



---

ÁREA TEMÁTICA: Desporto, Turismo e Lazer

---

PERCURSOS ALTERNATIVOS – O *PARKOUR* ENQUANTO FENÓMENO (SUB)CULTURAL

---

CARVALHO, Rui

Licenciatura

FADE, UP

pocketles6shoe@gmail.com

---

PEREIRA, Ana Luísa

Doutora em Ciências do Desporto

FADE, UP

analp@fcdef.up.pt

---

### Resumo

Com este trabalho, propusemo-nos analisar um grupo de praticantes de *parkour* para tentar entender se se constituem, ou não, como parte de uma subcultura. Recorremos à observação participante como meio de obter a informação que necessitávamos, complementando com entrevistas semi-estruturadas. Como principais conclusões, podemos dizer, que no *parkour* encontramos uma identidade própria; um carácter de resistência social que se manifesta especialmente na luta por um espaço de expressão; uma dinâmica de grupo com normas e valores próprios; uma estética relacionada, com a forma como o espaço é explorado e com a funcionalidade do vestuário; um afastamento face à evolução do panorama global e, uma nova forma de relação com o espaço urbano.

Palavras-chave: *PARKOUR*; FREE-RUNNING; SUBCULTURA; DESPORTOS ALTERNATIVOS URBANOS.





## PERCURSOS ALTERNATIVOS – O *PARKOUR* ENQUANTO FENÓMENO (SUB)CULTURAL

Rui Gonçalves de Carvalho<sup>i</sup>, Ana Luísa Pereira<sup>ii</sup>

### INTRODUÇÃO

Existem novos modos de prática desportiva que surgem e que levantam a necessidade de compreensão da cultura e dos sentidos das práticas dos seus participantes. Exemplo disso é o *parkour*, que parece estar a quebrar barreiras ao nível da sua representação nos meios de comunicação, aumentando significativamente a sua popularidade. De repente, o *parkour* está em todo o lado, mas a sua popularidade não significa que seja compreendido.

O facto de, do ponto de vista sociológico, o *parkour* se apresentar como uma página em branco foi o incentivo para iniciar um estudo a este nível. A questão que se colocou foi a seguinte: Que características permitem falar de um desporto enquanto subcultura e de que forma estas se manifestam no *parkour*? Procurámos, então, compreender melhor este desporto e a sua relação com o espaço envolvente, de forma a: i) entender quais as características que permitem falar de um desporto enquanto subcultura; ii) analisar o *parkour* no contexto das subculturas urbanas; iii) identificar que características de uma subcultura se manifestam no *parkour*. Através de uma pesquisa etnográfica com um grupo de praticantes de *parkour*, este artigo providencia um estudo de caso de uma actividade com crescente popularidade, evidenciando a importância da observação participante na compreensão dos desportos alternativos enquanto subculturas.

### SUBCULTURAS

O uso do conceito de subcultura não tem sido consensual, existindo inúmeras discussões em torno da sua utilização como forma de categorizar a formação e desenvolvimento de grupos, de jovens ou não. Dizemos de jovens, pois terá sido a partir destes que este conceito se difundiu e também por ter sido a partir destes que a sua utilização se poderá questionar. Apesar do conceito de subcultura ser, actualmente, algo problemático no estudo da juventude, pode ser uma ferramenta conceptual útil em contextos como o desporto, onde a pertença subcultural não se restringe a grupos 'juvenis'.

Desde os primeiros trabalhos desenvolvidos pela Escola de Chicago entre 1920 e 1940, e posteriormente com a abordagem explicitamente subcultural do Centro Contemporâneo de Estudos Culturais (*Center for Contemporary Cultural Studies* – CCCS), os debates em torno do significado de subcultura têm sido abundantes, mas tem sido, sobretudo, durante a última década, que a ideia de subcultura como conceito teórico e ferramenta analítica tem sido alvo de discussão. Este debate tem prevalecido no âmbito dos estudos da juventude, música e estilo, rejeitando-se a ideia de subcultura (Muggleton, 2005) e favorecendo-se, p/ ex., a ideia de comunidades transitórias, caracterizadas por fronteiras fluidas e pertenças flutuantes (Bennett, 1999). As noções de 'tribo' ou 'neotribo' têm sido apresentadas como solução para a questão, precisamente por traduzirem, no entender de vários autores, de forma mais adequada as práticas de consumo e sociabilidades juvenis (Simões, 2001, p. 92). Entendemos, porém, e seguindo a linha de Simões (2001), que a escolha conceptual entre (sub)culturas ou (neo)tribos não é o mais relevante, mas antes a sua adequação entre a definição conceptual e a realidade que se pretende abarcar. Neste estudo, a realidade em causa é uma prática dos tempos livres, parecendo-nos, por isso, que o conceito de subcultura faz sentido. De facto, esta dimensão da vida quotidiana dos jovens é fundamental para a compreensão das culturas juvenis, quer o usufruto desses tempos livres seja considerado como meio de ajustamento ao meio social envolvente, quer como factor de integração geracional (Pais, 1996). A opção por determinada prática neste 'tempo de não trabalho' é crucial para a compreensão da própria heterogeneidade que caracteriza a juventude. É, pois, com base nesta heterogeneidade cultural da juventude que Pais (1996) nos fala numa pluralidade de culturas juvenis. Simões (2001) acrescenta ainda a ideia de subculturas juvenis, no entanto



