

## **O SKATE NA ERA DOS MEGAEVENTOS: A MEGA RAMPA E O ESPETÁCULO DO *ILINX***

Leonardo Brandão<sup>1</sup>

Universidade Regional de Blumenau/FURB

Blumenau, Brasil

leobrandao@furb.br

Giancarlo Marques Carraro Machado<sup>2</sup>

Universidade de São Paulo/USP

São Paulo, Brasil

gmachado@usp.br

Recebido em 11 de agosto de 2013

Aprovado em 15 de setembro de 2013

### **Resumo**

Com 27 metros de altura e 105 metros de extensão, a pista de skate denominada como Mega Rampa estreou no Brasil no ano de 2008 e, desde então, vem sendo montada para a realização de megaeventos de skate no país. A Mega Rampa representa o skate-show, o espetáculo de voos e manobras que tem a capacidade de unir a prática à noção de vertigem que caracteriza muitos dos chamados “esportes radicais”. O foco deste artigo, produzido a partir de discussão bibliográfica, entrevistas e também de um relato etnográfico, concentra-se no modo como essa modalidade vem inserindo o skate no campo dos megaeventos e, concomitantemente, no campo esportivo.

**Palavras-chave:** Skate; Mega Rampa; Esporte.

### **Abstract**

#### **The skateboard in the era of mega events: the mega ramp and the spectacle of Ilinx**

With 27 meters high and 105 meters long, the skateboard ramp called as Mega Ramp debuted in Brazil in 2008 and since then, has been assembled to carry out mega events in the country. The Mega Ramp is the skateboard-show, the spectacle of flights

---

<sup>1</sup> Leonardo Brandão é Doutor em História pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) e professor efetivo do Departamento de História e Geografia da Universidade Regional de Blumenau (FURB). Pesquisador do Grupo de Estudos “A Condição Corporal (PUC-SP)”.

<sup>2</sup> Giancarlo M. C. Machado é doutorando em Antropologia pela USP, sob orientação do Prof. Dr. José Guilherme C. Magnani. Bolsista FAPESP (processo 2012/23331-0). Membro do Núcleo de Antropologia Urbana (NAU-USP) e do Núcleo Interdisciplinar de Pesquisa sobre Futebol e Modalidades Lúdicas (LUDENS/USP).

and tricks that have the ability to band practice the notion of vertigo that characterizes many so-called "extreme sports." The focus of this article, produced from bibliographical discussion, interviews and an ethnographic report also focuses on how this mode is entering the field of mega events and, concomitantly, on the sports field.

**Keywords:** Skateboard; Mega Ramp; Sport.

## Introdução

No ano de 1958 o antropólogo francês Roger Caillois cunhou o termo *Ilinx* para fazer menção a certos tipos de práticas que envolviam uma alta dose de risco físico e que proporcionavam aos seus participantes uma forte sensação de espasmo e vertigem. Na época em que escreveu, Caillois tinha como referência principal o ski. Com o passar dos anos, outras modalidades foram surgindo e não tardou para que novos pesquisadores, influenciados pelas ideias de Caillois (1990, p.43), também identificassem nelas o *Ilinx*, onde seria possível, ao menos por um instante, destruir “a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptoso pânico”. Skate, surfe, asa delta, *bodyboard* e muitas outras atividades corporais puderam, pela constante busca da vertigem por parte de seus praticantes, ser observadas e analisadas sob este prisma.

Mas se o *Ilinx* era uma tendência que fomentava a prática desses “esportes” praticados à maneira californiana,<sup>3</sup> nos últimos anos, entretanto, passamos a observar a entrada em cena de uma nova geração de adeptos que aumentou ainda mais o risco e a sensação de vertigem próprias dessas atividades. Surfistas sobre ondas gigantes, as quais podem chegar a 21 metros de altura, esquiadores e praticantes de *snowboard* precipitando-se de altas montanhas ou testando suas habilidades em rampas construídas no gelo, saltos de *base jumping*, escaladas negativas e muitos outros exemplos nos fazem crer que entramos numa nova e muito mais perigosa era do *Ilinx*.

---

<sup>3</sup> Para um debate sobre os esportes praticados à maneira californiana, ver Christian Pociello (1995), Denise Bernuzzi de Sant`Anna (2000), Rafael Fortes (2009) e Leonardo Brandão (2012).

