

**MARCELA THULLER SOTTILE
RUY ARAÚJO RODRIGUES**

**SURF:
cultura, estilo de vida e tendências de mercado**

**Ubatuba
2010**

**MARCELA THULLER SOTTILE
RUY ARAÚJO RODRIGUES**

**SURF:
cultura, estilo de vida e tendências de mercado**

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado ao Departamento de Educação
Física da Universidade de Taubaté, como
parte dos requisitos para colação de grau no
curso de licenciatura em Educação Física.

Orientador: Prof. Ms. Cláudio Teixeira Brasão

**Ubatuba
2010**

Marcela Thuller Sottile
Ruy Araújo Rodrigues
SURF: cultura, estilo de vida e tendências de mercado

UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ, UBATUBA, SP

Data: 06 de novembro de 2010

Resultado: Aprovado

BANCA EXAMINADORA

Prof. Ms. Enrique Osvaldo Cimaschi Neto

Prof. Esp. Tiago César Balio

Prof. Ms. Cláudio Teixeira Brasão

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Ms. Claudio Teixeira Brasão, pela amizade que nos ofereceu durante a convivência acadêmica e pela atenção durante toda produção do trabalho.

Aos amigos e grandes profissionais, Paulo Issa, Alexadre Zeni, Alejo Muniz e Rogério Barçante, pelos depoimentos e por toda atenção que nos foi oferecida.

Aos amigos e familiares que apoiaram e incentivaram nossa busca por conhecimento.

“Seria muita pretensão tentar traduzir em algumas páginas toda a história de uma prática milenar que se espalhou pelo mundo, o sentimento puro e singular de uma pessoa que desce uma onda ou ainda prever o futuro incerto e promissor de uma modalidade. A idéia deste trabalho é simplesmente tentar situar os leitores de algo muito especial e complexo para traduzir em palavras. Quem surfa sabe do que estou falando e para quem nunca surfou que sirva como um estímulo envolvente e motivador.”

Marcela Sottile e Ruy Araújo, 2010

RESUMO

O surf é uma atividade que há tempos fascina o homem, começou nas remotas ilhas do Oceano Pacífico e se espalhou com o passar das décadas, ganhando adeptos e se tornando uma das modalidades mais praticadas no mundo. No surgimento no Hawaii o surf era um ritual considerado nobre e durante sua trajetória até os dias de hoje a modalidade passou por diversas fases. Popularização, liberdade, preconceito e adoração envolveram a evolução do surf que se fortaleceu como modalidade esportiva e estilo de vida de diferentes perfis de indivíduos ao redor do mundo. A modalidade que influenciou intimamente seus praticantes deu origem a uma forte indústria que hoje movimenta cerca de US\$ 7.8 bilhões por ano além de ditar tendências tecnológicas e sociais. Por meio de uma ampla revisão bibliográfica o estudo busca traçar um panorama das questões que envolvem o contexto histórico e cultural do surf, o perfil sociológico e o estilo de vida dos praticantes e as tendências do mercado que a modalidade deu origem. Finalizamos o presente estudo relacionando todos os temas apresentados destacando a interdependência que possuem entre si.

Palavras-chave: surfista, história, cultura, preconceito, profissionalismo, indústria *surfwear*.

ABSTRACT
SURF: CULTURE, LIFESTYLE AND MARKET TRENDS

Surfing is an activity that is fascinating men since it began in the remote Pacific's islands and spread over the decades, gaining fans becoming one of most practiced sport in the world. When it appeared in Hawaii, surfing was a ritual considered noble and during its trajectory until today the sport has gone several phases. Popularization, freedom, prejudice and worship, involved the evolution of surfing that was strengthened as a sport and life style of distinct individuals' profile around the world. The sport mode that intimately influenced its practitioners has given rise to a strong industry that now is a business of US\$ 7.8 Billion per year, besides generating technological and social tendencies. Through a broad bibliographic review, this study search to trace an overview of issues surrounding the historical and cultural context of surfing, the riders' anthropological profile, his life style and the market trends that surfing gave rise. We end this study listing all the issues presented highlighting the interdependence that have between them.

Key words: surfer, history, culture, prejudice, professionalism, *surfwear* industry.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 Objetivo	13
2 CULTURA	13
2.1 O surgimento do surf.....	14
2.2 Surf: um presente do Hawaii para o mundo	18
2.3 História do surf no Brasil	24
2.3.1 O pioneiro: Osmar Gonçalves.....	24
2.3.2 O surf no Rio de Janeiro	27
2.4 Instrumentos de divulgação da cultura.....	28
2.4.1 O surf no cinema.....	29
2.4.2 A surf music	34
3 ESTILO DE VIDA.....	37
3.1 Surfista: do preconceito à adoração.....	41
3.2 O surfista profissional.....	47
3.3 Os surfistas de alma: surf como lazer na sociedade.....	51
3.4 Surf: ferramenta de superação e inclusão	54
4 TENDÊNCIAS DE MERCADO.....	59
4.1 O início da indústria do surf.....	60
4.2 A evolução das pranchas	65
4.3 A história dos boardshorts.....	68
4.3.1 Objeto de desejo	71
4.3.2 Os Black Trunks.....	Erro! Indicador não definido.
4.4 A história das camisetas	73
4.4.1 Aloha shirt – camisas havaianas.....	75
4.5 A história da roupa de borracha.....	77
4.6 O mercado <i>surfwear</i> no Brasil	82
4.7 Eventos de surf	84
4.8 Tendências e futuro do surf.....	89
4.8.1 O mercado virtual	90
4.8.2 Produtos.....	92
4.8.3 Em busca da onda perfeita... ..	97
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	101
REFERÊNCIAS	107

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – *Caballos de totora*.

Figura 2 – Surfistas em *Waikiki*, 1890.

Figura 3 – Surfista George Freeth.

Figura 4 – O surfista Duke Paoa Kahinu Makoe Kahanamoku.

Figura 5 – Duke em *Sans Souci Beach*, 1967.

Figura 6 – Osmar Gonçalves, em Santos, 1938..

Figura 7 – Pôster de filmes da década de 60: “*Search For Surf*” de Greg Noll e “*Cat on a Hot Foam Board*” de Bud Browne.

Figura 8 – Pôster do filme *The Endless Summer*, de Bruce Brown, 1965

Figura 9 – O grupo californiano Beach Boys.

Figura 10 – O estilo de vida do surfista ligado à natureza.

Figura 11 – Surfistas da década de 60.

Figura 12 – Manchete de Julho de 1978: blitz policial em praias cariocas.

Figura 13 – Chamadas das novelas *Armação Ilimitada* e *Três Irmãs*.

Figura 14 – Publicidade utilizando o surf.

Figura 15 – Capa da primeira revista especializada: *Surfe*; Phill Edwards na capa da *Sports Illustrated*.

Figura 16 – Forma de arte, Esporte ou estilo de vida?

Figura 17 – A surfista Bethnay Hamilton e o surfista bi amputado Paulo “Pauê”.

Figura 18 – O surfista Tom Blake, 1939.

Figura 19 – Dale Velzy com sua revolução.

Figura 20 – Evolução das pranchas de surf.

Figura 21 – Logomarca *Hang Ten* e *OP*.

Figura 22 – *Boardshorts* da década de 70.

Figura 23 – *T-Shirts*.

Figura 24 – *Aloha shirts*.

Figura 25 – Jack O’neil e seus *wetsuits*.

Figura 26 – *Wetsuit Synchro* da *Quiksilver*.

Figura 27 – O surf e suas influências na moda.

Figura 28 – Pôster do primeiro campeonato paulista de surf, 1967.

Figura 29 – Festival de Surf Saquarema década de 70.

Figura 30 – Palanque do Hurley Pro 2010, Trestles.

Figura 31 – Mercado virtual invade o surf.

Figura 32 – Anúncio da bermuda *Phantom*: evolução em *boardshort*.

Figura 33 – Anúncio do *wetsuit H- Bomb*: sistema de aquecimento elétrico.

Figura 34 – Surfe em piscina de ondas.

Figura 35 – *Ocean Dome*, Japão.

Figura 36 – Câmeras especiais para a transmissão ao vivo em 3D.

1 INTRODUÇÃO

O homem está ligado ao esporte desde o tempo dos primatas, em que a luta por território e por alimentos já esboçavam as primeiras atividades físicas. O que primeiramente foi praticado como forma de sobrevivência mais adiante se tornou forma lazer para os povos antigos.

As civilizações mais avançadas como os egípcios, os babilônicos, os assírios e os hebreus deixaram por meio de estátuas e desenhos o registro de práticas como lutas, jogos com bolas, danças e natação, mostrando que o esporte era presente e possui certa relevância dentro de seu cotidiano.

Na Ilíada, poema escrito por Homero na Grécia entre os séculos treze e oito a.C. é feito o primeiro relato de uma competição esportiva. O poema descreve essa primeira competição com minúcias, as modalidades praticadas, os competidores, os conselhos aos atletas, os acidentes ocorridos durante as provas e os vencedores e os prêmios dados a cada um deles.

No Oriente as histórias sobre as origens das práticas esportivas se confundem, porém, sabe-se que algumas modalidades de artes marciais tiveram início há aproximadamente cinco mil anos atrás (LUCENA, 2002).

Entre os esportes praticados há centenas de anos temos o surf, esporte que nasceu nas ilhas da polinésia e foi descoberto por volta do ano de 1768 pelos exploradores ingleses.

O surf é um esporte que há tempos fascina o homem, a arte de deslizar sobre as ondas desperta curiosidade, admiração e encantamento, talvez por depender fundamentalmente das condições do mar, da força e forma das ondas, das correntes marítimas e até do vento e da lua. Essas características capazes de desenvolver nos

surfistas uma integração e cumplicidade com a natureza nos ajudam em parte a compreender a mítica deste milenar esporte polinésio (SOTTILE, 2002).

Aparentemente o surf não é um esporte acessível a todos se comparado a outras modalidades como o futebol que pode ser jogado em qualquer tipo de terreno e exige habilidades motoras básicas como o correr e o chutar.

Se, também, analisarmos a quantidade de pessoas que vivem longe das zonas litorâneas, nem todas as praias são próprias para o surf, ou ainda levantar a dificuldade econômica para a compra de equipamentos específicos, podemos imaginar o quanto limitado deveria ser essa modalidade. Porém, mesmo com algumas dificuldades para sua realização, o esporte que começou nas remotas ilhas do Oceano Pacífico e se espalhou pelo mundo ganhando adeptos, tornando-se uma das modalidades mais praticadas no mundo.

O estilo de vida dos surfistas foi popularizado, pessoas de todas as idades praticam o surf em diversos lugares do planeta. Existem centenas de competições e eventos, e todos os anos são lançados grande quantidade de vídeos e publicações sobre a modalidade. Com a popularização desse esporte surgiu um segmento de mercado forte e independente com empresas multinacionais que movimentam milhares de dólares todos os anos e atualmente ditam tendências para o segmento da moda e da tecnologia do esporte.

Com base na expansão do número de praticantes e no desenvolvimento mercadológico que o surf apresenta, destacamos a relevância deste estudo que busca por meio de uma ampla revisão bibliográfica apresentar alguns temas relevantes para a modalidade relacionando os, podendo então destacar a interdependência que possuem.

1.1 OBJETIVO

Analisar o contexto histórico e cultural no qual o surf se desenvolveu; verificar o perfil sociológico do surfista do início do esporte até os dias de hoje destacando estilo de vida de diferentes tipos de praticantes; analisar o desenvolvimento mercadológico que o surf alcançou identificando as principais tendências para o futuro do esporte.

2 CULTURA

No Latim “cultura significa cultivar o solo, cuidar”, este conceito foi desenvolvido inicialmente pelo antropólogo inglês Edward Burnett Tylor em 1861 para designar todo o complexo metabiológico criado pelo homem.

Segundo Goodnow, Miller e Kissell, 1998 (apud HOTCHKISS & BIDDLE 2000), as práticas culturais são ações significativas que acontecem rotineiramente na vida cotidiana, são amplamente compartilhados pelos membros do grupo, e trazem consigo expectativas e normativas sobre como as atividades devem ser feitas naquele determinado local. Os dicionários da língua portuguesa definem a cultura como o complexo dos padrões de comportamento, das crenças, das instituições e de outros valores espirituais e materiais transmitidos coletivamente e característicos de uma sociedade.

Com base em diversas definições que se completam podemos conceituar cultura como as práticas e ações sociais que seguem um padrão determinado no espaço. Refere-se a crenças, comportamentos, valores, instituições, regras morais que permeiam e identificam uma sociedade, explica e dá sentido à cosmologia

social, é a identidade própria de um grupo humano em um território e num determinado período.

O surf é um esporte com influências sociais explícitas, pois a modalidade comporta padrões e características como vestimentas, vocabulário, regras e valores que são específicos deste esporte. O surf possui uma história que foi considerada como um movimento mundial e, portanto podemos afirmar seu caráter cultural.

2.1 O SURGIMENTO DO SURF

Se analisarmos o surf na sua mais pura concepção, ou seja, o ato de deslizar sobre as ondas, algumas teorias de seu surgimento nos levam a África Ocidental, outras ainda nos remetem à costa norte do Peru, onde por muitos anos nativos deslizaram sobre as ondas utilizando embarcações feitas de fibra de junco, conhecidas como “*caballos de totora*” (ÁRIAS, 2002).



Figura 1 – *Caballos de totora*.

Considerando o surf uma prática esportiva cultural podemos destacar, então, a ligação dos polinésios com o início deste esporte, pois nenhum outro povo no mundo fez do surf o foco de sua cultura e desenvolvimento.

Segundo Árias (2002), o nome Polinésia significa “muitas ilhas”, o termo foi criado pelo magistrado Francês Charles de Brosses em 1756 e foi o combinado de duas palavras de origem grega. O conjunto de ilhas espalhadas formam o triângulo da Polinésia que possui uma área de 25 milhões de quilômetros quadrados. A região é delimitada pelo arquipélago havaiano ao norte, a ilha de *Rappa Nui* (Ilha de Páscoa) situada no sudeste e a *Aoteroa* (nova Zelândia) situada na região sudoeste do Pacífico.

A Polinésia foi descoberta pelo inglês James Cook, entre 1768 a 1779, o capitão desbravou as ilhas a bordo de suas naus *Endeavour* e *Resolution*, e foi o primeiro a documentar as similaridades linguísticas, religiosas e tecnológicas dos habitantes desta região. Seu diferencial entre os exploradores europeus da época era o fato de que Cook admirava e respeitava a cultura deste “novo” povo, inclusive passou a aprender o dialeto polinésio por meio da amizade que fez com o povo taitiano durante sua estadia nessa região. (GUTEMBERG, 1989)

Segundo inúmeros relatos de James Cook os polinésios eram um povo do mar e mesmo sem bússolas, sem compassos e grandes embarcações eram dotados de incríveis habilidades marítimas. Utilizavam o sol, a lua e as estrelas além da direção das ondulações e da migração dos pássaros marítimos como formas de referencias para suas rotas. Como embarcação eles utilizavam dois troncos de árvores, unidos com pedaços de madeira de palmeiras e as velas eram fabricadas a partir das fibras de coco, estes barcos eram chamados de *Hokule’a* (ÁRIAS, 2002).

O surf é considerado um presente do Hawaí para o mundo, acredita-se que muito antes de James Cook adentrar na baía de *Kealahakeku* os havaianos íntimos do oceano já dominavam a arte de deslizar sobre as ondas. O primeiro relato publicado sobre o surf no Hawaí foi feito pelo tenente James King, que destacou a bravura dos

nativos ao desenvolver as difíceis e perigosas manobras sobre as ondas. Alguns anos mais tarde, cerca de 2.000 milhas abaixo do Hawaii, James Morisson relatou a prática do surf por nativos do Tahiti, na mesma época relatos sobre a prática na remota ilha *Rapa Nui* e também em *Aotearo*. Conforme os próprios relatos os polinésios eram bem ecléticos em relação aos materiais que utilizavam na fabricação das pranchas ou de qualquer material que boiasse podia ser utilizado para pegar onda. Na grande maioria das ilhas do oeste o surf era praticado, principalmente, por crianças, e quase que exclusivamente por meninos, era considerado uma brincadeira infantil. Em contraste nas ilhas Marquesas no Tahiti, nas Ilhas Sociedade, Ilhas Cook, *Rapa Nui*, Hawaii e *Aoteroa*, o surf era praticado por todas as pessoas, homens, mulheres das mais variadas idades.

Duas variedades de prancha foram identificadas na Polinésia, os *paipos*, pranchas pequenas que se surfava deitado, semelhantes à do *bodyboard* dos dias de hoje. A outra prancha de tamanho maior possibilitava o surf em pé e uma variedade de manobras, quando encontrada no Tahiti tinha o tamanho de 6 pés de comprimento e no Hawaii chegava a medir cerca de 18 pés de comprimento e podiam pesar até 50 quilos.

Conforme Árias (2002), apesar de considerarmos o início do surf na região Polinésia e as características das civilizações do Tahiti e Hawaii, não é possível afirmar com certeza qual destas duas culturas teria sido a primeira a surfar.

O destaque que o Hawaii possui em relação ao surf existe devido ao fato do esporte ter alcançado seu ápice no local, lá o surf, ou *He'e Nalu* como era chamado pelos locais, não foi apenas um passatempo, mas sim o centro da vida social e das atividades ritualísticas do povo.

Em 1823 o missionário C.S. Stewart observou que, em *Maui*, umas das ilhas do Havaíi, a prancha de surf era um importante artigo de propriedade privada entre todos os grandes chefes da ilha, homens e mulheres, assim como entre todos os membros da comunidade. Depois de observar um dia de grandes ondas na costa de *Lahaina*, Stewart descreveu que o surf gerava uma oportunidade única para os ilhéus desfrutarem de sua atividade favorita e quanto maior as ondas mais excitante se tornava essa atividade. Os nativos passavam horas praticando o surf e em dias de ondas boas todas as demais atividades das aldeias como a pesca, atividades de plantio e construção eram pausadas.

Os polinésios possuíam uma organização monárquica e como os reis não possuíam tarefas cotidianas obrigatórias eram eles que mais praticavam o surf e por isso eram considerados excelentes surfistas. Algumas áreas de surf eram restritas somente à alta realeza e as demais áreas possuíam regras que priorizavam sempre os chefes, os melhores equipamentos também eram destinados a realeza, motivos nos quais apresentam explicação para um bom desempenho no surf. Embora o surf nas ilhas não fosse especificamente um ato religioso, sua prática estava atrelada e integrada com os cultos aos Deuses e aos espíritos da natureza. Os rituais vinham desde o momento em que era escolhida a árvore que seria fabricada a prancha até os dias sem onda quando os havaianos faziam ritos para chamar o **swell**, os dias com ondas grandes (KAMPION & BROWN, 1998).

Conforme Árias (2002), a história do desenvolvimento do surf e da cultura polinésia teve um período de declínio que ocorreu logo após a chegada do Capitão James Cook às ilhas. Segundo relatos de Jarevs (1844, apud Árias, 2002) o surf nesta fase já era apenas uma prática ocasional perdendo o espaço que antes possuía. Por volta do ano de 1900 o surf quase desapareceu por completo das ilhas

e a explicação é baseada na chegada da colonização européia que com suas armas, doenças, religião e seus valores foram oprimindo os habitantes locais.

Segundo Westervelt (1915, apud Árias, 2002), é fato que do ano de 1778, o ano da chegada dos europeus até 1898 data quando as Ilhas havaianas se tornaram parte dos Estados Unidos, assim, os passatempos, esportes e a cultura dos havaianos desapareceram. O número de nativos no ano de 1890 chegou a ser de somente 40 mil indivíduos enquanto que na época da pré-colonização esse número chegava perto de 400 mil havaianos nativos.



Figura 2 – Surfistas em *Waikiki*, 1890.

Podemos afirmar que a cultura extrativista, a exploração das riquezas e o desrespeito a cultura dos habitantes locais marcaram a história do Hawaii, assim como, marcaram países como o Brasil, Estados Unidos, entre muitos outros que sofreram com a dizimação do seu povo e de seus valores.

2.2 SURF: UM PRESENTE DO HAWAII PARA O MUNDO

Após um período de extremo esquecimento da cultura havaiana, no início do século 20 movimentos de retomada as raízes começam a surgir e projetos culturais

envolvendo o resgate linguístico, música e folclórico foram se espalhando pelo arquipélago.

O surf foi neste período praticado por poucos moradores da ilha que já não eram necessariamente só havaianos, a influência anglo-saxão já era forte e foi neste momento que o tradicional e esquecido *He'e Nalu* passou a se chamar de surf.

Waikiki era um dos poucos locais onde era possível ver pessoas surfando, talvez pelo fato da proximidade com o grande centro urbano que se formava em Honolulu. Os surfistas não eram tão habilidosos como na época onde o *He'e Nalu* floresceu e as pranchas eram menores e com acabamentos mais rudimentares. Mesmo com o regresso das habilidades e equipamentos o surf despertava a paixão de alguns estrangeiros, ou em havaiano *haole*. Entre os estrangeiros estava um jovem irlandês chamado George Freeth, que foi neste período um dos melhores surfistas de todo arquipélago. Freeth se tornou professor de surf na ilha e um dos maiores responsáveis pela divulgação do esporte além das fronteiras havaianas. Em 1907 Freeth foi convidado por Henry Huntington para fazer uma demonstração de surf em *Redondo Beach*, na Califórnia. A demonstração fazia parte de uma ação de marketing para divulgar a estrada de ferro *Los Angeles- Redondo Beach* e na época a divulgação foi feita nos jornais com a chamada “George Freeth, o homem que pode andar sobre a água.” Centenas de pessoas estiveram presentes no evento e após a demonstração Freeth deu aulas a alguns interessados. Após esse fato pequenas colônias de surfistas começaram a aparecer pelas praias da Califórnia. (ÁRIAS, 2002).



Figura 3 – Surfista George Freeth.

Antes desse fato relatado existiram outras pequenas aparições do surf nos EUA, segundo Árias (2002), três jovens havaianos filhos do último rei do Hawaii, que estudavam em um colégio em *San Mateo* na Califórnia aproveitaram o verão de 1885 para praticar o esporte, porém poucas pessoas tiveram acesso a vê-los e nenhum californiano se aventurou a experimentar o surf.

Em meados de 1907, outro estrangeiro Alexander Hume Ford, também, professor de surf nas Ilhas havaianas, teve a oportunidade de dar aulas para o escritor Jack London e sua esposa Charmian, que aportaram no Hawaii a bordo de um cruzeiro. London neste período se consagrava como um dos maiores ícones da literatura americana e após sua experiência com o surf escreveu um artigo repleto de sentimentos passionais sobre o surf na *Nacional American Magazine* e posteriormente no livro *The Cruise Of The Snark*, espalhando o surf ou o que chamou de “*The Royal Sport*”, por todo continente norte americano.