salienta que se, por um lado, a noção de subcultura reforça a ideia de diversidade cultural, tornando patente a diferenciação interna da sociedade, por outro, levanta o problema da forma como se estabelece a relação entre as diferentes subculturas e a sociedade/cultura mais vasta da qual fazem parte. A utilização da categoria subcultura detém, portanto, uma relação implícita de que a diferença existe entre a subcultura e a cultura dominante. Neste sentido, esta assume a forma de um qualquer grupo que, no contexto da sociedade geral, apresenta interesses que variam dos apresentados pela cultura dominante. Esta é socialmente determinada através de negociações levadas a cabo, não por indivíduos, mas por subgrupos sociais, ou subculturas. Porém, a cultura dominante está sempre presente e, simultaneamente, ausente, desafiando uma definição. É esta dificuldade que está no coração das discussões acerca da 'distinção' das culturas, logo, da adequação de subcultura. Existe, com efeito, uma diversidade de definições para o conceito de subcultura, que resulta da sua utilização nos mais variados contextos teóricos e empíricos. Encontramos, ainda assim, algum acordo entre os vários autores de que as subculturas são grupos de pessoas que têm algo comum entre si (partilhando um problema, um interesse, uma prática) que as distingue de um modo significativo dos membros de outros grupos sociais (Thornton, 1997). É de salientar que, apesar dos valores e normas partilhados por uma subcultura diferirem dos da cultura dominante, não são forçosamente de oposição ou desligados dos da sociedade em geral, existindo em interação, influenciando e sendo influenciados pelos valores dominantes (Brake, 1985).

Um dos trabalhos mais proeminentes no estudo das subculturas é o de Hebdige (1979), que descreve a subcultura com formas expressivas e ritualizadas de grupos subordinados. Para o autor, uma subcultura é uma área em que grupos de pessoas desafiam os significados dominantes associados aos produtos culturais. O seu trabalho apresenta-se muito actual, particularmente pelos elementos que surgem a caracterizar cada subcultura, sendo estes, a ideologia, a resistência social, a construção da identidade, e a simbologia e a estética. É no conjunto destas características que encontramos um modelo prévio para a compreensão do *parkour*, sendo, por isso, relevante abordar cada um dos elementos separadamente.

## Ideologia

Um dos denominadores comuns nas subculturas é a existência de um conjunto de princípios, objectivos, motivos ou influências que permitem o surgimento de uma ideologia específica, sendo a partir desta ideologia que os restantes aspectos se desenvolvem. Nos desportos alternativos, é frequente uma ideologia relacionada com noções de fuga ao quotidiano. A escalada, com duas vertentes – a tradicional e a desportiva –, é um exemplo desse tipo de visão. Segundo Kiewa (2002), é na primeira que os escaladores obtêm o afastamento que pretendem, procurando a sua identidade pelo afastamento da sociedade. Contrariamente à escalada desportiva, na tradicional não se procura progredir facilmente, mas sim da forma correcta e, conseqüentemente, mais disciplinada e que requer mais conhecimentos, afastando o público ocasional.

Outros desportos estão intimamente ligados a outras formas culturais, como p/ ex., a música, vista tanto como fonte criadora de subculturas, como resultado dos processos criativos que surgem no seu seio (Williams, 2006). O *skate* é ilustrativo desta relação, sendo mesmo considerado um estilo de vida. Este desporto, pressupõe o improvisado, a construção de manobras consoante os obstáculos da rua, mas enquanto subcultura deve muito do seu carácter de improvisado e independência à influência da música *punk* (Hunter, 2002). Segundo Hebdige (1979), esta subcultura afirmava-se como porta-voz de uma juventude negligenciada, que obtinha do *punk* uma forma tangível da sua alienação, carregando, com a convicção necessária, o intervencionismo político.

A ideologia do *skate* sugere-nos que as cidades podem ser actuadas a partir dos seus micro-espacos, tanto quanto através de grandes projectos e planos urbanos (Pais, 2005). Os *skaters* mostram-nos, deste modo, que o urbano não é somente um produto, é, sobretudo, um modo de vida. Existem outros desportos alternativos urbanos, cuja ideologia não é tão clara, no entanto, é possível encontrar alguns paralelismos. Pedrazzini (2001), p/ ex., apesar de não aprofundar as influências ideológicas nas subculturas, realça a



relação com o risco, com as formas desportivas clássicas e com os novos repertórios de movimento corporal, o que permite, olhando para lá das diferenças técnicas, afirmar que os praticantes dos desportos alternativos urbanos têm um perfil sócio-cultural próximo. Se a esta constatação aliarmos exemplos de troca de influências ideológicas entre desportos alternativos, como demonstra Humphreys (1997) num estudo em que é possível verificar relações ideológicas entre o *skate* e o *snowboard*, a semelhança no perfil sócio-cultural torna-se mais consolidada. Assim, apesar da escassez de estudos relativos às influências culturais específicas de cada um destes desportos, pode-se afirmar que a ideologia relativa à prática é semelhante e que as outras influências ideológicas podem surgir do contacto entre os vários desportos alternativos urbanos.

