



SKATE

MÁS QUE TABLAS, RUEDAS Y ASFALTO

Construcciones identitarias y resignificaciones
al espacio urbano, desde la práctica del *Skateboarding*
en Medellín.

RICARDO ANDRÉS CORTÁZAR OROZCO

Trabajo de grado para
optar al título de:
Antropólogo

Asesor:
DARÍO BLANCO ARBOLEDA

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA
FACULTAD DE CIENCIAS
SOCIALES Y HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGÍA
MEDELLÍN
2015



SKATE: MÁS QUE TABLAS, RUEDAS Y ASFALTO

**Construcciones identitarias y re-significaciones al espacio urbano,
desde la práctica del *Skateboarding* en Medellín.**

RICARDO ANDRÉS CORTÁZAR OROZCO

Trabajo de grado para optar al título de:

ANTROPÓLOGO

Asesorado por:

DARÍO BLANCO ARBOLEDA

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS

DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGÍA

MEDELLÍN

2015

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a las personas que han participado, directa o indirectamente, en la planeación, ejecución y escritura de este proyecto de grado. Acompañantes, cómplices y colaboradores sin los cuales esta investigación no hubiera tenido los mismos resultados.

En primer lugar, agradezco profundamente a los *Skaters* locales que aportaron a esta investigación sus historias, experiencias y prácticas, que dieron forma al contenido de este escrito: Jairo Sierra, Michael Chávez Camacho, Daniel Felipe González, Alejandro Cardona, Gabriel Calle, Daniel Puerta Londoño, Andrés Felipe Vergara, Marcelo Echeverri, Andrés López Moscoso, Juan Sebastián Gómez, Édison Gómez, John Álvarez (Winnie), Juan Pablo Gallego, Mauricio Mejía, Juaner Romero y Felipe Henao.

En segundo lugar, agradecer a mis padres por su compañía y confianza; así como a la familia Álvarez Rúa, quienes fueron partícipes en mi acercamiento al *Skate* y el despertar de mi interés en las dinámicas urbanas, al descubrir nuevas espacialidades por fuera de mis límites barriales.

En tercer lugar a mis compañeros y amigos de antropología, quienes, en sus lecturas, comentarios, correcciones y charlas aportaron significativamente en la estructuración de este escrito. Grupo del que resalto la participación de Diana Agudelo, Margarita Cardona, Irene Piedrahita, Yenny Perdomo, Verónica Builes, Sharon Ciro y Daniela García.

Por último, pero no menos importante, a mis profesores de pregrado, cuya guía y enseñanza me dieron los instrumentos necesarios para comprender las múltiples dinámicas sociales que suceden en los contextos que habitamos. Entre ellos, resaltar mi agradecimiento a mi asesor Darío Blanco por sus enseñanzas, ideas, correcciones, confianza y paciencia; así como a Anamaría Tamayo, quién me indujo a pensar en las experiencias corpóreas como foco de análisis social.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	5
Resumen	5
Planteamiento del problema	5
Objetivos	6
Influencias teóricas	6
Metodología	8
Técnicas	8
Pertinencia del proyecto	9
Estructura	10
1. De calles barriales a contextos globales	12
1.1 Skateboarding, una historia atravesada por oleajes	13
2. Ser o parecer ¿puede ser el dilema?	21
2.1 De fantasmas y espejismos atrapados en el tiempo, Medellín entre las décadas de 1980 y 1990	24
2.2 Ay juemadre, ve, el Skate está ahí: Una práctica entramada por gustos y disgustos.	30
2.3 Difuminando los límites y la aceptando las diferencias	40
2. 4 Recapitulación	47
3. Mis papás no sabían en qué se metían	50
3.1 Breviario de cómo montar una patineta	50
3.2 El reloj se acelera: de la imitación al instructivo	60
3.3. Sintiendo el llamado a la cacería	62
3.4 Recapitulación	63
4. Ciudad maleable, ruedas desgastadas	65
4.1 Salir del barrio	65
4.2 De caminos, descuelgues y parches	68
4.3 La necesidad de lugares propios	72
4.4 Necesidades latentes, acciones visibles	83
4.5 Recapitulación	85
5. CONSIDERACIONES FINALES	88
6. BIBLIOGRAFÍA	93
6.1 Cibergrafía	98
6.2 Listado de imágenes, fotografías e ilustraciones	98

INTRODUCCIÓN

Resumen

El objeto de esta investigación es hacer una aproximación a la práctica del *Skateboard* y explorar la posibilidad de encontrar el sustento a la hipótesis de que, en este tipo de expresión juvenil ligada a una técnica corporal, pueden generarse dinámicas de identidad entre los jóvenes de Medellín desde las apropiaciones al espacio público, la creación de significados provenientes de la experiencia corporal y la extensión de relaciones sociales ligadas al espacio.

Planteamiento del problema

Diariamente puede verse o encontrarse con personas que, sin mostrar mayor preocupación o afán, ruedan sobre las calles y andenes de la ciudad. Tal vez, una de esas personas se detenga, le pregunte la hora, hable con usted un rato, sin perder la atención en su medio de transporte, y luego se vaya a continuar con su ruta. Claramente, según esta descripción, puede tratarse de cualquier persona que hace uso de un objeto no motorizado como medio transporte, sin embargo, esa persona tan igual a un transeúnte de a pie, puede tener en esas rutas y rodeos en la ciudad, una lectura del espacio urbano completamente distinta a la suya, por la cual devienen, para él o ella, un sinnúmero de sentidos y significados ocultos sobre la superficie horizontal de la ciudad.

Tal homogeneidad en los rostros ajenos a mi conocimiento y las ajetreadas experiencias de tránsito por las calles, parques y andenes de Medellín, quizá hayan producido tal grado de miopía que, muchas veces no nos detengamos a buscar una mayor comprensión por la situación y la mirada del otro. Por ello, el presente trabajo de grado, busca hacer un acercamiento a uno de esos grupos juveniles, ocultos en la superficie de la vivencia urbana que, sin embargo ha habitado las calles y barrios de Medellín desde hace casi cuarenta años, llenando de otras posibilidades espaciales y sociales, la compleja aglomeración de cotidianidades presentes en la ciudad: El *Skateboarding*.

El *Skateboarding*, como la mayoría de prácticas extremas que circundan la escena deportiva de la ciudad, no es propio de nuestro contexto, sino que tuvo su origen en la década de 1930 en la Costa Oeste de Estados Unidos y solo fue visible en las calles y parques de Medellín a mediados de la década de 1980.

En estos casi cuarenta años de tránsitos y pausas, sobre el espacio urbano de Medellín ha ocasionado dinámicas de identificación y diferenciación con otros, desde las experiencias de aceptación social, las apropiaciones y usos del espacio público y las construcciones de sentido desde el campo sensitivo del cuerpo.