De todas essas práticas, uma das que mais vem ganhando a atenção da grande mídia, e em especial da televisão aberta, sobretudo da Rede Globo, tem sido a prática do skate sobre rampas gigantes, a chamada Mega Rampa. Originalmente idealizada pelo skatista norte-americano Danny Way e projetada pelo especialista em construção civil John Tyson, a Mega Rampa é responsável por conferir uma visibilidade ao skate jamais vista em todo mundo e de propor, parafraseando o antropólogo David Le Breton (2011, p. 196), “um uso inédito do corpo”. A dimensão da rampa é um dos principais atrativos, pois conjugada a habilidade corporal de determinados skatistas, é por meio dela que os mesmos alcançam alturas e executam manobras antes consideradas impossíveis. Ao todo a Mega Rampa mede cerca de 100 metros de comprimento (o equivalente a 27 carros enfileirados) e apresenta uma altura de 27 metros (o que é próximo a um prédio de 9 andares).<sup>4</sup>

No ano de 2008, quando estreou no Brasil, só para sua montagem no sambódromo do Anhembi, em São Paulo, foram gastos em torno de dez dias, visto que a mesma é composta por seis partes principais.<sup>5</sup> Na imagem a seguir podemos visualizar a grandiosidade da Mega Rampa.

---

<sup>4</sup> <http://www.skatecuriosidade.com/curiosidade-skatisticas/os-mega-numeros-da-megarampa>, acesso em 23/07/2013.

<sup>5</sup> As seis partes principais são: o *drop* (rampa de aproximadamente 27 metros de altura, por onde o skatista desce); *jump ramp* (rampa a partir da qual o skatista realiza o salto); *landing* (rampa de aterrissagem); *rail* (corrimão fixado na plataforma do landing, no qual o skatista desliza com o skate); *gap* (buraco entre a *jump ramp* e o *landing*, onde se realiza manobras) e o *quarter pipe* (rampa inclinada onde o skatista também realiza suas manobras. Ao descer o *drop*, a intenção do skatista é, a partir da *jump ramp*, saltar o *gap* e aterrissar no *landing* e, conseqüentemente, realizar uma manobra no *quarter pipe*. Caso consiga vencer esses obstáculos em uma mesma descida, pode-se dizer que seu objetivo foi atingido. Vale lembrar ainda que as manobras realizadas podem atingir, em relação ao solo, uma altura de até 16 metros.



**Figura 1:** Mega Rampa montada no Sambódromo do Anhembi no ano de 2011  
(Foto: Fernando Soutello/AGIF/ZDL)

A Mega Rampa teve uma primeira grande projeção em 2003, quando foi exibida num filme de skate da “DC Shoes”, marca norte-americana especializada em tênis para essa e outras atividades tidas como “radicais”. O filme chamava-se “*The DC Video*” e, após a exibição de outros skatistas em modalidades distintas do skate (como o *street skate*<sup>6</sup> e o *vertical*<sup>7</sup>), ele finalizava com uma parte do skatista Danny Way quebrando, no dia 12 de junho de 2003 e numa única descida pela Mega Rampa, dois recordes mundiais: o de altura e o de salto a distância com o uso do skate.<sup>8</sup> No ano de 2005, o mesmo skatista utilizou a Mega Rampa para realizar um feito inédito, saltar sobre a Grande Muralha da China. Essa manobra, que foi televisionada para milhares de pessoas de todas as partes do mundo, contou com a presença de autoridades da China, como o Ministro da Cultura, chamado Wang Jianjur, que em homenagem a façanha do skatista, o presenteou com um pedaço da Grande Muralha.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Modalidade praticada em equipamentos urbanos (corrimãos, escadas, bancos, canteiros etc) encontrados nas ruas.

<sup>7</sup> Modalidade praticada em um *half-pipe*, rampa cujo formato parece com a letra “U”.

<sup>8</sup> Essas imagens estão disponíveis no youtube e podem ser visualizadas, após os 5 minutos de filme, no seguinte endereço eletrônico: <http://www.youtube.com/watch?v=MJVLEmbO8cs>, Acesso em 20/02/2013.

<sup>9</sup> <http://cemporcentoskate.uol.com.br/fiksperto.php?id=1871>, Acesso em 20/01/2013.

A invenção de Danny Way causou furor no cenário do skate norte-americano, sendo que não tardou para a chamada “Olimpíada dos Esportes Radicais”, os “X-*Games*” – que teve sua primeira versão no ano de 1995 – incorporá-la como uma de suas atrações principais, passando a chamar a competição nessa grande rampa de “*Big Air*”. No ano de 2004 a Mega Rampa estreou nos *X-Games* e teve Danny Way como grande vencedor da competição, levando a medalha de ouro.<sup>10</sup>

Do seletivo grupo de skatistas que passou a experimentar a nova modalidade, um deles se destacou e hoje acumula a maior quantidade de títulos nesta categoria: o brasileiro, radicado nos Estados Unidos, Bob Burnquist. Sua dedicação a Mega Rampa o levou a conseguir a construção de uma pista no quintal da sua casa, localizada na Califórnia. Foi por intermédio de Bob – como é mais conhecido – que a Mega Rampa ganhou ainda mais visibilidade, principalmente no Brasil. Após uma excelente carreira internacional, com várias medalhas de ouro e prata conquistadas, esse skatista conseguiu articular com representantes políticos da cidade de São Paulo, ligados a Secretaria de Esportes, e grandes patrocinadores – como a *Oi*, *Nescau* etc – a montagem dessa enorme estrutura no Brasil para a realização de megaeventos de skate. Até o presente momento já foram realizados cinco competições da Mega Rampa no país. As três primeiras ocorreram na cidade de São Paulo, em 2008, 2009 e 2011. Em agosto de 2012 a Mega Rampa foi montada no Rio de Janeiro e, no ano de 2013, na cidade de Foz do Iguaçu/PR.

