

# **Culturas juveniles y neo deportes urbanos. La nueva psicogeografía en el espacio público.**

Marcos Antonio Muñoz R.

Cita:

Marcos Antonio Muñoz R. (2007). *Culturas juveniles y neo deportes urbanos. La nueva psicogeografía en el espacio público. XXVI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. Asociación Latinoamericana de Sociología, Guadalajara.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-066/1915>

# Culturas juveniles y postdeportes urbanos. La nueva psicogeografía en el espacio público

Se ha abierto un amplio y heterogéneo campo de significados y prácticas socioculturales asociadas a lo juvenil que está reinterpretando el mundo desde nuevas coordenadas, extendiendo los límites definidos por *el mirar y el decir* adultocéntrico. Este fenómeno cartografiado como parte de las nuevas sensibilidades tribales en el medio urbano, está reescribiendo lo ya dicho sobre el deporte y la ciudad, por lo que reconocemos en él un signo social de un cambio mayor, el paso del deporte disciplinario y la ciudad funcional a experiencias psicogeográficas lúdicas-constructivas, plenas de aventuras colectivas, que nos hablan de nuevas formas de sociabilidad, alternativas a las construcciones subjetivas del deporte moderno y el uso y habitar de las ciudades y sus suburbios.

---

**Palabras Claves:** Culturas Juveniles, socialidad, deporte, postdeporte, deriva, ciudad

## Índice

1. Culturas Juveniles Urbanas en la Mutación Antropológica.
2. Del deporte moderno a los postdeportes urbanos en la Mutación Antropológica
3. La deriva psicogeográfica postdeportiva en el espacio público: el caso del skate.
4. Conclusiones

## I. Culturas Juveniles Urbanas en la Mutación Antropológica

La emergencia de las culturas juveniles corresponde a un período marcado por la crisis de las metanarrativas modernas. La inteligibilidad de las axiomáticas ordenadoras de realidad social, que nos mostraron cómo las cosas eran y hacia dónde debían encaminarse, perdieron centralidad y capacidad explicativa. (Hopenhayn, M. 1995). Ante el fracaso de los saberes enciclopédicos, el tiempo de la crisis parecer ser el triunfo de la multiplicidad y los pequeños relatos, lugar para que se instituya una lógica fragmentaria representada por el discurso de la posmodernidad y por el fenómeno de la globalización, que entendemos como un proceso político-cultural en constante expansión, que responde a la nueva lógica neoliberal del *tardocapitalismo* en la era postcomunista, donde prima “la creación de mercados mundiales de bienes materiales y dinero, mensajes y migrantes, donde el flujo y las interacciones en este proceso disminuyen las fronteras y aduanas, así como la autonomía de las tradiciones locales, propiciando múltiples formas de *hibridación* (Ganter, R y Zarzuri, R. 2002:32; Cuadra, A. 2000:73; García-Canclini, N. 2001:14; Hopenhayn, M.1995:115).

La globalización, parece configurarse en una doble articulación que *globaliza* al mismo tiempo que *excluye*, generando una participación segmentada en el mercado globalizado de mensajes, bienes, servicios y consumos culturales que todo lo penetran y redefinen (Hopenhayn, M. 1995:111), y cuyos contenidos revelan las paradojas de un *modernidad mutante*, que para G.Bajoit (2003) representa un rápido tránsito de un modelo cultural centrado en la razón social y en el progreso a un modelo cultural centrado en la autorrealización autónoma del individuo.

Pensamos dos imágenes para dar cuenta de la mutación antropológica, la primera la llamaremos *ciudad del consumo*, la segunda *ciudad virtual*<sup>1</sup>. En la ciudad del consumo ubicamos el proceso de masificación y mediatización de vida cotidiana, actividad conjunta, donde “la mediatización es el rostro comunicacional del mercado” (Cuadra, A 2000:74). La segunda imagen es la radicalización posmoderna del proceso anterior, “culmina con la televisión digital satelital y con las redes ópticas a nivel planetario, pero su emergencia se debe rastrear mucho antes” (ídem: 78)

Son dos ciudades acopladas, montadas una sobre otra si se quiere, donde no existe superación, sino superposición y radicalización. En la ciudad del consumo tiene lugar la ruptura de la cadena transmisora de valores, creencias y costumbres que las generaciones pasadas le entregaban a las futuras, empujado a las nuevas generaciones a integrarse a un mundo des-sacralizado y secularizado, que pierde sus tradiciones y que se socializa por los medios de comunicación (televisión, radio, cine) de los cuales son consumidores de nuevos arquetipos, modelos y estilos de vida para esta nueva sociedad. (Olguín, R. 2007).

