para dar início as atividades do portal, escrevi uma crônica audiovisual, e editei num formato de vídeo-arte, para um *teaser* do lançamento do portal. As imagens fazem parte de um de um arquivo próprio da autora, reunido nos últimos 6 anos documentando skatistas. E a crônica foi inspirada no objeto deste projeto: retratar a forma como o skate faz parte da vida das pessoas.

Portal <https://paraleloskate.wixsite.com/paralelo>

Num formato bem simples e de fácil navegação, o site está organizado em abas: News, shop, sobre nós, contato, e uma área para buscas. Cada aba contém botões para os quadros específicos. Na home algumas fotos em passagem aleatória e uma breve descrição do portal. Logo abaixo os três últimos posts. Nem todos os quadros possuem

periodicidade fixa. A intenção é que o site seja atualizado pelo menos 1 vez por semana inicialmente, sem fixação de datas específicas para cada quadro.

News: Nesta aba está dividida em botões: Editorial, Colunas e Reportagens, Fotografia, Vídeo e Podcasts. A seguir se apresenta o conteúdo de cada um deles.

Editorial: Escrito mensalmente pela administradora do site. Sobre assuntos gerais do skate, procurando relacionar o contexto sociocultural, econômico e político em torno da cultura e do esporte.

Colunas: espaço dedicado aos atletas e pessoas relacionadas a comunidade convidadas a colaborar com um texto autoral, mediante uma pauta proposta pelo portal.

Reportagens: Serão explorados temas amplos, em texto ou multimídia.

Podcasts: Programa mensal hospedado na plataforma do Mixcloud e incorporado ao portal. Com cerca de 45 minutos conta com boletins, entrevista e músicas.

Fotografia: Contém quadros com diferentes linguagens fotográficas. Skate na pele (Ensaio com skatistas num híbrido de fotografia em movimento, acompanhado de sonora com depoimento com as histórias das cicatrizes, tattoos e cuidados com o condicionamento físico para a prática esportiva). Sessão (Sessão de fotos feitas com um personagem apresentadas em sequência com pequenas legendas sobre o fotografado). Essa foto tem história (Espaço dedicado a fotógrafos exporem alguma foto que tenha uma história interessante para contar em um breve parágrafo)

Vídeo: A maioria do conteúdo produzido pelo Paralelo será em mídia audiovisual, portanto optei por criar um canal do *Youtube* como forma de concentrar as produções e possivelmente uma forma angariar de recursos. Os vídeos serão produzidos conforme demanda ou atualizações no cenário *Skateboarding*. Dos quadros produzidos de forma independentes tem objetivo de gerar visibilidade e integração das ações dos skatistas. Fazem parte dessa seção:

Mundo Paralelo: Num estilo perfil o objetivo é apresentar de que forma o skate faz parte da vida de skatistas em diferentes níveis de prática, do profissional ao iniciante, acompanhando um dia normal da vida desse personagem e uma sessão de skate para entender essa conciliação. A narrativa escolhida segue um formato de reportagem documental.

Crews: Acompanhar uma sessão entre um grupo de amigos, coletando documentos sobre o envolvimento do grupo, histórias e sentimentos. Além de

apresentar novos picos de skate e promover a visibilidade do grupo em função da integração da comunidade.

Expressão!: Segue a narrativa de crônica audiovisual expressa em videoarte e pretende apresentar obras de arte e artistas que relacionam o skate em sua vivência. Mistura um híbrido de fotos, vídeos e sonoras.

Skate+vive: Esse quadro foi idealizado por Ryan Lopes, como projeto de conclusão de curso, para formação em Design na PUC-PR, e mediante uma parceria de produção colaborativa foi integralizado ao projeto. Consiste em uma crônica audiovisual em forma de videoarte, apresentando uma sessão de skate e questionando o uso que o skatista pode fazer dos ambientes hostis da cidade, protagonizado por um skatista de cada vez em sessão solo. Este quadro também está disponível para produção patrocinada, desde que sinalizado.

Off-road: Neste quadro serão postados vídeos em diferentes formatos relacionados ao mountainboard no Brasil. Como o cenário é bem pequeno e disperso esta sessão também não tem periodicidade e os conteúdos serão produzidos conforme condições de acesso em forma de videoreportagens, documentário, crônica, entre outras.

Downhilleiros: Sessão exclusiva para skatistas da modalidade downhill, com um personagem de cada vez, apresentado sob diferentes narrativas, podendo conter depoimentos e sonoras ou apresentada a ação em fundo musical.

Para complementar a produção de vídeo e também pensado como forma de financiamento das ações do portal, alguns quadros serão ofertados exclusivamente para conteúdo patrocinado. São eles:

Setup: Para que as marcas possam apresentar seu atleta e explicar seu equipamento em suas variadas formas de uso. Além da exposição do produto, o clipe também mostra uma sessão com o atleta em teste.

Team: Podendo ser produzido em forma de videoclipe, documentário ou reportagem. O objetivo é reunir atletas com um ou mais patrocinadores em comum ou mesmo um único atleta que a(s) marca(s) queira(m) apresentar e produzir a sessão.