Em 2009, ocasião da segunda montagem e competição da Mega Rampa no Brasil, tivemos a oportunidade de realizar uma etnografia nesse evento. O próximo tópico irá tratar justamente dessa experiência, reveladora de um skate espetacularizado,

---

<sup>10</sup> Nos anos de 2005 e 2006 o skatista Danny Way também ganhou a medalha de ouro nesta competição. Em 2008 ele recebeu a medalha de prata. Nos anos seguintes, o brasileiro Bob Burnquist despontou como um dos principais skatistas com habilidades neste tipo de rampa, ganhando várias medalhas de ouro na modalidade.

mediático e produzido para uma massa de espectadores e telespectadores ávida por ação, riscos e emoção.

### **A passarela do samba deu lugar ao skate**

Acostumado a receber grandes shows e desfiles de escolas de samba, o Sambódromo do Anhembi tornou-se durante um final de semana do mês setembro de 2009<sup>11</sup> o reduto de alguns dos melhores skatistas do mundo,<sup>12</sup> que se reuniram para tentar encarar uma rampa com dimensões inusitadas: a Mega Rampa. Somente poucos skatistas são especialistas no *Big Air*, modalidade praticada em tal rampa. Além de muita técnica, para realizar os saltos entre uma rampa e outra é necessário estar atento a outros fatores. O primeiro de todos é o tipo de skate utilizado, que é bem maior que o de outras modalidades. Em seguida, é essencial estar atento ao clima, pois uma ventania mais intensa ou a direção do vento podem causar sérios tombos. Como prevenção deve-se utilizar diversos tipos de equipamentos de proteção por todo o corpo. E o principal é ter, além de coragem, muita concentração para enfrentar os obstáculos, visto que qualquer descuido pode ser fatal. Um bom exemplo desse risco eminente aconteceu justamente com o skatista Danny Way que, em sua passagem pelo Brasil no evento do ano de 2008, tomou um sério tombo, que o lesionou gravemente na altura do pescoço. Todas essas dificuldades e perigos impostos pelo *Big Air* despertam a curiosidade em muitas pessoas, sejam elas praticantes do skate ou não.

Após uma intensa divulgação em sites, rádios, canais de TV, revistas, etc., estava tudo pronto para a realização da *Oi Mega Rampa 2009*. Promovido por uma empresa de telefonia celular em parceria com a Prefeitura de São Paulo e com a supervisão técnica

---

<sup>11</sup> O evento aconteceu entre os dias 26 e 27 de setembro de 2009.

<sup>12</sup> Essa afirmação diz respeito aos skatistas capazes de realizar saltos na Mega Rampa. O critério para esse apontamento é com base nas classificações das recentes competições da modalidade *Big Air*, como na *Oi Mega Rampa 2008* e nos *X Games 2008*.

da Confederação Brasileira de Skate (CBSk),<sup>13</sup> esse evento foi “mega” em todos os sentidos: público, cobertura, investimento e organização. Para a realização da edição de 2009, somente a Secretaria de Esportes do Município de São Paulo se comprometeu a investir cerca de R\$500 mil. Além disso, várias marcas dos mais variados segmentos (energéticos, alimentícios, games, informática, confecção), estiveram envolvidas como patrocinadoras, investindo uma alta quantia pela divulgação de seus produtos.

Os números do evento deixam qualquer investidor impressionado. Ao todo, de acordo com dados da assessoria de imprensa,<sup>14</sup> contabilizou-se o aporte financeiro de R\$5 milhões para sua realização. Para se ter uma noção, na edição de 2008 o retorno de mídia espontânea, por exemplo, fora de aproximadamente R\$30 milhões. Em 2009 o retorno fora ainda maior. A intenção dos organizadores era, claramente, econômica: fazer de uma competição entre skatistas um meio de divulgação de produtos com potencial de gerar lucros. Sérgio Mello, diretor da *Brasil 1 Esporte*, agência organizadora do evento, define bem a idéia: “Com 100 metros de comprimento, a *Oi Mega Rampa* é um dos maiores *outdoors* do mundo. A estrutura é gigantesca e, além de impressionar a todos, facilita também na comercialização dos patrocinadores”.<sup>15</sup>