En la ciudad virtual, los nuevos “diseños culturales suponen cambios radicales en los modos de significación, [...] nuestro universo simbólico parece abandonar los códigos normativos y rígidos de la cultura ilustrada [*ciudad letrada*] hacia los códigos más flexibles de una cultura de masas [...] De esta forma, Latinoamérica, que miró y anheló replicar los patrones culturales de Londres y París, comenzó a mirar hacia Nueva York, Chicago y California, el cine, las noticias, la música llegan desde Norteamérica. Esto supone un cambio en el eje de la cultura que se desplaza desde la escritura como límite social y lingüístico hacia el habla” (Cuadra, Á. 2000:79)

---

<sup>1</sup> Seguimos una distinción similar que hace Álvaro Cuadra. 2000. “De la ciudad letrada a la ciudad virtual” Revista Infraganti N° 5 Universidad ARCIS, Chile.

Á.Cuadra (2000), influido por la obra de F.Jameson (1996) señala que los cambios en los modos de significación en el *proceso de virtualización* también responde al itinerario del signo en la cultura occidental. Para F.Jameson (1996), en los albores del capitalismo, el signo representó la disolución del lenguaje mágico, y fundó el discurso científico y toda una suerte de *realismos* en el dominio estético, donde el lenguaje tuvo una relación aporosa con el referente en lo que duró este período. No obstante, la racionalización, la especulación y su fuerza disyuntiva, generó una *fuerza reificadora del signo*. A comienzos del siglo XX, el surrealismo fundó todo tipo de realidades poéticas, mientras el poeta se convertía en un pequeño dios que imitaba la fuerza creadora de la naturaleza. En este episodio la palabra se emancipa de lo real. Para F.Jameson (1996) la semiautonomía del lenguaje encarnada en el modernismo reduplica el mundo sin pertenecer del todo a él; adquiriendo cierto poder negativo y crítico, pero también cierta futilidad ultramundana. Esta *fuerza de reificación* que disoció el signo de la realidad, ha desvinculado también el significado del significante. Los significados se han puesto en entre dicho quedándonos, en palabras del autor “con ese juego puro y aleatorio de significantes que llamamos postmodernidad”

La “muerte del signo” (Jameson), el fin de los metarrelatos (Lyotard) y el paso de la mediatización a la virtualización de la vida urbana (Cuadra), nos permiten hablar con propiedad de la existencia de una mutación antropológica en la modernidad global. Para G.Bajoit (2002) tal mutación está dando origen a un modelo cultural identitario, donde el Individuo llega a un rango molar como ordenador de sentido y referencia cultural mayor, construyéndose en torno a él un orden imaginario que llama Individuo Abstracto, símbolo donde convergen los nuevos ideales, exigencias y apremios del nuevo modelo cultural. *Be yourself*, sé libre, autónomo y auto-reflexivo son para G.Bajoit los imperativos y los apremios para este ciudadano-consumidor.

Sin embargo, los efectos moleculares de esta mutación que llama erigirse como un dios al Individuo, parecen operar en sentido contrario. M.Maffesli (1990) sienta la tesis de que a mayor masificación de las sociedades de consumo hay una creciente presencia de micro-grupos que denomina *tribus*. Entiende el tiempo de crisis como el *tiempo de las tribus*, donde las micro-comunidades articuladas en torno a sentimientos y experiencias conjuntas, descansan sobre una particular forma de socialidad.

La socialidad, en contexto de masificación, puede ser considerada la expresión sociológica de la filosofía del eterno retorno de la *diferencia*, planteada por G.Deleuze (2000), por tanto, la socialidad es el retorno de la diferencia en la masificación y globalización de la cultura; un mecanismo estructurante de la *alteridad*, de la diferencia, lo otro. M.Maffesoli (1990:165) propondrá la metáfora de las *mafias* para explicarnos la permanencia *secreta* de esta configuración social llamada socialidad.

La fenomenología de la experiencia urbana revela la paradoja de la expresión y el secreto en la ciudad del consumo. M.Maffesoli (1990:166) plantea que “el carácter abigarrado de nuestras calles no puede hacernos olvidar que puede existir una dialéctica sutil entre el mostrar y el ocultar, donde la agresividad de los *look* urbanos puede ser el índice más nítido de la vida secreta y densa de los micro-grupos contemporáneos”. El *look* urbano para M.Maffesoli, cumple el mismo papel que la *máscara* en G.Simmel: el atuendo, la cabellera extravagante, el tatuaje, etc., *integra* a la persona en una arquitectura de conjunto, y la subordina a esa sociedad secreta que es el grupo de afinidad que ha acogido; en este sentido, la subordinación de la persona al conjunto cumple una fusión *desindividualizante*, que marcaría en M.Maffesoli la crisis del Individuo tanto en el modelo cultural técnico (industrial) como en el modelo cultural identitario.