### **Resistência social**

Esta é a forma através da qual os elementos de uma subcultura revelam as suas diferenças relativamente à cultura dominante, estando também, frequentemente, associada à ideologia. Nos estudos realizados junto de praticantes de desportos alternativos, a resistência assume, por vezes, a forma de renúncia à competição formal, apontando-se a criação de normas alternativas e relações que enfatizam o papel do participante, como forma de resistência na subcultura do *skateboarding*. Esta passa pelo papel activo do participante no controlo da sua actividade e pela organização de eventos de participação livre como oposição aos eventos da alta competição (Beal, 1995). No *skateboarding* apela-se à prática livre sem regras, treinadores ou árbitros, incentivando os *skaters* a criarem as suas próprias manobras e o seu próprio processo de treino. Este tipo de comportamentos opõe-se àqueles observados no *skate* de elite, enfatizando a resistência criada por estes grupos de *skaters* amadores aos valores dominantes. A subcultura *skater* estende, ainda, a sua acção de resistência social para além dos domínios da competição formal na forma atípica como ocupa o espaço público e se desloca pelo mesmo. Como refere Pais (2005), na recusa do pré estabelecido, o *skater* apropria o espaço às suas necessidades, criando uma existência alternativa que vive apenas enquanto existe um grupo de pessoas que a utilizam de uma forma diferente. Deste modo, “as performances dos jovens *skaters* desafiam as hierarquias espaciais estabelecidas pela arquitectura convencional das cidades; promovem uma espécie de comunidade ‘translocal’” (Pais, 2005, p. 58).

A própria noção de risco, muitas vezes associada aos desportos alternativos, relaciona-se com fenómenos de resistência social, como se verifica no estudo de Kiewa (2002), no qual escaladores de escalada tradicional optam por renunciar aos equipamentos que facilitam a actividade e minimizam o risco. Afastam, assim, uma sociedade que vive o risco de outra forma e acaba por procurar emoções fortes na escalada desportiva que, por usar vários equipamentos que minimizam o risco e o cansaço, é aceite pelo público geral, mas não é vista como sendo genuína pelos escaladores tradicionais.

A resistência social apresenta também um reverso da medalha, i.e., por vezes surge acompanhada de processos de recuperação e acomodação social, sem os quais, dificilmente, alguma subcultura seria aceite pela cultura dominante. Referindo-se à forma como a sociedade lida com as subculturas, Hebdige (1979) afirma que o processo de recuperação assume duas formas: a conversão de símbolos subculturais em materiais de consumo em massa e a catalogação e redefinição de comportamento desviante pelos grupos dominantes. Assim, os estilos culturais juvenis podem começar por lançar desafios simbólicos, mas têm que inevitavelmente estabelecer novos conjuntos de normas, através da criação de comodidades, novas indústrias, ou recuperando antigas. As subculturas quebram as regras através do reposicionamento, da recontextualização do consumo, subvertem o uso convencional dos objectos e investigam novas funções. Demonstram, assim, uma nova forma de encarar as práticas quotidianas (Hebdige, 1979).



## Construção da Identidade

Os estudos em que existe uma metodologia centrada na observação participante incidem, frequentemente, na construção da identidade no seio de um grupo e nas normas pelas quais se rege esse grupo. O processo de construção da identidade é criado através de uma rede complexa de símbolos, conhecimentos e atitudes que vão no sentido de consolidar a posição de um indivíduo num determinado contexto. Esta consolidação dá-se muitas vezes através da aceitação de um conjunto de normas e/ou rituais de iniciação que, sendo respeitados, permitem ao indivíduo obter o estatuto de membro. Este é um processo inescapável ao sujeito que pretende ser aceite pelos membros de uma subcultura. Tal como evidencia Hunter (2002), a identidade social refere-se à forma pela qual indivíduos e grupos são distinguidos nas suas relações sociais com outros indivíduos e grupos. Assim sendo, a identidade social é tão necessária ao desenvolvimento de relações sociais, como o inverso, i.e., as relações sociais e a identidade social são pré-requisitos para a existência de ambas, estando o processo de construção de uma, intimamente ligado ao da outra. Só assim se explica a necessidade da construção de uma identidade sólida e segura para que um estatuto estável possa ser atingido dentro do grupo. O autor realça ainda que a identidade social se obtém faseada e diversamente, como p/ ex., através do estilo, i.e., da distinção da sociedade em geral, pelo uso de vestuário específico. Deste modo, é permitido aos iniciantes, mesmo sem domínio técnico, serem reconhecidos como *skaters*. Mas à medida que o tempo passa, e o sujeito se torna mais competente tecnicamente, a importância dada aos símbolos exteriores diminui, já que a competência na actividade ligada à subcultura se assume como o símbolo mais poderoso de definição de uma identidade social. A importância da competência é também confirmada na subcultura *surfista*, em que saber *surf* é o principal cartão de identidade (Butts, 2001). Todos os outros meios, como o vestuário, o conhecimento dos meios de comunicação especializados, ou a linguagem perdem importância, por não serem constantes.