Diante da magnitude do evento, resolvemos acompanhar de perto a sua realização. Para reunir um maior número possível de espectadores no sambódromo, a organização da *Oi Mega Rampa* optou por deixar a entrada gratuita. Mas para evitar confusões na entrada, era necessário acessar o *site* oficial do evento, preencher um cadastro e logo após retirar os ingressos em uma loja credenciada. Ao todo foram disponibilizados, para cada um dos dois dias de evento, 20 mil ingressos. Fizemos todos os procedimentos e já

---

<sup>13</sup> A espetacularização do skate destaca-se, de uma forma geral, nem tanto pela supervisão técnica e homologação da CBSk, mas sim pela divulgação do evento por algumas mídias, sobretudo, alguns canais de TV aberta. Com efeito, nem sempre os eventos organizados pela CBSk possuem tamanha visibilidade.

<sup>14</sup> Disponível em <http://www.oimegarampa.com.br/2009/html/imprensa/>. Acesso em 20 de maio de 2010.

<sup>15</sup> <http://www.oimegarampa.com.br/2009/html/imprensa/>, Acesso em 19/04/2010.

com o ingresso em mãos fomos para o Sambódromo do Anhembi. De longe, mesmo antes de entrar no local, era possível ver a Mega Rampa, que atraía os olhares dos curiosos que passavam pelas redondezas. Na rua havia uma imensa fila repleta, em sua maioria, de jovens. Na portaria diversos seguranças revistavam todos que entravam. Finalmente, após todos os procedimentos, conseguimos entrar no local.

Antes de chegarmos à área onde estava a Mega Rampa era preciso passar por uma espécie de feira, onde produtos eram anunciados pelos patrocinadores ou apoiadores do evento. Denominada de *Skate Village*, a feira do skate era composta por vários *stands* que se dispunham em duas fileiras, deixando um espaço central para a circulação do público. Embora todos os *stands* tivessem quase o mesmo tamanho e formato, havia entre eles, mesmo que indiretamente, uma disputa para atrair a atenção de quem passava pelo local, como decoração diferenciada; DJs animando o espaço com as mais variadas músicas; garotas distribuindo gratuitamente diversos títulos de revistas e brindes, sorteios de calçados, skates, videogames e outros tipos de produtos. Dependendo da ação promovida, cada um dos espaços ficava cheio em certos momentos. Ao circular pelo local observamos que muitos garotos ou garotas, aproveitando-se das promoções, carregavam sacolas repletas de brindes.

Mas toda a euforia do *Skate Village* somente foi contida com o anúncio do locutor de que a competição estava prestes a se iniciar. Pouco a pouco o local se esvaziava, enquanto as arquibancadas eram ocupadas. Seguindo o fluxo, também fomos para as arquibancadas procurar o melhor lugar para sentar. Sob um sol intenso, as áreas de sombras eram as mais disputadas. Como já foi dito, o público era composto, em sua maioria, por jovens, mas também havia adultos, entre os quais alguns pais com filhos pequenos. Embora a prevalência fosse masculina, havia uma considerável presença



feminina. E apesar de o skate ser o carro-chefe das atrações, muitos dos jovens presentes não eram, necessariamente, skatistas.

Enquanto um seleto grupo de skatistas andava de skate nas rampas, o DJ oficial do campeonato comandava as músicas, que empolgavam os presentes. Os estilos mais tocados eram: *punk rock*, *hardcore*, *rap* e *reggae*. Havia também uma garota da organização que ficava no meio do público, entrevistando pessoas e sorteando alguns brindes. Pelo telão, que estava à frente da Mega Rampa, era possível acompanhar grande parte do espetáculo. Já o locutor era responsável por “traduzir” a prática, as regras e o nome das manobras da modalidade *Big Air* para os leigos. Para os skatistas era tudo mais fácil, pois, de uma forma ou de outra, a maioria acompanhava, mesmo que por vídeos e revistas, a modalidade. Mas quem não andava de skate, ao ouvir o nome de uma manobra, podia ficar completamente perdido, sem saber de nada. O que seria um *flip indy* no *quarter pipe*? E um *backside ollie 360* na *jump ramp*? Para familiarizá-los, o locutor desvendava os “mistérios” por trás daqueles giros e rodopios. Desse modo, não bastava só assistir; também era preciso entender, por meio de um “olhar treinado” (TOLEDO, 2009).

A Mega Rampa é, de fato, imensa. Olhando de longe, os skatistas ficavam minúsculos diante dela. A cada descida sentíamos – acreditamos que os demais também – um “frio na barriga”, com a expectativa de um provável acerto da manobra ou de um tombo do skatista. Toda a sua extensão era coberta com faixas que faziam referências aos patrocinadores. Aliás, logomarcas e propagandas estavam em todos os lados, por meio de panfletos, adesivos, brindes, camisetas, entre outros materiais promocionais. Enquanto a maioria do público ficava exposta ao sol nas arquibancadas, uma minoria ficava debaixo de tendas montadas (área VIP) em frente às rampas. Havia também alguns famosos (cantores, apresentadores de TV, artistas etc.) que ficavam nos

camarotes, localizados entre as arquibancadas, os melhores e mais aconchegantes espaços para assistir o evento. Além da Rede Globo, que fazia a cobertura completa da competição, havia inúmeros jornalistas de vários canais de comunicação. A mídia especializada em skate também estava presente, mas sem muitos privilégios na cobertura.