No Hawaii neste mesmo período foi fundado o *Hawaiian Outrigger Surf and Canoe Club*, que em 1908 fundado por Ford e Freeth tinha como objetivo promover a prática do surf facilitando acesso a equipamentos, trocas de roupas e a organização

e participação de eventos esportivos. Por volta de 1915, o clube já possuía 1.200 sócios e havia mais centenas de pessoas aguardando na lista de espera para ingressar no clube. O surf renascia sem preconceitos na ilha onde ele já havia atingido seu ápice e consequentemente sua fama se espalhava pelo mundo.

Outro clube o *Hui Nalu*, oficializado em 1911, também, foi de grande valia para a expansão do esporte, pois as disputas entre os dois clubes fomentava a modalidade e aumentava o número de participantes nas competições. Entre os membros do *Hui Nalu* estava o havaiano Duke Paoa Kahinu Makoe Kahanamoku, considerado um dos melhores surfistas de todos os tempos.

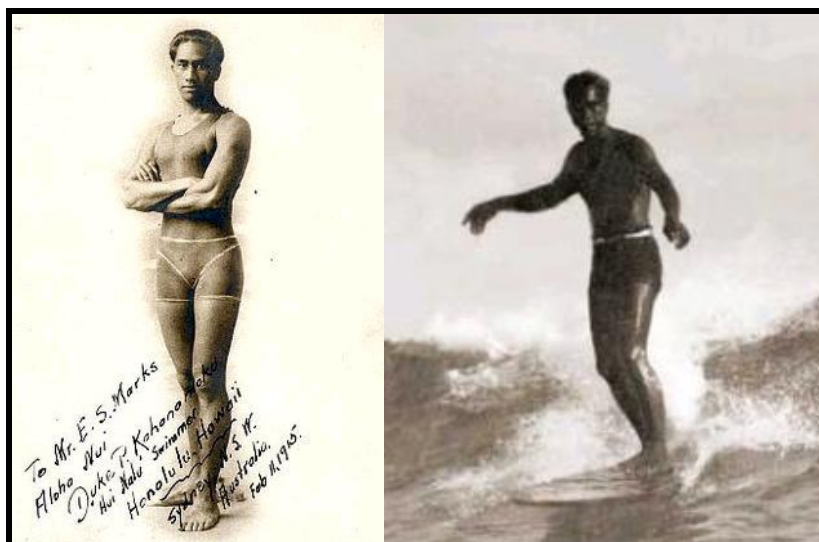


Figura 4 – O surfista Duke Paoa Kahinu Makoe Kahanamoku.

Duke Kahanamoku nasceu na ilha de *Maui* e era um dos últimos havaianos que ainda carregava o sangue da linhagem nobre do arquipélago. Quando pequeno os braços longos e desproporcionais ao corpo o caracterizaram uma criança de beleza limitada, porém essas características o tornaram um dos melhores nadadores de sua época (KAMPION & BROWN, 1998).

Sobre seu aprendizado no surf e na natação:

Eu tinha 8 anos de idade quando comecei a praticar na praia de *Waikiki*. Isso foi a muito tempo atrás e não tínhamos ninguém para nos ensinar. Aprendemos tudo sozinho (Kahanamoku, 1965 apud Árias, 2002, p.12)

Aos seus 21 anos Duke que vivia das aulas de surf e pequenos trabalhos portuários, participou do primeiro torneio amador de natação nas ilhas havaianas. Sem nunca ter treinado a natação de forma orientada, Duke bateu o recorde mundial das 100 e 50 jardas e chamou a atenção do conceituado treinador Syd Cavil. Em 1911 Duke foi para a Califórnia, mais precisamente para o Clube Olímpico de São Francisco, treinava visando os Jogos Olímpicos de Estocolmo, na Suécia em 1912.

Segundo Árias (2002), nesta primeira olimpíada Duke ganhou a medalha de ouro nos 100 metros livres com larga vantagem batendo o recorde mundial e ficou com a prata no revezamento 4x200 metros. Estava criado então o mito, um príncipe havaiano, exótico, simpático e era o nadador mais rápido do mundo. A partir daí a vida de Duke foi de glória, passou meses viajando para países de todo o mundo, incluindo a Austrália onde o nadador fez exposições de surf e foi o responsável por levar o esporte para o país.



Figura 5 – Duke em *Sans Souci Beach*, 1967.

Duke retornou ao Hawaii como herói, porém ao retornar ao país de origem, Duke percebeu que a realidade para um descendente dos nativos permanecia a inalterada, sem perspectivas e ele teria de continuar com as aulas de surf e os

trabalhos como estivador. O governo havaiano percebendo como a imagem de Duke estava atrelada ao próprio arquipélago, providenciou para que Duke trabalhasse como anfitrião da cidade de Honolulu, atividade que cumpriu até o final de sua vida.

Ao longo de sua trajetória Duke participou de três Olimpíadas, foi condecorado embaixador do Hawaii, participou de mais de 30 filmes da indústria cinematográfica californiana e faleceu em 1968, vítima de um ataque cardíaco. O príncipe havaiano é lembrado até hoje como um dos maiores surfistas da história e o embaixador do esporte no mundo.

Em paralelo à disseminação do surf, o conhecimento marítimo do povo polinésio, também, foi reconhecido em todo o mundo. Em 1947 um zoólogo e geógrafo norueguês de nome Thor Heyrdahl empreendeu uma das maiores aventuras científicas de todos os tempos, ao tentar provar sua teoria de que os polinésios teriam sido originados de povos sul-americanos, resolveu lançar-se ao mar com mais cinco companheiros, totalmente à deriva em uma embarcação rudimentar. O ponto de partida foi *Callao*, no Peru, a expedição foi conhecida como *Kon-Tiki* e chegou ao arquipélago de *Tuamotu*, na Polinésia Francesa após cento e um dias de sua partida. As discussões desta expedição foram discutidas em 1961 em Honolulu durante um congresso científico que causou muita polêmica entre os polinésios mais antigos (ÁRIAS, 2002).

Para o povo polinésio era inadmissível dizer que suas travessias eram baseadas apenas no acaso, foi então que criaram o projeto *Hokule'a* no qual almejava-se reviver as travessias antigas com auxílio das ondas, dos ventos e das estrelas. Com inúmeras pessoas envolvidas e o apoio da Sociedade Polinésia de Navegação, o projeto foi guiado por um dos únicos homens que ainda detinha o conhecimento de navegação sem instrumentos, um velho nativo da região da

Micronésia e em 1976 a equipe de *Hokelu'a* parte do Hawaii para o Tahiti. A travessia foi concluída com sucesso e repetida muitas vezes. Em 1978, marco na história das travessias, um acidente tirou a vida de um de um grande surfista e salva vidas havaiano, Eddie Aikau. Essas travessias são repetidas até hoje e passadas para as crianças com o objetivo de manter o conhecimento e a ligação com os mais antigos habitantes das ilhas havaianas.

Ao longo dessa trajetória, analisando os fatos, podemos afirmar que o surf e a cultura havaiana passaram por um período de esquecimento e quase chegaram à extinção, porém, graças a algumas pessoas que mantiveram um elo com seus ancestrais e com as raízes da cultura de seu povo, o surf pôde ser expandido por todo o mundo e a essência deste esporte havaiano milenar pôde ser vivida por pessoas de todo o planeta. Hoje o Hawaii é considerado o berço do surf, suas ondas são consideradas entre as melhores do mundo e a modalidade movimenta o turismo das ilhas durante todo o ano.

2.3 HISTÓRIA DO SURF NO BRASIL

2.3.1 O Pioneiro: Osmar Gonçalves

O surf teve no Brasil seu marco inicial na década de 30, época de grandes acontecimentos como a Guerra Mundial, ditadura de Hitler na Europa e quando o Brasil era ainda considerado o maior exportador de café do mundo.

Segundo Gutenberg (1989), na ocasião um exportador de café que residia em Santos e frequentemente viajava a negócios aos EUA, trouxe ao retornar de uma de suas viagens uma revista chamada "*Popular Mechanic*", famosa revista americana sobre mecânica.

Naquela edição a revista trazia um artigo sobre a tábua havaiana, e que compreendia numa replica do projeto criado pelo americano Tom Blake. O artigo não fazia referências diretas ao surf, pois se tratava de uma publicação técnica e a ênfase era para a prancha e sua aerodinâmica.

A revista foi dada ao filho do empresário, que interessado viu ao final do artigo que havia um quadro ensinando como construir uma prancha, contendo inclusive detalhes sobre medidas e tipo de madeira a ser utilizada na construção. E em dezembro de 1938, Osmar Gonçalves na época com 16 anos se juntou com os amigos João Suplicy Haffers, o “Juá” e Julio Malzoni, logo começaram a seguir as instruções da publicação com auxílio de um engenheiro naval chamado Julio Putz, os rapazes compraram tábuas de cedro com cerca de 4 metros e iniciaram a produção.



Figura 6 – Osmar Gonçalves, em Santos, 1938.

Após três meses de trabalho e um grande investimento financeiro, o projeto da tábua havaiana foi concluído e a prancha possuía cerca de 3,60 metros de comprimento, era oca e costurada com parafusos de latão, pesava cerca de 80 quilos e numa das extremidades, chamada de rabeta, havia uma espécie de alça para segurá-la dentro da água.

Segundo relatos do próprio Osmar Gonçalves em 1995, para uma entrevista aos alunos da Universidade Santa Cecília em Santos, os três tiveram grande dificuldade para surfar e Silvio não insistiu na prática. Osmar e “Juá” conseguiram alguns vídeos sobre o esporte, e mesmo com a prancha pesada e a ausência de instruções adequadas os dois conseguiram ficar em pé. Assim Osmar Gonçalves no verão de 38, nas proximidades do Canal 3 em Santos, foi o primeiro surfista do Brasil, sendo reconhecido até hoje como o precursor do esporte no país (SANTOS, 2000).

Na década de 30 poucas cidades prosperavam como a cidade de Santos, o porto da baixada era o mais movimentado do país e empresários vindos de várias outras cidades frequentavam as famosas praias santistas. Esportes como a natação, o remo e o vôlei já eram esboçados nas areias da época, junto com a popularização dos maiôs e o espaço para os novos anseios da juventude. A imagem dos dois surfistas na época impressionava os banhistas e o ato de deslizar sobre as ondas, completamente novo despertava curiosidade entre os moradores da cidade. A prancha como era muito pesada não possibilitava manobras e o surf compreendia apenas no prazer do simples, para época complexo, ato de deslizar sobre as ondas.

Usávamos shorts americanos com estampas havaianas, eram da marca Jantsen, achávamos o máximo. Passávamos de 4 a 5 horas dentro do mar, para pegar apenas 4 ou 5 ondas, mas valia a pena. As meninas nos achavam corajosos e saíamos da água cheios de energia carregando aquela prancha enorme (GONÇALVES, 2000, p.10)

Osmar surfou por mais alguns anos, de 1939 a 1946, em seguida casou-se e mudou-se para o interior de São Paulo onde passou a se dedicar inteiramente à vida profissional e familiar, sua ligação com o mar se estendeu e velejar foi a forma de lazer que adotou. Em 30 de abril de 1999, Osmar Gonçalves veio a falecer, mas pôde acompanhar a evolução do esporte durante sua trajetória de vida.

2.3.2 O Surf no Rio de Janeiro

Enquanto Osmar Gonçalves, pioneiro do esporte no Brasil apresentava o surf em São Paulo, o Rio de Janeiro nesta mesma época iniciava um processo de culto a suas belas praias, na década de 50 em diante os cariocas passaram a venerar seu território.

Segundo Gutemberg (1989), certo liberalismo já era ensaiado e tomava aos poucos força para o que seria um marco na década de 60. O surgimento do biquíni, o *rock'n roll*, os aviões e a descoberta do Rio como destino turístico pela vanguarda européia e norte-americana, que passaram a incluir o local em seus descolados roteiros.

Foi nesta mesma década que Jorge Paulo Lehman, um bem-sucedido empresário do marketing e esportista nato, viu uma figura conhecida na praia do Arpoador chamado de Paulo Preguiça descer uma onda em pé. Depois da experiência Lehman motivado pela curiosidade e pela paixão pelas ondas mandou fazer uma tábua de 2 metros e 20 centímetros com uma leve envergadura na frente, foi uma inovação e gradativamente o esporte se popularizou entre os jovens da época.

Nessa mesma época existem relatos que os mergulhadores Bruno Hermany, George Grande e Domingos Castelo Branco, nos dias em que o mar estava revolto e não era possível mergulhar, pegavam ondas, inicialmente de peito e mais adiante com pequenas tábuas nas quais já conseguiam ficar em pé. É difícil precisar quem foram os primeiros surfistas do Rio de Janeiro, porém certamente esses grupos de rapazes foram os primeiros a praticar o surf no Estado.

Verdade? Quem sabe? As pessoas assim dizem. Se for real ou não, é difícil precisar. A verdade é que o surf no Brasil teve um início diferente de seu berço havaiano, real e sagrado. No Brasil o surf foi puro divertimento,

uma forma de lazer praticada por poucos rapazes que gostavam do mar e de confraternizar com as ondas (GUTEMBERG, 1989, p. 28)

Apesar de São Paulo ser considerado o Estado onde o surf foi praticado pela primeira vez, mais especificamente ao litoral sul na cidade de Santos, o esporte não se expandiu como no Rio de Janeiro. Conforme Gutemberg (1989), algumas razões para São Paulo ter tido um desenvolvimento um pouco mais lento se dá fundamentalmente devido à principal cidade do Estado ficar a cerca de 80km do litoral, além de destacar a inexistência de vôos internacionais ligando São Paulo a qualquer outra cidade litorânea do mundo, enquanto que no Rio de Janeiro e suas dezenas de praias recebiam frequentemente turistas e suas influências diretas em equipamentos e tecnologias do esporte.

Somente em meados dos anos 60, um grupo de santistas que influenciados por viagens ao Rio de Janeiro, inicia a prática do surf, incorpora o estilo de vida do surfista e a partir disso surgem pequenas fábricas de pranchas e os primeiros grandes *shapers*¹ de São Paulo, entre eles Carlos e Eduardo Argento, Homero Nogueira, Eduardo Faggiano “Cocó”, Francisco e Zeca Paiolli, Thyola, entre outros que iniciaram o movimento do surf no estado e criaram as bases para todas as gerações que vieram na sequência.

De fato o surf, a partir de seu surgimento no Brasil passou a exercer grande influência sobre os jovens da época, trazia um sentimento de liberdade que a época não permitia e aproximava o homem da natureza.

2.4 INSTRUMENTOS DE DIVULGAÇÃO DA CULTURA

A cultura do surf se expandiu pelo mundo de forma expressiva e por meio de recursos importantes como a música e os vídeos de surf.

¹ Shaper: Profissional especializado que desenha e fabrica a prancha de surf.

2.4.1 O Surf no cinema

Surgida no fim do século 19, a sétima arte inaugurou novas formas de sensibilidades a partir do fascínio provocado pelas imagens em movimento, assim o surf sendo um esporte altamente dinâmico e plástico possuía grande sintonia com cinema.

As primeiras imagens e os primeiros vídeos de surf foram feitos no final da década de 50 pelos próprios surfistas da época, essas películas retratavam com honestidade o seio desta sub-cultura que estava surgindo. A produção era muito simples e seus idealizadores eram, também, os diretores, os *videomakers*, os patrocinadores e na maioria das vezes os próprios protagonistas dos filmes.

Bud Browne foi um dos precursores na arte de produzir imagens de surf. O surfista que também trabalhava como salva vidas, interessou-se por esse ramo devido à facilidade para captar as imagens nas mais diversas praias californianas, por causa de seu trabalho. Conforme Árias (2002), durante alguns anos seus filmes foram um marco na Califórnia e surfistas de diversas localidades se encontravam em auditórios da região de Santa Mônica para apreciar as cenas de Browne. O retorno financeiro era bom e a platéia se demonstrava sempre extasiada com as cenas de ação.

Uma grande quantidade de surfistas se aventurou na produção de vídeos independentes, entre eles Warren Miller, John Severson e Greg Noll.



Figura 7 – Pôster de filmes da década de 60: “*Search For Surf*” de Greg Noll e “*Cat on a Hot Foam Board*” de Bud Browne.

Segundo Warshaw (2003), Greg Noll foi responsável por alguns dos melhores vídeos da época, que além de trazer imagens de ondas nos Estados Unidos e Hawaii, traziam lugares até aquela época ainda inexplorados, como no ano de 1958 quando lançou um vídeo filmado em *Mazatlán* no México. Todos os filmes de Noll receberam o nome de *Search For Surf* e todo ano era lançado uma continuação para o vídeo anterior. Os vídeos eram lançados em grande estilo no “*Pier Avenue Auditorium*” e com o dinheiro arrecadado, Greg Noll saía novamente em viagens para surfar e filmar.

Greg Noll, John Severson e Bruce Brown são considerados destaques entre os produtores, juntos inventaram um formato de vídeos de surf que permanece inalterado durante décadas. O projeto era simples, isto é, duas ou três dezenas de montagens de cenas de ação de surf interrompidos periodicamente por uma vinheta de comédia, cenas das estradas e viagens, um desvio para um esporte alternativo como *ski*, skate ou pára-quedismo e sempre mensagens ambientais (WARSHAW, 2003).

Nesse período a quantidade de vídeos lançados foi grande, somente no ano de 1962, entraram no circuito interno cerca de oito filmes de surf, entre eles “*Cavalcade of surf*”, de Bud Browne, “*Goyng My Wave*”, de Severson, “*Psyche Out*”, de Walt Phillips, “*Surf Hollow Days*” de Bruce Brown, “*Surfing in Hawaii*”, de Clarence Maki, e “*Surfing the SouthernCross*” de Bob Evans.

Em 1965 Bruce Brown lança o filme *The Endless Summer*, considerado um dos marcos dentro do surf, com produção de cerca de 50 mil dólares a história de dois surfistas, Mike Hynson e Robert August, que buscavam a onda perfeita. Com narração caseira do próprio Bruce Brown o sucesso foi tão grande que em 1966 o filme foi gravado em 35 milímetros e passado em cinemas de todo os Estados Unidos e logo exportado para outros países arrecadando para seu criador alguns milhões de dólares.

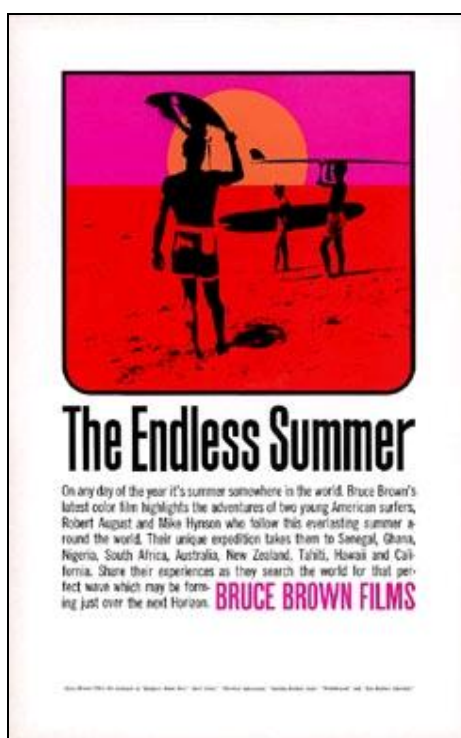


Figura 8 – Pôster do filme *The Endless Summer*, de Bruce Brown, 1965

O grande sucesso trouxe o filme e o surf para revistas importantes como *Time*, *News Week* e *New Yorker*, em que havia críticas de entusiasmados especialistas em cinema. Bruce sobre esta época declarou:

The Endless Summer foi meu último filme. Fiz uns seis deles, mas depois de *Endless Summer* todos me perguntavam: “Bruce quando você vai para Hollywood?” e eu dizia: “Bullshit”. Como muitos outros surfistas, eu tinha encontrado algo que eu era bom, podia ganhar alguma grana e me manter surfando. Quando criança, nenhum de nós tinha a mínima noção que poderia fazer dinheiro com surf. Nosso objetivo sempre foi encontrar alguma maneira de sobreviver do surf, para sempre viver no surf. Muitos surfistas da década de 50 e 60 foram capazes de encontrar este caminho, e, muito embora houvesse entre nós um certo ar de competição, nós nos admirávamos mutuamente. Não havia inveja (KAMPION & BROWN, 1998, p. 47)

No Brasil o *The Endless Summer* recebeu o nome de “Aventuras de Verão” e foi exibido em vários cinemas, posteriormente foi transmitido na televisão e se repetiu inúmeras vezes na sessão da tarde do canal Rede Globo (ÁRIAS, 2002).

Dentro deste período o cinema produziu também algumas caricaturas do que seria o estilo de vida do surfista, filmes como “*Gidget goes Hawaiian*” (1962), “*Beach Party*” (1963), “*Muscle Beach Party*” (1964) e “*Don’t Make Waves*” (1967). Esses filmes retratavam o cotidiano do surfista de forma sensacionalista, caricata e os protagonistas eram atores que durante as cenas de ação eram substituídos por dublês, surfistas profissionais da época. Mesmo não sendo um relato fiel do esporte essas películas atraíam a atenção do público e rendiam bilheteria e de certa forma auxiliaram na divulgação do surf pelo mundo.

Para Warshaw (2003), o que era mais interessante que os próprios filmes de surf eram as sessões nas quais eram exibidos, estas eram compostas por bandos de adolescentes que gritavam, assobiavam, batiam os pés, atiravam aviões de papel e comemoravam as cenas. E uma das mais importantes publicações mundiais, em 1998 o *The Surfer Journal* destacou que a “bagunça” era a atração das sessões de filme de surf. Era a chance de validar a si mesmo como um surfista não apenas no

grupo de dois ou três da praia onde você deveria estar, mas no meio da multidão com mil, às vezes, três mil pessoas.

Na década de 60 podemos destacar o cinema como um das formas de lazer mais procuradas pela sociedade, Silva (2008) afirma que, o cinema nesse período passa a ocupar um lugar central na construção das subjetividades, influenciando as maneiras de como o homem vê e expressa o mundo que o cerca, em sociedades urbanas.

A quantidade de produtores de filme entra num contínuo crescimento na década de 70, reflexo causado pelo grande sucesso do filme *The Endless Summer*. Todos em busca de imagens que mostrassem o romance entre o surfista e a onda.

Contudo, com o crescente movimento de profissionalização e criação do Circuito Mundial, a indústria de filmes de Hollywood passa a desvalorizar produções relacionadas ao estilo de vida do surfista. Filmes como *The Endless Summer* se torna algo ultrapassado. A “onda do momento” eram filmes que retratassem manobras radicais e surfistas famosos.

Esse período de transição dura até o início dos anos 90 e neste entretempo surge alguns produtores que ainda procuravam imagens que retratassem o estilo de vida e a busca por ondas perfeitas. Entre eles se destacam Jack MacCoy's e Alby Falzon. Esses filmes eram caracterizados por ótima qualidade de imagem, e técnica sofisticada.