Esta lógica de fusión se establece cuando la persona *siente* afinidad respecto al grupo, por ello el autor afirma que el *tribalismo* dependerá tanto del secreto, como de una *nebulosa afectiva* que la define como “una unión de punteado que no implica la plena presencia ante el otro, sino que establece más bien una relación en hueco que denomina *relación táctil*: en la masa nos cruzamos, nos rozamos, se establecen interconexiones se operan cristalizaciones y se forman grupos”. Tales cristalizaciones son afectivas y crean en los micro-grupos “sentimientos de *pertenencia* en función de una *ética* específica y en el marco de una *red* de comunicación” (1990:135).

Por otra parte, la máscara o el *look* que materializa un secreto que es común, hace del yo un conspirador contra los poderes establecidos. En G.Deleuze y F.Guattari (2000) también encontramos la preeminencia de figuras clandestinas y secretas, asociadas a procesos de *singularización* y ruptura que resisten las codificaciones sociales hegemónicas. Para M.Maffesoli (1990:170), la forma social de estos grupos (no su cualidad ideológica o de contenido) permite la resistencia. “Mientras el poder tiende a la centralización, a la

especialización y a la constitución de una sociedad y de un poder universal, la sociedad secreta se sitúa siempre en el margen. La resistencia, adopta un perfil bajo con relación a las exigencias de una batalla frontal, si embargo, tiene la ventaja de favorecer la complicidad de quienes la practican, y ahí está lo esencial”

Estos reagrupamientos de afinidad, singulares y singularizantes (para los individuos que los constituyen), son para M.Maffesoli (1990) la manifestación más clara y contundente de un declive de los imaginarios prometeicos de la sociedad moderna y la emergencia de un imaginario social de tipo dionisiaco. Un imaginario social que *re-liga* a un mundo de individuos individuales, posibilitando nuevas formas de reagrupamiento o *religiones* (re-ligare, o re-ligancia)<sup>2</sup>, pero esta vez, por yuxtaposición de significantes, imágenes vacías o planas que hacen ser a estos dioses más cercanos, dioses estéticos e intercambiables, figuras juveniles contraculturales, apropiadas por reciclaje (consciente) o hibridación (inconsciente).

Todo lo que hemos indicado, ratifica en parte, lo dicho por J-L.Nacy (2000) a cerca de la comunidad, aplicable a las culturas juveniles urbanas, y es la importancia dada en el *estar* en la comunidad, donde el *ser* de la comunidad se ratifica en el *estamos*, repartiéndose como un *don* en el evento singular. El carácter *desindividualizante* de la micro-comunidad en M.Maffesoli (1990) es similar en J-L.Nancy (2000) ya que pone en relación la lógica metafísica del *individuo absoluto moderno* (que está atomizado de la comunidad, individualizado, privatizado, etc.), o más bien deshace su absolutez, la autarquía de su trascendencia absoluta.

Las características de este tipo de tribalismo, nos hacen pensar en una expresión nómada que desborda su errático desplazamiento por las ciudades occidentales contemporáneas. Las tribus o culturas juveniles pueden describirse hoy como *fugas estéticas* (en tanto que operan por pastiche, reciclaje, reapropiación de imágenes y significados) *fugas éticas* (porque son comunidades afectivas, más que comunidades esenciales, fundadas en algún valor o moral trascendental) y *fugas políticas* (porque priorizan lo presente por sobre el incierto futuro, el estar-en-común por sobre ser común, la inmanencia del espacio, por sobre la trascendencia del tiempo y la diferencia ante la representación)

---

<sup>2</sup> Maffesoli (1990:151) plantea un modelo religioso para revelar cuáles son las claves o elementos que están en juego en la composición del nuevo vínculo social. Señala a modo de ejemplo, que “los “tiasos” dionisiacos propios del final del helenismo, o las pequeñas sectas del inicio del cristianismo, fueron la base de la estructuración social que le siguió”

## II. Del deporte moderno a los postdeportes en la Mutación Antropológica

La actividad corporal que llamamos *deporte*, al igual que el conjunto de las manifestaciones culturales de la modernidad, se ha visto fuertemente afectada en las últimas tres o cuatro décadas, por la mutación antropológica en las sociedades occidentales. Como ya señalamos, esta mutación implica el paso rápido de un modelo cultural de tipo técnico (el del capitalismo industrial) a un modelo cultural de tipo identitario (el del mercantilismo mundializado, fundado en el consumo y la información)<sup>3</sup>. Apatía, individualismo, corrupción, exclusión, anomia, el debilitamiento de las referencias culturales, la atomización de la sociedad y la disolución de los lazos sociales etc., son para G. Bajoit (2002), signos de crisis o descomposición del modelo cultural industrial y el renacimiento de un nuevo modelo cultural identitario.