Durante as eliminatórias, havia alguns momentos de pausa para o aquecimento dos skatistas. Nesse instante muitos se deslocavam até a praça de alimentação, montada no sambódromo, pois, como não podiam entrar com alimentos e bebidas, a solução era fazer compras nas lanchonetes oficiais que comercializavam produtos com preços bem acima da média.

Com o passar do tempo a arquibancada ficava cada vez mais cheia. O locutor, eufórico, vibrava a cada manobra acertada por um skatista. E para deixar mais efervescente aquele momento, conclamava a participação da plateia para vibrar junto com ele. Entre os espectadores, provavelmente, não há sentimento de pertença a um único competidor. E se há algum tipo de preferência, ela pode ser mutável e não determinada. Portanto, não vimos ninguém que torcesse ou que fosse fã de um único skatista, visto que o que se apreciavam eram as manobras, isto é, o nível técnico de cada skatista.

Diversos skatistas mundialmente famosos estavam presentes, dentre eles, o australiano Jake Brown e o brasileiro Bob Burnquist. Mas quem também se destacou foi o jovem Pedro Barros,<sup>16</sup> que ao lado de skatistas bem mais velhos, conseguiu realizar grandes façanhas nas rampas. Quando um competidor estava prestes a acertar uma manobra, muitos gritavam seu nome em coro, como uma forma de incentivo. Tal como em outros espetáculos esportivos, aquela coletividade interagiu com a competição de

---

<sup>16</sup> No ano de 2009 o skatista Pedro Barros estava com apenas 14 anos de idade.

uma forma bem particular. No entanto, no domingo de manhã, durante a transmissão da final da competição, realizada “ao vivo” pela Rede Globo<sup>17</sup>, o público foi convocado a gritar ainda mais alto o nome de alguns skatistas e a fazer barulho, um modo de passar uma impressão aos telespectadores de que o evento estava muito animado e empolgante.

Entre os competidores havia um considerável número de skatistas brasileiros, o que despertava ainda mais a atenção do público. Como a Mega Rampa só é montada no Brasil durante essa competição, os praticantes do *Big Air* adotam algumas estratégias para aperfeiçoar o nível técnico. Muitos deles possuem diversos patrocínios que bancam os custos com viagens, salários, plano de saúde, dentre outras coisas, que lhes permitem viver profissionalmente da prática do skate. O brasileiro Bob Burnquist, que mora nos Estados Unidos, possui no quintal de sua residência uma Mega Rampa particular; em razão disso, os conterrâneos são presenças constantes em sua casa, principalmente antes das competições.

As eliminatórias classificaram alguns skatistas para a grande final. Nesse momento mais esperado, que definiria quem seria o campeão, todos os presentes nas arquibancadas pareciam ter um mesmo foco. A cada descida de algum competidor na rampa, muitos jovens iam ao delírio. Afinal, ver um skatista voando vários metros de altura, correndo risco de vida (qualquer tombo poderia trazer sérias conseqüências) e acertando belas manobras em cima de um skate possibilitava uma sensação única para os espectadores daquilo que muitos chamam de esporte “radical”. O risco e a incerteza eram o que mais prendiam os olhares, tanto que ninguém queria perder um momento

---

<sup>17</sup> Na visão de Denise Bernuzzi de Sant’Anna (2000, p. 21), “atualmente, um mesmo campeonato acontece inúmeras vezes e de várias maneiras. A televisão, por exemplo, contribuiu para criar uma noção de espetáculo esportivo até então inexistente: imagens em câmera lenta, em zoom, cenas captando partes específicas do corpo humano em movimento, assim como pontos de vista diferentes filmados graças à presença de câmeras em vários locais de um mesmo espaço geográfico (...). Todos estes recursos confirmam, diariamente, o quanto a evolução técnica não está somente nos materiais e instrumentos utilizados por cada atleta, mas, igualmente, naqueles que o transformam num espetáculo: trata-se, portanto, de uma mudança técnica mas, também, de transformações profundas nas maneiras de criar, avaliar, ver e reproduzir o espetáculo esportivo”.

sequer. Por isso, havia uma adequação dos movimentos corporais de cada um dos skatistas àquela situação: era preferível acertar manobras mais fáceis que errar manobras difíceis,<sup>18</sup> tendo em vista que um show com erros não tem a mesma emoção.