Durante essa fase os filmes passaram a apresentar uma característica ligada às músicas que continham uma batida “pesada”, Segundo Carroll (2000 apud Booth, 2004) “as trilhas sonoras dos filmes eram feitas por bandas Hard Core, como *Bad Brains* e os *Teen Idles*. Talvez isso seja reflexo do movimento punk nos EUA na década de 90”.

Nessa época os melhores filmes eram produzidos pelo americano Taylor Steele, que com influência e pela grande amizade com Kelly Slater, desenvolveu uma ótima sensibilidade ao capturar as imagens dos surfistas dentro e fora da água.

Seus filmes mostraram ao mundo seu grande potencial, sincronizando as batidas das músicas com as manobras mais inovadoras já vistas, confirmando para o público que o surf também é esporte de alta performance.

Atualmente Steele é considerado um dos melhores produtores depois de Bruce Brown. Soube entender as necessidades e exigências do mercado, produzindo diversos filmes comerciais para as marcas e, com isso foi adquirindo experiência, com o tempo, passou a produzir filmes que resgassem a paixão do surfista pelo surf. No ano de 2003 lançou o filme *Sipping Jetstreams*, no qual tira o surfista e as manobras do primeiro plano e passa a retratar o mundo com lugares exóticos e paradisíacos em que o surf não seja cultura no país, mas a antiga e romântica história do surfista em busca da onda perfeita.

Podemos verificar que a imagem funciona como um elemento estruturante do conhecimento e da cultura, gerador de significantes e significados para a sociedade. Portanto é possível compreender o cinema no processo de reconhecimento do esporte e do estilo de vida dos surfistas.

2.4.2 A surf music

A música também teve papel fundamental na divulgação da cultura surf, o estilo que levava o nome de “*Surf Music*” influenciou gerações de surfistas e simpatizantes do esporte.

Podemos afirmar que as relações entre o exercício físico, a música e o estado de ânimo dos praticantes são objetos de diversos estudos, alguns deles observaram

que a música ocasiona alterações positivas no desempenho do exercício físico e nos estados de ânimo (ANNESI, 2001; BERGER & OWEN, 1992; LANE, JACKSON & JERRY, 2005; MACONE, BALDARI, ZELLI & CUIDETTI, 2006; MIRANDA, GODELI & OKUMA, 1996; ANNEBAKER & LIGHTNER, 1980; SOUZA, CAMACHO & TAVARES, 1985; YEUNG, 1996 apud NAKAMURA, DEUSTUSH & KOKUBUM 2008).

Comprovando teorias atuais e de maneira muito natural a *surf music* surgiu a partir do convívio dos surfistas em seus grupos, da necessidade de ter um som próprio e de partilhar suas experiências de vida dentro e fora do mar.

A *surf music* teve influência de ritmos como *Blues*, *Rock and Roll* e o *Country* do Sul da Califórnia, o estilo ganhou este nome devido à forma de tocar o rock que os surfistas inventaram. O precursor do estilo foi Dick Dale que revolucionou a forma de tocar guitarras, inventou algumas *frases e riffs*² inspirados no barulho das ondas e nos movimentos do surf. Isso somado ao seu jeito de tocar e ao timbre das guitarras e amplificadores *Fender*³ se tornou uma marca registrada da *surf music* em todo mundo. A partir do momento que se fixou um estilo próprio, definindo-se as características da *surf music*, ela tomou dois caminhos distintos: o instrumental e o cantado. Woodward (2001) afirma: “Na verdade a *surf music* cantada era uns roquinhos que falavam de coisas do surf, das garotas na praia, das *trips*⁴ de verão, etc. Muitas vezes letras ingênuas, como a maioria dos “*rocks*” da época”.

Os maiores expoentes desse estilo foram os *Beach Boys*, um grupo californiano formado em 1961 pelos irmãos Wilson (Brian, Carl e Dennis) e os primos Mike Love e Al Jardine. O grupo gravou o primeiro álbum em 1962 e foi parar direto

² Frases e Riffs: progressão de acordes, intervalos ou notas musicais, que são repetidas no contexto de uma música, formando a base ou acompanhamento;

³ Fender: Marca de guitarra mais conhecida;

⁴ Trips: Gíria que faz referência direta a palavra em inglês “viagem”.

no topo das paradas americanas com a música “*Surfin’ Safari*”. Em 1963 emplacaram no Reino Unido com o single “*Surfin’ USA*” e partir daí passaram a dividir o topo das paradas com os Beattles e os Rolling Stones, confirmando o sucesso da *surf music* pelo mundo (WOODWARD, 2001).



Figura 10 – O grupo californiano *Beach Boys*.

Neste período surgiram dezenas de grupos com raízes na *surf music* e ao contrário do que diz a lenda, nem todo pioneiro da *surf music* era do litoral e muito menos surfista: *The Ventures* era de *Seattle*; *The Trashmen* de *Minneapolis*, entre outras bandas formadas por jovens que curtiavam o estilo de vida e o novo rock que havia surgido.

Segundo Woodward (2001), após 1966 a *surf music* entra num período de abafamento devido à explosão da *beatlemania* e posteriormente com a geração de Woodstock. Em meados de 1970 o estilo sumiu da mídia e permaneceu assim por décadas, porém, sempre existiram alguns grupos e fãs espalhados.

Um dos responsáveis do ressurgimento da *surf music* na mídia foi Quentin Tarantino, que em 1993 lançou seu filme “*Pulp Fiction*” um sucesso mundial que trazia como música tema de abertura “*Misirlou*” de Dick Dale. “*Pulp Fiction*” certamente ajudou a cena de *surf music*, [...] gostava da música quando foi lançada, mas recordá-la recentemente me remete de volta aos meus 15 anos”

(DOUBLE,2009). Podemos destacar que o sentimento de Sean Double, produtor da Double Crow Records foi semelhante ao de mais pessoas, pois após 30 anos de sua criação a musica fez mais sucesso que no seu lançamento.

Atualmente a *surf music* tem muitos representantes pelo mundo embora não sejam muito comuns na grande mídia, possuem espaço na mídia alternativa e permanecem ganhando adeptos do som. Conforme Woodward (2001), atualmente no Brasil existem muitas bandas de *surf music* e mais outras tantas que são influenciadas pelo estilo. Em Minas Gerais existe há alguns anos o Campeonato Mineiro de Surf, que é um concurso de bandas de *surf music*, curiosamente num Estado que não possui praias. Nesse evento bandas de todo o país se apresentam e trocam experiências sobre o estilo musical que adotaram.

Podemos, portanto, destacar que assim como os vídeos de surf, a *surf music* teve papel fundamental na propagação da cultura surf na história mundial. O seu rápido alcance na sociedade contribuiu e permanece contribuindo para que gerações conheçam e participem dessa cultura.

3 ESTILO DE VIDA

A sociedade moderna apresenta a expressão “Estilo de vida” como a caracterização da sociedade por meio de aspectos comportamentais expressos normalmente por rotinas e padrões de consumo.

Podemos destacar que a experiência vivida é matéria prima a partir da qual os jovens articulam sua própria cultura, aqui chamada de estilo de vida e entendida enquanto conjunto de crenças, valores, visão de mundo, rede de significados: expressões simbólicas da inserção dos indivíduos em determinado nível da

totalidade social, que terminam por definir a própria natureza humana (VELHO, 1994).

Em paralelo ao exposto, simples conceito de particularidades dos indivíduos, suas experiências e a formação de seus grupos, existe o conceito de subculturas e contracultura, definições que nos auxiliam na compreensão do papel de cada grupo e rede social existente.

A contracultura é considerada um movimento de libertação no qual os integrantes apresentam idéias opostas ao padrão cultural dominante da época, recusam-se a participar da sociedade tradicional e impõe novas formas de pensar e agir. Muitos grupos inseridos na contracultura foram responsáveis por transformações políticas e sociais de grande relevância no cenário mundial, como exemplo podemos citar os *hippies*, os *punks* e os *beatnicks*. (SOUSA, 2005)

A subcultura é definida como o conjunto de elementos culturais específicos de um certo grupo social, uma espécie de micro-grupo que pode coexistir pacificamente na sociedade. Os grupos considerados subculturas podem ainda ser relativamente opostos ao padrão cultural dominantes, porém não tem intenção direta e organizada para reivindicar mudanças. Podemos citar entre outros então os *skatistas*, os *nerds*, os “*playboys*”⁵, os torcedores organizados e os surfistas, que mesmo não possuindo brigas políticas explícitas não deixam de ter papéis de importância inquestionável no desenvolvimento da sociedade. (RESENDE & VIEIRA, 1992)

O que cada indivíduo representa como ser participante da sociedade é fruto de um conjunto de experiências sociais vivenciadas nos mais diferentes espaços sociais.

⁵ Playboy: Gíria popular para designar jovem que possui dinheiro e poucas responsabilidades (Play: jogar, se divertir; Boy: moço, garoto).

Como lembra Thompson (1981), é a experiência vivida que permite apreender a história como fruto da ação dos sujeitos. Estes experimentam suas situações e relações produtivas como necessidades, interesses e antagonismos e elaboram essa experiência em sua consciência e cultura, agindo conforme a situação determinada.

O surfista possuindo então um cotidiano baseado no contato direto com o mar e a natureza, torna-se um amante do planeta, um observador atento dos agentes do tempo e da força da natureza, como chuvas, ventos e marés, além de se tornar um agente ativo de preservação da natureza e dos seres vivos, como reforça Rosemberg (2000): “[...] o Surf me ensinou a respeitar a natureza, e foi no mar que comecei a me tornar um ecologista de carteirinha, até estar entre os fundadores do Partido Verde no Brasil”.



Figura 10 – O estilo de vida do surfista ligado à natureza.

Podemos destacar, também, que o surfista retoma de certa forma as origens nômades, em busca do que lhe satisfaça, percorre longas distâncias a fim de encontrar não mais alimento como seus ancestrais, mas sim ondas perfeitas.

Os surfistas formam uma das últimas tribos nômades deste planeta. Por isso estamos sempre nos movimentando. Um êxodo interminável. De norte a sul. De leste a oeste. Para nós, surfistas, viajar é preciso. Surfar também. De preferência ondas perfeitas. Não importa onde elas estão quebrando. Nosso maior desejo é encontrá-las. Nossa busca é eterna (CAVALCANTI, 2001, p. 107)

As experiências adquiridas nesta busca por ondas implicam conhecer uma diversidade cultural muito ampla. Segundo Urry (2001), as viagens proporcionam uma mobilidade em todas as acepções que o termo permite – social, cultural, temporal, física e de identidade. Essa mobilidade citada pelo autor nos remete à quantidade de novas experiências que quem viaja adquire e como elas podem resultar em novos valores e atitudes no cotidiano a partir da mobilidade da identidade. Estando o surfista em uma busca constante por ondas e viajando para encontrá-las, podemos concluir que estão expostos à grande diversidade de influências culturais e que de certa forma estão preparados e abertos a essas experiências:

Dividir memórias e experiências com os amigos não tem preço, não se compra. O tempo não espera ninguém. Viver o presente não custa nada. Ter a mente aberta para o novo é o que existe de mais precioso. Pegue seus amigos, um estranho, a namorada, a família e apenas "*Get in the Van!*" (MYERS⁶, 2009, p. 54)

Verificamos, portanto a ligação com a natureza e as viagens frequentes (sejam elas para destinos próximos ou não), como influências importantes na formação da personalidade do surfista e com base nessas influências podemos narrar uma breve trajetória da figura do surfista ao longo dos anos.

Considerando, então, o surf uma subcultura podemos nos aprofundar na discussão e caracterização antropológica da modalidade e de seus praticantes no capítulo a seguir.

⁶ Jeffrey MYERS: Surfista organizador do projeto "Get in the Van", no qual 5 surfistas viajam com apenas uma van em busca de ondas pelo mundo todo. O projeto já passou por Estados Unidos, America Central, Islândia e Alaska.

3.1 SURFISTA: DO PRECONCEITO À ADORAÇÃO

No seu início, no Hawaii, o surf era uma prática de extrema importância na comunidade, o que colocava a figura do surfista como divina e central na hierarquia das comunidades.

No seu ressurgimento e expansão para outros países, a reação era sempre semelhante, as pessoas apresentavam curiosidade, queriam ver e saber sobre a modalidade, porém, logo que tomava proporções maiores e ganhava adeptos, o surf era tido como esporte marginalizado (ÁRIAS, 2002).

Na década de 50, até a primeira metade da década de 70, o surf passou por um período de popularização muito grande, foi quando o rótulo de esporte de "vagabundo" surgiu, condenando o surf por décadas a ser marginalizado.

No Hawaii, no período quando o surf ressurgia, os praticantes de surf já possuíam hábitos muito distintos e a paixão pelas ondas já era facilmente reconhecida pelo fato de ficar praticamente o dia todo na praia surfando. Esse grupo de garotos foi chamado de *beachboys*, jovens surfistas sem muitas apegões materiais que cultivavam a alegria e a simplicidade de surfar como sua atividade principal e como alternativa para a noite e dias sem ondas faziam festas e tocavam seu *ukuleles*⁷. Costa (2000) destaca que a rotina destes *watermen* consistia em surfar o dia todo e tocar a noite toda. Dessa forma, a expressão "*Surf all Day, party all Night*" foi inventada por eles. Na época, eles estacionavam seus carros com pranchas e desciam com seus *ukuleles* em punho e faziam verdadeiras festas na areia. A expressão "surfista vagabundo" também teve princípio com eles.

No restante do mundo onde o surf se espalhou inclusive no Brasil, a idéia de praticantes do surf como "vagabundos", também, foi gerada e com ainda maior

⁷ Ukuleles: Tradicional instrumento de cordas havaiano, muito semelhante ao cavaquinho.

ênfase. Num tempo em que a informação era escassa, saber sobre surf e ter equipamentos para praticá-lo era privilégio das classes altas, somente quem havia saído do país e possuía boa situação econômica poderia ter acesso a uma modalidade dessa categoria. O fato de pertencerem às classes mais altas, também, resultava em pessoas com poucas obrigações e com tempo livre para ficar o dia todo na praia surfando.

Referindo-se à década de 60 e já na primeira metade de 70, Souza (apud CASTRO, 2004, p. 182) afirma que “todo mundo era cabeludo e a imagem do surfista não era muito boa, porque a maioria não trabalhava, tinha bom poder aquisitivo e alguns nem estudavam”.



Figura 11 – Surfistas do final da década de 60.

Nesse período o esporte foi marcado por um forte preconceito, como relata um dos precursores do surf no Rio de Janeiro:

Era vergonha mesmo, porque surfista era sinônimo de mau elemento, vagabundo, fracassado na vida. Nossos pais tinham vergonha dos filhos surfistas, e muitas vezes fiquei até sem mesada para ver se eu parava de ir na praia. Nenhum pai ou mãe ficava feliz em ver seu filho entrando pelo caminho das ondas. Os pais das meninas ficavam apavorados quando uma delas começava a namorar um dos “marginais” da praia.” (ROSEMBERG, 2000, p. 42)

Em paralelo a essa popularização do surf que surgia em meio ao preconceito e à não aprovação das gerações anteriores, o movimento *hippie* se fortalecia e em

alguns momentos as tribos se misturavam, devido à semelhança na estética e preferências:

Nós, surfistas, não somos hippies. Nunca fomos. Os hippies queriam mudar o mundo. Nós não queremos mudar nada. Nunca quisemos. Os hippies, no máximo, nos emprestaram por um tempo sua estética "largada", sua trilha sonora alucinante, além de terem dado uma freada no consumismo do esporte. E se no final da década de 60 os cabelos cresceram e as guitarras ficaram mais distorcidas, nosso foco não deixou nunca de ser a vida em torno da onda perfeita. Se o espírito libertário da época pedia, microcosmos de sociedades alternativas pipocavam por toda parte, mas sempre perto da areia - Saquarema, Imbituba, Byron Bay (Austrália), Santa Cruz, North Shore, Bali. Nossa tribo pegou a parte superficial do movimento hippie e passou batida por ela sem nem olhar pra trás (D'OREY, 2008, p.126)

Numa década marcada pela libertação o uso de drogas foi inevitável. Embalados nos descobrimentos da época jovens de todas as tribos empenhados numa busca de autoconhecimento fizeram o uso de entorpecentes, inclusive os surfistas. O uso de drogas, principalmente a maconha, era feito também nas praias, o que fortaleceu ainda mais a figura do surfista como "vagabundo" e neste momento "maconheiro".

Em 1975 a pioneira revista Brasil Surf publicou a foto de uma placa afixada na entrada de uma praia paulista com os dizeres: "Nem todo maconheiro é surfista, mas todo surfista é maconheiro". A frase era do delegado Eloi Gonçalves, que algum tempo depois ficou famoso por ter realizado a prisão de Gilberto Gil durante a turnê de Doces Bárbaros (FORTES 2007).



Figura 12 – Manchete de Julho de 1978: blitz policial em praias cariocas.

Nos anos que se seguiram, o surf passou por uma evolução muito grande como esporte: criação de federações, surgimento do mercado *surfwear*, os atletas passam a se profissionalizar, surge uma indústria de eventos e cada vez mais adeptos ao esporte.

A televisão teve papel fundamental para essa evolução, pois auxiliou na divulgação do surf como modalidade esportiva, exaltando o culto à saúde, à ligação com a natureza, a estética do surfista, a dedicação dos praticantes para se profissionalizarem e evoluírem tecnicamente. Na década de 80, programas de televisão como *Realce* (1983) e *Armação Ilimitada* (1985) foram transmitidos em canal aberto e mostravam o estilo de vida de jovens surfistas. O primeiro tinha formato de jornalismo esportivo e o segundo era uma dramaturgia estrelada por Kadu Moliterno e André de Biase. Após esses programas o surfista passou a ser figura indispensável em qualquer novela ou programa de televisão que tenha como cenário a praia. Recentemente no ano de 2000, a novela “Três Irmãs” que foi

veiculada na Rede Globo tinha toda sua trama desenrolada numa praia, onde todos os protagonistas eram surfistas e militantes da preservação do meio ambiente.

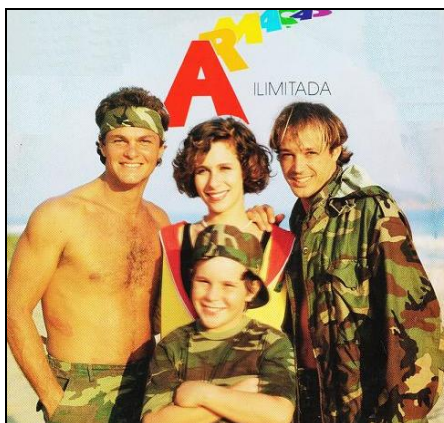


Figura 13 – Chamadas das novelas Armação Ilimitada e Três Irmãos.

Paralelamente aos programas de televisão, a publicidade também se aproveitou da figura do surfista e até hoje o surf e os seus praticantes estrelam campanhas de perfumes, bancos, redes de lanchonetes, bebidas, telefonia entre outros produtos e serviços. As empresas encontraram por meio do surf uma forma eficaz de se comunicar principalmente com os jovens ou ainda remeter seus produtos a jovialidade e diversão.

Alavancado pela mídia e muito explorado pela publicidade, podemos afirmar, então, que nesta última década, o esporte se torna um sinônimo de saúde, beleza e diversão.

Importante destacar que mesmo após décadas de evolução as especulações sobre surfistas e o uso de drogas ainda são muito freqüentes, como podemos confirmar através pelo seguinte depoimento:

Preparativos para mais uma viagem em busca das ondas. A família de surfistas prepara a caranga⁸ com todo o material necessário. Destino: Saquarema, Rio de Janeiro... Integrantes: minha esposa Luciane, Paola, minha meio filha amiga inteira, e meu cachorro Sereno, um labrador

⁸ Caranga: Gíria popular usada para designar “carro”.

completamente desmiolado. Uma típica família praiana que não causaria nenhum tipo de desconfiança, não fosse a meia dúzia de longboards empilhados na caçamba da S10. Longboards, isca de rodoviário mal intencionado. E as previsões se confirmam. Foram dez horas de viagem até Saquarema, regadas de sete gerais monstros em busca do baseado perdido. Nada é poupado... Pote de geléia, saco de parafina, carteira de documentos, porta luvas, creme de barbear, etc (ÁRIAS, 2003, p. net)

No que tange o preconceito e a ligação com as drogas, podemos destacar também:

Pode ser estudante, desempregado, dentista, frentista, qualquer coisa. Se tiver uma prancha e pisar na bola, é surfista. Seguindo este raciocínio, uma pessoa que cometa qualquer infração e tiver uma raquete de tênis deveria ser chamada de tenista, se carregar um par de esquis será esquiador, uma bola, jogador de futebol, e por aí vai. Porém, nunca vi notícia do tipo tenista é preso com dois quilos de maconha ou golfista acusado de tráfico (MOURÃO, 2005, p.)

Não é possível afirmar que a droga não está presente entre os surfistas, pois está ligada ao segmento jovem, seja entre os adeptos da música eletrônica, os universitários, ou os praticantes de esportes em geral.

Outra afirmação estigmatizada que também permanece, é a do surfista "vagabundo", aquele que passa o dia todo surfando, não trabalha e nem se dedica aos estudos.

Em 2001, um anúncio feito em *outdoors* na cidade de São Paulo trazia a frase: "O Dicionário Houaiss contém 228.500 palavras, inclusive as oito que os surfistas conhecem." A frase que tentou ser "divertida", conforme justificativa da empresa responsável pela campanha publicitária, não agradou e foi assunto na Revista Veja que recebeu centenas de e-mails como este:

Gostaria de manifestar minha decepção quanto à mensagem extremamente preconceituosa que está exposta nos outdoors espalhados pelo país. Tenho 26 anos, surfo há 12, fui durante seis anos executivo de uma multinacional, falo quatro idiomas e hoje tenho a minha própria empresa em sociedade com outro surfista. Sempre busquei no surfe o aprimoramento do meu equilíbrio físico e mental para vencer a pressão de uma vida atribulada (Campaner, revista Veja ed.12, agosto de 2001, p17.)

Observando os depoimentos verificamos que mesmo com a evolução do esporte ainda é possível encontrar afirmações e situações carregadas de preconceitos ou generalizações.

Podemos destacar, portanto, a grande evolução ocorrida nas últimas quatro décadas:

No, Brasil após longos anos de marginalização e discriminação social, a prática do surf se expandiu por entre todas as classes econômicas e profissionais, se firmando como um esporte definitivamente saudável, que coloca o surfista em contato profundo e direto com os elementos da natureza (STEINMAN, 2003, p. 17)

Afirmamos, portanto, que a figura do surfista passa por uma fase de preconceito explícito para a adoração popular e midiática, na qual muitos pioneiros do esporte no Brasil nunca imaginaram:

Levou muitos anos para o esporte ser respeitado como esporte e estilo de vida [...] E nós nunca imaginamos que daquele grupo de 10, 15, 30 malucos que iniciaram, fosse sair essa loucura que é o surf no Brasil hoje (ROSEMBERG, 2000, p. 42)



Figura 16 – Publicidade utilizando o surf.