Objetivos

General

- Exponer el papel que tiene el *Skateboarding* en la construcción de identidad entre sus practicantes en la ciudad de Medellín.

Específicos

- Analizar el grado de incidencia que tiene la falta de sitios para la práctica del *Skateboard* en la apropiación de nuevos espacios.
- Dar cuenta de las múltiples concepciones, usos y significantes del espacio público dadas por los practicantes de *Skateboard* en Medellín.
- Abordar la construcción de identidad entre jóvenes *Skaters* a partir de la creación subjetiva de nuevos mapas de la ciudad desde la movilidad constante.
- Ahondar en la relación que hay entre el consumo y el marketing con la construcción de identidad en los *Skaters*.

Influencias teóricas

En el transcurso de esta investigación fueron tomando paso tres tipos de influencias que, puestas en diálogo, ayudan a entender cómo las dinámicas de construcción identitaria juvenil, más allá del orden discursivo, pueden encontrarse construcciones de sentido y significados nacidos de la experiencia corpórea y la relación con el espacio.

La primera de ellas, dirigida a la pregunta por la población mayoritaria de esta práctica y cercana al postulado planteado por Pierre Bourdieu (1990) en su ensayo *La juventud no es más que una palabra*, propone pensar en la juventud como categoría social construida que adquiere sentido y se modifica continuamente según los contextos espaciales y temporales en los que tiene lugar, así como por las luchas generacionales, entre jóvenes y “viejos”, por conservar o adquirir vigencia y reconocimiento en el mundo social.

Perspectiva contextual que ha sido complementada por Julián Marías (1989) y Ángela Garcés (2004) desde una lectura generacional de la juventud, que aborda las diferencias presentes entre las generaciones nuevas y viejas acorde a una sustitución continua de valores, creencias e ideales sociales, que nutren los acontecimientos comunes sobre los que se sustentan las diferentes maneras percibir y apreciar el mundo que los rodea (Garcés 2004:56).

En segundo lugar, la importancia de las prácticas corporales en la construcción de identidades ligadas a la experiencia espacial, aparece consignada en los postulados de la corriente fenomenológica, en relación con un profundo cuestionamiento de la objetividad racional de la teoría kantiana, en la que se plantea la constitución del Ser como ente abstracto y ajeno a las experiencias sensibles. En esta línea, el primer referente a tener en cuenta es Martin Heidegger, quién, cercano a los preceptos de la fenomenología de Edmund Husserl, plantea la no distinción entre sujeto y objeto, desde una perspectiva que ubica estos preceptos en la unidad del Ser, a partir de análisis situacionales y fácticos, como manifestaciones del *ser-en-el-mundo* y *estar-en-el-mundo*¹ (Celle, 2000).

Postura que complementan Maurice Merleau-Ponty (1975) y Otto Friedrich Bollnow (1961), quienes en sus trabajos también situaron al Ser como primer unidad de medida y aprehensión del mundo (o el espacio), pero que, no se limitaron en la definición abstracta del Ser propuesta por Heidegger, sino que pusieron el cuerpo como eje central de análisis a la aproximación al Ser-en-el-mundo, desde la valoración de la experiencia sensible en la construcción de sentidos y la ubicación espacial del sujeto².

¹ Como abordaje a la situacionalidad, Heidegger integra dos elementos a ser tenidos en cuenta: la espacialidad y la temporalidad. Para este autor, el ser y el estar no pueden ser elementos disociados, sino que deben pensarse como homónimos desde el argumento que el "ahí", la ubicación del Dasein, es el punto de fuga por el cual se abre y funda la espacialidad del mundo en el que comparece (Celle, 2000:11) y, del mismo modo, sitúa al Ser como habitante del tiempo, un *ser en el tiempo* que obtiene la comprensión de sí mismo mediante la mirada histórica. Mientras que, la facticidad, advierte que el estar-ahí no se debe anclar a la idea del cuerpo inactivo, sino que debe verse ligado al movimiento, a la experiencia práctica de hacer como constitutivos del habitar.

² Por una parte, para Merleau-Ponty la apertura al mundo y la construcción de conocimiento que se da en esta, deviene principalmente de la experiencia perceptiva y captación sensitiva del cuerpo como productora de significados, un proceso del ser-en-situación que, complementa la idea heideggeriana del ser-en-el-mundo, y que resalta la experiencia vivida en su capacidad de difuminar los límites que separan el sujeto del objeto. Mientras, Bollnow (1961) en su ensayo sobre el *espacio vivido*, también propone pensar en el cuerpo como primer punto de referencia desde el cual se despliegan las coordenadas espaciales, y se establecen rutas y lugares de reposo o encuentro. Un conocimiento progresivo que inicia en la ubicación del sujeto, avanza en un círculo primario de relaciones espaciales limitadas (expuestas como la vivienda y el barrio), hasta la inclusión experiencial de un espacio exterior desconocido.

Centralidad del cuerpo en las construcciones de sentido, que alcanza a integrar los planteamientos de Marcel Mauss (1979) y André Leroi-Gourham (1971) sobre las técnicas corporales y el comportamiento técnico del hombre.

En tercer lugar, como complemento a las influencias teóricas anteriormente presentadas, la pregunta sobre la identidad fue acompañada por el planteamiento Eduardo Restrepo (2007), quien resalta el carácter relacional de la identidad, en su capacidad de establecer vínculos y diferencias, según experiencias e imaginarios compartidos, tanto individuales, como colectivos. Postura que, a su vez, es complementada por las apreciaciones de Charles Feixa-Pampols (1984) y Marcela Gleizer (1997), quienes abordan la construcción de identidades desde la sumersión de los individuos en una sobre oferta de referentes identitarios que, presentes en los flujo masivos de comunicación y mercado, han desbordado las nociones de identidades nacidas de la tradición, para dar paso a procesos de construcciones subjetivas individuales (Gleizer, 1997:17), entre las que prima la identificación y distinción con otros, a partir de elementos comunes asociados a estilos o culturas juveniles (Feixa, 1984).

Tres tipos de influencias que, abordadas desde la pregunta por la construcción de identidades juveniles ligadas a la práctica (corporal y espacial) del *Skateboarding*, permite entender cómo, ligados a la relación que existe entre los contextos sociales, espaciales y temporales, con las experiencias sensibles del habitar, emergen múltiples significados al espacio urbano, que redundan en nuevas maneras de relacionarse e identificarse con otros.

Metodología

El trabajo de campo se realizó durante el segundo semestre del año 2011 y el primer semestre del año 2012. Durante este tiempo, la presente investigación fue desarrollada con un enfoque de corte cualitativo, desde el que se ejecutaron actividades que permitieran un dialogo horizontal entre los jóvenes, el espacio urbano de la ciudad y el investigador. Técnicas, como las conversaciones y observaciones participantes con patinadores locales en distintos barrios de la ciudad, que ayudaron a entender cómo, desde las palabras, recuerdos y experiencias, el *Skate* ha contribuido en la construcción de sus identidades desde su relación acercamientos directa con la práctica.