Após a efervescente final, ainda houve tempo para a realização da *best trick*, ou seja, da competição de melhor manobra em alguns dos obstáculos selecionados, como o *gap*, o *quarter* e o corrimão (*rail*). Patrocinadas por algumas marcas, cada uma dessas competições valiam boas quantias em dinheiro. No domingo elas tiveram que seguir à risca o horário, devido à transmissão da Rede Globo. Sem muita demora, era chegada a hora da premiação. Nesse momento várias pessoas ligadas à organização estiveram presentes para entregar o cheque ao grande vencedor,<sup>19</sup> que por sinal, foi o brasileiro Bob Burnquist. Diante uma multidão de espectadores supomos, de um modo geral, que o mais esperado e exigido por cada um daqueles olhares era uma excelência na performance do skatista. É essencial ter domínio com o skate, seja com os pés ou com as mãos, controlando-o para realizar cada manobra em cima do obstáculo. Os mais constantes são os mais aplaudidos, e esses despertam o maior interesse do público. Para que as técnicas sejam reveladas, é preciso muita prática, e como somente o skatista Bob Burnquist tem uma rampa daquelas proporções para utilizar na hora que lhe convier, era de se esperar que ele também fosse o melhor naquela ocasião.

Vale ressaltar a presença de representantes do poder público (como Walter Feldman, secretário de esportes; Gilberto Kassab, prefeito da cidade de São Paulo e Tiago Lobo, coordenador de esportes radicais), que em diversas vezes proferiram discursos sobre a importância desse tipo de evento para a cidade e também da intenção

---

<sup>18</sup> Segundo Damo (2005), ao comparar espetáculos esportivos com práticas de lazer, “nessa modalidade de procedimento, marcado pelo princípio da eficácia, percebem-se os constrangimentos socialmente impostos à prática como espetáculo. Tais constrangimentos não são tão frequentes na prática esportiva voltada para o lazer e o entretenimento. Lá os indivíduos são menos pressionados pelo rendimento e, via de regra, têm mais liberdade para ousar e errar” (p.24).

<sup>19</sup> O vencedor recebeu a quantia de US\$16 mil.

em transformar São Paulo em “a capital brasileira dos esportes”. Terminada a programação, o *Skate Village* tornou a ficar cheio, principalmente nos *stands*, onde alguns dos skatistas competidores davam autógrafos para uma extensa fila de jovens.

A passarela do samba deu lugar a Mega Rampa. O skate era o esporte da vez, pelo menos naquele final de semana. Todo mundo comentava sobre a tal “rampona” (termo que ouvimos de um taxista). Em uma conversa com Rogério “Tilskater”, pai de um skatista, ele nos dizia que após eventos como esse, “as pistas de skate ficam repletas de crianças querendo aprender a andar de skate, motivadas por aquele espetáculo que acabaram de assistir na TV, com skatistas literalmente voando”.

Algum tempo depois da realização do evento, tivemos a oportunidade de entrevistar Tiago Lobo, que salientou a importância deste tipo de iniciativa:

Eu acho que o skate está melhorando, vem se profissionalizando. (...) O evento de grande porte também é importante. É ele que gera conteúdo e interesse nos novos. Se o futebol profissional, se a copa do mundo ou o campeonato brasileiro não passasse na televisão, a molecada não ia jogar futebol, porque eles não iam sonhar em ser um Ronaldinho, um Kaká. É todo um ciclo. É importante o Kaká estar na televisão, o Ronaldinho driblando, dando entrevista, saindo em site de fofoca. Porque é isto que influencia a molecada a sair de casa para jogar bola. Eles vão falar: “meu, eu quero ser igual a ele!”. Eu costumo falar: “o Brasil não é o país do futebol porque aqui o clima é tropical, e por isso que o cara é bom de jogar futebol”. Porque quando o cara nasce, dão uma bola para ele, as coisas passam na televisão, ele vai ouvindo no rádio e só vai ver futebol. Então é isto. Não é porque o brasileiro tem uma tendência nata ao futebol. É cultural. Se ele nascesse nos Estados Unidos ele ia ser bom no futebol americano, no beisebol? Nada a ver. Ele foi massificado, enfiaram na cabeça dele que ele tinha que ser jogador de futebol. Nos Estados Unidos, que era futebol americano, beisebol, é isto. Então eu acho que é isto. Eu acho que é um trabalho do esporte de ponta, do esporte de alto nível, o investimento é necessário, porque ele que deixa legado. A aulinha de skate na pistinha da esquina é importante. É ela que vai transformar, mas, só vai ter um público de skate frequentando a aulinha da esquina porque ele viu na Globo o Bob acertando um *x* na Mega Rampa.<sup>20</sup>

De fato, a execução de projetos espetaculares como o da Mega Rampa até pode incentivar jovens a iniciarem na prática do skate, mas fica a dúvida: treinar onde, uma vez que não existem Mega Rampas construídas de modo fixo no país? Por esse e por

---

<sup>20</sup> Entrevista em 7/10/2009 (Arquivo dos autores).

outros motivos, a prática em certas modalidades (como o *big air*) assume a característica de um show sazonal, realizado por uma pequena elite do skate mundial, que conta com uma rede de patrocinadores e promotores. Nesse aspecto, o skate parece assumir a seguinte função: a de oferecer show a massa na medida em que se converte em “esporte radical” e a de protagonizar o espetáculo na proporção em que se distancia do praticante comum.