3.2 O SURFISTA PROFISSIONAL

O surfista profissional é caracterizado como aquele que ganha remuneração para surfar, seja este surfe voltado para competição ou ainda apenas para produção de materiais fotográficos ou audiovisuais. A remuneração destes surfistas

profissionais provém de um ou mais patrocinadores que em troca podem utilizar a imagem do atleta como divulgação de sua marca, produtos ou serviços.

O surf como profissão surgiu de forma muito natural impulsionado pela evolução do mercado de pranchas num momento em que a indústria do surf se consolidava. A popularização do esporte na década de 60 aumentou a demanda de pranchas e consequentemente de *shapers* que para divulgar sua marca contratavam surfistas de destaque para utilizarem suas pranchas. No ano de 1963 o *shaper* Hobie Alter, lançou um modelo de prancha assinada pelo surfista Phil Edwards que recebia cerca de 23 dólares por assinatura e este pagamento lhe rendeu o título de primeiro surfista profissional da história (ÁRIAS, 2002).

Esse processo de ligar surfistas a modelos de pranchas e a seus fabricantes se expandiu rapidamente e logo outras empresas se interessaram em associar a sua imagem a surfistas.

Rumando para um destino semelhante ao de outros esportes que na época já traziam generosas premiações em seus torneios como o tênis e o automobilismo, os campeonatos de surf passaram a oferecer pequenas premiações em dinheiro que passaram a ser elevadas conforme o passar do tempo e a popularidade do esporte (WARSHAW, 2003).

Outro fato de grande relevância para o profissionalismo do esporte foi o surgimento da mídia especializada que oferecia espaço para documentar a história proporcionando, assim, uma eficiente forma de divulgação às empresas do ramo. Os primeiros veículos especializados foram as revistas, sendo a *Surfer* e a *Surfing* as precursoras do ramo. Inúmeras empresas utilizaram as revistas de surf para estampar anúncios de seus produtos associando-os a nomes de famosos surfistas da época (ÁRIAS, 2002).

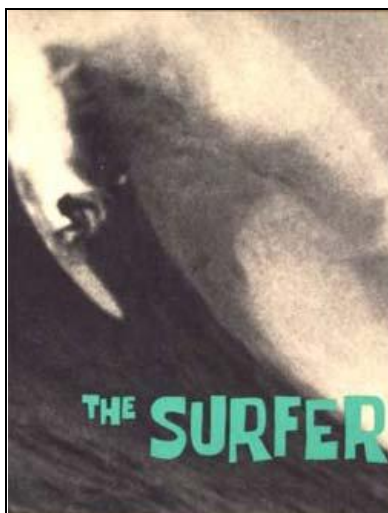


Figura 15 – Capa da primeira revista especializada: Surfer e Phill Edwards na capa da Sports Illustrated.

Com a expansão do esporte no mundo e a criação de federações e associações locais, o surf pôde ser organizado de maneira que fosse possível divulgar e organizar eventos envolvendo atletas do mundo todo. Estes eventos resultaram nos primeiros mundiais que ocorreram na década de 60 e tiveram papel fundamental na construção de ídolos no surf (JEKINS, 1997).

Da década de 60 para os dias de hoje, as mudanças foram grandes, principalmente, no âmbito profissional do esporte. O número de surfistas profissionais aumentou muito e as premiações alcançaram valores bem mais altos o que resultou num disputado mercado de trabalho que envolve dedicação, talento e superação.

Atualmente, assim como em outras modalidades disputadas, ser um atleta profissional envolve muitas responsabilidades:

O atleta de surf precisa ser um profissional completo, dentro ou fora d'água, precisa ter respeito, carisma, atitude, educação e muito foco! Precisa mostrar seu surf junto a suas atitudes. É necessário também muito treino "*day by day*" e drogas nunca. Educação e cultura são fundamentais, ler livros saber quem é você, isso faz parte da vida de um campeão. O que acontece normalmente é que muitos atletas mesmo possuindo um alto potencial para o esporte não tem comprometimento, atualmente dois dos melhores atletas do World Tour, Jordy Smith e Dane Reynolds não tem

foco nas competições, diferente do Mr. Kelly Slate” (BARÇANTE⁹, 2010, depoimento).

Acho que um surfista que pretende compor a elite mundial deve ser versátil, saber surfar qualquer tipo de onda com qualquer tamanho e saber mandar todas as manobras que hoje são muitas (MUNIZ, 2010 – depoimento)

As responsabilidades de atleta devem ser encaradas desde o início do esporte até a decisão de seguir como profissional, devido à carreira de competidor profissional não ser extensa.

É necessário muito comprometimento, pois o profissional de surf, tirando Kelly Slater que aos 39 anos está indo para seu 10º título mundial, não tem vida longa. Quantos aos anos como atleta: o surfista poderá viver do esporte talvez até aos 37, no máximo (BARÇANTE, 2010, depoimento)

O condicionamento físico está diretamente ligado às limitações acerca do tempo de carreira do atleta. No surf poucos possuem rotinas de preparo adequadas para o esporte e isso contribui para o rendimento em curto prazo, porém a longo prazo de forma muito mais explícita.

Acreditava-se que os surfistas não precisavam treinar fora d'água. Bastava surfar muitas horas por dia... Ingenuidade? Amadorismo? Preguiça? Chame do que quiser. Mas o fato é que, até hoje, pouquíssimos surfistas profissionais treinam fora d'água. Infelizmente, ainda estamos longe do dia em que a preparação científica no surf será encarada com mais seriedade (CAVALCANTI, 2007)

Os surfistas jovens vêm embalados em suas atividades: muito surf e longas viagens. Porém quando se tornam adultos por mais que suas mentes ainda continuem jovens seus corpos têm idade avançada e já não estão à altura das exigências que eles necessitam nas competições e no cotidiano. É necessário muito cuidado com o corpo e a saúde, além de treinamentos e rotina aplicada (SNYDER, 2003, p. 13)

Além da condição física, dentre os problemas que ocorrem nesta trajetória profissional, podemos destacar o deslumbramento com a rotina do surfista profissional, as viagens, as mulheres, as “baladas noturnas” e todas as facilidades que são proporcionadas como o uso de álcool e drogas.

⁹ BARÇANTE, Rogério: Manager de atletas profissionais de surf, consultor de negócios do mercado surfwear e Proprietário da Agência Go Sport Team Management.

3.3 OS SURFISTAS DE ALMA: SURF COMO LAZER NA SOCIEDADE

O lazer vem sendo estudado e caracterizado em nossa sociedade de consumo de várias formas, porém, no presente trabalho utilizaremos a definição de lazer como atitude, caracterizado pelo tipo de relação entre o sujeito e a experiência vivida, basicamente a satisfação provocada pela atividade (MARCELLINO, 2006).

Dentre inúmeras e singulares formas de lazer que oscilam entre descanso e divertimento, temos os esportes. O surf assim como outros esportes, é uma forma de lazer escolhida por milhares de pessoas ao redor do mundo, o número em questão não é exato, porém, sabe-se que é crescente.

O que faz com que tantas pessoas a busquem o surf? O que transforma os surfistas em seres obsessivos atrás de ondas? O que os leva a viajar milhares de quilômetros atrás de uma onda perfeita? Essas são perguntas comuns que surgem quando alguém pensa nos surfistas e as respostas são muito subjetivas e particulares.

Devido à subjetividade que envolve a escolha da prática do surf não é possível afirmar um motivo, porém, é possível situar o porquê do esporte fascinar tantas pessoas.

Considerando o surf como uma forma de lazer e seguindo o pensamento de Marcellino (2006), podemos destacar entre as possíveis opções da busca pela prática: a utilização como fuga ou fonte de alienação. Dentro dessa ótica, observamos:

Forma de arte? Esporte? Estilo de vida? O surf é como uma droga que faz bem ao corpo, a mente e ao espírito de seus usuários. Não conheço nenhum outro remédio anti-stress tão eficaz. (CAVALCANTI, 2009)

Sob uma ótica sentimentalista e singular podemos destacar a sensação de prazer e liberdade que os praticantes de surf afirmam que a atividade lhes proporciona:

As pistas são inúmeras para perceber a mágica que o surf produz: tornar surfista, onda e prancha um ser só. E o que é o surfar senão um grande ato de amor? Homens e Mulheres que pegam onda têm sempre um encontro marcado com o romance nas ondas. Está no sangue. Precisamos abraçar aquela onda e ela com nossa prancha e coração. Um só amor, um ser único, mas claro com muitos sentimentos e desejos (AGUIAR, 2003, p.60)



Figura 16 – Forma de arte, Esporte ou estilo de vida?

As características da modalidade a cerca das possibilidades de interação com o outro, com a natureza e consigo mesmo, também, são comumente lembrados:

O surf é um esporte muito mais lúdico do que performático que, ao contrário da maioria dos esportes, como o tênis, o futebol, ou o vôlei, não obriga seus praticantes a derrotarem um adversário para desfrutar do prazer inerente a sua prática. Ou seja, você não precisa ser o melhor surfista na água pra se divertir surfando, e isto talvez explique por que o surf cresce sem parar na preferência de muitos seres humanos em volta da Terra (CAVALCANTI, 2009, p. net)

O significado que o surf possui para cada indivíduo é algo extremamente particular e para compreendê-lo de maneira mais ampla utilizaremos um conceito popular dentro da modalidade que define o praticante como um: “Surfista de Alma”.

A palavra alma é um termo que deriva do latim *anīma*, faz referência ao princípio que dá movimento ao que é vivo o que é animado ou o que faz mover (ROCHA, 1997). A alma tem seu sentido principal como o religioso e é impossível

dar uma definição concreta, pois a alma é uma entidade abstrata. Não é matéria, é energia, mas também não é energia física. É energia Divina.

“Uma alma é nossa identidade interior, nossa razão de ser. A alma da música é a visão do compositor que energiza e dá vida às notas tocadas em uma composição musical.” conclui Jacobson (2010).

Compreendendo então o sentido da palavra alma, podemos definir a expressão “Surfista de Alma”. O “Surfista de Alma” é aquele indivíduo que pratica o surf como algo além de uma modalidade esportiva, como uma terapia, como uma conexão religiosa, mística e até transcendental. Surfistas que encontram uma intensa ligação e identidade junto ao esporte são definidos como surfistas de alma e não importa se é um surfista profissional ou iniciante, o que os insere nesse conceito é a ligação particular que possuem com o surf.

Os “Surfistas de Alma” comumente mantêm em paralelo as rotinas profissionais e pessoais turbulentas, o surf como uma prioridade devido às possibilidades de encontrar relaxamento, concentração e lazer durante a prática.

Importantes figuras das últimas décadas que declararam sua paixão pelo surf, como atores, cantores, cientistas e empresários. Temos exemplos como Kary Mullis o vencedor do Prêmio Nobel de Química em 1993, que aos 54 anos surfa com frequência, Marcelo Lacerda um dos pioneiros da internet do Brasil, atualmente presidente do portal Terra Networks reserva em meio a sua pesada rotina os finais de semana para surfar no litoral Norte de São Paulo ou ainda Craig Venter o surfista e geneticista de 52 anos que é famoso por seu projeto Genoma (AUTOR DESCONHECIDO, Revista Veja, Ed.12. p17., 2001).

Alguns desses “Surfistas de Alma” ao colocarem o surf como parte integrante e importante de suas vidas consegue, em algum momento, unir o hobby com a

profissão, buscando além de crescimento profissional poder colaborar com o surf de forma geral. O médico Joel Steinman surfa a cerca de 30 anos e sensibilizado e convencido dos efeitos benéficos que o surf traz a saúde e ao espírito vem exercendo a arte da Medicina voltada para o surf em diversos países do mundo (STEINMAN, 2003).

Entre outros exemplos:

Surfo desde 1988, iniciei e pratico o esporte até hoje, principalmente por diversão e lazer... Nunca competi, sempre fui "*freesurfer*". Em 97 entrei na faculdade de esporte da USP e passei a enxergar o surf com outros olhos, e assim começaram as idéias e projetos do Ibrasurf, Instituto Brasileiro de Surf". Poder trabalhar com o surf é demais... Apesar de todas as dificuldades, que são normais em qualquer profissão, o fato de pensar e trabalhar 24 horas por dia com algo que você ama é muito gratificante e estimulante (ZENI¹⁰, 2010 – depoimento)

Comecei a pegar onda nos anos 80, impulsionado pelo filme menino do rio, pelo boom que o surf teve nesta década e pelo incentivo dos amigos. [...] É algo maravilhoso você poder conciliar o amor que você tem pelo esporte que praticou por anos com o trabalho, além de trabalhar saber que está ajudando a alavancar o esporte cada vez mais... Fazendo muitos amigos, o que é muito bom (ISSA¹¹, 2010 – depoimento)

Analisando algumas explicações acerca do interesse das pessoas na prática do surf, compreendendo o termo "Surfista de Alma" e verificando a importância que o surf apresenta para seus praticantes, podemos dimensionar como o esporte é representativo e o porquê do número de adeptos permanecer aumentando.

3.4 SURF: FERRAMENTA DE SUPERAÇÃO E INCLUSÃO

Segundo estimativas da Organização Mundial de Saúde (OMS), cerca de 610 milhões de pessoas têm deficiência no mundo, das quais 386 milhões fazem parte da população economicamente ativa. Avalia-se que 80% do total vivem nos países

¹⁰ ZENI, Alexandre: Presidente e fundador do IBRASURF – Instituto Brasileiro de Surf, órgão que visa fomentar o surf como esporte, ciência e instrumento social.

¹¹ ISSA, Paulo: Locutor profissional da ABRASP – Associação Brasileira de Surf em eventos de surf, nível nacional e internacional. Trabalha com surf há treze anos, sendo consagrado um dos melhores locutores do país.

em desenvolvimento. No Brasil, segundo Senso realizado em 2000 14,5% da população apresenta alguma deficiência física, mental ou dificuldade visual, de audição ou locomoção.

O esporte de forma geral aparece como uma ferramenta forte no combate a algum tipo de exclusão ou limitação. Ele é transformador, encorajador, e oferece suporte para que pessoas desenvolvam a autoconfiança. Segundo Costa (2006), a prática do esporte auxilia no sentido de mostrar para as pessoas que elas podem superar obstáculos e participar ou voltar à vida social. Muitas vezes, as pessoas com deficiência, por meio do esporte, desenvolvem tanto valores psicológicos como concentração, controle emocional, atenção, entre outros, e acabam "retornando" à sociedade como pessoas mais produtivas que antes.

Além desse aspecto, o esporte pode desenvolver outros valores psicofisiológicos em seus praticantes como controle do estresse e da ansiedade, sensação de alegria e prazer, melhoria do condicionamento físico, entre tantos outros benefícios (BISSOLOTI & SANTOS, 2009).

Abordando a importância do esporte para deficientes não podemos deixar de mencionar o papel do surf, que além de atividade física, é uma subcultura caracterizada como estilo de vida que proporciona ao praticante uma aproximação com a natureza e com outras pessoas.

A primeira pessoa com deficiência a surfar no Brasil foi Carlos "Mudinho" Nunes, um dos pioneiros do esporte, que se interessou pelo surf aos 9 anos de idade. Surdo congênito motivado por sua paixão as ondas, passou por dificuldades como todo deficiente:

Como surdo, a maior dificuldade foi a comunicação com os surfistas. Com o tempo superei isso. Alguns me tratavam como uma pessoa normal, me facilitando na leitura labial, mas na maioria das vezes eu me senti discriminado por ser surdo. As pessoas pensam que surdo é retardado e isso me prejudicou. Perdia os convites para disputar nos campeonatos

internacionais, só consegui disputar alguns eventos por esforço pessoal e com a ajuda dos amigos honestos (NUNES, 2009, p. net)

Hoje aos 60 anos, continua surfando, tornou-se um conhecido *shaper* além de ser um exemplo de vida e amor ao esporte.

Atualmente existe um crescente número de pessoas com deficiência praticando esta modalidade, entre eles estão Robson Careca (lesado medular), Paulo Eduardo Aagard “Pauê” (amputado de MMII), Alcino Neto “Pirata” (amputado MI esquerdo), Waldomiro e Figue (deficiente visual), Rodrigo (síndrome de *Down*), entre outros que dão créditos ao surf pela sua reabilitação e melhora na qualidade de vida (BISSOLOTI & SANTOS, 2009).

O retorno ao surf é uma importante possibilidade de reabilitação social, mental e física para pessoas que apresentaram sequelas físicas graves após acidentes. Alcino Neto “Pirata”, após um acidente de moto e a amputação de uma das pernas destaca a importância do seu retorno ao surf como um “estágio natural”:

Ao sofrer o acidente me deparei com uma grande mudança em minha vida que foi a transformação do meu modo de viver e encarar as limitações, tentando superá-las o tempo todo. Foi então que voltei a praticar a natação após seis meses do acidente, onde me senti seguro para voltar a praticar o surf. O retorno ao surf foi um estágio natural de minha vida no qual tive que desenvolver o meu próprio estilo de surf (NETO, 2010, net)

A volta ao surf representa para surfistas que se tornaram deficientes, um retorno à vida anterior ao acidente, além de proporcionar prazer e autoconfiança para o praticante. A surfista americana Bethany Hamilton teve o braço esquerdo perdido devido a um ataque de tubarão que ocorreu enquanto surfava, aos treze anos de idade. Após o ataque a garota voltou a surfar após 10 semanas de recuperação, mostrando não só uma recuperação física impressionante, como também uma recuperação mental do trauma sofrido. O surf não possui divisão para deficientes como os demais esportes paraolímpicos, porém a atleta que trilhou uma

carreira como surfista profissional, hoje, disputa o Circuito Mundial de Surf Feminino ao lado de atletas sem nenhuma deficiência.

Outro exemplo de motivação a cerca do surf é de Paulo Aagard “Pauê” o garoto que teve as duas pernas amputadas após ser atropelado por um trem, conta: “Ao deixar o hospital queria surfar antes mesmo de andar. Minha meta macro naquele momento era surfar” (AAGARD, 2008, p. 67), confirmando o papel de importância que o surf possui após traumas. Não existe pesquisa que comprove a eficácia do surf como ferramenta de recuperação para traumas ou limitações físicas e mentais, porém através de depoimentos é possível verificar que ele se apresenta como fator motivador de grande importância.



Figura 17 – A surfista Bethnay Hamilton e o surfista bi-amputado Paulo “Pauê”.

Segundo dados da Adaptsurf¹² (2010), para deficientes de nascença ou que não possuíam experiências anteriores com o surf, a modalidade pode ser considerada como uma alternativa lúdica, contribuindo bastante para o processo de aprendizagem e reconhecimento, podendo auxiliar de inúmeras formas, como:

- Melhoria e desenvolvimento de auto-estima e auto-imagem;

¹² ADAPTSURF é uma Instituição que tem como missão promover a inclusão e integração social das pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida, garantindo igualdade de oportunidades e acesso ao lazer, esporte e cultura, através do contato direto com a Natureza.

- Estímulo à independência e autonomia;
- Interação e socialização com outros grupos;
- Contatos com outras pessoas, deficientes ou não;
- Experiência intensiva com suas possibilidades, potencialidades e limitações;
- Vivência de situações de sucesso e superação de situações de frustração;
- Utilização do potencial sensorial e psicomotor;
- Melhoria das condições funcionais do organismo (aparelhos: circulatório, respiratório, digestivo, reprodutor e excretor);
- Melhoria na força e resistência muscular global;
- Aprimoramento da coordenação motora e ritmo;
- Melhoria no equilíbrio estático e dinâmico;
- Possibilidade de acesso à prática do esporte como lazer, reabilitação e competição;
- Prevenção de deficiências secundárias;
- Promover e encorajar o movimento;
- Motivação para outros tipos de atividades;
- Manutenção e promoção da saúde e condição física;
- Desenvolvimento de habilidades motoras e funcionais;
- Melhoria da qualidade de vida.

Os avanços a respeito do surf para deficientes vem acontecendo aos poucos: criação de projetos específicos, criação de materiais próprios, desenvolvimento de técnicas e didáticas. Porém, ainda é necessário mais estudo e conscientização para promover ainda mais esta importante prática e torná-la de maior alcance.

Destacamos, portanto, que o surf se tratando de uma experiência física, mental e emocional tão rica pode contribuir muito com o cotidiano do deficiente podendo ser mais uma modalidade trabalhada para promover a integração e superação entre os envolvidos.

4 TENDÊNCIAS DE MERCADO

A sociedade atual é entendida como sendo a sociedade de consumo (BAUDRILLARD, 1995 apud SILVA, SILVA, SOUZA, 2006), e para entender a prática do surf como conhecemos hoje é de grande importância compreendermos este fenômeno cultural que marca nossa sociedade e que está presente em nosso cotidiano.

O consumo surge como modo ativo de relação (não só com objetos, mas ainda com a coletividade e o mundo), como modo de atividade sistemática e de resposta global. Dessa forma, o consumo é visto como um fenômeno cultural, no qual podemos observar que desde a criação até seu destino final, o produto chega ao consumidor carregado de intenções e significados culturais que demonstram seu status social e estilo de vida.

Segundo Rocha (2006 apud LEME, 2009), “consumir estes produtos é ter a ilusão de pertencer ao universo simbólico que ele propõe. Todo produto é assim. Quando você compra alguma coisa, você compra para o outro, para o mundo coletivo”.

De acordo com Kotler (2000), o comportamento de compra do consumidor é influenciado por uma série de fatores, como os culturais, sociais, pessoais e psicológicos. Os fatores culturais seriam os de maior e mais profunda influência,

visto que a cultura é o principal determinante do comportamento e dos desejos da pessoa.

Numa sociedade em que o consumo se torna cultura, o esporte é visto pela indústria como possibilidade de mercadoria (BRACHT, 1997 apud SILVA, SILVA, SOUZA, 2006) e observamos que ao passar dos anos, o surf assim como outros esportes, também, teve seu desenvolvimento por meio do consumo tanto dos produtos como do estilo de vida dos praticantes e hoje se tornou tendência de mercado.

4.1 O INÍCIO DA INDÚSTRIA DO SURF

Segundo Árias (2002), o surgimento da “indústria do surf” iniciou-se a partir da confecção de pranchas.

Ainda em 1924, um americano chamado Tom Blake, que mudara para o Hawaii, estabeleceu contato e posteriormente uma grande amizade com Duke Kahanamoku, dedicou toda sua vida aos esportes aquáticos havaianos, podendo ser considerado um dos responsáveis pelo movimento de consumo na prática do surf.