Técnicas

- Historia de vida

Esta técnica estuvo dirigida principalmente a los practicantes del *Skateboard* más antiguos de la ciudad, con quienes, por medio de algunas conversaciones sobre su experiencia sobre la tabla a lo largo de los años puede verse cómo, en contraste con medios impresos de la época (revistas, periódicos, etc), ha sido la relación entre el proceso de cambio urbanístico que ha vivido la ciudad y la apropiación de los espacios por parte de estos jóvenes.

- Observación participante

A partir de la observación participante se buscó dar cuenta de las dinámicas internas de los grupos de patinadores, así como los ejercicios de competencia y compañerismo que se dan en estos. Esta observación fue complementada por algunas entrevistas individuales y conversaciones grupales con los aprendices del barrio La Piñuela, cuyo enfoque estuvo dirigido a comprender la influencia que han tenido las relaciones de apropiación espacial, configuración de territorialidades, convivencia entre grupos y al interior de los mismos, roles y jerarquías, en las múltiples experiencias cotidianas de los jóvenes patinadores, como argumentos para la construcción identitaria.

- Entrevistas no dirigidas

Con el ejercicio de las entrevistas se buscó, por una parte, profundizar sobre aspectos internos de los grupos, así como percepciones sobre la identidad presentes en estos grupos. Mientras, de otro lado, se buscó recolectar las opiniones de representantes de la institucionalidad, sobre la problemática del *Skateboard* en la ciudad.

- Taller de reflexión

A partir de este se busca profundizar sobre el sentido y significados de ciudad que se pueden ver en los “mapeos”, tratando de relacionar la construcción de identidades juveniles a la transformación urbana desde la práctica del *skate*, este puede ser de forma grupal donde más que respuestas concisas se llegue a reflexiones en torno a la identidad juvenil en un contexto socio-espacial como el de Medellín.

Pertinencia del proyecto

La importancia de esta investigación radica en salir de la idea, de las tribus por las tribus, así como de la carga de exotismo y lejanía que esta categoría imprime en la diversidad de estilos y grupos juveniles.

Bajo esta premisa, la intención de este trabajo de grado radica en dejar de nombrar o categorizar las dinámicas juveniles e ir un poco más allá de ese entendimiento superficial de su universo cultural, para aproximarnos a la posibilidad de construir identidades desde las prácticas deportivas en contextos particulares de tiempo y espacio, dando pie a un mayor entendimiento de las dinámicas juveniles, en la construcción de la realidad y la creación, o configuración, de nuevas especialidades.

Estructura

Ligado al eje conceptual del que se desenvuelve esta investigación, según los parámetros de entendimiento fenomenológico de la realidad, que proponen un conocimiento del mundo desde la ubicación espacial y temporal del Ser, la presentación de los diferentes apartados que componen este escrito estarán contenidos en dos bloques:

El primero de ellos, como podrá encontrarse en los dos primeros capítulos, a modo de acercamiento contextual de la práctica, estará dedicado a situar el *Skateboarding*, su desarrollo y expansión, desde una mirada temporal e histórica.

En este sentido, el primer capítulo, con base en los trabajos de Iain Borden (2001) y Javier Saraví (2012), hará un relato general sobre la historia del *Skate* en el que se abordarán, por una parte, los inicios de esta práctica en Estados Unidos y cómo, conforme ha pasado el tiempo, los cambios en modos de experimentar el espacio urbano han estado articulados a las progresivas evoluciones técnicas de las tablas y la aparición de nuevos trucos.

En relación con este contexto general, el segundo acápite reducirá la escala de análisis y se centrará en hablar de los procesos de aceptación social que vivió el *Skate* en Medellín, y cómo, relacionado con el miedo y la desconfianza por las diferencias juveniles, fueron apareciendo progresivamente elementos que propiciaron su integración en las dinámicas sociales de la ciudad.

El segundo bloque inicia con el tercer capítulo, que abrirá campo a una lectura del *Skateboarding* como dinámica corpórea, espacial y perceptiva sobre la que se tejen significaciones, sentidos y relaciones del andar, de las que devienen espacialidades y territorialidades otras que nutren las experiencias del habitar en la ciudad.

De este modo, el tercer capítulo, cercano a los postulados de Merleau-Ponty (1975) y Otto Bollnow (1961), dará centralidad al cuerpo como punto central en las relaciones con el

espacio. Para lo cual, apoyado en los trabajos de Marcel Mauss (1979) sobre la obtención de técnicas corporales, y de André Leroi-Gourham (1971) sobre el acondicionamiento corpóreo de las cadenas operatorias en pro del buen ejercicio de los movimientos, hará un recuento sobre el proceso de aprendizaje por el que cada patinador adquiere experiencia técnica. Curso en el que están inmersos la aprensión de cada movimiento y el manejo del cuerpo, así como el despertar de las experiencias sensibles entre el sujeto, el objeto (patineta) y su relación con el espacio (barrio-ciudad), como etapas de auto descubrimiento y aprehensión de la ciudad.

Por su parte, el cuarto capítulo, en primer lugar hablará de la apropiación y significación espacial que hacen los patinadores locales a partir de sus rutas y enclaves, una vez salen de los límites barriales. En segundo término, este capítulo también relatará una historia del *Skate* en Medellín, pero desde una perspectiva espacial, en la que podrá verse cómo las dinámicas de planeación urbana, y los cambios en ideales de ciudad que se dieron en los últimos 30 años, influenciaron las cotidianidades de las distintas generaciones de patinadores locales y cómo ellos, paralelamente, se han adaptado a estas situaciones, hasta llegar a una reclamación frontal ante los entes administrativos por espacios aptos para la práctica, en una lucha por los usos y apropiaciones del espacio público.

Por último, basado en los elementos trabajados en los apartados anteriores, el quinto capítulo responderá la pregunta principal de la investigación, sobre la relación entre *Skateboarding* e identidad, en el que se abordarán los diferentes grados de construcción identitaria que puede haber en el Skate, tanto comunitaria, como individual.

1. DE CALLES BARRIALES A CONTEXTOS GLOBALES

(...) la importancia de la patineta como dispositivo, no radica solo en su fabricación o diseño, sino en lo que se puede hacer con ella (...)
(Borden, 2002:28)

La arquitectura debería entenderse más allá de la construcción del espacio; y a través de la práctica del Skate, la arquitectura puede definirse en términos generales como una herramienta, para la experiencia, ¿un mapa-trazado?, un proceso compositivo y de interacción social que pertenece al espacio. (Bennet, 2011)

Abocarse a estudiar la construcción de identidades vinculadas a una práctica o estilo juvenil (Feixa, 1984), en principio ha sido un gran reto pues la lectura de la identidad no está directamente vinculada con los elementos de análisis tradicionalistas sobre instituciones sociales fijas (como la familia, la religión, la política, entre otras). En lugar de ello, tal como expresa Feixa (2008), las culturas o estilos juveniles, en su mayoría, definen sus propios elementos significantes sobre los cuales se generan sus propias dinámicas identitarias, entre los que el autor resalta, la etnicidad, el territorio, la música, la estética y las prácticas juveniles; siendo estas últimas, aquellas elegidas por los jóvenes en una amplia oferta de referentes de identificación, presentes en las dinámicas de comunicación y mercadeo global.