El modelo cultural técnico comenzó a instaurarse progresivamente desde el Renacimiento y a partir del país que realizó la primera revolución industrial, Inglaterra a fines del siglo XVII. Luego se expendió a Europa y Estados Unidos a fines del siglo XVIII y al resto del mundo entre los siglos XIX y XX. Las principales características de estas sociedades es que se apoyaron de la razón (ciencia) y el cálculo para generar el bienestar material que tanto anhelaban. Buscaron controlar científicamente todos los ámbitos de la vida humana y dominar la naturaleza, trazándose una línea ascendente para la historia, un ideal de progreso que unificaría a la sociedad en casi todos sus aspectos. La sociedad industrial nacida en Inglaterra buscó por sobretodo, asegurar físicamente al ciudadano y proteger la propiedad de sus bienes materiales.

Respecto a los cambio en la pauta de conducta dentro del modelo cultura moderno, N. Elías (1995) señala que ya en el siglo XVI, puede identificarse un cambio en la norma social y los sentimientos de conducta en algunos círculos de clases altas en una dirección muy concreta. “la reglamentación de la conducta y los sentimientos se volvió más estricta, más diferenciada y abarcadora, pero también más equilibrada y moderada, pues eliminó los excesos de autocastigo y autoindulgencia. Este cambio halló expresión en el termino ‘civismo’ [*civility*], que luego dio origen al verbo ‘civilizar’.

---

<sup>3</sup> G. Bajoit. 2002. *Todo Cambia. Análisis del cambio social y cultural de las sociedades contemporáneas*. Lom. Chile. Página: 100

Al *civilizar*, las sociedades occidentales comenzaron a introducir paulatinos cambios en las más diversas áreas de la vida cotidiana. Las peleas a puños en Inglaterra como en otros países comenzó a ser sometida a reglas más estrictas, eliminándose por completo el uso de las piernas como armas. Se introducen guantes acolchados y se clasifican a los boxeadores en diversas clases, lo que permitía una mayor igualdad de oportunidades. El desarrollo de reglas definidas, estrictas y protecciones físicas contra daños y lesiones permitió que una forma popular de lucha se transformara en “deporte”. Estas características del boxeo inglés fueron adoptadas como norma en muchos otros países, sustituyendo a menudo, como ocurrió en Francia, sus formas tradicionales y autóctonas. (Elías. N. 1995:34)

Los nuevos sentimientos de civilidad, apoyados por un control social estricto, que buscó eliminar los excesos del autocastigo, ponen al cuerpo humano como el principal objeto a ser preservado por los poderes de la época. Para M.Foucault (1991) las sociedades industriales que denomina *sociedades disciplinarias* (por la característica peculiar que toma el poder en este tipo de sociedad) se caracterizan por constituir un ‘saber del cuerpo’ que no es exactamente la ciencia de su funcionamiento, y un dominio de sus fuerzas que es más que la capacidad de vencerlas. La sociedad disciplinaria requiere de un cuerpo sano, ágil e higiénico para las actividades productivas que la sociedad requiere.

Hay un ‘saber del cuerpo’ en la escuela, la familia, el ejército, la fábrica y el deporte, un saber profesional, diferenciado por los métodos que utilizan, pero que permiten el control minucioso de las operaciones del cuerpo. En la sociedad disciplinaria aparecen los deportes reglados, sujetos a normas civiles en el tiempo y en el espacio, siendo el deporte una actividad secularizada, democrática, especializada, burocratizada, cuantificada y cuyo objeto principal es el récord. Esta última característica, el récord, es la que mejor la define. (Rodríguez, A. 2003:156)

M.Foucault (1991) describe cuatro características de la individualidad que es producto de las disciplinas, perfectamente aplicables a los deportes modernos: La individualidad del deportista en la modernidad es: 1) celular: porque se pone en juego en una distribución espacial; 2) orgánica por el cifrado de las actividades; 3) genética: por la acumulación del tiempo; 4) combinatoria: por la composición de las fuerzas. Una individualidad sistematizada y organizada a otro conjunto de individualidades también dócilmente disciplinadas según un cálculo que optimiza sus fuerzas dispersas mediante ejercicios, maniobras, que garantizan la



eficiencia de las tácticas prescritas. Es un trabajo de equipo, donde cada deportista tiene una función, que es un conjunto de actividades en un espacio tiempo definido de antemano.