## Simbologia e Estética

É importante analisar a importância que o poder representativo dos símbolos tem no seio de uma subcultura, pois o modo como os membros utilizam o vestuário, a linguagem, e outras formas simbólicas, faz com que sejam facilmente identificados como pertencentes a um determinado grupo. Volosinov (1973) afirma que o domínio da ideologia coincide com o dos sinais: sempre que um sinal está presente, a ideologia também está; tudo o que é ideológico possui um valor semiótico. A utilização de um conjunto estabelecido de vestuário, danças, música, etc., serve, então, para demonstrar a diferença e comunicá-la à sociedade. A diferença destes conjuntos simbólicos reside no facto de, contrariamente aos convencionais, se centrarem no indivíduo que as usa atraindo para si a atenção.

O vestuário, como forma exterior mais imediata de representação de uma subcultura, é assinalado por vários autores (Hunter, 2002), mas, talvez mais importante que o vestuário, serão os símbolos representados no mesmo. Entre os mais frequentes encontram-se as bandas ou cantores favoritos, denunciando a importância da música, ou o logótipo da marca favorita (normalmente marcas especializadas ou criadas pelos próprios *skaters*), demonstrando, por um lado, um conhecimento especializado sobre o desporto e, por outro, a rendição aos valores consumistas da sociedade geral. O vestuário traduz, assim, a união entre indivíduos do mesmo grupo, significando, simultaneamente, a exclusão em relação a todos os outros grupos. Também nesta subcultura, o equipamento é parte da indumentária e representa um símbolo pelo qual os *skaters* podem ser reconhecidos. De acordo com Steyn (2004), a tábua do *skate* é um elemento simbolicamente importante por se tornar numa micro-representação do *skater*. Ao renunciar o desenho original e apostar na personalização, o *skater* transmite informações importantes que permitem, por um lado, o afastamento de determinados grupos e, por outro, a aproximação de grupos com afinidades relativas ao que representam os autocolantes.

Estes elementos simbólicos partilham o mesmo espaço representativo, necessitando de ser coerentes dentro do espaço onde se inserem. Para descrever a coordenação simbólica entre valores e estilos de vida de um grupo, a sua experiência subjectiva e a forma musical que usa para expressar e reforçar os seus



interesses centrais, Paul Willis (1978) introduziu a noção de Homologia. Segundo o autor, a estrutura interna de uma subcultura é caracterizada por uma extrema ordenação e organização: cada parte está organicamente relacionada com as outras e é através desta relação que o membro da subcultura dá sentido ao mundo. Assim, os símbolos, através da homologia, representam os mesmos pressupostos. Cada símbolo, quer seja vestuário, linguagem, arte gráfica, música, etc., encerra em si a mesma ideologia, a mesma estética que caracterizam uma determinada subcultura.

## METODOLOGIA

Este trabalho baseia-se numa pesquisa assente numa observação participante (Burgess, 1997) para compreender a prática do *parkour* e os seus sentidos. O grupo seleccionado para o efeito constituiu-se por jovens, entre os 15 e os 17 anos, praticantes de *parkour*, não havendo um número fixo de elementos. Como referência existiu apenas o nome, Legião 12 (L12), que diz respeito ao número de elementos aquando do 'baptismo' do grupo. Esta foi uma observação activa (Burgess, 1997), logo, o comportamento durante os treinos foi semelhante ao dos restantes elementos, permitindo, não só a observação do seu comportamento, mas também experimentar sensações que não são facilmente descritíveis e, certamente, impossíveis de perceber apenas pela observação. Durante a recolha foram obtidos dois tipos de dados, os que são do tipo da descrição narrativa, resultantes das notas de campo, e aqueles que pertencem ao tipo da compreensão, fazendo apelo ao uso da subjectividade (Pais, 1996). Os relatos iniciais têm uma componente mais descritiva relativamente aos vários locais onde decorreram os treinos, às formas como os vários elementos se relacionam entre si e em relação à maneira como representam simbolicamente o facto de serem *traceurs*. Com estas informações de base, os relatos posteriores basearam-se na manutenção de um diário de bordo, no qual foi anotado o percurso ao longo dos vários treinos. Neste, foi relatada a experiência na primeira pessoa, a de ser também um *traceur*, as reflexões pessoais, as percepções, as expectativas e receios, as relações com o grupo, e todos os elementos novos que viessem enriquecer a informação recolhida, desde novos locais, às novas atitudes por parte dos elementos, à receptividade face aos novos elementos que foram aparecendo, às mudanças de visual. Para além das relações estabelecidas com o grupo no papel de *traceur*, foi estabelecida uma relação privilegiada com Xavi (um dos elementos da L12), visto que desde o início se tornou um informante privilegiado, fornecendo relevantes informações em relação aos vários membros do grupo e em relação ao *parkour*, ajudando a confirmar a validade dos dados que iam sendo recolhidos. Durante o processo de observação participante, algumas das categorias foram facilmente observadas, mas outras permaneceram algo escondidas por estarem implícitas na forma como os vários elementos se relacionavam entre si e com o meio envolvente. Foi, por isso, necessário recorrer à realização de entrevistas semi-estruturadas (Ruquoy, 1997). Com efeito, uma das funções da entrevista é tentar atingir o que não é visto, ou seja, o que não é percebido, i.e., "a função da entrevista é chegar ao desconhecido, ao 'não visto' ou, melhor dizendo, somente ao 'entrevisto'" (Pais, 1996, p. 82).