Para el caso que aquí me ocupa, la discusión sobre el proceso de la constitución de la identidad juvenil a partir de la práctica del *Skateboarding* en la ciudad de Medellín, estará situada en los modos de interactuar con el espacio tanto público como privado, así como sus dinámicas y contextos, que logran configurarla como una práctica dinámica y heterogénea en constante diálogo tanto con espacios locales como globales.

Una práctica que, al estar incluida en una diversidad de identidades juveniles nacidas o reinventadas en Medellín, desde su visibilización en la década de los años noventa, ha reflejado la búsqueda por la generación de espacios cargados de significación, formas de expresión e intercambio juvenil, así como de rechazo a lo institucionalmente establecido; pero de la que poco se ha explorado desde la academia.

Ahora bien, el *Skateboarding* no es una práctica nacida en la ciudad y, como se verá en el capítulo 2, el registro de su primera visibilización no alcanza los 40 años de antigüedad. Por ello, el presente capítulo, más allá de hacer una historia general del *Skateboarding* a nivel mundial, hurgará entre el recuento histórico hecho por Iain Borden (2001) en su trabajo *Skateboarding, Space and the City*, y Javier Saraví (2002), sobre algunos elementos significativos que permitan notar cómo el *Skate*, en sus más de 50 años de historia, ha dejado presente una fuerte influencia de los desarrollos técnicos de sus elementos, sobre la búsqueda de los patinadores por conquistar texturas y espacios, y la ampliación del inventario de sensaciones corpóreas de sus practicantes.

1.1 *Skateboarding*, una historia atravesada por oleajes

El *Skateboarding*, tal como ha sucedido en Medellín desde su visibilización, desde su comienzo en las calles de Estados Unidos no ha tenido una aceptación social homogénea sino que, tal como lo exponen Borden (2001) y Michael Brooke (1999), ha tenido que sortear altibajos en su popularidad que han dado a creer, en algunos casos, que esta práctica caería en el olvido. De este modo, ambos autores concuerdan al exponer que la historia general del *Skateboard* está dividida en tres momentos en los que pudo verse, además de un incremento en su número de adeptos, los múltiples cambios que han sucedido en la evolución técnica y práctica del *Skate* con el pasar de los años.

1.1.1 Entre juegos de niños y las otras maneras de moverse en la ciudad

Existen varias versiones sobre el surgimiento del *Skateboarding* y entre estas, la más difundida en diversas páginas y blogs del mundo virtual, sitúa sus inicios en los años de 1950 y 1960, cuando practicantes de Surf encontraron en el *Skateboarding* una manera de simular las olas del mar cuando este estaba apaciguado y sin oleaje. Por otro lado, está la versión de Borden (2001) en la cual



Imagen 1-1

retrata al *Skate* como un producto en constante evolución, derivado de los Scooters artesanales que rodaban sobre las aceras de los suburbios californianos entre las décadas de 1930 y 1950 (Borden, 2000: 29).

Las primeras patinetas a las que hace referencia Borden, aparecieron a mediados y finales de 1950 y se asemejaban a versiones más cortas de los scooter, pero sin

manubrio. Posteriormente, la base de esta (que constaba en una tabla de 5x10 centímetros) fue reemplazada por una tabla un poco más amplia (50 centímetros de largo por 15 cm de ancho), que requería la adopción una posición erguida e independiente por parte del conductor y que hacía más fácil su almacenamiento.

Estas primeras versiones de las patinetas fueron usadas por los niños que vivían en el sector oriental de Los Ángeles, quienes veían en estas una forma de transporte en sus vecindarios, y eran reconocidas por su sonoro traqueteo. Sin embargo, al contar con balineras como ruedas, las más mínima imperfección en la superficie del suelo (como rocas o grietas) dificultaban el movimiento de las ruedas metálicas y generaban aparatosas caídas.

1.1.2 Primer momento: Surf y Skate, la complementariedad del mar y la tierra

En esta etapa, los patinadores se movían principalmente sobre la horizontalidad de la superficie y sus curvaturas, además de experimentar con otros terrenos como los bancos suavemente inclinados de muchos patios de las escuelas de Los Ángeles, y aunque no necesariamente el Skateboarding fuera inventado por los practicantes de *Surf*, con la emergencia de la cultura *Surf* a finales de los años 1950 el *Skate* se popularizó a modo tal que la mayoría de *Skaters* fueran surfistas.

Estos pioneros del *Skate*, conforme a las variaciones climáticas que dificultaban surcar sobre las olas, aportaron en gran medida a la modificación de los *Scooters* y perfeccionamiento de las primeras patinetas, cambiando las ruedas metálicas por ruedas de arcilla permitió a los patinadores rodar más fácilmente por las pendientes y colinas de la ciudad al brindar un mayor control en los giros (Borden, 2001:29). Pues, sobre sus patinetas caseras, con ruedas de arcilla, encontraron en el *Skate*, una alternativa para recrear la sensación de estar en el mar al rodar sobre el asfalto y los ondulantes caminos de los sectores suburbanos de Los Angeles y California (Borden, 2001:29).

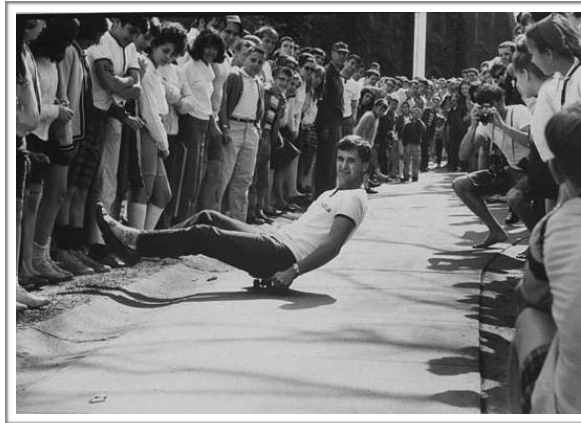


Imagen 1-2

Para inicios de la década de 1960, el *Skateboarding* se había extendido hasta el estado de Nevada y la costa oriental de los Estados Unidos, y para 1965 fue una actividad distribuida lo ancho de este país, llegando a contar con cobertura nacional de televisión para el Campeonato Internacional de *Skateboard* en Anaheim celebrado el mismo año (Borden, 2001:17).