En el modelo cultural técnico el control del tiempo sobre el cuerpo es fundamental para la producción industrial: el taylorismo como modelo científico y cronometrado de dominar a la fuerza laboral o la asistencia a espectáculos deportivos que sólo aparece cuando aparece el tiempo de ocio como tiempo liberado de trabajo. (*Idem.* 2003:156)

Las características disciplinarias, competitivas y profesionales del deporte anglosajón, que ha sido el modelo deportivo hegemónico de la modernidad, parece trastocarse profundamente en la era de la mutación. Á.Rodríguez (2003:158) señala que “el paso del fordismo al postfordismo es el paso de la rigidez a la flexibilidad, podemos hablar de deportes modernos como deportes lineales y fijos, cuyas reglas ha sido casi inalterables desde su invención británica. Pero los postdeportes, propios de nuestra sociedad de consumo dirigido, son prácticas circulares, flexibles, fugaces, en los que el espectáculo es una condición de la práctica.”

Creemos que la mejor manera de abordar el postdeporte es pensar este concepto como una *tipología* y no como el conjunto de prácticas corporales que está superando al deporte moderno. Desde esta lógica, los deportes californianos entran dentro de la tipología postdeportiva, y son a nuestro entender el icono de la crisis de los deportes modernos. Primero, porque están estrechamente relacionados con la emergencia de contraculturas juveniles *underground* en la sociedad de consumo norteamericana. Estos jóvenes buscaron sensaciones límites y transformaron el presente en un instante infinito, lúdico, sin reglas e instituciones, viviendo el riesgo y la adrenalina, en un marco cultural alternativo, propicio para fundar una nueva ética deportiva y existencial. Segundo, los aspectos esenciales del deporte moderno pierden relevancia en los postdeportes: el tiempo contronometrado, la disciplina, la dependencia, el rigor, la federación, la distribución sedentaria del espacio estructurado-clausurado, da lugar a un espacio libre y autónomo, donde la creación, la espontaneidad, la socialidad, el nomadismo y la espectacularidad son sus principales características. Tercero, el deporte moderno mundializado en por el *proceso de civilización*, es una expresión de “civilidad” de las sociedades occidentales, corresponde al ideal de sujeto burgués racional y autocentrado, que cuida de su cuerpo y resuelve sus disputas en un juego con un marco de reglas claras, supralocales o federadas, generalmente supervisadas por un árbitro

proporcionado por un organismo especializado en el cumplimiento de las reglas, todo lo cual pone al individuo en un grado superior de integración. (Elías, N. *Idem*:53). Los postdeportes, en cambio, son la contracultura del imaginario prometeico, el actor principal ya no es un individuo hombre-blanco-cuerdo-racional-adulto-habitante de ciudades, sino un “joven-rebelde” habitante de suburbios, de intersticios urbanos, de espacios baldíos. No es casual que el deporte moderno sea un deporte de federado en (incluso de Estado), con un aparato central fijo, con poder global e instituciones especializadas que detentan el poder político necesario para implicar un conjunto de subsistemas yuxtapuestos, imbricados, ordenados, organizados por segmentariedades biunívocas o binarias. Los postdeportes, en cambio, son tribales o nómadas, sólo perceptibles desde la etnología, sus prácticas están dotadas de una cierta flexibilidad y libertad que impide las conexiones biunívocas definida por estructuras extrínsecas a la actividad continuada puesta en acto, construcción social que impide el domino de base, la formación de un estado o federación. Para G.Deleuze y F.Guattari (2000) “la segmentariedad nómada es la de un código polívoco, basado en los linajes, sus situaciones y relaciones variables, y, a la vez, la de una territorialidad itinerante, basada en divisiones locales enmarañadas. Los códigos y territorios, los linajes clánicos y las territorialidades tribales organizan un tejido de segmentariedad relativamente flexible”. Tampoco es una casualidad que desde los registros del paradigma civilizado se haya calificado estas prácticas corporales como “salvajes” o “extremas”, haciendo alusión a la “incivilidad” de los nuevas juventudes.

M.Maffesoli (2004) planteo en los siguientes términos esta mutación cultural “Dicho claramente, me parece que las jóvenes generaciones y las prácticas juveniles a las cuales nos vemos confrontados, en el fondo se re-orientan en todos los sentidos del término, ‘ellos se reorientan’, rechazando, tomando distancia de eso que fue el esquema de occidentalización, con una dificultad real, claro está, en este proceso de reorientación”

El deslizarse sobre una ola, ‘cuesta abajo’ por una masa de agua mientras esta avanzaba producía unas sensaciones inigualables y diferentes. Ya no se trataba de conseguir vencer a un contrario, o de otorgar nuevas reglas a viejas prácticas deportivas, ni de acercarse al peligro enfrentándose a la naturaleza. Ahora se trataba de aprovechar lo que la naturaleza ofrece, no enfrentándose a ella sino colaborando con ella, obteniendo gran placer al conseguir fundirse. (León, F y Parra, M. 2001).