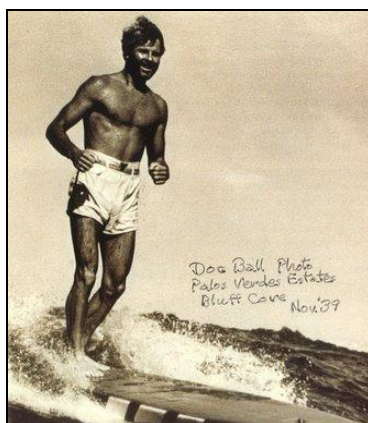


Figura 18 – O surfista Tom Blake, 1939.

De acordo com Árias (2002):

Tom Blake era um experimentador. Em 1930 patenteou seu modelo de prancha oca conhecida como 'charuto'. Essas pranchas foram utilizadas durante anos pelos salva-vidas das praias de toda a América, e continuaram sendo utilizadas por eles até o início de 50, porém, desta vez, manufaturadas por um outro excelente surfista de nome Pete Peterson (ÁRIAS, 2002, p.4)

Já em 1938, Blake se torna a primeira pessoa a fixar uma quilha nas pranchas de surf, revolucionando o esporte. O modelo de Tom Blake foi utilizado até o início dos anos 50, e nessa época, surge uma prancha feita a partir de uma madeira de balsa, que perdeu tamanho e peso em relação a “*charuto*”. Adiante, na Califórnia, surfistas adaptavam as garagens de suas casas como oficinas de pranchas, dando início mais tarde à indústria do surf (ÁRIAS, 2002).

Nessa época, consolidou-se o que posteriormente será a base do mercado atual, a formação da identidade das *surfshops*, filmes de surf, *surfwear*, revistas especializadas entre outros instrumentos que ganharam muita força graças a um simples ato de deslizar sobre as ondas.

A megaindústria nasceu nos porões e nas garagens da Califórnia, e é sem sombra de dúvida um dos capítulos mais ricos e divertidos de nossa história (ÁRIAS, 2002, p.5)

As pranchas de surf foram protagonistas no processo de crescimento da indústria. Com a chegada da madeira balsa, a manufatura de pranchas melhorou ainda mais o crescimento das *surfshops*, destacam-se Dale Velzy e Hap Jacobs que iniciaram seus negócios partindo para a aventura do mercado. Velzy foi um excelente surfista e também empresário, foi homenageado com uma praia no Hawaii que recebeu seu nome: Velzyland. O modelo inovador de prancha revolucionou e impulsionou o surf na Califórnia na década de 50.



Figura 19 – Dale Velzy com sua revolução.

Somente em 1965 surge a primeira grande fábrica. Greg Noll, grande surfista havaiano influenciado desde pequeno por Velzy, torna-se um dos mais importantes na cena da indústria do surf. Iniciou a fabricação de pranchas na garagem de sua casa, mais tarde, chegou a construir uma fábrica de 2.000 metros quadrados, atendendo não somente o mercado californiano, e sim a costa leste americana. (ÁRIAS, 2002).

Se um objeto utilizado como ferramenta essencial para prática do surf se torna o principal “produto” de uma indústria, naturalmente o material vai passando por diversas modificações para se chegar à sua forma ideal, nesse contexto, Gordon Clark foi determinante no processo de evolução das antigas e pesadas pranchas de madeiras de balsa para uma nova tecnologia de produção de pranchas através do bloco de poliuretano, uma espécie de espuma rígida similar ao isopor. Porém, este novo conceito de *shape* só vingou devido ao desenvolvimento da técnica de laminação com resina de poliéster e fibra de vidro, criação de Bob Simmons, um engenheiro americano, que após um acidente andando em uma bicicleta, conheceu

um surfista que o encantou pelo mundo do surf, e a partir disso, Simmons se tornaria um dos gênios do esporte.

Impulsionados pelos bons resultados que as pranchas de poliuretano trouxeram, a produção de pranchas se torna algo menos trabalhoso, a partir deste momento, surfar estava mais fácil, e que com uma prancha mais leve era possível manobrar com mais fluidez. Então elevando o nível técnico era provável o surgimento de novos talentos.

Todo continente americano foi “contaminado pelo vírus” do verão sem fim. “O sonho californiano já era um sonho americano!” (Árias, 2002, p.6) E este meteórico crescimento da indústria de pranchas, introduziu-se no mercado a então chamada *surfwear*.

A *surfwear* captou os padrões de comportamento de nossa tribo e traduziu-os em tecidos, usados em roupas e outras vestimentas. Símbolos representativos de nossa unidade comportamental (ÁRIAS, 2002, p.8)

Como anteriormente dito, as *surfshops* vendiam apenas pranchas de surf. No início da década de 60, Dave Rochlen abre a *Rochlen Company*, introduzindo no mercado o conceito das estampas havaianas nas bermudas utilizadas pelos surfistas, tornando-se referência em *surfwear*, junto da mitológica *Hang Ten*, que em meados da década de 70 chegou a faturar um valor estimado em 18 milhões de dólares em vendas.

Segundo Árias (2002), relatos mostram neste período, um havaiano chamado Craig Sugihara juntamente com Tak Kawahara fundaram a *Town & Country Surf Design*, marca ainda existente e atualmente uma das maiores empresas no setor.

O setor cresce em grandes escalas, pranchas, roupas, acessórios, etc. O amadurecimento da indústria e projeção de propagação para os outros países era eminente. De um ponto de vista mercantilista, foi por meio da indústria que a cultura do surf foi disseminada, e até os dias de hoje direciona o rumo do esporte. Fato que

explica o comportamento controverso de muitos surfistas, como nos relata Dora “os surfistas estão se prostituindo ao vender seus sonhos de forma tão barata.”, ao se referir do monopólio conquistado pelas empresas da indústria do surf. Para Árias (2002, p.22), “[...] os atuais valores mercadológicos são necessários, passageiros, cíclicos, além de inevitáveis”.

O surf então traz ao mercado a esplêndida *surfwear*, roupas caracterizadas não só pelo estilo de vida dos surfistas, também, pela qualidade do produto por se tratar da necessidade de resistência quando se está surfando (LEME, 2009). A indústria utiliza-se de todos os meios de comunicação para a disseminação de seus produtos, inspirando milhares de pessoas, mesmo que não praticassem o esporte, a consumir e se tornar um membro da tribo do surf.

A indústria segue numa crescente, surgem equipamentos e produtos especializados para a prática como a roupa de borracha ou *wetsuit* e a camisa de lycra, capa de prancha, cordinha ou *leash*, um antiderrapante chamado *deck*, a parafina e o *rack*. Estes, utilizados como itens de segurança, já alguns anos mais tarde, a *surfwear* utilizou de alguns acessórios do vestuário e passou também a produzir bonés, bolsas e óculos de sol (FORNECK, 2008).

Leme (2009) acrescenta que as *surfshops* passaram a comercializar no mercado todo o tipo de equipamento e vestuário dos surfistas. Em 1959, um jovem surfista da Califórnia chamado Derrick Englobon inventa uma pequena prancha sobre rodas, adaptado com o eixo dos patins e uma tábua de madeira. Segundo Árias (2002), o acessório inventado para se divertir nos dias sem ondas acabou se tornando no que nós conhecemos hoje como Skate. E apesar de não se tratar de um item fundamental para a prática do surf, foi considerado um derivado da “indústria do surf”, posteriormente se tornando um sucesso de vendas nas *surfshops*.

4.2 A EVOLUÇÃO DAS PRANCHAS

Com o faturamento e o sucesso das *surfshops*, que se baseavam nas vendas de pranchas, possibilitou o investimento em novas tecnologias para desenvolvimento do material (prancha). Inspirados e cada vez mais criativos, os *shapers* desenhavam as pranchas e as concebiam totalmente de forma manual. O processo de evolução da prancha se expandiu do final dos anos 60 até o início dos anos 80, um período basicamente de 15 anos de ebulição na fornalha do *design* (ANDRAUSS, 2008).

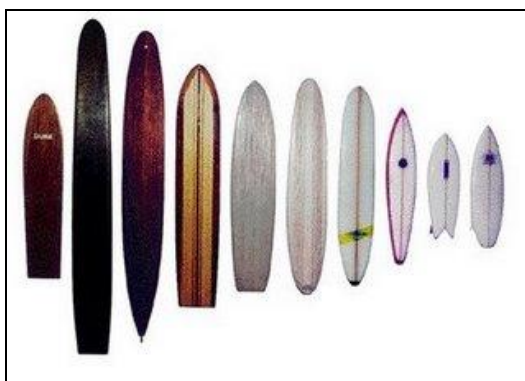


Figura 20 – Evolução das pranchas de surf.

Na segunda metade dos anos 60 ocorreu a *Shortboard Revolution*, uma revolução radical no *design* de pranchas na qual três *shapers* protagonizam essa mudança: Bob McTavish, George Grennought e Nat Young. Em 1968, em uma competição realizada em Porto Rico, presenciou-se o mais eclético, exótico e curioso acervo de pranchas de toda a história, já em função da revolução das pranchas.

No início da década de 70, todo o foco do mundo do surf começa a se polarizar em direção ao *North Shore* – costa norte do arquipélago havaiano. As então denominadas *shortboards* transformaram os antigos pranchões em objetos obsoletos. O desafio era criar pranchas que possibilitassem o surfista andar dentro das incríveis ondas havaianas. O grande criador desta época foi Richard “Dick”

Brewer, com grande conhecimento na construção de aeromodelos superavançados para a época, desenvolveu pranchas altamente modernas tornando capaz descer uma onda nunca antes dropada. Dick Brewer apresentou uma fórmula eficiente, suas pranchas eram sinônimo de sucesso e performance. Cada vez mais inspirado, Brewer desenvolve um modelo denominado *Gun*. Esses modelos proporcionaram um melhor desempenho em ondas grandes, são estreitas, rápidas e seu tamanho maior ajuda a dar mais segurança nos movimentos. Essa foi a prancha adotada pelo maior surfista do momento, Gerry Lopez. Tornou-se objeto de desejo de todo o planeta.

No Brasil, influenciado pela *Shortboard Revolucion* e a sensação do momento do modelo *Gun*, Rico de Souza, desenvolvia pranchas e as utilizava nas competições na costa brasileira, após suas vitórias nos eventos em Ubatuba, suas pranchas passaram a ser as mais desejadas do Brasil.

Na segunda metade dos anos 70, com a formação do circuito mundial de surf, os surfistas foram percebendo a necessidade de trabalhar com várias pranchas, tinham que levar mais que uma para a competição. Pranchas de diversos tamanhos, para diferentes tipos de onda. Nessa busca da variedade, Mark Richards, surfista e *shaper*, descobriu que ao utilizar duas quilhas menores e afastadas perto da borda da prancha levava uma boa vantagem em ondas menores. Esta vantagem lhe rendeu quatro títulos mundiais seguidos.

A evolução das pranchas desemboca em seu episódio mais importante quando Simon Anderson cria a chamada prancha *Thrusters*, introduzindo uma outra quilha a mais, formando a triquilha. Com este novo sistema de funcionamento, após testada e aprovada, a grande massa de surfistas migrou para elas. Nos conta

Andrauss (2008, p.46): “Refinamentos foram sendo pesquisados por ases dos *shapes*, como Al Merrick, Rusty, Linden, no Brasil Avelino Bastos e Ricardo Martins.”

Atualmente não há dados para mensurar quantos modelos diferentes de prancha existem. Os principais que podemos encontrar variam por características diversas.

Os *longboards*, conhecidos como pranchões, são pranchas maiores e com mais flutuação possui bordas suaves e normalmente são procuradas por surfistas que procuram uma linha clássica, veteranos e alguns iniciantes pelo fato de não exigir muito da remada. O *funboard* – prancha para diversão – é um modelo parecido com o *longboard*, porém menor, e possui bico mais acentuado, é larga e estável, permitindo facilidade na remada e mais agilidade nas manobras comparado aos pranchões. Para ondas grandes, aproximadamente acima dos dois metros é recomendada a *gun*, são estreitas, rápidas e seu tamanho ajuda a dar mais segurança nos movimentos, possui o bico e a rabeta pontiagudos. Há ainda a chamada *fish* ou também conhecida como *retro*, é uma prancha similar às usadas na década de 70 com formato arredondado bordas largas, podendo ser mono ou biquilha. Outro modelo no mercado é o chamado *Stand-up paddleboard* que começa a atrair cada vez mais consumidores, nesta prancha o surfista fica na posição ereta e utiliza um remo para entrar na onda.

Outra categoria existente são os modelos utilizados para performance. As *shortboards* permitem manobras com velocidade em pontos críticos da onda, utilizadas pela maioria dos surfistas amadores e profissionais, normalmente usa o sistema triquilha, mas atualmente já existem surfistas utilizando quadriquilhas. No final da década de 90, uma nova categoria de pranchas surgiu para ser usada em

ondas gigantes, chamada tow-in, que necessita o auxílio de um *jetsky*, devido aos fatores de velocidade e segurança.

Com o objetivo total para o aprendizado, surgiu o modelo denominado *softboard*, uma prancha revestida com material macio e quilhas flexíveis para evitar possíveis lesões ao praticante. Atualmente é o modelo utilizado pela maioria das escolas de surf.

4.3 A HISTÓRIA DOS BOARDSHORTS

Assim como no desenvolvimento das pranchas, surgiu a necessidade de evoluir o design no vestuário. No que tange a prática do surf, obviamente o calção de banho se tornou um elemento imprescindível.

Surfistas pré-modernos no Hawaii, nas primeiras décadas do século 20, preferiam em sua maioria andar e surfar nus. Só no final dos anos 30, Sam Kahanamoku, juntamente com seu irmão Duke Kahanamoku, por influências dos esportes que praticavam, adaptaram shorts utilizados na natação para surfar (WARSHAW, 2003).

Por volta dos anos 50 os surfistas passaram a preferir shorts com cintura fixa em cordão ou botão de pressão, pelo fato do elástico além de irritar no contato com a pele, também para segurança no momento que os surfistas caíam das ondas. Cavalcanti (2001) nos conta: “Percebeu-se também, que o modelo ligeiramente mais comprido e moldado ao corpo, evitava que a parafina da prancha enrolasse nos cabelos das pernas, o que efetivamente é uma chateação ao surfar”.

Segundo Árias (2002), ainda na década de 50, em uma brincadeira marcante, Velzy e seus amigos organizaram uma competição para quem ficasse mais tempo com uma bermuda, comprada até então em um bazar do Exército de Salvação

usadas normalmente por marinheiros por ser larga e confortável remetendo ao estilo descompromissado dos surfistas, em que a regra era utilizar a bermuda em todas as circunstâncias do dia no trabalho, surfando, ou seja, em todas as atividades diárias. Esta atitude causou impacto para as pessoas, repercutindo de uma maneira interessante.

Relatos segundo Warshaw (2003), os *boardshorts* foram introduzidos no mercado no início dos anos 50 por dois pequenos fabricantes havaianos: a H. Miura General Store e M. Nii's, ambos em Oahu no Hawaii. O modelo Makaha Drowner Trunk é considerado o primeiro a ser comercializado para surfistas.

Nessa época marcada pela crescente demanda, os surfistas foram adaptando alguns detalhes no design. A produção artesanal passou para a industrial, o objetivo era colocar nos boardshorts o “*beach lifestyle*”.

Só no início da década de 60 que Dave Rochlen iniciou a *Rochlen Company*, que posteriormente introduziu o conceito das estampas havaianas nas antigas bermudas de marinheiro de Velzy e as vendia em *surfshops* de Honolulu, se tornando uma das maiores empresas do ramo.

Em meados de 1970, época em que as páginas das revistas de surf eram dominadas por anúncios de fabricantes de pranchas (ANDRAUSS, 2006), uma marca ganhou grande notoriedade anunciando em uma página dupla na contra capa da revista mais famosa do momento. Conhecida como *Hang Ten*, surgida no litoral da Califórnia, com seu característico símbolo dos dois pezinhos bordados. Em pouco tempo virou uma indústria, a Kanvas by Katin, nome que homenageava a principal costureira Nancy Katin, que bordava bermudas especiais para surfistas primeiro em sua casa. A empresa era dirigida por Duke Boyd e Doris Moore, que foram responsáveis pelo sucesso da marca, e em 1971 chegou a faturar 18 milhões de

dólares em vendas. Segundo Cavalcanti (2001), a marca incorporou um conceito de qualidade para a prática de surf, seus *surfshorts* eram produzidos com materiais diferenciados, costuras com detalhes reforçados e até um bolso traseiro para a parafina, que os surfistas usavam do avesso virando tendência na época. Relatos como o de Cavalcanti (2001, p. 98), comprovam o êxito da *Hang Ten*: “No Arpoador (RJ), quando alguém pintava com um short novo importado da *Hang Ten* na praia, a rapaziada ia ao delírio, e se o cara quisesse, vendia na hora a preço de ouro”.

Mas foi a *OP* (*Ocean Pacific*) que se transformou na primeira gigante da *surfwear*. Fundada por Jim Jenks, por volta dos anos 60, iniciou no mercado como fábrica de prancha, a guinada para a produção de *surfwear* só se deu em 72. Em muito pouco tempo, as bermudas de surf (e camisetas) se tornaram o carro chefe da empresa (ANDRAUSS, 2006).



Figura 21 – Logomarca *Hang Ten* e *OP*.

Tanto a *Hang Ten* como a *OP* foram exemplos de marca que obtiveram muito sucesso na produção de *surfwear*, mas se formos garimpar a mais antiga marca de surf, ela foi fundada em 1950 por Jack O’Neil intitulada O’Neil. Introduziu no mercado as inovadoras *wetsuits* – roupa de borracha utilizada para conter o frio ao surfar – e alavancou muitas outras como as australianas Rip Curl, nascida em 69, Quiksilver, em 70, e Billabong, 73. Essas empresas, também, ingressaram inicialmente na

produção de pranchas e seguidamente *surfwear* e hoje representam o quadro das principais marcas mundiais.

Durante a década de 70 o cenário mudou, a supremacia da *OP* e *Hang Ten* abriu espaço para a *Lightning Bolt*, catapultada pelo carisma de Gerry Lopez seu garoto propaganda, e *Quiksilver*, marcada no início por shorts curtos, com uma abertura em “V” invertido na lateral da coxa. Nesta época, as bermudas tinham dois objetivos básicos: Serem resistentes à parafina, fortes o suficiente para não rasgarem face os movimentos dos surfistas e, principalmente, aos abusos das ondas durante os *Wipe Outs* – queda da onda (ANDRAUSS, 2006). Após alcançarem o objetivo, o segundo estágio, já nos anos 80, a secagem rápida passou a ser uma das maiores preocupações tecnológicas. Nos anos 90, a mente dos designers se abriu. Além de materiais como o tac-tel, micro fibra, variedades de nylon e bermudas misturando neoprene com tecidos sintéticos, a busca começou a ser por funcionalidade, melhor localização do bolso para guardar a parafina, sem incomodar o surfista a sentar na prancha, elásticos costurados dentro do bolso para prender a chave do carro, bermudas com raspadores de parafina, enfim, os mais variados dispositivos visando atender as necessidades específicas dos surfistas.

4.3.1 Objeto de desejo

Os *boardshorts*, juntamente com as pranchas, eram a essência do consumo do surfista. Grandes cenas, como nas do filme *Search For Surf*, de Bruce Brown, Greg Noll veste sua clássica bermuda listrada que marcou uma época, causando nos espectadores a sensação do real espírito do surf. As empresas que as produziam passaram a explorar ao máximo essa essência, tornavam os surfistas seus “garotos propaganda”, *Hang Ten* com Dick Brewer, Gerry Lopez e *Lightning*

Bolt, Mark Richards e a *Quiksilver*, etc. As revistas de surf antes dominadas por anúncios de fabricantes de prancha passaram a estampar as *boardshorts* com a marca em evidência e seus pupilos (ANDRAUSS, 2006).

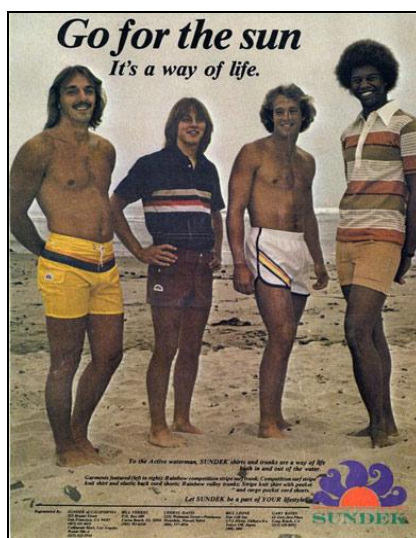


Figura 22 – Tradicionais *boardshorts* da década de 70.

No Brasil o *boardshort* teve uma história de dificuldades. O fenômeno da *surfwear* nacional só começou a se cristalizar na segunda metade da década de 70. Até então, os surfistas produziam-nas em suas próprias casas.

Meu primeiro short de surf foi feito em casa. Quando comecei a surfar, no início dos anos 70, não havia *surfwear* no Brasil e mesmo lá fora, a indústria ainda engatinhava com poucas marcas. Pedi para minha mãe fazer e ela comprou um tecido na loja e costurou. Era um algodão grosso e que não secava nunca. Quando vejo as fotos desse primeiro short, a primeira coisa que me vem à cabeça são as assaduras. Eu ficava todo ardido na coxa (D'OREY, 2008 p.218)

Relatos como os de Andrauss (2006) nos mostra que outra forma de conseguir surfar com um *boardshorts* era trazendo-os de fora:

Conforme fomos montando nossa turma de surfistas, alguns começaram a aparecer com bermudas importadas. Durante todo o início da década de 70, me lembro que caçava brothers, tios, primos que iam para os EUA para me trazerem alguns *boardshorts*. Aqui, simplesmente não havia (ANDRAUSS, 2006, p.77)

Muitos surfistas brasileiros estavam à procura de um *boardshort* ideal. Mark Lund, americano, em 1967, se mudara para o Brasil e consigo traz um “*quiver*¹³” de *boardshorts* da mais alta tecnologia da época:

Ao perceber o sucesso que fazia meus *boardshorts*, eu logo percebi que poderia explorar melhor este negócio. Comecei a trazer malas cheias de muambas do surf para o mercado carente do Guarujá. A chegada da muamba que anualmente trazia era tão esperada pelos amigos quanto um WCT é hoje (LUND, 2008, p.219)

De fato o *boardshort* se caracterizou não somente como instrumento para a prática do surf, mas sim o uniforme de praia. Para Andrauss (2006):

O triângulo básico: surfista-prancha-boardshorts, é tudo que é necessário. Hoje, quase virou um uniforme de praia. Você vê muito mais caras, mesmo não-surfistas, utilizando boardshorts, ao invés de uma sunga. Isso, em praticamente todas as praias do planeta (ANDRAUSS, 2006, p. 73)

O *boardshort* está atrelado à cultura do surfista, posteriormente torna-se um item da indústria. Durante todo o período de evolução do esporte, o *boardshort* sempre acompanhou as mudanças no cenário e seguiu tendências atendendo as necessidades do surfista e agradando ao público simpatizante.