Esta masificación, tuvo su razón desde dos posiciones: de un lado, una mayor modificación de las patinetas y la apertura de *Makaha*, la primer compañía productora de patinetas en manos de Larry Stevenson, quien introdujo la mayor cantidad de innovaciones al diseño de las patinetas, ejes, y ruedas, así como la inclusión de materiales de alta resistencia (como las primeras pruebas de ruedas en Poliuretano) con los que consiguió una mayor estabilidad, control y duración del producto.



Imagen 1-3

De otro lado, la predominancia de la horizontalidad fue complementada con el descubrimiento de las experiencias verticales. Este proceso se inició de manera accidental entre los años 1963 y 1965, cuando un doctor llamado Gary Swanson, mientras limpiaba la piscina de su casa, probó rodar con su patineta sobre la superficie

lisa de las paredes. Una práctica que, brindaba a los patinadores la experiencia más cercana al montar sobre las olas, y que se popularizó rápidamente y que se extendió (incluso a rodar al interior de las tuberías del acueducto) hasta mediados de la década de 1970 (Borden, 2001:35).

Empero, esta fase no sobrepasó su punto máximo de 1965 y para los años consecuentes, producto de las críticas y advertencias de su peligrosidad hechas por la *American Medical Association*, hubo un grave descenso de popularidad de esta práctica que dejó a fabricantes con tirajes completos de tablas en bodega.

1.1.4 Segundo momento: Las ruedas de poliuretano y la aparición de *Skateparks*

Para la década de 1970, hubo un resurgimiento del *Skate*. Sin embargo, tal como expone Saraví (2012) esta nueva etapa del *Skateboarding*, marcó una clara diferencia con sus antecesores Surf-Skaters al situarse predominantemente en las zonas más degradadas de Los Angeles, encontrando su enclave en sitios pobres de la ciudad como *Dogtown*, en el que un nuevo grupo de jóvenes comienza a renovar esta práctica, asentando con mayor fuerza, en una verdadera prolongación terrestre del surf (Saraví, 2012: 70).

Por otra parte, tal como prosigue Saraví (2012), en Santa Mónica, la tienda de *Jeff Ho*, conocida como *Zephyr*, abrigaba un equipo de competición de surf, conocido como el equipo *Zephyr*, que estaba conformado por patinadores como Jay Adams, de Tony Alva, Bob Biniak, Chris Cahill, Paul Constantineau, 'Z-Boy' Shogo Kubo, Jim Muir, Stacy Peralta, Nathan Pratt y Alan Sarlo, quienes, en competencia representaban la marca, pero en sus ratos libres utilizaban las tablas de skate para divertirse en la misma calle donde estaba ubicada a la tienda (Borden, 2001:60).

Surfistas, que posteriormente llegaron a competir en certámenes de skate bajo el rótulo de los *Z-Boys*, convirtiéndose en ídolos nacionales y mundiales que aún, hoy en día sirven de referente a las nuevas generaciones de patinadores.



Imagen 1-4

De otro lado, para mediados de la década de 1970, el *Skateboarding* tuvo una segunda fase llegada con la introducción de nuevas tecnologías y desarrollos técnicos. Modificaciones como, la sustitución definitiva de las ruedas hechas en arcilla por ruedas de poliuretano, la inserción de rodamientos sellados, la ampliación de los ejes en aleación de aluminio, la combinación de varias capas de madera y la inclusión de un ángulo de elevación de 5° en la parte trasera de la patineta (conocido como *Kicktail*), que, en palabras de Borden (2002), dieron forma a la patineta tal como se conoce hoy en día, mejorando significativamente su capacidad de maniobra y estabilidad en los movimientos.

Para 1975 la población *Skater* del sur de California, ascendía a unos dos millones de patinadores. Proliferación que estuvo alimentada por los medios de comunicación nacionales e internacionales que rápidamente catalogaron al *Skateboarding* como un fenómeno global. Las dinámicas cotidianas de esta población de patinadores se movían en la búsqueda continua de lugares dentro de la ciudad (como tuberías de drenaje, zanjas y bancas) que pudieran ser apropiados por el *Skateboarding*.

Además, tal como expone Borden (2002), las casas con piscinas que habían sido drenados temporalmente, por la sequía por la ausencia de sus dueños o reparación, fueron apropiadas de forma espontánea y efímera para la práctica, además había otro valor agregado y era el peligro de ser capturado, en tanto que esto hacía parte de la atracción (Borden, 2002:48). Una práctica de ocupación que acarreó múltiples problemas con la policía y los dueños de la casa, y cargó la práctica del Skate de esa aura de rebeldía.

Por otra parte, producto de las constantes disputas con los policías se dio inicio a un modelo de negocio lucrativo para las firmas constructoras, la construcción y apertura de

Skateparks privados a lo largo y ancho de Estados Unidos. El primero de ellos, Carlsbad, estuvo situado en California y fue inaugurado en 1975. Sin embargo fue el primero de muchos parques, que desde sus ondulaciones y rampas de concreto, pretendían emular las olas del mar, continuando en su diseño la tradición del Surf, llegando a haber para 1977 unos quince a veinte *Skateparks* en todo el país. Espacios que replicaron los terrenos que se encuentran dentro de la ciudad moderna, y facilitaron la producción de nuevos compromisos espaciales.



Imagen 1-5

Una "segunda generación" de *Skateparks* fue inaugurada en 1977 con la apertura del *Pipeline*, al este de Los Ángeles, que fue el primero en integrar a las ondulaciones propias de los *Skateparks* anteriores, rampas, tubos circulares y paredes totalmente verticales. Estas nuevas construcciones inspiraron la aplicación de nuevos movimientos aéreos, que rápidamente evolucionaron en nuevas maniobras, como el *Roll-out/Roll-in* y el *Aerial backside*.

Por otra parte, relacionado a la competencia mercantil de experiencias arquitectónicas cercanas al Skate, para 1978 fueron abiertos los primeros *Skateparks* de tercera generación en Nueva Jersey; que sumaban, a los elementos incluidos en las generaciones anteriores, la integración de piscinas de diversas configuraciones y medias rampas. Entre estos, resalta la adquisición de *Dogtown* de su propio skatepark llamado *Marina del Rey*, que incluyeron altavoces en las paredes verticales de sus rampas y piscinas, e iluminación sin sombras sobre todas las zonas de patinaje. (Borden, 2001:65)

Época dorada para la edificación y apertura de parques especializados que finalizó hacia 1978, cuando su popularidad se redujo por presentarse ante los *Skaters* como una entidad fija e institucional, aburrida y restrictiva. Tanto así que para finales de este año, la mayoría *Skateparks* estadounidenses eran insolventes económicamente y para 1980 muchos de ellos habían cerrado.