El surf en California dio inicio a los postdeportes, trastocando la matriz que definió a los deportes de la modernidad. El surf dio paso al skateboard, snowboard, wakeboard, kite surf, windsurf, street luge, etc., los cuales a su vez “han salido de su parcela de ‘marginalidad’ atrayendo a inversores y empresarios conscientes del gran potencial económico que suponen. (León, F y Parra, M. *Idem*)

### **III. La deriva psicogeográfica postdeportiva en el espacio público: el caso del skate**

Los franceses han llamado *glisse urbaine* (deslizamiento urbano) a la modalidad postdeportiva que se desarrolla en el medio urbano. De tradición californiana, los deslizamientos urbanos son actividades de extrema movilidad y fluidez en la ciudad. El skate es una de sus modalidades más conocidas, es la adaptación del *surf* a la superficie urbana: lo esencial del surf está presente en el skate.

M.Fize (1993) señala que “el skate pertenece a esa familia de juegos que R.Caillois denomina “*ilinx*”, es decir ‘esos juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y consisten en una tentativa de destruir por un instante la estabilidad de la percepción e infringir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. Como dice Caillois, “se trata de acceder a una especie de espasmo, de trance o de mareo que destruye la realidad con una soberana brusquedad”. Para M.Fize (1993) el skate implica “la búsqueda sin cesar del embriagamiento de los sentidos, de la velocidad, del riesgo. ¿Qué importa el esfuerzo que es el precio que hay que pagar por esto? El skate está en el corazón de esta dialéctica: placer/sufrimiento”.

Esta puesta en vilo del cuerpo y los sentidos sólo es comprensible desde la lógica de los tribalismos contemporáneos, donde el juego, el hobby, los referentes culturales múltiples y también (si seguimos en esto la tesis M.Fize) el deporte-*fun*<sup>4</sup> se funden en una trama compleja. Todo queda mezclado, todo parece fluir y diluirse en un entramado que confunde al sociólogo, que hace repensar y redefinir sus conceptos. Por lo además, el skate es una práctica de

---

<sup>4</sup> Entendiendo que la práctica física no se convierte en una práctica deportiva solamente cuando entra en un sistema codificado y reglado. Para M.Fize hay dos tipos de deportistas: los deportistas ‘tradicionales’ que son respetuosos de las reglas y las disciplinas dictadas por las instancias federales, y los ‘nuevos deportistas’ o deportistas ‘fun’ que crean sus propias reglas, se auto-disciplinan

vagabundaje, de ininterrumpido desplazamiento en el espacio público, que obliga al sociólogo a transformarse en un vagabundo, en un aventurero de la ciudad.

Según Claier Calogirou (1998:21-22) el skate de calle (street) o de skatepark, son dos maneras muy diferentes de hacer skate. Uno solo se beneficia de una variable legitimada institucionalmente, en ella se practica sobre rampas en skateparks municipalizados, la otra manera de hacer skate constituye un uso deportivo, lúdico, deambulatorio y sonoro de calles y plazas. Algunos skaters practican las dos “disciplinas” mientras que otros adoptan una actitud exclusiva. Los skatepark son una re-presentación de los espacios de la calle en un contexto cerrado, delimitado y protegido, en este sentido, limita una de las cuestiones fundamentales del skate: la aventura, el nomadismo, el placer de descubrir nuevos espacios, no únicamente en su dimensión espacial, sino además en su dimensión sensible. “la ciudad y sus barrios presenta innumerables posibilidades de skate y la conquista de un nuevo espacio hace parte del placer”

Al igual que los tribalismos contemporáneos, el skate no es sin el espacio urbano, la ciudad es su axiomática fundamental. No podríamos pensar el skate sin la ciudad a la cual está indisociablemente ligada (aun cuando la ciudad esté sólo representada). Sin embargo, el skate se insinúa *extra-vagante* a la vista de los demás habitantes de la ciudad y establece una relación paradójica con ella. Es una relación incongruente, conflictiva, pero vitalista y productiva; ¿A caso habría que decir que el skate se relaciona con una ciudad muy especial, relativa más a las emociones que a las funciones?.