### **Considerações finais**

A penúltima edição da Mega Rampa que ocorreu no Brasil foi realizada na cidade do Rio de Janeiro, entre os dias 25 e 26 de agosto de 2012. Como de praxe, o campeonato contou com uma ampla divulgação na mídia e, em especial, foi televisionada - “ao vivo” - pela Rede Globo.

Tanto a grande mídia quanto as mídias de nicho,<sup>21</sup> específicas sobre skate, fizeram a cobertura do evento seguindo o tom dos anos anteriores: espetáculo! No entanto, um acontecimento em específico chamou-nos a atenção por virar notícia nas redes sociais. Skatistas cariocas não profissionais, simplesmente skatistas, organizaram uma manifestação questionando o evento com cartazes e adesivos com frases de impacto, tais como: “Quando acabar o espetáculo, aonde você vai andar?”, “Skate é livre na rua”, “O pódio só tem lugar para um. Skate é coletivo!”.

Um dos idealizadores do “protesto”, o skatista, artista gráfico e vídeomaker Wilson Domingues, de 34 anos, explicou-nos em entrevista que apesar da montagem da Mega Rampa ter tido um investimento de cerca de 5 milhões de reais para sua realização, sendo que boa parte desse dinheiro veio dos cofres públicos, ela não deixou um legado tangível para a cena do skate carioca. Segundo nos relatou, há mais de dez

---

<sup>21</sup> Compreendemos por “mídias de nicho” publicações extremamente segmentadas e voltadas a públicos específicos, como é o caso das revistas de skate existentes no país. Para um debate sobre o conceito de mídia de nicho, ver Thornton (1996).

anos que megaeventos envolvendo competições de skate acontecem no Rio de Janeiro e, mesmo assim, eles não trazem mudanças ou melhoras no cotidiano do skate praticado na cidade. Prova disso é que os skatistas continuam “sofrendo repressão na rua e reféns de pistas mal conservadas e desatualizadas”.<sup>22</sup>

Para Wilson Domingues, a Mega Rampa, assim como todos os outros eventos da mesma proporção, pode trazer coisas positivas e/ou negativas. Em sua declaração, ele cita o exemplo do campeonato internacional de skate chamado *Oi Vert Jam*, ocorrido em anos anteriores na Barra da Tijuca e promovido pela mesma empresa que realizou uma das edições da Mega Rampa. A montagem da pista, um *half-pipe* de madeira com 4 metros de altura, fora feita justamente na Praça do Ó, em cima de obstáculos construídos pelos skatistas locais, estragando esse espaço utilizado cotidianamente. Após a revolta dos skatistas cariocas, um grande protesto foi feito contra a organização do evento e, depois de muita discussão, os organizadores do protesto conseguiram parte do dinheiro necessário para reformar os obstáculos que a montagem do *half-pipe* danificou.

A questão, segundo o skatista carioca Wilson Domingues, reside na diferença entre esses megaeventos e o skate praticado no cotidiano, nas ruas, como forma de locomoção ou de apropriação dos espaços urbanos. Em suas palavras isso fica bem caracterizado,

A Mega Rampa é algo muito distante da nossa realidade, mas ainda assim é skate. Então por que o skate da Mega Rampa ignora a própria cena do skate local? A questão é: diferentemente da Mega Rampa, o skate de rua não é sobre competição e sim sobre criatividade, desafio pessoal e expressão cultural. Ao longo dos anos o skate carioca vem tentando conquistar espaço na cidade, tanto territorialmente quanto culturalmente, e isso não tem a ver com o mercado institucionalizado nacional, mídia, marcas etc... Isso tem mais a ver com nossa relação com a cidade e como a pensamos. Acho que seria positivo se a Mega

---

<sup>22</sup> Entrevista em 20/09/2012 (Arquivo dos autores).

Rampa deixasse um legado tangível e que agregasse à cena local e não somente ficasse no espetáculo pelo espetáculo.<sup>23</sup>

De acordo com o pesquisador Gilmar Mascarenhas (2009, p. 533), e levando em consideração essa aposta política na realização de megaeventos esportivos, é urgente que passemos a refletir “criticamente os projetos e as experiências realizadas, de modo a contribuir no sentido de que, no futuro, possamos obter destes eventos um legado à altura dos imensos investimentos públicos”. No caso da Mega Rampa, como podemos observar *in loco*, ela vem conquistando espectadores e ganhando espaço na grande mídia, contudo, o skate praticado no cotidiano, simplesmente por diversão, parece não obter da realização desses eventos algo de positivo. O show, protagonizado por poucos e para muitos, agrada quem o assiste, mas pouco – ou quase nada – resulta de fomento às cidades onde a grande rampa é construída (e depois do show, desmontada).