4.4 A HISTÓRIA DAS CAMISETAS

As camisetas ou *T-shirts* que conhecemos teve seu surgimento “por debaixo dos panos”. No século 19 já fazia parte do vestuário masculino como roupa de baixo. O primeiro registro da “*T-shirt*” encontra-se no Regulamento da Marinha Americana de 1899, em que cita como roupa de tecido de algodão branco leve de mangas curtas, porém, levou quase 20 anos para a *T-shirt* se estabelecer como vestuário.

Durante a 1ª Guerra Mundial, soldados americanos desembarcaram na França em 1917 usando uniformes de lã pesados e sufocantes. Ao observarem os franceses usando apenas esta roupa de baixo com mangas curtas imaginaram que

¹³ Quiver - Coleção de pranchas de vários tamanhos e modelos que possibilitam surfar ondas mais diversas. No caso inserido para retratar a diversidade de bermudas que continha.

este modelo traria mais conforto e liberdade nos movimentos. Ao voltarem para a América, levaram algumas destas camisetas. Algum tempo depois as *T-shirts* se tornaram uniformes para prática de esportes, principalmente, em departamentos de atletismo das universidades, como a Michigan, nos anos 20, e a UCLA em 1931.

A primeira grande demanda de *T-shirts* veio na 2ª Guerra Mundial na qual os Estados Unidos recrutaram 11.000.000 soldados que vestiriam a *T-shirts* como uniforme, em 1942 a Marinha Americana emitiu pedidos para seus fornecedores com a primeira especificação oficial do item que a chamaram de “*T-type*”. Devido à grande mídia utilizada na Guerra, o item marcante adquiriu certo glamour por parte de homens que admiravam os americanos do Exército. Grandes cenas do cinema de Hollywood passaram a utilizar atores que usavam a *T-shirt*, trazendo para a camiseta o status de rebeldia passando a ser utilizada como símbolo da contracultura do momento (Silva, 2001).

Conta-nos Warshaw (2003), que em 1961 um americano chamado Floyd Smith, em *San Diego* na Califórnia por meio de uma jogada de marketing, convidou surfistas para trazerem *T-shirts* brancas em sua loja para aplicar o logotipo de sua empresa, utilizando um processo avançado de *silk-screen*. A partir daí até o final do ano, a *T-shirt* se tornou forte item do *surfwear*. Uma combinação perfeita entre estilo de vida e estampas de camisetas, as quais vinham com desenhos de praias, sol, ondas e coqueiros.



Figura 23 – T-Shirts.

Toda a década de 60 a indústria *surfwear* investiu na produção de *T-shirts*, a procura pelo produto era grande, o que ocasionava na produção em massa. Grandes surfistas passaram a personalizar camisetas para algumas empresas. Os principais campeonatos da época passaram a produzir camisetas promocionais. E em meados da década de 70, a Califórnia *T-shirts Company* lançou uma linha de camisetas com estampas semi-psicodélicas e as colocou para vender em lojas de departamento, causando um grande impacto no mercado pelo ótimo faturamento (WARSHAW, 2003).

4.4.1 Aloha shirt – camisas havaianas

As *Aloha shirts* são camisas originadas no Hawaii, são camisetas de manga curta com gola e botão, algumas com bolso no peito esquerdo. Antigos nativos do arquipélago utilizavam as camisas para grandes cerimônias, que em sua maioria eram feitas manualmente. A expressão Aloha é uma sigla de *aloha*, *lokomaikail*, *oluolu*, *haahaa*, *A-a-kamata*, que popularmente foi colocada como saudação entre os nativos.

Segundo relatos de Warshaw (2003), um comerciante chinês, Ellery Chun, ainda em 1930, em Honolulu, utilizou seus dotes de costura e adaptou esse modelo com fios de seda deixando com as cores mais vibrantes. O nome dado ao modelo foi “*Chun Aloha*”. Dentro de pouco tempo, surfistas e todos moradores locais já tinham comprado uma.



Figura 24 – Aloha shirts.

Com a consolidação do Hawaii como roteiro turístico, e o fato das camisas produzidas por Chun virem caracterizadas por elementos da cultura havaiana, os turistas que passavam pelo arquipélago passaram a procurar pelas peças, e rapidamente, o antigo modelo passa a se chamar *aloha shirt*.

Logo em seguida, comerciantes da Califórnia mostraram grande interesse, e em 1935, a *aloha shirt* teve sua primeira demanda exportada para o continente americano.

A grande alavanca para a popularização da *aloha shirt* foi realizada quando celebridades como Montgomery Clift, Bing Crosby, Elvis Presley e Frank Sinatra passaram a utilizá-las com frequência tornando o modelo um produto de tendência.

4.5 A HISTÓRIA DA ROUPA DE BORRACHA

Quem leva o crédito por ter criado a primeira roupa de borracha é um físico americano da Universidade de Berkeley, chamado Hugh Bradner. Segundo Overmeer (2003), de acordo com os documentos do Scuba America Historical Center, Bradner teria se dedicado a essa descoberta a partir de 1951, quando resolveu melhorar a qualidade dos equipamentos de uma equipe da marinha americana conhecida como *The Navy Frogmen* – os homens-rãs da marinha – que se aventuraram no mundo submarino enfrentando as águas geladas da Califórnia.

Nessa época, o americano Jack O'Neil – anteriormente citado como criador da marca de *surfwear* O'Neil – já fazia testes para poder surfar nas épocas geladas, que fisiologicamente era inviável

Surfar nos anos 50 era ótimo, agente conhecia todo mundo, fazia turnos para pegar onda, não havia *crowd*. Mas também significava ficar pouco tempo no mar, devido à falta de roupas de borracha. Eu lembro de um cara que tentou se manter aquecido passando um spray impermeabilizante em um macacão da marinha! (O'Neil, apud Overmeer, 2003, p. 74)

Com o lançamento de um equipamento que permitia ao mergulhador respirar debaixo d'água, o *aqualung*, desenvolvido pelo francês Jacques Yves Cousteau em 1943. Dessa forma, quanto mais tempo submerso maior seria o frio, surgindo, então, a necessidade de se adequar a temperatura corporal para tais experiências.

Após muitas pesquisas e inúmeras tentativas, Bradner concluiu que para o mergulho, a roupa não precisava ser impermeável se o isolante térmico for obtido por ar injetado no tecido, ou seja, o mergulhador não precisa estar seco para se manter aquecido. Surgem, então, os testes com neoprene, um material derivado do petróleo e até então usado em encanamentos hidráulicos e refrigeradores, cujas propriedades isolantes são proporcionadas por pequenas bolhas de nitrogênio injetadas em sua manta de borracha esponjosa. Em contato com a água, o

neoprene permite que ela penetre em seu tecido, molhe o corpo, mas ao mesmo tempo forma uma barreira, impedindo a sua circulação e, conseqüentemente, mantém essa pequena quantidade de água aquecida.

Bradner não pôde patentear sua criação devido às pesquisas serem em parceria com o governo americano, e, mesmo assim, demorou a ser reconhecida oficialmente. Enquanto isso, surfistas e alguns mergulhadores aproveitavam a descoberta para realizar novas pesquisas e desenvolver novas adequações até chegar ao material ideal.

E foi nessa busca que Jack O'Neil, que vivia em San Francisco, tornou-se um dos pioneiros na pesquisa de roupa de borracha para o surf. Em seus primeiros testes, ainda com a roupa desenvolvida por Bradner, Jack não conseguiu ajustá-la ao surf, pois era grosso demais, dificultava a remada e assava nas axilas.

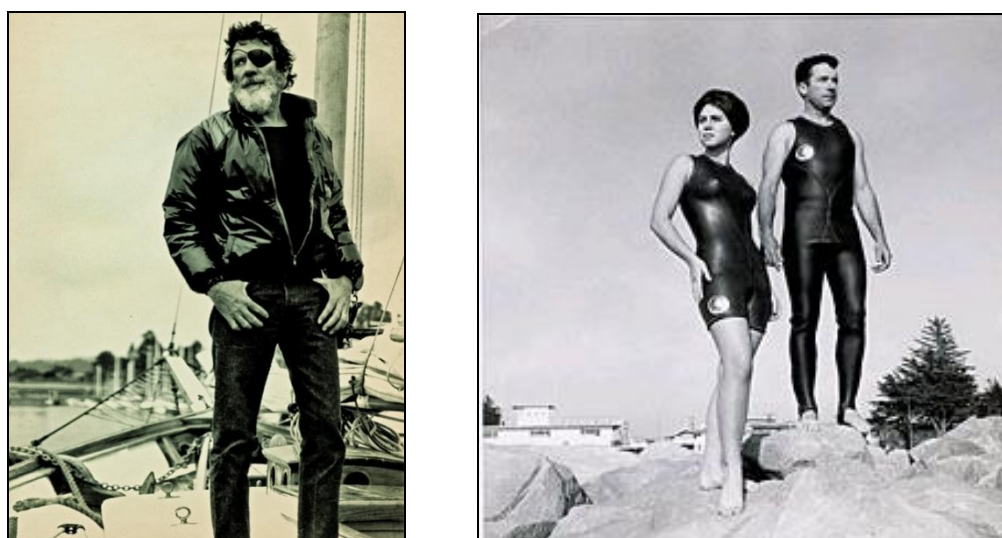


Figura 25 – Jack O'neil e seus *wetsuits*

A partir deste modelo, Jack O'Neil tentou aplicar uma lâmina de borracha sobre um macacão que seria utilizado na parte interna da roupa, e posteriormente fez testes costurando plástico em PVC, ambos não obtiveram sucesso. Também, os gêmeos californianos Bob e Bill Meistrell, frustrados por não poderem surfar nos dias

frios, aventuraram-se e partiram para os testes em que experimentaram surfar com um uniforme da força aérea aquecido por um sistema elétrico, logicamente a roupa queimou.

Nos anos 50, as roupas feitas de neoprene eram chamadas de *thermocline*, os irmãos Meistrell foram os primeiros a batizar seus modelos com outro nome, criaram então a *Body Glove* – Luva de Corpo.

Só em 1966 que as roupas de borracha vieram para a Europa, quando o inglês Dennis Brown começou a fabricá-las na cozinha de sua casa. Com os conhecimentos adquiridos, em pouco tempo Dennis criou uma marca a *Gul*. No ano seguinte, o negócio estava estabelecido, e ele não demorou a ganhar os mercados vizinhos e começar a participar da corrida pela melhor tecnologia aplicada ao novo produto.

No início dos anos 70, o mesmo se passou no Brasil. Um médico pediatra que se mudou para o sul do país, querendo aproveitar as ondas de Garopaba, mas não conseguia devido ao frio do local, largou a carreira de médico para confeccionar roupas de borracha especializada ao surf.

No início eu importava um neoprene americano chamado *Rubatex* – o mesmo utilizado nas primeiras roupas de Hugh Bradner –, preto e liso como uma câmara de pneu, e cortava e costurava, fazia tudo à mão. Aquele ponto-arroz dava uma baita mão-de-obra (Morongo apud Overmeer, 2003, p.77)

O protótipo estava desenvolvido, no início, Morongo não pretendia comercializar, mas seus amigos vendo-o surfar confortavelmente nas águas geladas, não demoraram a encomendar algumas peças. Cada vez mais encomendas, percebeu que costurar à mão era pouco produtivo, logo, em 1974, adaptou máquinas da indústria calçadista que costuravam couro. Surge, então, uma das primeiras marcas nacionais com produção de roupas de borracha, a Mormaii.

Com o mercado mundial apontado para o incrível crescimento econômico, Morongo decide investir na idéia, e ao longo dos anos a Mormaii foi responsável por uma série de inovações, chegando a concorrer no mercado internacional.

A evolução aconteceu mais ou menos ao mesmo tempo no mundo todo. As roupas de borracha foram melhorando em função das necessidades locais, variando para todo o tipo de lugar. É complicado dizer quem fez o quê primeiro (Morongo apud Overmeer, 2003, p. 77)

No início dos anos 80, surge o termo *wetsuit*, em que os japoneses tomaram a liderança ao inventar um modo de injetar quimicamente o nitrogênio nas células do neoprene. Até então, essa expansão das células era feita de forma mecânica, o que encarecia muito o material. Nessa época, o grande desafio era criar modelos de *wetsuits* com menos espessura que mantivesse a mesma temperatura dos mais grossos.

Por meio de algumas mudanças, surgiu o neoprene colorido, lançando tendência para uma época. O *wetsuit* passa, então, por uma de suas épocas mais gloriosas, em que ter uma roupa de borracha significava estar “na crista da onda” (Overmeer, 2003).

Em 1982, com a grande aceitação dos surfistas pelo novo equipamento, fez com que a marca *Quiksilver* desenvolvesse um modelo personalizado para Mark Richards, estampado no peito suas iniciais MR em logo estilizado copiado do *Superman*.

Overmeer (2003) conta que a busca por novas tecnologias se torna cada vez mais competitiva. Jack O’Neil introduziu a costura em ziguezague, reforçando o material, logo depois patenteou um modelo chamado *ZEN – Zipperless Entry Neck* – sem costuras e *zipper*. A *Gul* afirma ter lançado os primeiros modelos com acabamentos feitos a laser, com modelagem feita a computador com tecnologia CAD/CAM 3D, que deixava os *wetsuits* mais flexíveis nas áreas de maior

movimento, como a dos ombros e atrás dos joelhos. Já Warshaw (2003) aponta que as marcas *Quiksilver* e *Billabong* impulsionadas pelo sucesso de vendas dos produtos de vestuário, e lançam *wetsuits* para serem os mais vendidos entre todas as marcas.

Em meados dos anos 90, a introdução de titânio no revestimento revolucionou a fabricação de roupas de borracha. Essa invenção foi responsável por ampliar o fator de retenção de calor do neoprene. Alguns modelos de *wetsuits* vinham com sistema de vedação, em que impedia a entrada de água.



Figura 26 – *Wetsuit Synchron* da *Quiksilver*.

O *wetsuit* se tornou em um equipamento indispensável na vida de um surfista que percorre o mundo atrás de ondas perfeitas, e que encontram o empecilho das baixas temperaturas. A produção de roupas de borracha encontra um mercado com consumidores fiéis, e mesmo com o auxílio da tecnologia, o material do *wetsuit* é delicado e, portanto não muito durável. Então, o consumidor sempre está comprando um modelo novo, mais atual e com mais novidades (OVERMEER, 2003).

4.6 O MERCADO SURFWEAR NO BRASIL

Embora o surf tenha nascido no Brasil, por volta do final da década de 30, foi somente em 1965 que após a vinda de Peter Troy para o país, no Rio de Janeiro, trazendo consigo as novidades do surf moderno, que se fundou a primeira fábrica de pranchas no Brasil, a *São Conrado Surfboards*. Neste mesmo ano, formou-se a primeira entidade de surf no país, que realizou o primeiro campeonato de surf.

Quando entramos na década de 1970 é que realmente o esporte passou a formar sua estrutura social e de mercado, mais especificamente nos estados do Rio de Janeiro, São Paulo e Rio Grande do Sul. Surgiram, então, fábricas de pranchas, importadores de materiais e matéria-prima, campeonatos e eventos esportivos ligados ao surf, marcas e lojas especializadas, dando início à cadeia produtiva da indústria *surfwear* existente no Brasil atualmente.

Segundo Sidão Tenucci, empresário do meio e historiador do surf no Brasil, o esporte se forma como estrutura social e econômica nas últimas cinco décadas, com início nos anos 60:

Surf anos 60 – quase uma contravenção; Surf anos 70 – contestação (ligado ao movimento hippie); Surf anos 80 – aceitação (via sucesso econômico da *surfwear*); Surf anos 90 – incorporação no tecido social / popular; Surf anos 00 – massificação [...] (TENUCCI, 2006, apud FORNECK, 2008, p. 39)

Como ressaltou Tenucci (2006, apud Forneck, 2008), somente na década de 1990 o surf se incorporou na sociedade brasileira através da melhor aceitação do esporte pela mídia e principalmente das pessoas, outro fator é o sucesso econômico das empresas de *surfwear* que puderam mostrar o poder de investimento. Segundo dados da ABIT – Associação Brasileira de Indústria Têxtil e de Confecção, os segmentos de *surfwear*, *streetwear* e moda praia representam 15% da indústria têxtil nacional. O Brasil foi um dos países que mais viu crescer sua indústria de *surfwear*,

tornando-se um dos cinco maiores mercados consumidores em termos mundiais, junto de mercados como Estados Unidos, Europa, Austrália, Japão e África do Sul.

O Brasil movimenta por ano cerca de R\$ 3 bilhões em vestuário e US\$ 1 bilhão em acessórios, equipamentos, mídia, turismo. Existem no setor mais de 600 empresas em funcionamento, cerca de 20.000 pontos de venda de *surfwear* no país, dos quais 13.000 são surf shops, ou seja, algo em torno de 65% do total de pontos de venda são lojas especializadas na venda ao varejo de *surfwear* e o restante lojas multimarcas que também vendem outras linhas de confecção, segundo o cadastro do catálogo *Surf & Beach Fashion & Bussiness Magazine* de 2005.



Figura 27 – O surf e suas influências na moda.

Em 2001, o Governo brasileiro instituiu o “Comitê do Surf”, com o propósito de profissionalizar este mercado, fornecendo aprimoramento técnico e atualização qualificada. Juntamente com o *TexBrasil*, programa estratégico para desenvolver exportações para que sejam destinados recursos para viabilizar a participação de empresas brasileiras no setor nas grandes feiras internacionais (DACOSTA, 2006).

Segundo uma pesquisa realizada pelo instituto Toledo & Associados, entre maio e junho de 2008 em parceria com os organizadores do Festival Alma Surf, observa-se que somente na cidade de São Paulo 945.000 pessoas consomem produtos e serviços ligados ao surf, movimentando R\$ 1,5 bilhão num mercado que

pode chegar a quase oito milhões de potenciais compradores na capital paulista. (LEME, 2009)

Ao longo desta trajetória de 50 anos, desde a fundação da primeira fábrica de pranchas até os dias de hoje, a indústria de *surfwear* brasileira tornou-se uma verdadeira oportunidade de negócios. Existem atualmente 2,4 milhões de praticantes de surf no país e o mercado de *surfwear* cresce em média 10% a.a., desde 2000, segundo dados do Instituto Brasileiro de Desenvolvimento do Surf, o IBRASURF. E, ainda, o Brasil possui amplas condições de desenvolver ainda mais o surf e sua cadeia de *surfwear*. Além do clima, o país apresenta uma população predominantemente jovem, sendo que, do total de seus 180 milhões de habitantes, 70% vive a menos de 100 km do litoral (FORNECK, 2008).

4.7 EVENTOS DE SURF

No Brasil na década de 60 as viagens para surfar eram muito difíceis devido às estradas ruins, falta de opções para hospedagem e até mesmo pela falta de dinheiro e tempo. Naquela época ir a Saquarema era uma aventura. Em São Paulo, um santista ir à Praia de Pernambuco no Guarujá surfar era impossível. Ir para o Litoral Norte ficava ainda mais difícil (GUTEMBERG, 1989, p. 95).



Figura 28 – Pôster do primeiro campeonato paulista de surf, 1967.

Essa dificuldade em viajar tornava impossível a possibilidade de acontecer um campeonato nacional de surf, limitando os eventos a serem sempre locais e com poucos participantes. Somente na década de 70 este quadro começou a mudar.

No ano de 1971 um surfista paulista, Paulo Jolly Issa, resolveu organizar um evento de surf que envolvesse atletas de diferentes localidades. Planejado por Paulo e seu irmão Ricardo, o evento foi idealizado de maneira objetiva. “Resolvemos que tinha que ser naquele ano e em Ubatuba”, conforme Issa (apud GUTEMBERG, 1989, p. 95). O evento demorou cerca de um ano para se concretizar, envolveu a venda de patrocínio, criação de regras e divulgação, que na época foi feita com cartazes feitos a mão em cartolinas.

Em janeiro de 1972 na Praia Grande de Ubatuba, foi realizado então o 1º Festival Brasileiro de Surf. Com setenta e cinco surfistas inscritos e poucas ondas devido ter ocorrido num quente verão, o evento foi um sucesso e garantiu a existência das edições seguintes. O Festival Brasileiro de Surf era um sinônimo de surfistas, boas ondas, garotas e sem dúvida da evolução do esporte no país, tendo ocorrido até o ano de 1987, sendo suspenso apenas em 1976, 1977 e 1983, devido à falta de patrocínio.

Em paralelo ao Festival Brasileiro de Surf, a década de 70 abrigou outro importante evento o Festival de Surf de Saquarema, marcado também por muitas histórias. O campeonato que ocorria em plena época da ditadura e opressão militar tinha direito a perseguições, interrupções de shows de rock com artistas chamados “comunistas e agitadores”, além de muito sexo, drogas e *rock’n roll* (GUTEMBERG, 1989).

O primeiro Festival de Saquarema nasceu um sucesso. No ano seguinte a cidade explodiu. Muito surf, muita gente, show de rock. A TV Globo entrava na parada pela primeira vez. Equipamento pesado, repórteres, muita divulgação. Milhares subiram para *Sagua*. Nunca ninguém tinha ouvido falar de algo assim no hemisfério Sul. Era o pequeno Festival de Woodstock

brasileiro. Foi bom para o esporte. Meses antes o surf andava nas páginas policiais, Surfistas eram reprimidos nas praias do Rio. Banhistas eram atingidos. O surf era perigoso e criminoso. Depois do Festival de 76, o surf saía das páginas policiais para as páginas de esporte (GUTEMBERG, 1989, p. 102)

Squarema abrigou o evento por mais três anos, com menos destaque mais ainda com muito surf e essência.



Figura 29 – Festival de Surf Saquarema década de 70.

Os anos que se seguiram em relação aos eventos de surf foram duros, poucos patrocinadores no cenário nacional, porém surgiam bons atletas e estes já começavam a representar o Brasil em competições internacionais.

Acredito que entre as principais mudanças ocorridas nos eventos de surf está a implementação do sistema de computação, que no meu ver mudou muito a maneira do julgamento. A evolução das pranchas e a estrutura também evoluíram muito... Se bem que tinha campeonatos na década de 80 e 90 com estrutura superiores das que vemos hoje. Temos também um número maior de surfistas que ainda lutam para serem reconhecidos. Hoje temos na minha opinião se não o melhor, um dos melhores quadros técnicos do mundo e destaco como "na minha humilde opinião e não desmerecendo nenhum outro" o melhor juiz sendo Jose Claudio Gadelha, entre outros Paulo Motta, Marcelo Nunes, Luli Pereira, mais vários juízes de nível melhor ou superior a alguns internacionais... Os patrocínios continuam difíceis e precisamos evoluir para que as grandes marcas invistam mais no esporte (ISSA, 2010, depoimento)

A evolução relacionada aos eventos de surf acompanhou o crescimento mundial: as facilidades de viagem, as redes de contato e divulgação, internet, especialização técnica e o crescimento do mercado ligado ao segmento *surfwear*, potencializaram os eventos. Da década de 80 em diante a demanda de competições

pelo mundo cresceu muito e atualmente a dimensão é tão elevada que não é possível quantificar o número de eventos de surf existentes. Concluindo, portanto, a importância dos eventos como ferramenta do marketing esportivo.

