

MUITO ANTES DO SUCESSO DA SKATISTA RAYSSA LEAL: AS REPRESENTAÇÕES SEXISTAS SOBRE AS MULHERES NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (1988 – 1990)

Leonardo Brandão ¹

RESUMO

Atualmente o skate é um dos esportes mais praticados por jovens no Brasil, tendo conquistado o título de esporte olímpico. A partir de 2017, com a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ele passou a ser contemplado como conteúdo da Educação Física pertencente às Práticas Corporais de Aventura Urbanas para as turmas de 6º e 7º anos do Ensino Fundamental. Além disso, a atual presença das mulheres nesta atividade é marcante, com destaque para a campeã Rayssa Leal, outrora mais conhecida como Fadinha, medalhista de bronze nos últimos Jogos Olímpicos realizados em Paris, na França. Entretanto, nem sempre foi assim. Esta pesquisa debruçou-se sobre os quadrinhos publicados numa revista de skate, intitulada *Skatin'*, que circulou nacionalmente entre os anos de 1989 a 1990, publicada pela editora Azul, na época um segmento da editora Abril. O objetivo fora o de compreender as representações sobre os valores relacionados às mulheres presentes nessa linguagem. Os resultados apontaram a existência de representações sexistas, preconceituosas e estereotipadas sobre as mulheres nessas histórias em quadrinhos, o que nos induz a refletir sobre a necessidade de se trabalhar historicamente e debater questões de gênero relacionadas a esta atividade nas aulas de Educação Física e História.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos, Mulheres, Sexismo, Skate, Educação Física

INTRODUÇÃO

A revista *Skatin'* foi lançada nacionalmente – de forma bimestral e colorida – pela editora Azul no mês de agosto de 1988, durando até setembro de 1990, tendo sido publicadas 13 edições ao todo. A Editora Azul foi criada em 1986 como uma extensão da Editora Abril e com o objetivo de atingir parcelas distintas do público leitor, dando origem a títulos como: *Contigo!*, *Boa Forma*, *Viagem e Turismo*, *Saúde*, *AnaMaria*, *Terra*, *Set* e *Bizz*. Trata-se de uma época que a segmentação dos impressos para conquistar leitores distintos mostrava-se uma estratégia promissora de mercado, e, como atesta o historiador Thomas Souto Corrêa, “não há dúvida de que a segmentação foi um dos fatores que levou a Abril a ser a maior editora de revistas do Brasil e da América Latina” (2012, p. 224).

Neste período, a prática do skate encontrava-se em franco desenvolvimento, com a existência de grandes campeonatos profissionais (como a Copa Itaú, Seaclub Overall Skate

¹ Professor Doutor do curso de História e do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) da Universidade Regional de Blumenau – FURB, leobrandao@furb.br



Show, além do circuito profissional promovido pela União Brasileira de Skate, a UBS), diversas marcas fabricantes de skate (como a *Lifestyle*, *Urgh!*, *H-Prol*, *Plancton* e muitas outras), roupas do segmento *streetwear*, lojas especializadas, inclusive em locais distantes do eixo Rio/São Paulo (Brandão, 2020). Este conjunto de fatores justifica a atenção comercial despertada por esta atividade na editora Abril/Azul.

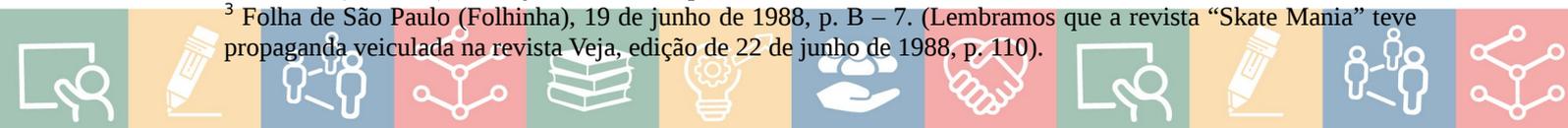
De fato, a revista *Skatin'* foi lançada num momento de forte presença do skate em território nacional, que começou na segunda metade da década de 1980 e se estendeu até a eleição do presidente Fernando Collor, o qual praticamente aniquilou com a indústria e o mercado do skatismo no país (Brandão, 2014, 2023; Mãe, 2000). Mas antes disso ocorrer, como ressalta a jornalista Cecília Mãe, “de 1985 pra frente, o Skate lotava os estádios e as equipes profissionais era fortíssimas, tanto estrangeiras quanto nacionais” (2000, p. 94).