O *corpus* de estudo para análise foi constituído pelo diário de campo e respectivos registos de observação, assim como pela transcrição das entrevistas. Para melhor compreender o *parkour* serviram ainda como elementos para a análise, os sítios nacionais e internacionais dos principais grupos de *parkour*, e vários artigos publicados em revistas e jornais.

No sentido de se proceder à desmontagem de um discurso e produção de um novo, através de um método de localização e atribuição de traços de significação, foi necessário proceder à análise de conteúdo (Vala, 1986). Para finalizar, a informação resultante desta análise, passou por um processo de exploração e descoberta que foi possível através de um esforço interpretativo, no sentido de tornar visível o conteúdo resultante de todo este processo. Para esta análise partimos do modelo teórico anteriormente exposto, com as categorias ideologia, resistência social, construção da identidade e simbologia e estética. Da leitura e análise mais aprofundada de todo o *corpus* de estudo, emergiram duas novas categorias para discussão, nomeadamente: independência face ao espaço global e a relação com o espaço de prática.





## O PARKOUR

Fazer das barreiras um desafio e inventar formas fluidas e orgânicas de ultrapassá-las. Foi com este pensamento que David Belle e Sébastien Foucan começaram a desenvolver um método e uma filosofia que inspiraram milhares de jovens por todo o mundo. Definido por Belle como a arte de ultrapassar obstáculos, o *parkour* constitui-se como uma forma de deslocamento e uma nova maneira de interagir com o envolvimento urbano. Segundo a descrição presente no sítio *parkour.net*, onde as pessoas vêem obstáculos, os *traceurs* vêem oportunidades que envolvem saltos, movimentos diferentes, originais. A ideia é utilizar os obstáculos e progredir pelo meio urbano de um modo natural e fluído. O principal objectivo é conseguir naturalidade e fluidez no deslocamento, porém, é possível realizar movimentos mais redundantes para acrescentar beleza ao movimento. É na forma de ultrapassar os obstáculos que se distingue o *parkour* e o *free running*; embora ambos procurem a libertação do corpo num contexto, preferencialmente urbano, divergem num aspecto energético: a eficiência do deslocamento. Enquanto o *parkour* defende a simplicidade, a fluidez e a velocidade das progressões, o *free running* associa-se a uma elaboração mais complexa dos movimentos que permitem ultrapassar os obstáculos que vão surgindo.

Encontramos praticantes desta modalidade um pouco por todo o mundo, sendo os meios de comunicação os principais responsáveis por este facto. O fenómeno global iniciou-se com o documentário *Jump London*, que ao ser transmitido um pouco por todo o mundo levou a actividade para lá de França e Inglaterra. Facilmente se encontram páginas de grupos de *parkour* em várias línguas e provenientes de vários países, mas existem referências que qualquer pessoa com aspirações a praticante deverá consultar: as páginas pessoais de David Belle e de Sébastien Foucan e a página do maior grupo de *parkour* a nível internacional, os *Urban Free Flow*. Também o cinema tem demonstrado interesse nesta actividade, como é o caso do último filme de James Bond, ou mesmo do filme que lançou o *parkour* para o estrelato, *Yamakasi*. A sua vertente mais artística pode ser observada em produções como o *videoclip* da música *Jump* (2005) de Madonna. No campo virtual, a sua presença também é notória; para além dos videojogos realizados, especificamente sobre *parkour*, existem muitos outros onde facilmente a sua influência é identificada.

## O PARKOUR ENQUANTO SUBCULTURA

Relativamente à ideologia, o *parkour* apresenta uma relação com as artes marciais que o diferencia de outros desportos. É uma influência observada em ambos os sentidos, i.e., não só o *parkour* teve influência no gosto pelas artes marciais, como alguns elementos do grupo já tinham praticado artes marciais antes de conhecerem o *parkour*. Através da observação participante foi possível constatar que esta influência se manifesta na atitude disciplinada com que treinam e encaram a sua actividade, apesar de ser um desporto de lazer, e sem competição formal. É de esperar que, à medida que este desporto se for tornando mais popular, siga o rumo dos outros desportos alternativos, permanecendo pequenos grupos como o estudado, os representantes da visão inicial do *parkour*.