O campo de atuação do marketing esportivo é extenso, vai desde projetos de eventos, passando por patrocínios de atletas, licenciamento de produtos alusivos a clubes, ligas, federações e confederações esportivas, até direitos de arena. Dentro desse contexto, analisamos o âmbito referente aos eventos esportivos, uma vez que, segundo Ferro (2006, p.44) “o evento esportivo é o grande produto do marketing esportivo”.

Segundo Andrade e Lois (2007), o patrocínio esportivo é uma das formas mais utilizadas e eficazes de se promover um produto, marca ou serviço dentro do cenário do esporte, podendo atingir tanto os praticantes quanto simpatizantes da modalidade. As empresas visam através deste patrocínio entre outros motivos, aumentar o reconhecimento da empresa, melhorar a imagem, melhorar o resultado de vendas a curto e longo prazo além de criar uma responsabilidade social.

Os campeonatos de surf possuem grande tradição não apenas pelas disputas, mas também por tudo que envolve no âmbito social como evento. As arenas de campeonatos normalmente apresentam stands de patrocinadores, distribuição de brindes, atrações musicais e desfiles que tornam o público intenso e fiel a este tipo de acontecimento. Com o aumento de audiência e visibilidade na mídia, os eventos de surf vêm ganhando cada vez mais empresas interessadas em associar sua marca aos campeonatos.

Nos últimos anos no Brasil “cases” de sucesso podem confirmar a eficiência dos eventos no papel de consolidação da imagem de entidades esportivas e empresas que buscaram vincular suas imagens ao universo dos esportes. As

emoções que podem vir a ser propiciadas por meio das experiências em eventos atribuem a estes, alto grau de relevância, ou seja, faz com que o público interessado coloque como prioridade, demonstrando assim o fascínio que podem exercer frente a eles (FERRO, 2006).

Os campeonatos de surf têm tido formato semelhantes nestes últimos anos, possuem um patrocínio principal, que geralmente dá o nome ao evento, além de diversas outras marcas coadjuvantes que se fazem presentes promovendo sua imagem. Os eventos estão adquirindo cada vez mais visibilidade na mídia convencional como TV e jornal, além dessa maior divulgação na mídia tradicional, atualmente a transmissão ao vivo pela internet, também, tem grande valor nos eventos potencializando sua visibilidade (MENEZES, 2007).

Outra informação que possui grande relevância é o fato que vem ocorrendo nas últimas décadas, ou seja, não só empresas ligadas ao segmento *surfwear* é que vem patrocinando estes eventos, temos empresas de bebidas, alimentos, telefonia assim como ocorre em outros esportes como futebol e automobilismo.



Figura 30 – Palanque do Hurley Pro 2010, Trestles.

Segundo Ferro (2006) é possível verificar que não somente as empresas estão utilizando os eventos como estratégias de marketing, como também as

idades e estados, visando atrair um grande público e movimentar diferentes setores econômicos dos municípios. As verbas públicas vêm auxiliando muito na realização dos eventos nos últimos anos e possibilitando a existência de eventos de nível internacional. Esse interesse nos eventos desenvolveu uma espécie de licitação para a realização de eventos onde o organizador verifica qual cidade oferece mais vantagens para que o evento seja realizado na localidade em questão.

Baseado nas argumentações acerca do papel dos eventos dentro do marketing esportivo e o sucesso dos eventos de surf, podemos verificar a importância que possuem dentro da modalidade seja para os atletas participantes, público ou para as empresas patrocinadoras. Entretanto, é de extrema importância destacar que mesmo com sua eficácia dentro do marketing, os eventos esportivos comumente não ocorrem devido ao elevado orçamento e às crises financeiras que envolvem a economia, acompanhando assim a situação financeira mundial.

4.8 TENDÊNCIAS E FUTURO DO SURF

Analisando o contexto do surf não podemos deixar de mencionas as inúmeras possibilidades de crescimento desta indústria. A partir do histórico anteriormente citado e verificando dados atuais de mercado podemos detalhar esta previsão de ascensão.

Tanto no Brasil quanto no mundo, observamos o real crescimento e amadurecimento desse setor. Segundo pesquisa realizada pela *Leisure Trends Group* e supervisionada pela *SIMA - Surf Industry Manufacturers Association*, afirma que no ano 2006 o mercado teve um crescimento de 14.5% em dois anos, pulando de US\$ 6.5 bilhões em 2004 para US\$ 7.8 bilhões em 2006.

Segundo a *SIMA*, os principais fatores que explicam o crescimento do mercado são o aumento de adeptos ao estilo surfe, popularização do esporte entre o público feminino e grande diversificação de marcas (KORNITZ, 2010).

A indústria do surf conquista uma enorme força na economia mundial, e de forma inteligente soube aliar as novas tecnologias e tendências para difundir ainda mais o esporte.

4.8.1 O Mercado Virtual

As novas tecnologias influenciaram não só o surf como também, todos os aspectos do modo de vida em geral. Para Klann e Ribeiro (2009):

Numa sociedade cada vez mais sintonizada com os acontecimentos do cotidiano, muito mais informada, a Internet propicia oportunidades, ao mesmo tempo em que interliga pessoas e organizações. Com tamanha propriedade, ela se mostrou cobiçada por empresas com intuítos de alcançarem a grande massa, e cresceu tornando-se um novo meio de comercializar produtos, serviços e também informação. (KLANN, RIBEIRO, 2009, p.1)

Nesse conceito de atingir diretamente a massa, e sendo a Internet a mais inovadora, tornou-se característico entre as empresas do setor investir em anúncios eletrônicos para exposição da marca e seus produtos.



Figura 31 – Mercado virtual invade o surf.

Em meados da década de 90, com a crescente expansão da rede mundial, e ao consolidar o número de usuários, o mercado possibilita cada vez mais novas formas de comunicação. A criação de diversos sites especializados em notícias de surf tem um crescimento e atualmente não há dados para mensurar destes sites existentes na Internet. Ao utilizar a ferramenta *Adwords* da empresa *Google*¹⁴, a palavra surf é pesquisada em média 6.120.000 num período de 12 meses, somente no Brasil. Mesma média da palavra futebol, ou seja, na internet o surf tem a mesma popularidade que o futebol.

Com o grande desenvolvimento do mercado virtual, surge então o conceito de *E-commerce*, que reúne as transações envolvendo empresas e consumidores individuais, onde as empresas desenvolvem praças on-line de comércio eletrônico oferecendo produtos e serviços aos consumidores através de fachadas de lojas virtuais, catálogos multimídia, serviços de pagamento seguro, entre outros (TURBAN e KING, 2004 apud KLANN, RIBEIRO, 2009).

Arelado ao grande impacto na indústria, melhoria nos processos de negócio e redução de custos, o comércio eletrônico apresentou grande crescimento nos últimos anos. Segundo dados da Câmara Brasileira de Comércio Eletrônico, em 2007, o número de lojas virtuais no país aumentou em 16%, significando 500 novas companhias no setor.

Para o consultor da Associação Brasileira da Indústria do Surf (ABIS), Fernando Madaline, “não é possível estimar o volume financeiro movimentado pela indústria do comércio eletrônico nas empresas de *surfwear*, mas o crescimento é notável” (DACOSTA, 2006).

¹⁴ Google Inc. é uma empresa desenvolvedora de serviços online, sediada na Califórnia, Estados Unidos.

Mas não foi só no comércio eletrônico que a Internet trouxe benefícios. A utilização desta ferramenta pelas instituições com o conceito inicial de atingir o público em massa tornou o esporte mais popular entre os internautas. E este avanço propiciou uma evolução na qualidade da comunicação.

No caso da ASP¹⁵ – *Association of Surfing Professionals* – a filosofia de usar as novas tecnologias como principal forma de comunicação, sendo única no mundo dos esportes, com qualidade impressionante comparado ao que se vê por aí. Sem dúvida o surf está anos luz à frente de qualquer outro esporte quando se fala em transmissão via Internet (GUARANÁ, 2009, p.56)

Atualmente as principais competições mundiais de surf contam com a transmissão ao vivo pela Internet, além da cobertura de programas de televisão especializados.

A internet estará cada vez mais participante nos eventos, acredito que ela permaneça como rumo de uma evolução. Nesta evolução espero que as grandes marcas fomentem ainda mais o esporte e que as grandes redes de televisão invistam mais nesse segmento que tem um dos maiores públicos do Brasil acho que perdendo somente para o futebol (ISSA, 2010, depoimento)

Esta característica, consequentemente atrai o investimento das empresas do segmento, em que a concorrência cada vez mais aparente, dentro de um mercado em que a criatividade é essencial fazendo com que inovações não parem de surgir.

Tanto nos eventos como em comércios eletrônicos, podemos observar que o mercado virtual é tendência em termos de consumo na indústria do surf.

4.8.2 Produtos

Em se tratando de produtos de surf, e se analisarmos a evolução dos materiais ao longo dos anos por conta da indústria, podemos claramente perceber

¹⁵ A ASP (Association of Surfing Professionals) é o principal órgão que rege o surf profissional do mundo.

que um dos grandes fatores para a disseminação da cultura do surf foi determinada por sua qualidade e funcionalidade.

As empresas que fabricam os produtos de surf compreenderam as reais necessidades dos surfistas e com os avanços tecnológicos, possibilitou-se uma análise mais completa do esporte.

Incômodos ao surfar como o *boardshort*, que antigamente era pesado e dificultava os movimentos se tornaram alvo das empresas. Com o avanço na área de pesquisa e tecnologias ligadas à indústria têxtil, não demorou muito tempo para este elemento sofrer vários tipos de alterações para a melhora do produto. Atualmente, o *boardshort* criado pela empresa de *surfwear* Hurley em parceria com a de *sportswear* Nike, surgiu a *Phantom*, produto com material mais avançado tecnologicamente para bermudas de surf com uma elasticidade de 120%, 72% a menos de absorção de água e pesando até 53% menos que as outras bermudas. Feita a partir de Poliamida e Elastano, o *boardshort* foi desenvolvido com tecnologia *FlyWire*, e ganhou o prêmio “*Boardshort do Ano*” realizado pela *SIMA - Surf Industry Manufacturers Association* em 2009 (RENTROIA, 2009).



Figura 32 – Anúncio da bermuda *Phantom*: evolução em *boardshort*.

Dentre os principais produtos da indústria *surfwear*, podemos citar a prancha como elemento que mais sofreu alteração devido à tecnologia. Desde a sua

concepção até os dias de hoje não existem dados que comprovem quantos modelos de pranchas existem. O mercado se caracterizou ciclicamente, no qual a busca por diferentes tipos de onda propiciou o avanço nos materiais utilizados para a produção de pranchas. Atualmente, as pranchas são desenvolvidas por máquinas computadorizadas e alteradas via software acelerando o processo de produção, proporcionas diferentes formas de desenvolver o design da prancha.

Tal fato explica a diversidade de modelos existentes, que surgiram recentemente. Também nos mostra claramente a direção que segue a indústria. Pranchas cada vez menos manuais, que possibilitem a diversificação de movimentos nas ondas, seja para as pequenas quanto para as grandes.

Podemos citar o modelo desenvolvido pelo atual enecampeão mundial, Kelly Slater, a “*Deep Six*” concebida via computador, capaz de alcançar resultados de pranchas grandes como a *gun*, porém com medidas pequenas e com quatro quilhas. Esta fórmula vem revolucionando o surf em ondas grandes (COSTA, 2009).

Em relação ao material utilizado como matéria-prima das pranchas, desde a criação do bloco de poliuretano em meados da década de 70, não houve mais grandes mudanças. Por ser um material facilmente manipulável, o bloco de poliuretano se consolidou o principal material utilizado para a concepção de pranchas de surf. Porém, a sua durabilidade é muito baixa, o que ocasiona na degradação rápida do material. Neste fator, desenvolveu-se uma tecnologia a partir do Poliestireno expandido e com revestimento de resina epóxi.

Foram anos de testes a partir da fórmula do epóxi, mas foi em 2008 com a criação do sistema “*KEAHANA EPS EPOXY CONCEPT*”, tecnologia brasileira, que o epóxi se consolidou e atualmente é a tendência do mercado de *shape* no mundo

(COSTA, 2009). Ao se tratar de durabilidade, Flávio Guimarães, fundador do sistema, nos explica

O funcionamento da prancha Keahana dura algo em torno de 2.800 horas. Existem pranchas com atletas há mais de oito anos que continuam funcionando como se fossem novas. A prancha não quebra tão fácil porque dissipa a energia do impacto, mantendo a integridade estrutural do equipamento, proporciona também absorção e dissipação do calor, conservando suas características por muito tempo (GUIMARÃES, 2009 apud COSTA, 2009)

Devido o fato da alta durabilidade do material, e com a crescente preocupação do homem com o meio ambiente, Daniel Aranha iniciou um dos projetos de mais tendência no mercado: As *e-Boards*.

Estas pranchas são classificadas como 100% ecológicas, devido os materiais usados na confecção serem orgânicos e recicláveis, e em todo o processo de manufatura livre de compostos tóxicos. A utilização bloco de poliestireno expandido, gerido à base de água no lugar dos solventes e não de poliuretano derivado da extração do petróleo. As quilhas recicladas e a longarina feita de madeira certificada comprovam o motivo da *e-board* ser a primeira prancha a receber o selo *carbon free*, pois economiza 16 kWh de energia devido ao reaproveitamento de materiais. São evitados 600 gramas de CO₂, dois quilos de resíduos deixam de ser gerados como lixo, pois são reciclados e reaproveitados na fábrica (LI, 2009).

A tecnologia e a pesquisa por produtos inovadores no mercado fomentaram uma série de empresas a criar um produto cuja qualidade estivesse de acordo com a funcionalidade. Este fator motivou Patrick Winkler a desenvolver uma das mais inovadoras roupas de borracha da história. Denominada *H-Bomb*, uma vestimenta com sistema de aquecimento elétrico que eleva a resistência dos surfistas em condições extremas de frio. A idéia da roupa de borracha com aquecimento portátil, criada pela empresa Rip Curl, surgiu pela necessidade de dar aos atletas condições ideais para surfar ondas perfeitas lugares gelados como o Alasca e o Canadá.

Foram precisos três anos de pesquisa para desenvolver um traje com apenas 2mm e duas baterias de 7,4 volts que pesam 120gr cada, atualmente seu valor está estimado em R\$ 5 mil (EVANGELISTA, 2009).



Figura 33 – Anúncio do *wetsuit H- Bomb*: sistema de aquecimento elétrico.

Com o atingimento do surf no público de massa, algumas empresas especializadas passaram a jungir de alguns outros produtos e caracterizá-los como questão de segurança. A empresa brasileira Mormaii desenvolveu uma tecnologia exclusiva em uma camiseta feita de lycra, própria para a prática do surf, com proteção de raios solares. O produto teve um sucesso que, logo depois, lançaram óculos e até bonés com a mesma tecnologia.

As novas tecnologias aliada à necessidade do cliente servem de ferramenta para o crescimento da indústria do surf. No caso dos produtos, a tendência do mercado se dá em função de sua qualidade. Sendo o consumidor o centro de pesquisas das empresas. Com a grande concorrência e conseqüentemente o grande número de procura, os produtos passam a evoluir em sentido da funcionalidade.

4.8.3 Em busca da onda perfeita...

Para o surfista a essência do esporte está na onda. Este elemento protagonizou durante anos sua inquietação ao perceber que no mundo proporcionava inúmeros lugares e diferentes tipos de onda, iniciou-se então, uma verdadeira caça às ondas do planeta. Com os avanços tecnológicos foi possível realizar grande descobertas a cerca do que se entende por ondas. Entre esses avanços temos o sistema de previsão de ondas, que assim como a previsão meteorológica, possibilita saber antecipadamente informações sobre o mar, ventos e ondulações.

Com estudos de ondulatória, a física pôde analisar a característica deste fenômeno natural que ocorrem no oceano e as trouxeram para o laboratório de pesquisa. Ao ligar estes descobrimentos à prática do surf, os cientistas iniciaram um processo de revolução no futuro do esporte.

Atualmente, a empresa neozelandesa *ASR (Artificial Surfing Reefs)* é responsável pelos estudos de recifes artificiais no mundo vem se consolidando na última década por trabalhos com bons resultados obtidos. Somente na Nova Zelândia foram implantados dois projetos de recifes artificiais, sendo um deles, o *Mount Maunganui* que recebe excelentes ondas. Além de mais quatro em todo o mundo (CALEJON, 2008).



Figura 34 – Surfe em piscina de ondas.

No Brasil, O IPDRAM (Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento de Recifes Artificiais Multifuncionais) lida exclusivamente com o desenvolvimento de fundos artificiais não com o propósito de criar ondas. Porém, foi a partir da criação deste instituto que se iniciou o projeto “*Surfódromo Brasileiro*” e em quatro anos não se obteve nenhum resultado considerável.

Os avanços tecnológicos propiciaram a criação de ondas em piscinas, o que atrai a atenção do público sendo um forte atrativo turístico, no mundo existem cerca de cinco piscinas com onda próprias para a prática do surf, e foi no Japão que surgiu a melhor, chamada “*Ocean Dome*”, parte integrada do *Sheraton Seagaia Resort*, projetada pelo *Mitsubishi Industrial Group* com 300 metros de comprimento e 100 de largura, chegando a comportar em 1995 um público estimado em 1,25 milhões de frequentadores ao ano (CALEJON, 2008).



Figura 35 – *Ocean Dome*, Japão.

Consideravelmente o surf ganhou grande evidência com estes avanços. Mas se formos comparar o surf profissional a alguns esportes como golfe, tênis e o automobilismo, a modalidade ainda se apresenta sem exposição nas grandes redes de comunicação, no caso, a principal delas, a televisão.

As competições mundiais da maioria dos esportes têm determinado destaque nos canais de televisão em massa. O que acarreta no investimento do setor privado a estas modalidades. Sendo o surf um esporte que depende essencialmente das condições do mar, e que por mais avanços tecnológicos que existem, não há como controlar este fator. Para Guaraná (2008)

Para não depender da mãe natureza e ampliar seus horizontes, as etapas do Circuito Mundial deveriam ser realizadas somente em piscinas, que podem ser construídas em qualquer lugar e difundir o esporte a locais onde o surf nunca teria acesso. Imaginem uma etapa em Moscou, ou em Cuiabá, talvez em Berlim? (GUARANÁ, 2008)

Observamos que mesmo com a mudança no sistema de competição os campeonatos de surf não atraem a atenção do público pelo desconhecimento da forma de julgamento. Cavalcanti (2002) afirma

Por muito tempo o problema foi fazer quem não surfa entender por que A ou B é considerado o melhor surfista. Por ser um esporte que tem seus critérios de julgamento baseados na subjetividade, o surf competição sempre criou dúvidas (CAVACANTI, 2002)

Mesmo com as dificuldades na transmissão de eventos de surf, podemos destacar que umas das tendências para o futuro do esporte seja sua divulgação televisiva. No segundo semestre de 2010, a rede internacional especializada em esportes, a ESPN, iniciou a transmissão ao vivo de todas as etapas do Circuito Mundial de Surf, sendo que a partir da etapa de outubro realizada em *Peniche* em Portugal, a transmissão foi feita em tecnologia 3D (MELO, 2010).



Figura 36 – Câmeras especiais para a transmissão ao vivo em 3D.

Outra recente informação que nos remete à tendência televisiva do surf é a notícia da compra do grupo *Almasurf* pela *Geo Eventos*, empresa da divisão Globo Participações e RBS, empresa organizadora da etapa do Circuito Mundial realizada no Brasil. Esta aquisição manifesta interesses comerciais no surf pela maior rede de televisão do país (PEZZOTTI, 2010)

Uma modalidade que já vem crescendo e ganhando destaque na mídia é o surf de ondas grandes. O advento do "*tow-in*" só fez fomentar esta tendência. Esta nova modalidade, na qual os surfistas são rebocados por jet-skis para dentro de ondas gigantes, que nunca poderiam ser surfadas sem a ajuda das máquinas, criou condições para que sejam estabelecidos novos limites e atraiu o interesse tanto do público quanto da mídia (CAVALCANTI, 2002).

Assim como mostramos neste capítulo, as tendências e possibilidades no surf são diversas e considerando não apenas o lado mercadológico do esporte, mas também como a ludicidade e a atmosfera mística que ele apresenta. Destacamos Kojin (2000):

De Duke a Slater tudo mudou e nada mudou. É essa lição que temos de carregar para o próximo milênio: que as manobras ultrapassem todos os limites, que as ondas mais gigantescas sejam dropadas e os tubos mais profundos completados, que os profissionais possam receber salários milionários, que as *surfweares* atinjam com seus produtos os mercados mais longínquos, que fundos artificiais sejam construídos para aliviar o *crowd*, e tudo mais que Duke nunca imaginou que iria acontecer, torne-se realidade. Mas que nunca os surfistas se esqueçam da verdadeira razão pela qual eles entram na água, não deixando que se apague a chama do espírito com que tudo começou. Duke e Slater sempre surfaram para se divertir. Que assim seja (KOJIN, 2000)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando os domínios culturais, ao longo deste trabalho traçamos uma linha histórica para contextualizar o surf na sociedade moderna. Verificamos que em sua remota origem no Hawaii o esporte era concebido de maneira ritualística, envolvendo toda a cultura de um povo.

O surf apresenta uma trajetória carregada de histórias que nos situam a cerca da colonização mundial do século 18, podemos observar que estão diretamente ligadas à modalidade questões como a expansão mercantil, cultura extrativista e a dizimação dos povos. Podemos destacar, também, que a ligação que os nativos residentes da região Polinésia possuíam com o surf e o mar, iam além de diversão fazendo parte do contexto espiritual e intelectual, contribuindo mais adiante para descobertas relacionadas às navegações entre os oceanos. Importante destacar que o surf como parte integrante da cultura das civilizações polinésias, quase foi extinto devido a opressão dos colonos que chegaram a região.

A cerca do panorama de ressurgimento do surf, podemos concluir que o movimento de resgate linguístico, musical e histórico que o Hawaii adotou um século mais tarde foi determinante para o ressurgimento modalidade. Com um cenário turístico e urbano mais desenvolvido, estrangeiros tem contato com a modalidade e dão início à expansão pelo mundo. Durante esta expansão concluimos que Duke Kahanamoku, nadador olímpico e surfista, teve papel decisivo na disseminação do esporte pelo mundo.