Sin duda es una relación emocional con la morfología urbana, con su geometría y sus formas, lo que implica un recorrido por la ciudad en forma de aventura, que insuma y resignifica los no-lugares que proliferan en las ciudades de la sobremodernidad (Augé, M.1993), no-lugares que se el ofrecen para el deleite de los jóvenes nómades, transformándolos en lugares antropológicos para la práctica postdeportivas. Goce *underground*, soterrado pero alegre, *fun*, divertido, adictivo.

La voluptuosidad es fundamental en esta ciudad-subjetiva actualizada por la *etnomotridad urbana*<sup>5</sup> del skate: como hemos señalado, estos jóvenes son portadores de una cultura compleja e itinerante, donde el consumo del espacio y el cuerpo está permanentemente en juego. La experiencia afectiva –a través de una percepción multisensorial del espacio

---

<sup>5</sup> Pedrazzini Y. (2001:41)

urbano– domina los significados y organiza la expresión de la comunidad itinerante de jóvenes skaters.

Y.Pedrazzini (2001) relaciona la práctica del skate con la teoría situacionista de la *deriva*. Para este autor, el skate parece ser un proyecto urbano de la deriva situacionista, un proyecto surrealista aplicado a la geografía urbana. La deriva situacionista es definida como una técnica de pasaje apresurado a través de ambientes variados. El concepto de deriva está ligado indisolublemente al reconocimiento de efectos de naturaleza psicogeográfica, y a la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo, lo que la opone en todos los aspectos a las nociones clásicas de viaje y de paseo. Para Y.Pedrazzini, la irrupción de los skaters en el paisaje de las ciudades occidentales es la puesta al día del situacionismo, contribuyendo a cambiar la exposición de una ciudad funcional. Para los skaters “la aventura” es posible en un medio ambiente cuadrículado y racional, paradójicamente, en la ciudad, estos jóvenes toman menos riesgos y obtienen un mejor dominio.

El skate interpreta perfectamente la deriva de G.Debord “La parte aleatoria es menos determinante de lo que se cree: desde el punto de vista de la deriva, existe un relieve psicogeográfico de las ciudades, con corrientes constantes, puntos [...] pero los primeros atractivos psico-geográficos descubiertos arriesgan fijar el sujeto o el grupo derivante alrededor de nuevos ejes habituales, donde todo le cambia constantemente”.

Y.Pedrazzini apunta que esta aventura no es individualista, como la descrita por G.Simmel a comienzos del siglo XX, y a su juicio, los skaters siguen intuitivamente las recomendaciones teóricas de G.Debord sobre de la deriva urbana. “Se puede derivar sólo, pero todo indica que el reparto numérico más fructífero consiste en varios grupos pequeños de dos o tres personas que han llegado a un mismo estado de conciencia; el análisis conjunto de las impresiones de estos grupos distintos permitiría llegar a unas conclusiones objetivas”

Para Y.Pedrazzini, “la importancia del deslizamiento o deriva urbana, es que ella funda una *sociabilidad particular*: donde la deriva de los individuos no es depresiva sino heurística. Al derivar ellos aprenden de la ciudad, ellos tejen conexiones borrosas y poco formalizadas, sin embargo y aquí está la paradoja, con relaciones fuertes y significantes”. Esta sociabilidad es extremadamente *especializada* y *especializada*. El *spot* es el campo psicológico y geográfico que permite el anclaje de la relación. El grupo de skaters se reparten el *spot* según los criterios técnicos: de forma, material y lugar, también criterios climáticos, pero sobretodo,

según elementos de naturaleza afectiva. En este sentido, nuevamente son excelentes intérpretes de la deriva: “El campo espacial de la deriva será más o menos vago o preciso según busque el estudio de un terreno o resultados emocionales.” (Debord, G. 1958, en: Pedrazzini, Y:2001:51)

La psicogeografía del skate es una red de spot en la ciudad, el resultado de la deriva es la paulatina disolución de las fronteras de las calles y viviendas de la ciudad que aparecen permanentemente parceladas. El skate y los postdeportes urbanos que actualizan la deriva son juventudes que tienen una nueva manera de pensar y vivir la ciudad, cuestiones poco comprensibles para las autoridades y el adultocentrismo en general.

Para Y.Pedrazzini la deriva urbana es un “mensaje” que exhorta al usuario de la ciudad a desarrollar un pensamiento activo, a cambiar la ciudad y cambiar la vida, a reconsiderar los espacios y los medios de desplazamiento. Pero también plantea una serie de cuestionamientos al sistema deportivo moderno, las microcomunidades de skaters y sus complejos sistemas culturales están replanteando desde sus fundamentos lo que políticamente se ha entendido por deporte y su función en el proceso socializador.

#### **IV. Conclusiones**

M.Maffesoli (2004) planteó que “eso que la observación banal nos hace ver como lo anómico de hoy, se convierte lo canónico mañana. Es entonces importante identificar eso que hoy es anómico, eso que está fuera de la ley, más allá de la ley, o por debajo de ella”.