Além da revista *Skatin'*, este período viu nascer outras revistas especializadas em skate de circulação nacional, a revista *Yeah!*, que circulou nas bancas de 1986 a 1988, contando com 11 edições ao todo; e a revista *Overall*, que durou de 1985 até o início de 1990, com 19 edições publicadas. Além delas, é importante destacarmos também a existência de um informativo impresso e publicado nacionalmente, chamado *Skt News*, existente entre os anos de 1988 e 1990, contando com 19 edições ao todo (Brandão, 2023).

Como já apontado pela antropóloga Maria Celeste Mira, “a partir de meados dos anos 80, o processo de segmentação da mídia se acelera de maneira geral” (2001, p. 147). No entanto, publicar uma revista de nicho, setORIZADA e específica como foi a *Skatin'*, e isso através da editora Azul (ligada a uma editora do porte da Abril), nos diz muito sobre as possibilidades mercadológicas do skate neste período. Afinal, a segunda metade da década de 1980 foi marcada pela presença muito mais significativa de mídias direcionadas aos skatistas do que na década anterior. Como atestam os pesquisadores Leonardo Brandão e Rafael Fortes, o aparecimento de programas sobre skate na televisão (Grito da Rua, Realce, Vibração), nas rádios – em flashes e/ou cobertura de campeonatos – nas emissoras Pool, Gazeta, Bandeirante e na 89.1 Mhz² em São Paulo, A Tribuna (Santos/SP) e Fluminense (Niterói/RJ) e no próprio mercado dos quadrinhos, com o lançamento pela editora Abril em junho do ano de 1988, da HQ intitulada *Skatemanía*, escrita por Spacca e Maurício Villaça³, são elementos reveladores

² Tratava-se do programa “89 Overall Skate show”, realizado pelas revistas Trip e Overall, e apresentando, no horário das 20 horas, “uma hora de música e informações dedicadas exclusivamente ao skate”. Fonte: Folha de São Paulo (Ilustrada), 27 de junho de 1988, p. A - 36.

³ Folha de São Paulo (Folhinha), 19 de junho de 1988, p. B – 7. (Lembramos que a revista “Skate Mania” teve propaganda veiculada na revista Veja, edição de 22 de junho de 1988, p. 110).



dessa articulação entre a atividade do skate e o crescimento de “mídias voltadas para a cobertura e o fomento dessas novas formas de expressão juvenil” (2013, p. 214). Certamente, os avanços da tecnologia no período também foram favoráveis à difusão de uma maior quantidade e variedade de mídias, sendo a informática e as novas possibilidades de impressão dados que devem ser levados em consideração junto ao aumento dos fabricantes e comerciantes do ramo (Abreu, 2002, p. 28).

Entretanto, a prática do skate, embora estivesse sendo organizada como um esporte no período, ela fez parte de um rol de atividades que se desenvolveram no contexto da contracultura norte-americana, ligadas à música (inicialmente ao rock e ao punk-rock, posteriormente também ao hip-hop) e aos símbolos de identidade juvenil (Brandão, 2008, 2011, 2014). No Brasil isso não foi diferente; assim, todas essas revistas citadas, ao passo que anunciavam o skate como um novo “esporte” em ascensão, também o retratavam, paradoxalmente, como algo diverso de uma prática esportiva. E embora a busca por sua esportivização tenha de fato ocorrido, o fato é que uma dança de identidades conviveu, por vezes, de modo caótico nas páginas dessas mídias.