Assim, o que de fato a análise realizada com a Mega Rampa nos permite visualizar é a presença do esporte, na sua dimensão espetacularizada, ocupando espaços que eram, até bem pouco tempo atrás, bastante distantes de seu âmbito de ação. O skate, prática surgida num ambiente bem diferente daquele que deu origem aos esportes tradicionais,<sup>24</sup> vem por meio desses megaeventos sendo catapultado pela dimensão de show, espetáculo, entretenimento para as massas. Isso demonstra, evidentemente, a força que o esporte possui de conduzir para si as mais diversas práticas corporais.<sup>25</sup>

Seria possível fazer da Mega Rampa mais do que um espetáculo sazonal? Seria possível agregar a sua realização algum legado tangível para os skatistas comuns, distantes dos “olimpianos”<sup>26</sup> que por ela voam? Cremos que uma possibilidade concreta

---

<sup>23</sup> Entrevista em 20/09/2012 (Arquivo dos autores).

<sup>24</sup> Para uma discussão a esse respeito, ver Brandão (2012).

<sup>25</sup> A perspectiva do esporte enquanto uma técnica de organização da corporalidade pode ser encontrada em Soares (2012).

<sup>26</sup> “Olimpiano” é um termo utilizado por Edgar Morin para fazer referência aos astros, esportistas e artistas transformados, pela grande imprensa, em vedetes da cultura de massas. Para uma discussão sobre



seja a de destinar parte do dinheiro da premiação – ou da premiação oriunda da *best trick* (melhor manobra) – para projetos sociais ligados ao fomento do skate ou para a realização de reformas nos espaços praticados pelos skatistas, como pistas da modalidade *street skate* ou *vertical*. Fazer do espetáculo algo a mais do que um espetáculo pode ser um compromisso firmado entre empresários, patrocinadores, políticos e competidores. Certamente, os mais de 3 milhões<sup>27</sup> de skatistas do Brasil iriam agradecer!

## Referências

BRANDÃO, Leonardo. *Por uma história dos “esportes californianos” no Brasil*. Tese (Doutorado em História), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC – SP), 2012.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.

DAMO, Arlei. Senso de jogo. *Revista Esporte e Sociedade*. Ano 1, n. 01. Novembro 2005/Fevereiro 2006. Disponível em <http://www.uff.br/esportesociedade/pdf/es103.pdf>.

FORTES, Rafael. Os anos 80, a juventude e os esportes radicais. In: PRIORE, Mary Del; MELO, Victor Andrade de. *História do esporte no Brasil: do Império aos dias atuais*. São Paulo: Editora UNESP, 2009, p. 417 – 451.

LE BRETON, David. *Antropologia do corpo e modernidade*. Petrópolis: Vozes, 2011.

MASCARENHAS, Gilmar. Globalização e espetáculo: o Brasil dos megaeventos esportivos. In: PRIORE, Mary Del; MELO, Victor Andrade de. *História do esporte no Brasil: do Império aos dias atuais*. São Paulo: Editora UNESP, 2009, p. 505 – 533.

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX: neurose*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

POCIELLO, Christian. Os desafios da leveza: as práticas corporais em mutação. In: SANT’ANNA, Denise Bernuzzi de. (org.). *Políticas do corpo: elementos para uma história das práticas corporais*. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1995, p. 115 – 120.

---

esse assunto, ver o capítulo 10 do primeiro volume do livro “Cultura de Massas no Século XX” deste autor.

<sup>27</sup> De acordo com pesquisas realizadas pelo Instituto Datafolha, no ano de 2010 foi constatada a existência de mais de 3.860.000 (Três milhões e oitocentos e sessenta mil) skatistas no país. Fonte: Revista *CemporcentoSKATE*, n. 146, maio de 2010, p. 44.

SANT'ANNA, Denise Bernuzzi de. Entre o corpo e a técnica: antigas e novas concepções. *Revista Motrivivência*, n. 15, agosto de 2000.

SOARES, Carmen Lúcia; BRANDÃO, Leonardo. Voga esportiva e artimanhas do corpo. *Movimento*. Porto Alegre, v. 18, n. 3, jul/set de 2012, p. 11-26.

THORNTON, Sarah. *Club cultures: music, media and subcultural capital*. Hanover/EUA: Wesleyan University Press of New England, 1996.

TOLEDO, Luiz Henrique de; COSTA, Carlos Eduardo. *Visão de jogo: antropologia das práticas esportivas*. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2009.