Em subculturas como o *snowboard* ou o *skate*, é notória a influência, sob o ponto de vista ideológico, da subcultura *punk*. Em relação ao *parkour*, porém, e devido à curta história, não podemos estabelecer uma relação clara entre um estilo musical e a ideologia desta subcultura. Não obstante, todos os elementos entrevistados referiram a importância da música na obtenção de estados emocionais mais propícios ao *parkour*. Nas palavras de Xavi: “Gosto de tudo, mas especialmente de músicas que façam subir a adrenalina. *Rock*, *punk*, há quem use *hip hop*, mas isso é para movimentos mais calmos, mais fluidos. De forma geral, é *rock* ou até electrónica... coisas pesadas”. A música desempenha, pois, um papel importante, mas não a um nível ideológico. Tanto no grupo observado como em fóruns nacionais e internacionais<sup>iii</sup>, a maioria das referências é dirigida a estilos musicais ou grupos com ritmos rápidos, eléctricos, e estimulantes. Fica, então, presente a ideia de que se dá preferência a ritmos mais enérgicos, podendo ser esta uma pista para o desenvolvimento de uma futura relação com um estilo musical com estas características. Ainda relativamente à ideologia, tem havido, desde o início, uma renúncia à competição formal, que se verificou, igualmente, no grupo observado, e que foi confirmada pelos elementos do grupo. A





situação descrita a seguir ilustra isso mesmo: *Xavi* descobriu uma *gap* e desafiou *Jump* a ultrapassá-la, que aceitou o desafio e com aparente facilidade ultrapassou o obstáculo proposto. Em tom de brincadeira, *Xavi* propôs uma competição para ver quem conseguia ultrapassar mais rapidamente esse obstáculo. À competição, *Jump* respondeu com uma pequena repreensão: “Aqui não há competições, isto é *parkour!*” Apesar de ter sido uma brincadeira, serviu para confirmar a relação que os elementos do grupo têm com a competição, negando-a até em momentos onde não assume carácter formal. No entanto, mesmo não existindo um desafio directo nem competição organizada, esta existe de forma latente. Não existem pressões explícitas, mas o sentimento é bem real e confirmado nas entrevistas, sendo esta competição latente a base da evolução do grupo. “É sempre bom competir, ajuda-nos a desenvolver”. Quem o diz é *Climb*.

A resistência social também está presente no grupo observado, expressando-se de diversas formas. A mais notória revela-se no modo como se tenta conquistar um espaço de expressão que, apesar de não ter um cariz de confronto directo com os valores vigentes, acaba por, inevitavelmente, chocar com as restantes pessoas que vivem o espaço público. Sempre que o grupo decidia percorrer algum local com características urbanas, tinha comportamentos que nos permitem confirmar um tipo de resistência social próprio. Como foi possível presenciar enquanto observador participante, “a excitação partilhada pelo grupo nestas incursões mais urbanas evidenciava algo mais”. Demonstrava, juntamente com os discursos entusiasmados, relativos aos confrontos que tinham tido anteriormente naqueles locais, que a prática num lugar calmo é muito boa, mas a sensação de desafiar as regras é algo que aumenta a motivação.

Através da observação participante, foi possível viver na primeira pessoa processos de construção de identidade e de dinâmica de grupo, sendo possível afirmar que não são substancialmente diferentes dos verificados noutros estudos. Quando demos por terminado o trabalho de campo, foi possível olhar para trás e identificar os processos que tornaram a integração um sucesso. Em primeiro lugar, a abertura demonstrada por *Xavi* permitiu entender a sua importância no seio do grupo e a importância de entrar no grupo através de algum membro. Um outro aspecto, que mais tarde foi confirmado através das entrevistas realizadas, foi o empenhamento demonstrado e a partilha da paixão pela actividade, tal como se pode confirmar pelo discurso de *Jump*: “*Pah(sic)*...alguém diz hoje vamos treinar e o pessoal vai todo, ou então não vai porque não pode mesmo. Há muita dedicação... é importante que alguém se dedique para conseguir estar bem no grupo. Se alguém andar aqui contrariado nota-se logo e, oh *pah (sic)*, o grupo começa a excluir”. De facto, foi possível verificar que estes dois factores são, talvez, os mais importantes no processo de aceitação.

O processo de iniciação começou “sem treinador, sem líder, sem alguém que dissesse como, tentando ultrapassar os obstáculos perseguindo o grupo. Esta é, realmente a prova que quem inicia esta actividade tem que passar. Todos os outros são perfeitamente autónomos. Ninguém pergunta como ultrapassar determinado obstáculo. Se não se consegue de uma forma consegue-se doutra”. Desta maneira, um elemento iniciante vai vencendo, obstáculo a obstáculo, as dificuldades iniciais até conseguir acompanhar o grupo nos seus percursos. Em acção, o grupo assume características muito específicas. É muito valorizada a capacidade de todo o grupo ser capaz de realizar algo, de forma a que se crie um movimento ininterrupto de passagem sobre um determinado obstáculo. Assim, como se constatou no trabalho de campo: “mais do que a construção de “heróis” dentro do grupo, tenta-se construir um grupo capaz de ultrapassar, em conjunto, os obstáculos que surgem”. Apesar de ser valorizado o grupo e de não existirem tentativas explícitas no sentido da afirmação de uma posição superior, foram observadas algumas situações em que um maior domínio da prática levou a uma inevitável admiração por parte dos restantes e, conseqüentemente, à consolidação da posição dos elementos dentro do grupo. Este tipo de situações verificou-se várias vezes e confirmou que os mais dedicados eram também os que, normalmente, tinham um maior domínio técnico e dos conhecimentos acerca do *parkour*, concedendo-lhes uma posição destacada no grupo. Estes processos estão, pois, mais encaminhados para uma dinâmica intimamente relacionada com a unificação do grupo, havendo, no entanto, lugar para a construção de discursos de maior ou menor autenticidade, dependentes em grande parte do nível de empenho e competência. Estes