Campanhas: Produzidas conforme a demanda do cliente e preferência de narrativa e linguagem para ações específicas da empresa.

Redes Sociais: Serão uma importante ferramenta de difusão de conteúdo, acessibilidade, integração da comunidade e interação com o público. Além de também orientarem a demanda e feedback do conteúdo. O Paralelo possui canais ativos no Youtube, Facebook e Instagram.

Loja Virtual: Pensada como uma alternativa de financiamento para as atividades do portal e remuneração dos profissionais e colaboradores. A proposta comercial consiste em disponibilizar um *market place* para vender produtos de marcas nacionais de todas as modalidades de skate, num sistema de *crossdocking*, ou seja, a plataforma funciona apenas como vitrine, o portal não possui o produto em estoque físico. Após a compra o produto é enviado direto do fabricante ao cliente. Quem estipula o preço é a marca de skate, ciente do desconto, de um percentual a ser definido, no valor total do produto. Taxa destinada a investimentos e produções do portal. Além das peças de skate haverá uma sessão na loja virtual com produtos promocionais do portal, como camisetas, bonés e meias. Cujas receitas também serão destinadas a investimentos e produções do portal.

Modelo de Negócios: O portal Paralelo, como já apresentado consiste na proposta de uma nova mídia de skate no Brasil. A partir da identificação das oportunidades em um nicho carente de mídia especializada foi possível formular um modelo de negócios capaz de sustentar este produto midiático, cujo público alvo é formado por mais de 8 milhões de pessoas. Contudo, não cabe neste espaço de explanação todo o desenvolvimento do plano estratégico. O modelo de financiamento é sustentado por estratégias comerciais com base em ferramentas de administração e marketing. No que diz respeito às estratégias financeiras, as demandas ainda estão sendo estudadas para adequação de preço e oferta. Trata-se de um modelo de negócios experimental. Além do financiamento pela publicidade e *conteúdo patrocinado*, o *market place* é uma aposta com potencial para financiar as produções de conteúdo e gerar receita para o portal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No início “PARALELO” era “DOWNHILLEIROS”, uma mídia especializada em skate *downhill*. Contudo, na medida que eu avançava nos estudos e pesquisas sobre a cultura *skateboard* e sobre jornalismo, comecei a entender o papel da mídia como uma comunidade de valores, para além de veículo de comunicação, e a enxergar possibilidades de colaboração e expansão dentro da comunidade de skatistas. Assim, ao mesmo tempo que eu entendia a importância de uma mídia de nicho como mais apropriada para

integração da comunidade, no caso do downhill, eu também percebia uma segregação e individualização ainda maior, em referência à comunidade a qual esta modalidade pertence, o skate em geral. Neste ponto, a orientação dos professores Luiz Paulo e Gláucio contribuíram para fusão das ideias entre jornalismo, design e skate. Além disso a enquete também apontava para uma multidisciplinaridade do skatistas, envolvendo migração ou inclusão de novas modalidades. Assim, eu pude me apropriar do hibridismo dos formatos multimídia para abordar com profundidade a identidade de toda a comunidade como uma mídia de contexto sobre o skate em geral sem delimitações de modalidades.

No entanto, ainda que o portal multimídia se apresente como um meio de comunicação, expressão e informação no ambiente digital, e condicione relações sociais em torno da cultura, ainda temos que lidar com a realidade da exclusão digital. Pois, a acessibilidade ainda é restrita a rede da internet. Por isso, ainda penso em produzir algum periódico impresso com distribuição gratuita e poder espalhar Brasil afora. Além de investigar o relacionamento desta cultura fora da rede. Enfim, as perspectivas são muitas. Este é o começo de um veículo com potencial de expansão e difusão do skate, para muito além do esporte espetáculo. É a idealização de um ambiente de vivências culturais e sociais, com objetivo de ser plural na representação de pensamentos e pessoas que vivem o skate em paralelo as suas vidas.

REFERÊNCIAS

- BARBERO, H.; RANGEL, P. **Manual do Jornalismo Esportivo**. São Paulo: Editora Contexto, 2006.
- BOURDIEU, Pierre. “**Como é possível ser esportivo?** ”. In: Questões de sociologia. Rio de Janeiro, Marco Zero, 1983.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2010.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia: Aproximações e distinções**. Edição 01, e-compós. 2004. Disponível em <http://www.compos.org.br/e-compos> Acesso em setembro, 2017.
- MARQUES, José Carlos, CARVALHO, Sérgio, CAMARGO, Vera Regina T. (Org.). **Comunicação e Esporte: Tendências**. Santa Maria: Palotti. 2005.
- MARTIN-BARBERO, Jesús. **Comunicação e mediações culturais**. Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, São Paulo, vol XXIII, n. 1, jan-jun. 2000.

RONSINI, Veneza V. Mayora. **Mercadores de sentido:** consumo de mídia e identidades juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2007.