Por otra parte, esta fue la época de mayor proliferación de trucos y movimientos, siendo el año 1978 sumamente importante en el desarrollo de la práctica del *Skate* pues, en este año fueron expuestos los movimientos de *Aerial Frontside*, el salto *Ollie*, perfeccionado por el patinador de Florida Alan Gelfand, el 'invertido' aéreo, ejecutado por Bobby Valdez, la parada de manos con una sola mano o *Layback* y el *Rock and Roll*. Trucos que, aunque para 1979 ya hubieran sido apropiados por los patinadores y con base en ellos comenzaran a ejecutar complejas combinaciones de trucos (Borden, 2001:92), continúan siendo parte del proceso de aprendizaje de muchos jóvenes.

1.1.6 Tercer momento: La calle como patio de recreo

La época de los grandes *Skateparks* estaba llegando a su fin, obligados a cumplir con costosas primas de seguros, sortear posibles demandas por problemas de seguridad y enfrentar dificultades con los desarrolladores urbanos, quienes veían en sus amplias dimensiones posibilidades para usos más rentables de su tierra. Los patinadores comenzaron a alejarse de los *Skateparks* desafiantes



Imagen 1-6

como la *Combi-Pool*, y fueron acercándose más a otros objetos y terrenos que permitieran un mayor relajamiento y creatividad, como las minirampas y la exploración continua del espacio urbano, haciendo necesaria la elaboración de tablas más pequeñas, más ligeras y maniobrables.

Exploración al espacio urbano que ha continuado hasta nuestros días y que, cercana a las palabras de Cunningham Spencer (2003), se ha mantenido con el fin de cuestionar la racionalidad burocrática de la planificación urbana, y negar su aburrimiento asistente y el empobrecimiento de la vida cotidiana.

Antes que todo, es necesario resaltar que, tal y como propone Borden (2002), el *Skateboarding*, no puede únicamente ser leído acorde a las patinetas de cada época, pues por sí solas no pasan de ser objetos coleccionables, ni solamente del desarrollo práctico, o la actividad por sí sola. En lugar de ello, el autor llama la atención sobre la necesidad de mantener siempre presente cómo cada cambio tecnológico se ha vivificado en el espacio social y el tiempo. Además, de tener en cuenta, cómo el *Skate* ha sido una práctica transversal en las diversas historias de la cultura juvenil, el diseño arquitectónico de *Skateparks*, el desarrollo de distintos inventos tecnológicos, gráficos y diseños de producto, así como la política del espacio en las ciudades de hoy.

2. SER O PARECER ¿PUEDE SER EL DILEMA?

*El espejo ya acrecienta el valor de las cosas, otras lo niega.
No todo lo que parece valer fuera del espejo resiste
cuando se refleja. (Calvino, 2003:68)*

Durante mi trabajo de campo, frecuentemente me confundían en la calle con un *Skater* solo por andar con la patineta bajo el brazo; incluso hubo días en que el circuito entre mi casa, la Universidad de Antioquia, alguno de los lugares que abordé durante mi trabajo de campo³ y el barrio donde vivo, estuvo plagado de miradas, preguntas y comentarios sobre mi cercanía con esta práctica.

Dichas situaciones no eran algo molesto, pues las palabras negativas fueron más bien pocas. Sin embargo, resalto en ellas lo interesante que fue encontrar cómo solo desde mi apariencia y la compañía de un objeto (posible de ser cambiado por cualquier otro accesorio como una bicicleta o un balón) se asegurara mi preferencia por algún deporte o estilo de vida.

Esto, guiado por algunos postulados teóricos de Isaac Joseph (1988) y Erving Goffman (2009) en los que llaman la atención sobre la superficialidad y teatralidad de las relaciones en el espacio público urbano, al referirse a este como un sitio de relaciones limitadas y etéreas, elaboradas a partir de prácticas y situaciones espacio-temporales concretas (Joseph, 2008) en las que no hay necesidad de adentrarse ontológicamente en el otro, fue el impulso necesario para preguntarme sobre qué visiones pueden tener los habitantes de Medellín (practicantes o no) sobre el *Skateboarding*.

Por ello, el presente capítulo se enfocará en rastrear imágenes o ideas que han circundado en torno al *Skateboarding* y sus practicantes en Medellín desde su visibilización a mediados de la década de 1980; además de cómo en los casi cuarenta años de presencia en la ciudad, en los distintos contextos asociados a esta temporalidad, se dieron lugar a la definición de ideales e imaginarios de juventud que repercutieron en la cotidianidad de la población *Skater* de Medellín.

³ Como el sector de La Piñuela, en inmediaciones de los barrios Campo Valdez y Aranjuez; el sector del Estadio o, el Parque Deportivo Ditaires en el municipio de Itagüí.

Para esta tarea, conforme a que han sido los jóvenes quienes han visibilizado el Skate, se hace necesario pensar en la juventud como primera categoría de análisis. Sin embargo, la juventud como concepto ha tenido múltiples definiciones a lo largo del siglo XX que únicamente dejan entreclaro que el ser joven, no puede abarcarse desde una única perspectiva y mucho menos con un solo significado.



Por este motivo, más que hacer un recuento sobre las diferentes posturas teóricas referentes a la juventud, para el cometido de este capítulo se abordarán principalmente dos propuestas relacionadas con una línea generacional: en primer lugar, tal como señala Bourdieu en su ensayo *La juventud no es más que una palabra* (1990), para este autor la juventud y la vejez no son categorías dadas, sino que son continuamente construidas socialmente en la lucha entre jóvenes y viejos (Bourdieu, 1990:120), mediante una lucha entre generaciones por conservar o adquirir vigencia y reconocimiento en el mundo social.

Por su parte, Julián Marías (1989) muestra a las generaciones como orbitas sociales vinculadas al cambio histórico. Como tales, según el autor, las generaciones tienen como principal característica la sustitución continua de valores, creencias e ideales sociales en un contexto espacial determinado conforme el paso del tiempo. Sin embargo, las generaciones como órbitas, según refiere, también tienen un carácter atractivo que sirve de *centro de gravitación social* para la reunión de personas que comparten similitudes o cercanías con las fechas de nacimiento.

Entendido de este modo, puede decirse que las personas transitan entre impresiones de cercanías temporales y coetáneas que no se limitan al establecimiento de fechas precisas, sino en el reconocimiento con otros pertenecientes al mismo grupo generacional. A propósito, Ángela Garcés (2004) en su texto *Nos-otros los jóvenes*, también hace referencia a la importancia del abordaje generacional en el estudio de las culturas juveniles compartiendo la idea de los vínculos surgidos de la coexistencia, cercanía e interacción temporal, sin embargo, la autora se distancia de Marías al exponer que no necesariamente las generaciones se reducen a grupos etarios, sino que éstas se nutren precisamente de momentos y acontecimientos comunes, que establecen barreras

culturales vinculadas a los modos de percibir y apreciar el mundo que los rodea (Garcés 2004:56).