discursos manifestam-se essencialmente no contacto directo entre os vários *traceurs*, mas a Internet também fornece um importante meio de divulgação. À semelhança do que foi verificado por Williams (2006), este é um meio que permite a afirmação individual enquanto membro de uma subcultura. No *parkour* esta afirmação toma a forma de vídeos divulgados pelos grupos, onde se observam os vários elementos em acção.

Tal como noutras subculturas, existe no *parkour* uma simbologia e estética própria, que se nota particularmente na forma como o *traceur* se relaciona com o seu corpo em movimento e no modo como ocupa o espaço de prática. Este aspecto é mais relevante no *parkour* que noutros desportos alternativos, nos quais a estética está mais relacionada com o próprio vestuário; um reflexo da influência de outras formas culturais, como o *punk*. No *parkour*, o principal fio condutor é a funcionalidade, sendo possível encontrar semelhanças com o vestuário das artes marciais através dos símbolos adoptados por grupos internacionais como os *Urban Free Flow*. Quanto à forma de expressão no espaço, a observação participante permitiu constatar que o grupo “formava frequentemente uma fila, seguindo um trilho por entre os obstáculos que era traçado pelo elemento da frente. Em determinados momentos existiu a preocupação em fazer as coisas de acordo com certos padrões estéticos relacionados com o *parkour*”. A fila em movimento constante representa a fluidez que, em termos visuais, causa sensação entre os praticantes, tanto quando observam como quando são os próprios em acção. Já em relação ao vestuário, os elementos do grupo caracterizaram um *traceur* sem divergências, o que demonstra já uma estética consensual. Nas palavras de Xavi: “Há um padrão. São sempre roupas que te permitem mover, dão-te sensação de conforto e isso tudo e que no fundo te identificam como *traceur* pelo vestuário que usas. P/ ex., na nossa primeira *jam* não conhecíamos ninguém, mas olhámos à volta e identificámos quem estava no sítio e era *traceur*”. Adicionalmente, ao longo do trabalho de campo, foi observada uma evolução do grupo no sentido de se apresentar de acordo com o que os próprios definiram como o visual típico de um *traceur*. Um exemplo ilustrativo desse cuidado foi a criação de um logótipo da L12 que os elementos começaram a usar nas *t-shirts*.

Passando a uma categoria mais observada nos desportos alternativos, a L12 demonstrou várias atitudes de afastamento em relação à forma como o *parkour* parece estar a evoluir a nível global, como se pode verificar no discurso de Xavi: “Nunca tivemos um grande contacto com outras equipas ou com outro pessoal que fizesse, portanto, parece que desenvolvemos uma outra vertente do *parkour* em si”. E em relação à possibilidade de uma competição, Xavi afirma: “A mim não me aquece nem arrefece, quem quiser competir compete, e quem não quiser mantém-se purista. Tanto mais que, ao início, quando havia só o *parkour*, apareceu também o *free run* por causa da vertente mais estética”. Parece, pois, estar imune aos crescentes indícios de uma competição formal. E, acima de tudo, desenvolveu a sua própria vertente, sem necessidade de definir se fazem *parkour* ou *free runnig*. No centro das preocupações dos elementos deste grupo está a criação de formas alternativas de normas e relações que enfatizem o papel de cada um, sendo que o mais importante é viver o espaço envolvente da forma que melhor lhes parece no momento, seja através de uma vertente ou outra. Por fim, no que diz respeito à forma como vivem o espaço de prática, verificámos que existem dois tipos de relação com o espaço. Em locais mais extensos, “utilizam-se corrimões, muros, escadas e restantes obstáculos, numa exploração exaustiva e criativa dos espaços”. Já em locais menos amplos, a tendência é para o aperfeiçoamento de técnicas. Os treinos decorrem em espaços, preferencialmente recatados, onde é possível treinar elementos mais difíceis sem a pressão exercida por observadores externos, mas esta nova forma de viver o meio urbano expressa-se na urbe onde os obstáculos abundam e a mensagem pode ser transmitida.