Para Delueze y Guattari (2000), el clandestinaje y el nomadismo, son figuras que resisten la fuerza hegemónica de los sedentarismos y sus sistemas de control y normalización, son también las figuras y fuerzas de lo nuevo. Líneas de fugas que descodifican los sistemas clasificatorios del deporte y la ciudad, creando y recreando nuevos territorios antropológicos, alternando los controles y haciendo que estos también se adapten a este nuevo contexto. Delueze (1998) llama sociedad de control a este nuevo escenario donde la normalización reaparece bajo sistemas modulatorios o auto-disciplinarios

A la deriva del adultocentrismo controlador de los procesos económicos, políticos y morales, las tribus juveniles se adaptan al contexto de globalización y mutación antropológica con las lógicas de la socialidad.

Los postdeportes urbanos se inscriben en una cultura deportiva profundamente ligada a la ciudad. De la deriva urbana nace una nueva ciudad como singularidad, una ciudad creada por saberes psicogeográficos y afectivos, corrientemente descalificados desde la jerarquía política y adultocéntrica, pero que constantemente interpelan con un discurso que hay que leer de su propia práctica.

Los repliegues de saber minoritarios, hacen del ser común que identifica a los skaters una consecuencia del co-estar en una ciudad que permanentemente reinventan, se apropian y que les sugiere nuevas formas de usar y transitar por sus espacios intoxicados por la funcionalidad. De esta manera se forma un nuevo relato del espacio urbano como consecuencia del tribalismo, que pasa ser re-conocida por sus *spots*, que sólo aparecen ante los ojos de quienes son cómplices de esta experiencia, o saber de la existencia singular, que es compartido entre los que están y derivan en común.

Las múltiples referencias culturales hacen del postdeporte urbano un flujo generativo de múltiples focos conflictivos, el deporte, la ciudad, la política y sobretodo la subjetividad operan conjuntamente aún cuando la modernidad las conciba como separadas. Al parecer el juego de lo *post* nuevamente amenaza a lo moderno cuestionando sus principios axiales

## Bibliografía

- Augé, M. 1993. *Los no-lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Editorial Gedisa
- Calogirou, C.1998. *Les skaters et a rue : Les processus de conquete des espaces publics*. In : Jaccoud, C et Pedrazzini, Y. Glisser dans la ville. Les politiques sportives à l'épreuve des sports de rue. Editions du CEIS. pp : 17-28
- Deleuze G y Guattari F. 2000. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-Textos. Valencia
- Deleuze G. 1996. *Conversaciones*. Valencia. Pre-Textos.
- Elías, N y Dunning, E. 1995. *Deporte y Ocio en el Proceso de Civilización*. Fondo de Cultura económica, México.
- Elías, N. 2004. *La civilisation des mœurs*. POCKET. France.
- Fize, M. 1993. *Le skate-board: Nouvelle forme de sociabilité sportive d'adolescents en milieu urbaine*. In: Sport, relations sociales et actions collectives.
- Foucault M. 1991. *Vigilar y castigar*. México, Siglo XXI.
- Foucault M. 1992. *Microfísica del poder*. Madrid, La Piqueta.
- Guzmán, K y Parra, M. 2001. *Nuevas tendencias deportivas: Deportes de sliz*. Revista Digital, Año 6 N° 30, Febrero de 2001 <http://www.efdeportes.com/>
- Hopenhayn, M. 1995. *Ni Apocalípticos Ni Integrados. Aventuras de la modernidad en América Latina*. Fondo de Cultura Económica. Segunda Edición. México
- Maffesoli, M. 2004. *Juventud: el tiempo de las tribus y el sentido nómada de la existencia* Revista Jóvenes, Revista de estudios sobre juventud, Nueva Época, Año 8, No. 20, <http://www.imjuventud.gob.mx/main.asp>
- Nacy, J. 2000. *La comunidad inoperante*. Escuela de filosofía Universidad ARCIS. Santiago. [www.philosophia.cl](http://www.philosophia.cl)
- Pedrazzini, Y. 2001. *L'asphalte et le hors-piste urbaine*. Glisse urbaine In : Mutations Revue Mensuelle. N°205, Juin 2001. pp : 36-52.
- Rodríguez A. 2003. *Modernidad y postdeportes*. En: Deporte y Postmodernidad. Librerías deportivas Esteban Sanz. Madrid.
- Zarzuri R, y Ganter, R. 2002. *Culturas Juveniles, Narrativas Minoritarias y Estéticas del Descontento*. Ediciones UCSH. Santiago.