De este modo, al abordar la juventud como una categoría social construida desde una perspectiva generacional, puede notarse, tal y como exponen los autores ya mencionados, que la juventud, como construcción y determinación retórica condicionada por los ambientes social, económico, espacial y temporal en que tiene lugar (Bourdieu,1990), se encuentra inmersa en una red de relaciones e interacciones sociales múltiples y complejas (Reguillo, 2000: 49), que cambian a través del tiempo e implican relaciones diferenciales con el entorno en el que se mueven; viendo en ello, la necesidad de tener en cuenta el papel que cumplen los contextos espacio-temporales como “medios ambientes conductuales” (Csordas 1990: 7) sobre los que se tejen significados, imaginarios, prácticas y restricciones al cuerpo (Martínez, 2004: 130).

En esta misma línea, tal como se vio en el capítulo anterior, cercano a las historias del *Skateboarding* en Estados Unidos expuestas por Iain Borden (2001) y Michael Brooke (1999), en las que dividen sus relatos en temporalidades diferentes según los contextos de aceptación, los desarrollos técnicos y los cambios urbanísticos relacionados con el *Skate* como referentes generacionales, el recuento sobre la presencia del *Skate* en Medellín que se presentará en este capítulo, abordará algunas vivencias comunes que dieron sentido a las distintas generaciones de *Skaters* que han circulado en Medellín.

Para este propósito, la primera sección de este apartado se centrará en hacer un recuento de cómo entre las dificultades, limitantes e imaginarios sociales que giraron en torno al *Skateboarding* durante la década de 1990, los diferentes grupos que integraron las primeras dos generaciones de *Skaters* en Medellín, construían referentes comunitarios en torno a patrones estéticos y musicales, más allá de la práctica en sí misma.

Por último, en la segunda parte, se expondrá cómo los cambios que se han dado en la ciudad a partir de la primer década del 2000 con respecto a la aceptación de esta práctica, su masificación, el reconocimiento y aceptación a las diferentes expresiones juveniles, la multiplicación de referentes de identificación por la ampliación de los medios de comunicación y de mercado, así como las normativas sobre juventud expedidas por la Alcaldía de Medellín en este proceso, han influenciado las cotidianidades de las nuevas generaciones de *Skaters*.

2.1 De fantasmas y espejismos atrapados en el tiempo, Medellín entre las décadas de 1980 y 1990

Como se habló en el primer capítulo, la práctica del *Skate* no tuvo su origen en Medellín y, aunque algunas versiones hablan de esporádicas apariciones de individuos montando patinetas en esta ciudad a mediados de la década de 1970, esta práctica comenzó a tener mayor visibilidad diez años después, cuando algunos pequeños grupos de jóvenes montaron sobre sus tablas en las calles y aceras de los barrios de Medellín.

Hoy, a cuatro décadas de empezar a vislumbrarse esta práctica en la ciudad han pasado por ella un sinnúmero de jóvenes que, deseosos por explorar otras prácticas y afrontar las identidades e identificaciones relacionadas con el contexto de violencia, se atrevieron a hacer algo diferente: montar una patineta. Cada uno de ellos, integrando a sus cotidianidades los roles, creencias, ideas, deseos, pretensiones y representaciones sociales de cada época o periodo histórico que han vivido (Marías, 1989; Margulis y Urresti, 1998).

A modo de comparación, cabe mencionar que las tendencias de moda, los estilos y apariencias, así como las coyunturas políticas y sociales de ahora no son iguales a las vividas durante las décadas de 1980 y 1990; pues, por una parte, tal como puede encontrarse más adelante en el texto, la ciudad de Medellín ha tenido un proceso de cambio no solo en su modelo urbanístico, sus estéticas corporales y las dinámicas sociales, sino también en sus políticas públicas que pretenden ser cada vez más incluyentes con las diferentes manifestaciones y prácticas juveniles. Por otro lado, la aceleración en los ritmos e interconexiones globales por medio de los diferentes medios de comunicación y la facilidad de acceso a productos extranjeros, proveída por el modelo económico de libre mercado, han dado a los jóvenes, desde entonces, cada vez más elementos para la elaboración de identificaciones estéticas, la definición gustos y la construcción de referentes identitarios por fuera de los valores tradicionales.

Por último, contiguo a la línea propuesta hasta el momento, las épocas de las que se habla en éste primer acápite, si bien no determinaron el comportamiento de los y las jóvenes, expone cómo han ido cambiando los límites y restricciones a su libre expresión.

2.1.1 Entre el estigma y la moda: miradas externas y configuración de imaginarios.

El miedo habita la ciudad, recorre sus calles, sus gentes, las prácticas sociales y los imaginarios. Desde allí incide en las formas de agregación y desagregación social, en los procesos de inclusión y exclusión, en las nociones de orden y caos. (Villa et al, 2003: 12)

En un contexto de depresión económica e industrial que impedía la entrada de los jóvenes a las filas laborales, las bandas delincuenciales y las actividades criminales asociadas al narcotráfico se convirtieron para muchos jóvenes de Medellín en una opción atractiva que prometía dinero y prestigio. Tal como mencionan varios investigadores sociales sobre la violencia del narcotráfico en la década de 1980, los capos de la droga en Medellín y sus negocios estaban bien establecidos, debido a una incapacidad estatal de controlar su accionar y su escasa presencia en las soluciones de pobreza y exclusión social para muchos barrios de la ciudad.

Los barrios de Medellín que permanecían invisibles ante el Estado, se convirtieron en una amplia base de apoyo para los carteles de la droga, donde muchos jóvenes estuvieron desprovistos de sostenibilidad económica que redundaba en la falta de oportunidades educativas y laborales. Esta fue la causa para que muchos de ellos fueran atraídos por actividades delictivas desde el imaginario que usar armas de fuego para robar, asesinar y secuestrar les ayudaría a ganar mayor “reconocimiento social” y mejorar su estatus económico⁴.

A propósito, tal como mencionan Salazar y Jaramillo (1992), al no ser el Estado quien ejerciera control sobre las disputas de sus habitantes se dio paso a la privatización y mercantilización de la muerte, y a que la cotidianidad de la ciudad se inundara de rumores, chismes, comentarios y noticias de asesinatos a sueldo cometidos por sicarios, figuras jóvenes cargadas de síntomas de peligro y violencia. La imagen del joven como victimario, trabajador en los carteles de la droga o enlistado en las milicias guerrilleras, pronto acarrió un imaginario general del joven popular⁵ como peligroso y amenazante

⁴ Tal como exponen Alonzo Salazar y Ana María Jaramillo (1992), en el transcurso de 1985 a 1990, se reportó la existencia de 150 bandas barriales en Medellín, de las cuales 30% tenían vínculos directos con el cartel y los jóvenes ejercían principalmente el rol de sicarios.