## CONCLUSÃO

Ao analisarmos o *parkour* no contexto das subculturas urbanas foi-nos possível identificar as características subculturais que se manifestam neste desporto. Existem já elementos observáveis em todas as categorias que identificámos. O *parkour* pertence, assim, à imensidão do espaço urbano, seja por entre os densos espaços urbanizados ou nos seus recatados parques. Este desporto aparece como uma subcultura, que toma a própria dinâmica por si criada como forma cultural, e tem como base ideológica um sentimento de harmonia e união com o espaço de prática que faz com que a sua utilização não se pautem pela ruptura com os valores estabelecidos, mas através do seu ganho progressivo. É na conjugação de todos estes aspectos que ganha vida uma nova subcultura. O corpo torna-se instrumento de liberdade e um meio de redefinir a paisagem urbana. O que antes eram barreiras ou obstáculos tornam-se continuidades naturais de ruas ou passeios. Este desporto cria, assim, um mundo paralelo de liberdade de movimento (e expressão) dentro da amálgama de obstáculos e inibições das cidades actuais.

Tendo em conta a curta história deste fenómeno, ficaram várias questões por responder. Não podemos, p/ ex., afirmar que existe uma relação vincada com algum género musical, mas os dados recolhidos apontam mais para o desenvolvimento dessa relação que para a sua inexistência. Como não existe qualquer tipo de competição formal ficou por saber, também, de que forma reagiriam os elementos do grupo observado a tal facto. Face ao exemplo dos outros desportos alternativos, a única incógnita será quando é se inverterá a situação, i.e., quando é que se tornará a visão mais purista do *parkour*, a excepção à regra.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Beal, B. (1995). Disqualifying the Official - an Exploration of Social Resistance through the Subculture of Skateboarding. *Sociology of Sport Journal*, 12(3), 252-267.
- Bennett, A. (1999). Subcultures or neo-tribes? Rethinking the relationship between youth, style and musical taste. *Sociology-the Journal of the British Sociological Association*, 33(3), 599-617.
- Brake, M. (1985). *Comparative youth culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Burgess, R. (1997). *A pesquisa no terreno. Uma introdução*. Oeiras: Celta Editora.
- Butts, L. (2001). Good the last drop. Understanding surfers' motivations. *SOSOL. Sociology of Sport Online*, 4(1), [<http://physed.otago.ac.nz/sosol/v4i1/v4i1butt.htm>].
- Hebdige, D. (1979). *Subcultures: The meaning of style*. London: Methuen.
- Humphreys, D. (1997). 'Shredheads go mainstream'? Snowboarding and alternative youth. *Int. Rev. for Soc. of Sport*, 32(2), 147-160.
- Hunter, J. (2002). Flying-through-the-air Magic's: skateboarders, fashion and social. [<http://www.shef.ac.uk/socstudies/Shop/7hunter.pdf>]. 2007
- Kiewa, J. (2002). Traditional climbing: metaphor of resistance or metanarrative of oppression? *Leisure Studies*, 21, 145-161.
- Muggleton, D. (2005). From classlessness to clubculture. A genealogy of post-war British youth cultural analysis. *Young. Nordic Journal of Youth Research*, 13(2), 205-219.
- Pais, J. (1996). *Culturas Juvenis*. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda.
- Pais, J. (2005). Jovens e cidadania. *Sociologia, Problemas e práticas*, 2005(46), 53-70.
- Pedrazzini, Y. (2001). *Rollers et skaters: sociologie du hors-piste urbain*. Paris: L'Harmattan.
- Ruquoy, D. (1997). Situação de entrevista e estratégia do investigador. In L. Albarello *et al* (Ed.), *Práticas e métodos de investigação em Ciências Sociais* (pp. 84-116). Lisboa: Gradiva.



- Simões, J. (2001). Globalização e consumo. Reavaliando o conceito de audiência. O caso das (sub)culturas juvenis. In F. Cádima & J. Rosa (Eds.), *Revista de Comunicação e Linguagens - POP* (Vol. 30, pp. 77-106). Lisboa: Relógio D' Água.
- Steyn, D. (2004). The Body in Public Culture: Skateboarder. *Postamble*, 1(1), 12-18.
- Thornton, S. (1997). General introduction. In K. Gelder & S. Thornton (Eds.), *The subcultures reader* (pp. 1-11). London: Routledge.
- Vala, J. (1986). A análise de conteúdo. In Santos Silva A & Madureira Pinto J (Eds.), *Metodologia das Ciências Sociais* (7ª ed., pp. 101-128). Porto: Edições Afrontamento.
- Volosinov, V. (1973). *Marxism and the Philosophy of Language* (L. M. a. I. Titunik, Trans.). New York: Seminar Press.
- Williams, J. (2006). Authentic identities. Straightedge subculture, music, and the internet. *Journal of Contemporary Ethnography*, 35(2), 173-200.
- Willis, P. (1978). *Profane Culture*. London: Routledge & Kegan Paul.

- i Faculdade de Desporto da Universidade do Porto
- ii Faculdade de Desporto da Universidade do Porto, Instituto de Sociologia - FLUP
- iii Por exemplo, [www.parkour.pt](http://www.parkour.pt) ou [www.urbanfreeflow.com](http://www.urbanfreeflow.com).