Deste modo, ao mesmo tempo que essas revistas escreviam editoriais e demais matérias nas quais se posicionavam claramente em prol do desenvolvimento esportivo do skate, elas próprias, em determinados momentos, colocavam sob suspeita tal associação. Como exemplo nesse sentido, podemos observar que a revista *Skatin'* ora mostrava-se enfática em sua missão de desenvolver o skate como esporte e ora, tíqueteante, questionava se o skate era realmente um esporte. Pois, ao passo que lemos: “[...] A *Skatin'* se posiciona como um intermediário: Estimulamos o esporte a crescer, incentivando novos adeptos que, por sua vez, movimentam o mercado. Assim, o esporte cresce e a sequência continua”⁴; também somos informados que: “[...] Moda, estilo de vida, esporte ou o quê? Não interessa a definição. Talvez um pouco de tudo isso, mas o mais importante é a conclusão a que podemos chegar de que o skate veio para ficar”⁵.

Essas diversas camadas de identidade que fazem parte da estruturação do skate devem ser levadas em consideração quando observarmos os quadrinhos publicados em *Skatin'*. Afinal, como já nos advertiu o filósofo Michel Foucault, aquilo que muitas vezes alguns tentam reunir sob uma máscara (neste caso, sob a máscara esportiva) é apenas uma paródia: “o plural a habita,

⁴ Revista *Skatin'*, n. 11, 1990, p. 8.

⁵ Revista *Skatin'*, n. 1, 1988, p. 7.



almas inumeráveis nela disputam; os sistemas se entrecruzam e se dominam uns aos outros” (1979, p. 34).

METODOLOGIA

A presença artes gráficas⁶ na prática do skate fica claro logo na edição inicial da revista *Skatin'*, publicada em julho/agosto de 1988. Nela, há a presença de um anúncio acerca do lançamento do “Almanaque Skate Mania em Quadrinhos”, o qual é noticiado do seguinte modo:

Está nas bancas o mais novo lançamento da Divisão de Quadrinhos da Editora Abril. Trata-se da Skatemanía, uma revista em quadrinhos que reúne artistas como Maurício Villaça, Spacca, Salvador, Newton Foot, Rick e outros, alguns deles até skatistas. Além dos estilos você terá as manobras, equipamentos e acessórios, pistas e tudo sobre o mundo do skate, e bimestralmente ela estará nas bancas de todo o Brasil⁷.

Ao final desta edição de estreia da revista *Skatin'*, como um modo de promover o lançamento deste almanaque (uma vez que ele também pertencia ao grupo Abril), é reproduzida um quadrinho dele proveniente. Trata-se de um personagem antropomórfico, o Sapo Ran, que se autointitula “O seu instrutor de skate” e, ao longo de sete quadros em tom humorístico, o vemos instalando um “breque páraquedas” em seu skate para freá-lo em ladeiras; mas ao acioná-lo, apenas o skate fica imóvel e o sapo instrutor é arremessado de cara num poste, concluindo que seria “melhor instalar o páraquedas no skatista”. Ao final desta página, encontramos já o anúncio da segunda edição do “Almanaque Skate Mania em Quadrinhos”, que em agosto do mesmo ano já estaria em circulação pelas bancas do país.

Embora desenhos aleatórios estivessem presentes em todas as treze edições da revista (seja em anúncios, estampando shapes, roupas etc), no formato específico de quadrinhos com autoria, o que é de fato o nosso objeto de estudo neste texto, encontramos-los em dez das treze edições analisadas.

Dentre os desenhistas que mostraram seus trabalhos em *Skatin'*, o que teve a maior quantidade de trabalhos publicados foi o ilustrador Speto, com cinco ao todo. E foi justamente dele o desenho que selecionamos como objetos de análise deste texto.

⁶ Entendemos como arte gráfica toda e qualquer forma de arte que seja estabelecida por meio de imagens, o que inclui os desenhos, as pinturas, as gravuras e as ilustrações.