No Brasil verificamos que o esporte surge de maneira muito espontânea através da curiosidade de uma turma de garotos de Santos em construir um projeto

detalhado na revista, o projeto era uma prancha de surf. Sendo Osmar Gonçalves o único destes que concluiu o projeto e permaneceu surfando por mais algum tempo, é considerado o pioneiro do esporte no país.

Analisando o desdobramento histórico da modalidade no país verificamos que foi no Rio de Janeiro que o esporte se popularizou e ganhou maior número de adeptos, se tornando então uma referência do esporte durante os primeiros anos de prática. Somente uma década depois o surf retorna para seu berço, Santos e inicia novamente sua existência nos territórios paulistas.

Observando o cenário em que o surf se popularizou pelo mundo podemos concluir que os filmes de surf e a chamada *surf music*, possuem papel fundamental, pois devido a seu caráter mergulhado de significados sociais e sua característica de rápida propagação, levaram o surf e suas influências para todo o mundo.

Compreendendo, portanto a expansão do surf no mundo e suas características históricas podemos abordar os significados relacionados a expressão popular "Estilo de Vida". Dentro deste contexto foi possível verificar de que forma o surf e os surfistas estão inseridos na sociedade, sendo não apenas uma modalidade esportiva, mas também uma determinante responsável pela formação do indivíduo. Neste sentido destacamos como importantes influências para o surfista o contato com a natureza e a busca pelas ondas. A busca por ondas encarada como viagens proporcionam uma mobilidade em todas as acepções que o termo permite – social, cultural, temporal, física e de identidade - proporcionando assim uma infinidade de experiências ao praticante do esporte.

Foi possível concluir que o papel do surfista dentro da sociedade tem desdobramentos diversos ao longo de sua trajetória. No Hawaii em seu início o surf era uma prática sagrada e nobre fazendo com que o surfista fosse visto como tal,

mais adiante na sua expansão pelo mundo o surf a primeira reação era de curiosidade a cerca do esporte, porém assim que ganhava mais adeptos o surf era visto como esporte marginal. Esta fase desmarginalização durou longas décadas, 50, 60, 70 e durante este período o surfista era condenado pela sociedade e carregava a estigma de "maconheiro" e "vagabundo". Concluimos que isso ocorreu inicialmente devido a maioria dos surfistas da época possuir poder aquisitivo mais elevado e poucos compromissos (trabalho e estudo), o que ocasionava uma vida à beira-mar muito mais constante. Outro importante detalhe é sobre o uso de entorpecentes pelos surfistas, podemos observar que esta generalização que ocorre inicia-se no mesmo período em questão, onde os surfistas embalados pela geração *hippie* e pelas idéias a cerca da liberdade, faziam uso de drogas como forma de autoconhecimento ou muitas vezes apenas eram confundidos com os próprios *hippies*.

Podemos afirmar que estas informações marcaram a figura do surfista e que somente nas duas últimas décadas teve sua imagem desmistificada impulsionada pela mídia e pela evolução da modalidade como esporte, tornando-se então o praticante de surf uma figura ligada a saúde, beleza e diversão. O surfista apresenta então uma trajetória que oscila da marginalidade até a adoração popular, porém importante destacar que algumas formas de preconceito ainda permeiam nos dias de hoje.

Sobre a profissionalização dos atletas de surf foi possível concluir que o surf comparado a outras modalidades apresenta uma displicência em relação aos treinos fora da água, os treinamentos variados são uma tendência mundial esportiva que o surf não vem acompanhando como deveria. É necessário destacar que o perfil do atleta profissional bem sucedido hoje necessita de uma série de requisitos

fundamentais, entre eles: respeito, carisma, nível técnico, comprometimento, dedicação e versatilidade. Destacamos ainda que devido a evolução do esporte, o curto tempo da vida de atleta, o aumento do número de praticantes, maior número de campeonatos e premiações o mercado está exigindo ainda mais de seus atletas.

Baseado no conceito explorado "Surfista de Alma" podemos concluir que o surf possui uma ligação muito particular e singular com o indivíduo que pratica. Para alguns o surf é uma religião, uma forma de autoconhecimento, uma forma de distração e abstração de problemas ou ainda uma relação íntima de amor com a natureza. É possível verificar que alguns surfistas fazem do seu hobby uma forma de trabalho, afim de contribuir não somente para satisfação pessoal, mas sim para a modalidade como um todo. De fato não é possível afirmar uma única representação da modalidade para seus praticantes, porém é possível através de depoimentos carregados de sentimentalismo, compreender o porquê o número de adeptos continua aumentando e o esporte se popularizando.

Considerando o esporte como uma ferramenta de superação e inclusão, levantando as particularidades que o surf proporciona para seus praticantes é possível afirmar a importância de seu papel de recuperação físico, mental e social junto a portadores de deficiências.

Ao abordarmos o tema tendências de mercado verificamos o histórico da indústria *surfwear* como um todo. Analisamos o surgimento de produtos, a popularização e a evolução dos mesmos, podendo então compreender melhor o mercado hoje e o que ele pode oferecer a longo prazo.

Concluimos que a indústria do surf surgiu de maneira natural a partir de necessidades que os próprios surfistas possuíam de ter produtos apropriados para a prática. Verificamos também que assim como tudo que envolve o surf, o mercado

também possui uma quantidade de histórias e desdobramentos interessantes e que envolvem seus participantes de maneira particular e significativa. A maioria dos pioneiros deste setor eram surfistas participantes da cultura e das necessidades que a evolução do esporte instigava. As pranchas foram as precursoras deste mercado que logo se expandiu e passou a oferecer outros produtos como as camisetas, os *boardshorts* e as roupas de borracha.

Analisando o desenvolvimento do mercado surf nas últimas décadas, podemos perceber que suas tendências evoluíram e apontam para a evolução tecnológica que envolve a internet e tecnologia de produtos e mídia.

O Mercado virtual desponta dentro da indústria do surf, ele se dá através de vendas de produtos, o chamado e-commerce e também na exposição de conteúdos do esporte como informação de atletas, eventos e outras curiosidades. Conclui-se portanto que acompanhando uma tendência mundial a internet se torna uma ferramenta fundamental no crescimento do esporte para os próximos anos.

Relacionado a tecnologia do esporte verificamos o surgimento de alguns novos materiais e produtos lançados no mercado que também vem acompanhando tendências globais. Analisando os últimos lançamentos destacamos que a preocupação com o meio ambiente, a performance e a saúde dos atletas são pontos principais no estudo e desenvolvimento dos produtos, portanto acreditamos que esses continuarão a ser o objetivo da indústria do surf para o futuro.

Destacamos os estudos a cerca das ondas e da possibilidade de produzi-las artificialmente também são uma tendência, pois, além de interessar os próprios praticantes desperta também o interesse de grandes mídias em explorar a transmissão deste esporte, que quando dependente de condições naturais as vezes não oferece atrativos e dinamismo necessários para a mídia televisiva por exemplo.

Envolvendo de forma geral as tendências para o futuro do esporte podemos afirmar que as previsões são promissoras, pois já apresenta um mercado mundial forte, uma crescente em relação aos praticantes e também um recente interesse da mídia de massa em transmiti-lo o que deverá nos próximos anos fomentar todos os âmbitos da modalidade: expandir sua cultura, promover seu estilo de vida e alavancar seu mercado.

Por meio deste estudo podemos perceber que os temas "cultura, estilo de vida e tendências de mercado" se misturam a todo tempo e sendo o surf uma modalidade esportiva altamente rica em significados sociais concluimos que diversas áreas acadêmicas podem auxiliar no desenvolvimento da modalidade, podendo contribuir diretamente para avanços de caráter biofísico, psicológico, histórico e financeiro.

REFERÊNCIAS

AAGARD, Paulo Eduardo Chieffi. **Caminhando com as próprias pernas**. São Paulo, SP. Editora Realejo, 2008.

ADAPTSURF, Organização. **Justificativa e Quem Somos**. Disponível em: <http://www.adaptsurf.org.br/quem_somos_justificativa.html>. Acesso em: 15 de julho de 2010.

AGUIRA, Zé Augusto. **Homem, prancha, onda**. Alma Surf. Abril/Maio. São Paulo, SP. Cosmmos do Brasil, 2003.

ANDRADE, Diego Moritz, LOIS, Nicolas Caballero. **Remando para o sucesso: o marketing esportivo através do surf**. Porto Alegre – RS, 2007. Disponível em: <http://www.congressurf.com.br/site/conteudo.php?pg=42&cliente=1> . Acesso em: 17 de agosto de 2010.

ANDRAUSS, Reinaldo. **A Bermuda de Surf**. Revista Venice. Dezembro, 2006.

_____. **Pranchas: reflexo da evolução do esporte**. Revista Alma Surf. Agosto, 2008.

ARIAS, Marcelo. **Surf Gênese**. São Paulo, SP. Editora Cosmmos, 2002.

_____. **Surf nas ondas de fumaça**. Disponível em: <http://waves.terra.com.br/surf/noticia//surfando-nas-ondas-de-fumaca/5704> Acesso em: 28 de maio 2010.

AUTOR DESCONHECIDO. **Cartas: preconceito no surf**. Revista Veja. Ed. 12, p 17. 2001.

BISSOLOTI, Renato Rocha. SANTOS, Ivan Ferreira. **Surf: Proposta de Lazer para pessoas com deficiência**. São Paulo – SP. 2009. Disponível em: <http://www.ibrasurf.com.br/wp-content/uploads/2010/07/21.pdf> Acesso em 13 de julho 2010.

BOOTH, Douglas. **Surfing Films and Videos: Adolescent Fun, Alternative Lyfestyle, Adventure Industry**. University Of Otago. 2004

BUENO, Ocatviano "Taiu". **Alma Guerreira**. Editora Baliero. São Paulo, SP. 2000.

CALEJON, Cesar. **Sonho sob encomenda**. Revista Fluir. Outubro de 2008, edição 276. Editora Peixes.

CASTRO, Lucia Rabello de. **Aventura Urbana: crianças e jovens do Rio de Janeiro**. Viveiro de Castro Editora. Rio de Janeiro, RJ. 2004.

CAVALCANTI, Rosaldo. **O futuro do Surf**. Notícias 26 de janeiro de 2002. Disponível em: <http://ricosurf.globo.com/ColunistasRicosurf_rosaldo050302.asp>. Acesso em 16 de abril 2010.

_____. **Ótica da Alma**. Alma Surf. Novembro/Dezembro. Editora Cosmmos, 2001.

_____. **Surf é diversão**. Notícias 01 de setembro de 2009. Disponível em: <<http://ricosurf.globo.com/NoticiasRicosurf2.asp?id=8643>>. Acesso em 12 de junho 2010.

_____. **Surf Mágico**. Notícias 23 de maio de 2009. Disponível em: <<http://ricosurf.globo.com/NoticiasRicosurf2.asp?id=9485>>. Acesso em 12 de junho 2010.

_____. **Treinamento para surf**. Notícias 23 de fevereiro de 2007. Disponível em: <<http://ricosurf.globo.com/NoticiasRicosurf2.asp?id=5218>>. Acesso em: 20 de setembro 2010.

CAVALCANTI, Tico. **A história do boardshort**. Revista Alma Surf. Julho, 2001.

COCHÍK, José Leon. **Preconceito, Indivíduo e Cultura**. Casa do Psicólogo. 2006. São Paulo.

CONWAY, John. **Surfing**. Salamander Books. London, UK. 1988.

COSTA, Israel de Teoldo. **Motivação e a pratica de atividades físicas**. 2006. Disponível em: <<http://www.acessa.com/direitoshumanos/arquivo/opiniaio/2006/09/30-opiniaio01/>>. Acesso em 10 de julho 2010.

COSTA, Paulo. **Embalagem longa vida**. Guia de Pranchas Fluir. 2009. Editora Peixes.

_____. **Pequena notável**. Guia de Pranchas Fluir. 2009. Editora Peixes.

_____. **Surf de dia Festa a noite**. Fluir. Outubro de 2000. Edição 180. Editora Peixes. São Paulo, SP

DACOSTA, Lamartine. **Atlas do esporte no Brasil**. Confef - Rio de Janeiro. 2006.

D'OREY, Fred. **Fluir Boardshot series. A primeira bermuda a gente nunca esquece**. Revista Fluir. Outubro, 2008.

_____. **Outras Ondas**. São Paulo. Editora Gaia. 2008

DOUBLE, Sean. **Pulp Fiction Sounds**. 2009. Disponível em: <<http://www.doublecrownrecords.com/?s=surf&x=0&y=01564>>

EVANGELISTA, Simone. **Após supermaïôs da natação, tecnologia dá aos surfistas roupa com aquecimento**. 2009. Disponível em <http://globoesporte.globo.com/Espportes/Noticias/Surfe/0,,MUL1170206-15051,00->

APOS+SUPERMAIOS+DA+NATACAO+TECNOLOGIA+DA+AOS+SURFISTAS+ROUPA+C
OM+AQUECIMENT.html Acesso em 20 de Setembro de 2010.

FERRO, Mauricio Teixeira. **Onbonbo Pro Surfing 2005: Uma pesquisa científica com a finalidade de oferecer subsídios para o planejamento do turismo esportivo em Florianópolis**. Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC. Florianópolis, SC. 2006.

FORNECK, Gustavo Rangel. **Os Padrões e Estratégias de Competitividade da Indústria de Surfwear em Santa Catarina**. Universidade Federal de Santa Catarina - Florianópolis, SC. 2008.

FORTES, Rafael. **Mídia e subcultura do surfe**. Universidade Federal Fluminense (UFF) - Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Santos. 2007.

GONÇALVES, Osmar. **O Surfista Pioneiro**. Revista Longboard Brasil. Janeiro, 2000.

GUARANÁ, Alex. **A História do Surf no Brasil**. Fluir. Janeiro de 2008. São Paulo, SP.

_____. **O coelho volta para toca**. Revista Fluir. Março de 2009, edição 281 nº3. Editora Peixes.

GUTEMBERG, Alex. **Historia do Surf no Brasil: 50 anos de aventura**. Editora Azul. São Paulo, SP. 1989.

HAMILTON, Bethany. **Bethany's History**. Disponível em:
<<http://www.bethanyhamilton.com/>>. Acesso em: 10 de julho 2010.

HOTCKISS, Jaqueline, BIDDLE, Kimberly Gordon. **Implementing parenting education policy to overcome parental stress and foster educational and behavioral competence in children**. California State University, Sacramento, CA. 2000.

JACOBSON, Simon. **O que é a Alma**. 2010. Disponível em:
<<http://www.chabad.org.br/biblioteca/index.html>>. Acesso em: 10 de julho 2010.

JEKINS, Bruce. **The Surfer's Journal**. Setember, number3. San Clemente, CA. 1997.

KAMPION, Drew e BROWN, Bruce. **Stoked – uma historia da cultura surfe**. Los Angeles, 1998.

KLANN, Anderson. RIBEIRO, Paulo Roberto. **Comércio Eletrônico na Indústria Têxtil: Análise de uma abordagem aplicada na Fábrica de Tecidos Carlos Renaux S.A.**. Associação Educacional do Vale do Itajaí-Mirim (ASSEVIM) – Brusque, SC. 2009.

KOJIN, Adrian. **Editorial. 100 anos de Surf**. Fluir. Outubro de 2000, edição 180. N 10. Editora Peixes.

KORNITZ, Mariano. **Sima promove a indústria surf. 2010**. Disponível em:
<<http://www.almasurf.net/noticias.php?id=32&canal=18>>. Acesso em 16 de agosto de 2010, às 11h54min

KOTLER, Philip. **Administração de marketing**. 10. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2000.

LEME, Roberto Betim Paes. **Consumo e Transformação da Imagem do Surf**. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – Rio de Janeiro, RJ. 2009

LI, Jaqueline. **O surfista verde**. 2009. Disponível em <http://jovem.ig.com.br/oscuercas/noticia/2010/06/17/o+surfista+verde+9515226.html>. Acesso em 20 de setembro de 2010.

LOMBI, Gabriela. **Após acidente Bethany quer título mundial**. Disponível em: <http://globoesporte.globo.com/ESP/Noticia/Surfe/0,MUL335741-7497,00.html>. Acesso em: 14 de julho de 2010.

LUCENA, Ricardo. **Esporte, história e cultura**. Autores Associados. Campinas, SP. 2002.

LUND, Mark. **Fluir Boardshot series. A primeira bermuda a gente nunca esquece**. Revista Fluir. Outubro, 2008.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Estudos do Lazer: uma introdução**. Autores Associados. São Paulo, SP. 2006.

MELO, Agnaldo. **Portugal receberá a primeira transmissão 3d de um campeonato de surfe**. 12 de Outubro de 2010. Disponível em http://espnbrasil.terra.com.br/surfe/noticia/153773_PORTUGAL+RECEBERA+A+PRIMEIRA+TRANSMISSAO+3D+DE+UM+CAMPEONATO+DE+SURFE Acesso em 22 de Outubro de 2010.

MELLO, Rebeca Bonfim. **A Influência da Música no Processo de Criação do Designer de Moda**. Moda Palavra E-Periódico. Disponível em: <http://www.ceart.udesc.br/modapalavra/edicao6/arquivos/E4-Rebeca-AInfluenciadaMusicanoProcessodeCriacao.pdf>. Acesso em 25 de maio 2010.

MENEZES, Raquel Glasenapp de. **A Influência da Música no Processo de Criação do Designer de Moda**. Moda Palavra E-Periódico. Disponível em: <http://www.ceart.udesc.br/modapalavra/edicao6/arquivos/E4-Rebeca-AInfluenciadaMusicanoProcessodeCriacao.pdf>. Acesso em 25 de maio 2010.

MOURÃO, Diogo. **Surf ainda é alvo de preconceito**. Jornal O Globo. Rio de Janeiro, RJ. 11/03/2005.

MYERS, Jeffrey. **Get in the Van**. Alma Surf. Maio/junho, edição 50. São Paulo, SP. Cosmmos do Brasil, 2009.

NAKAMURA, Priscila Missaki. DEUSTCH, Silvia. KOKUBUN, Eduardo. **Influência da música preferida e não preferida no estado de ânimo e no desempenho de exercícios realizados na intensidade vigorosa**. Universidade Estadual Paulista - Rio Claro. Disponível em: <http://www.revistasusp.sibi.usp.br/pdf/rbefe/v22n4/v22n4a01.pdf>. Acesso em: 25 de maio 2010.

NETO, Alcino. **Biografia do Pirata**. Disponível em:
<<http://www.piratasurf.com.br/biografia.asp>>. Acesso em: 13 de julho 2010.

NUNES, R. Carlos Mudinho **Surf Designs / O mestre do estilo clássico**. 2009. Disponível em: <<http://carlosmudinho.blogspot.com/2009/08/o-mestre-do-estilo-classico-por-twunay.html>>. Acesso em: 15 de julho 2010.

OSSE, José Sergio. **e-Bit registra aumento no número de lojas online no país em 2007**. 11 de Março de 2008. Disponível em: <<http://economia.uol.com.br/ultnot/valor/2008/03/11/ult1913u85095.jhtm>>. Acesso em 18 de setembro 2010.

OVERMEER, Carolina. **A história da roupa de borracha**. Revista Alma Surf. Maio, 2003

PEZZOTTI, Renato. **Almasurf se une à Geo Eventos**. 2010. Disponível em http://www.mmonline.com.br/noticias.mm?url=Geo_Eventos_compra_Almasurf Acesso em 20 de setembro de 2010.

RENTROIA, Monica. **Boardshort do Ano**. Disponível em:
<<http://waves.terra.com.br/surf/noticia/hurley-conquista-premio-no-mexico/38692>>. Acesso em 20 de agosto 2010.

RESENDE, José, VIEIRA, Maria Manuel. **Subculturas juvenis na sociedade moderna**. Lisboa, 1992. Disponível em:
<<http://www.ces.uc.pt/publicacoes/rccs/artigos/35/Jose%20Resende,%20Maria%20Manuel%20Vieira%20-%20Subculturas%20Juvenis%20nas%20Sociedades%20Modernas.pdf>>. Acesso em 15 de setembro de 2010.

ROBSON “CARECA”. **Surf Especial / Biografia**. Disponível em: <<http://www.surfespecial.com.br/conteudo/biografia.asp>>. Acesso em 15 de julho 2010.

ROCHA, Ruth. **Mini dicionário**. São Paulo, SP. Editora Scpione. 1997.

ROSEMBERG, Tito. **O Dinossauro**. Revista Longboard Brasil. Janeiro, 2000.

SANTOS, Dejair dos. **O Surfista Pioneiro**. Revista Longboard Brasil. Janeiro, 2000.

SILVA, Cassiano Paes da. SILVA, Méri Rosane Santos da. SOUZA, Altamir da Silva. **Surf: Esporte, Corpo e Tribo. Os Discursos da Sociedade de Consumo fluem na Revista Fluir**. Universidade Federal do Rio Grande (FURG) – Rio Grande, RS. 2006.

SILVA, Lacy. **História da T-shirt**. Revista Alma Surf. Março, 2001.

SILVA, Veruska Santos da. **Como o Semifóro e suas Contribuições na formação de memórias sociais**. Universidade do Estado de São Paulo. 2008. Disponível em: <<http://www.marilia.unesp.br/Home/RevistasEletronicas/BaleianaRede/Edicao05/2-semioforo.pdf>>. Acesso em: 25 de maio 2010.

SNYDER, Rocky. **Fit to Surf: The Surfers guide to strength and conditioning**. RMP. Santa Cruz, CA. 2003.

SOTTILE, Celso. **Manual de Surf**. Beach Company. Campinas, SP. 2002.

SOUSA, Rainer. **Contra cultura**. São Paulo, 2005. Disponível em: <
<http://www.mundoeducacao.com.br/sociologia/contracultura.htm>> . Acesso em: 15 de setembro 2010.

STEINMAN, Joel. **Surf & Saúde**. Florianópolis, SC. TAO, 2003.

THOMPSON, Edward. **A miséria da teoria ou um planetário de erros**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

URRY, John. **O Olhar do Turista**. Editora Studio Nobel/SESC: São Paulo. 2001.

VELHO, Gilberto. **Antropologia Urbana**. Zahar Editor LTDA. Rio de Janeiro, RJ. 1999.

WARSHAW, Matt. **The Encyclopedia of Surfing**. Orlando, FL. Harcourt, 2003.

_____. **Surfriders – In Search of Perfect Wave**. Surfers Magazine. Collins Publisher, 1997.

WOODWARD, Alberto. **O homem e a máquina**. Alma Surf. Agosto/Setembro, edição 17. São Paulo, SP. Cosmmos do Brasil, 2003.

_____. **Historia da Surf Music**. Alma Surf. Setembro/ Outubro, edição 6. São Paulo, SP. Cosmmos do Brasil, 2001.