⁷ Revista *Skatin'*, n. 1, 1988, p. 21.





IV ENLIC SUL

Encontro das Licenciaturas da Região Sul

IV PIBID SUL | IV Seminário do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência
II RP SUL | Seminário do Programa de Residência Pedagógica
II ANFOPE SUL | Seminário da Associação Nacional pela Formação de Professores

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na história aqui analisada, o desenhista Speto refletiu um imaginário conservador, que pode ser contextualizado dentro de uma sociedade machista e patriarcal como era a sociedade brasileira neste período, recém saída de uma longa e soturna Ditadura Militar. Na arte a seguir (imagem 1), intitulada “Transição Fatal”, temos uma associação direta entre as curvas das formações arquitetônicas (que lembravam rampas de skate) com as curvas da apresentadora, chamada “Cláudia Raxa”, cujo sobrenome aludia a seu órgão genital.



Imagem 1: Revista *Skatin*, n.7, 1989, p. 74.

Nesta sequência de quadrinhos, vimos primeiramente a repórter Cláudia Raxa dando início ao seu programa de televisão, avisando aos telespectadores da fictícia “SKTV” que estaria “ao vivo” transmitindo do “mais novo espaço arquitetônico da cidade”. Ao seu lado,



aparecem dois skatistas (um de cada lado da repórter), sendo que o skatista do lado esquerdo é desenhado olhando para o decote da apresentadora. Na sequência, a apresentadora questiona: “Por que tantos skatistas?”, mas é bruscamente surpreendida pelo skatista que a fitava, que empurra com o pé o outro skatista e, ao pegar na mão da repórter, responde que “Aí, Gatinha! É o seguinte: Além do grande amor pela arquitetura... a gente também se amarra em tudo o que é escultural !!!”, momento este em que agarra a repórter pelos braços.

Ao fundo da imagem, podemos observar alguns skatistas se apropriando das transições daquele espaço arquitetônico. A comparação realizada, portanto, é que da mesma forma que os skatistas podiam se apropriar das curvas e transições por vezes existentes nos espaços da cidade, eles também poderiam se apropriar das curvas dos corpos femininos, entretanto, da forma como esse quadrinho representa essa última apropriação, essa é feita de modo não consentido, objetificando a mulher como um objeto sexual e não a respeitando no seu espaço de trabalho, como apresentadora de televisão. Trata-se de uma tentativa de se fazer humor com uma cena claramente desrespeitosa com a figura da mulher.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste texto, trouxemos o quadrinho “Transição Fatal” como objeto de análise. Nele, a figura da mulher apareceu de forma desrespeitosa. Assim, corroborando os estudos de Figueira e Almeida, podemos afirmar que “o skate, como qualquer outra prática corporal e esportiva, é atravessado pelas relações de gênero e, nesse sentido, promove espaços, vivências, oportunidades e sociabilidades distintas para homens e mulheres” (2007, p. 125). Evidentemente, uma mulher leitora desta revista não acharia a menor graça da cena representada neste quadrinho.

Creemos que, atualmente, este quadrinho não encontraria espaço para ser publicado nas atuais revistas de skate existentes no mercado, uma vez que os avanços, no sentido das conquistas das mulheres nos mais variados espaços, são evidentes e o skate feminino ganhou um imenso protagonismo nos últimos anos. Entretanto, como afirmam as historiadoras Carla Bassanezi Pinsky e Joana Maria Pedro, é importante atinarmos que:



A busca da plena cidadania, entretanto, continua em pauta. O percurso cheio de idas e vindas, os tropeços e os recuos, têm mostrado uma luta por direitos instáveis, constantemente ameaçados, como se, do fundo dos tempos históricos, mitos e estereótipos antigos teimassem em retornar, renovados a cada momento, vestidos com novas roupagens, visando assombrar as mínimas conquistas (2014, p. 294).

Por fim, cabe ressaltarmos que o estudo da história do skate através dos quadrinhos é um campo a ser explorado. Nesta pesquisa inicial, buscamos demonstrar como tais elementos podem auxiliar numa compreensão da história desta atividade no país, a qual, como demonstrado, apresenta importantes interfaces que extrapolam a história do esporte em si, dialogando com elementos das relações de gênero.

REFERÊNCIAS

ABREU, Alzira Alves de. **A modernização da imprensa (1970 – 2000)**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

AGUIAR, Tiago Cambará. **O bom, o mau e o feio: o design gráfico da indústria do skate**. Dissertação (Mestrado em Design). PUC/RJ, 2012.

_____. Skate e seu design gráfico: uma breve análise. In: BRANDÃO, Leonardo; HONORATO, Tony (Org.). **Skate & Skatistas: questões contemporâneas**. Londrina: UEL, 2012.

BIBE LUYTEN, Sônia Maria. **O que é História em Quadrinho**. São Paulo: editora brasiliense, 1987.

BRANDÃO, Leonardo. **A Cidade e a tribo skatista: juventude, cotidiano e práticas corporais na história cultural**. Dourados: Ed. UFGD, 2011.

BRANDÃO, Leonardo; FORTES, Rafael. Anárquico, punk, “sem etiqueta”: o skate nas revistas Fluir e Yeah! In: **Comunicação, Mídia e Consumo: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM)**, Ano 10, v. 10, n. 27, 2013, p. 211 – 236.

BRANDÃO, Leonardo. **Para além do esporte: uma história do skate no Brasil**. Blumenau: Edifurb, 2014.

BRANDÃO, Leonardo. Skatistas na “cidade morena”: uma história do desenvolvimento do skate em Campo Grande/MS. In: **Licere: Revista do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 23, n. 4, 2020, p. 348 – 371.

BRANDÃO, Leonardo; MACHADO, Giancarlo; REIS, Clóvis. “Por que tanta repressão?": um estudo sobre as cartas publicadas em SKT NEWS (1988 – 1990). In: **Recorde: Revista de História do Esporte**, v. 16, n. 1, 2023, p. 1 – 19.



BRANDÃO, Leonardo. Entre a marginalização e a esportivização: elementos para uma história da juventude skatista no Brasil. In: **Recordre**: Revista de História do Esporte, v. 1, n. 2, 2008, p. 1 – 24.

CERTEAU, Michel de. **A cultura no plural**. Campinas: Papyrus, 1995.

CORRÊA, Thomaz Souto. A era das revistas de consumo. In: MARTINS, Ana Luiza (org.). **História da imprensa no Brasil**. São Paulo: Contexto, 2012, p. 207 – 232.

FIGUEIRA, Márcia Luiza Machado; ALMEIDA, Thais Rodrigues de. Mulheres praticantes de skate e de rugby no Brasil: histórias a serem narradas. In: GOELLNER, Silvana Vilodre; JAEGER, Angelita Alice (orgs.). **Garimpendo memórias**: esporte, educação física, lazer e dança. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007, p. 119 – 132.

FOUCAULT, Michel. Nietzsche, a genealogia e a história. In: MACHADO, Roberto (org.). **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

LUCA, Tania Regina de. **Práticas de pesquisa em história**. São Paulo: Contexto, 2021.

MÃE, Cecília. Eu não era feliz e sabia. In: BRITTO, Eduardo (org.). **A Onda Dura**: 3 décadas de skate no Brasil. São Paulo: Parada Inglesa, 2000, p. 92 – 95.

MIRA, Maria Celeste. **O leitor e a banca de revistas**: a segmentação da cultura no século XX. São Paulo: Olho d'Água, 2001.

PINSKY, Carla Bassanezi; PEDRO, Joana Maria. Mulheres: igualdade e especificidade. In: PINSKY, Jaime; PINSKY, Carla B. (orgs.). **História da cidadania**. São Paulo: Contexto, 2014, p. 265 – 310.