⁵ Al hacer mención de la existencia de una juventud popular, me remito a la idea propuesta por Ricardo Jiménez y Wilmar Calvo (2004) donde hablan de ésta desde unas condiciones de vida social espacialmente definidas y representadas por un imaginario colectivo que estigmatiza a los

(Jiménez y Calvo, 2004; Villa et al, 2003). Un estigma que no solo caería sobre los jóvenes que ejercían este tipo de prácticas, sino sobre todo el conjunto de barrios populares y sobre una generación entera (Riaño, 2006: 36).

El problema que situaron estos imaginarios, además de la violencia misma de la época, fue la prevalencia del miedo al otro como prisma en las relaciones sociales. De esta forma, una sociedad conservadora como la medellinense se aferró aún más a los ideales tradicionalistas y construcciones mediáticas del *deber ser* juvenil como un paradigma de lo correctamente establecido que dividió a la población joven del Medellín entre “muchachos bien” y “pillos”. Variedades nominales que presentaban por un lado a los jóvenes que seguían los ideales estéticos, económicos y prácticos que proliferaban en los medios de comunicación como muestra del “niño bueno”, mientras aquellos que rompían en alguna medida con el molde recomendado fueron vistos y retratados (en literatura, cine, prensa y televisión) como una fuente constante de preocupación y amenaza, relegando las nuevas manifestaciones, estéticas y prácticas juveniles al terreno de lo macabro y anómalo.

Sin embargo, durante esta época convulsionada por el narcotráfico, la violencia y el miedo, paralelo al estereotipo del joven como violento, peligroso e indeseable, surgieron resistencias juveniles a ese esquema desde la lucha por visibilizarse ante la administración municipal, explorando sus propios procesos de identificación y reconocimiento dentro de territorios particulares en la ciudad. Relacionado a esto, resulta paradójico y contradictorio cómo -a modo tal que exponen Alonzo Salazar y Ana Jaramillo (1992)-, el periodo más violento de la ciudad fue uno de los más ricos en la expresión de diversas subculturas, estilos de vida, lenguajes, y nuevas valoraciones sobre el trabajo, la vida, la muerte y la religión (Salazar y Jaramillo, 1992:33).

2.1.2 El temor a lo nuevo y desconocido

Las búsquedas de nuevas prácticas identitarias, además de implicar una pérdida de credibilidad en las instituciones tradicionales, dieron lugar a que la calle, la gallada, la banda, los grupos culturales y deportivos relevaran a la familia, la política y la religión como referentes de socialización y construcciones identitarias. (1992:33).

De este modo, como parte de los nuevos focos de identificación, entre finales de la década de 1980 y comienzo de 1990, el *Skate* de calle se expuso ante un grupo pequeño

jóvenes relacionado con lo febril, inmedatista, estrambótico, y violento. Una amenaza para la sociedad y el sistema en general.

de jóvenes, habitantes de los barrios clase-media de las zonas Centro Occidentales (como el barrio Santa Mónica) y Sur de la ciudad, a través de los viajes de algunos familiares al extranjero, los regalos de navidad o cumpleaños que incluían una patineta, y los medios masivos de comunicación, entonces limitados a la música, la televisión y el cine, abriendo paso a la primer generación de *Skaters* en la ciudad.



Imagen 2-1

Prueba de ello es que, durante las diferentes charlas con patinadores de la época resaltó encontrar que, además de las películas como *Regreso al futuro* (1985), y *Gleaming the Cube* (1989), la prevalencia de los video clips, los comerciales y la música fueron principales impulsos para el acercamiento a esta

práctica. Así, la muestra de cortos donde la patineta adquiría un protagonismo fugaz, en suma a la vinculación de los integrantes de las bandas de *Punk*, *Hardcore* e *Hip-hop* con el *Skate*, mostraron a estos jóvenes una práctica novedosa, fuera de lo tradicional, con la cual se diferenciarían ante la sociedad.

Sin embargo, aunque el *Skateboarding* sirvió como un foco para la autodefinición frente a otros⁶ y la identificación con jóvenes que compartían su gusto, también fue epicentro de constantes críticas hechas por la mayoría de la población adulta, que generaron en los *Skaters* un sentimiento de rechazo, solo por salir de los ideales del deber ser juvenil de la época. En palabras de Jorge Rodríguez:

Había metaleros y punkeros, pero nosotros empezamos a teñirnos el pelo y a montar en Skate, entonces nos veían raro porque no sabían qué éramos. No sabían qué era un Skater, ni un hardcorero y por eso nos tuvieron mucha desconfianza.

Referente a esto, Gabriel Calle, *Skater* de Manrique, argumenta las críticas desde las diferencias y las luchas intergeneracionales exponiendo que, siendo “los jóvenes quienes siempre han buscado lo novedoso⁷ en el afán de ser reconocidos como diferentes, han intensificado constantemente las luchas entre adultos y jóvenes. Situación también expuesta por Bourdieu (1990), como una disputa entre los “recién llegados” (jóvenes) y

⁶ Imagen planteada por Bourdieu (2000) al diferenciar los deportes tradicionales con los llamados “deportes californianos”, donde se muestra la preminencia de un adolescente ávido de emociones fuertes y total desapego por la norma, como por los estilos de vida prominentes.

⁷ Palabras de Gabriel Calle –*Skater* del barrio Manrique, participe en la construcción del *Skatepark* de la Piñuela y habitante asiduo del lugar- durante la realización de un taller de cartografía social en el barrio.

“los que ya llegaron” (adultos), en la que los últimos buscan mantener una vigencia que evite al pasado y la muerte social (Bourdieu, 2000: 175).

Así, esta práctica prontamente fue desaprobada por las familias, los vecinos y la policía al representar un



riesgo para la salud de los jóvenes⁸, una mayor propensión al consumo de drogas y la invasión del espacio público. En relación al riesgo por caídas y golpes, Jorge Rodríguez cuenta cómo, en su comienzo con el *Skate*, tuvo que patinar a escondidas, pues por temor, no hubo apoyo a las nuevas prácticas que se salieran del gusto por los deportes tradicionales como el fútbol, basquetbol o el ciclismo, al haber un fuerte rechazo de las familias y vecinos a la práctica del *Skateboarding*.

Por otra parte, en relación al consumo de drogas y la invasión del espacio público, Alejandro Cardona “Tomate”, reclama cómo algunos vecinos del barrio San Joaquín, ubicado en la comuna 11 (Laureles), estigmatizan el *Skateboarding* al considerar a sus practicantes como *marihuaneros*, en relación directa con el ruido que generan las tablas al rodar sobre el suelo.

Aunado a esto, otra problemática que vivieron los *Skaters* de la época fue el maltrato que la policía les daba a estos jóvenes por mostrarse diferentes desde sus estéticas y prácticas, que como quedó plasmado en las cifras presentadas en el libro *Rostros del miedo. Una investigación sobre los miedos sociales urbanos*, los autores exponen cómo la policía contaba con una imagen diferenciada ante la comunidad:

Testimonios como este dan cuenta de la persistencia de una percepción del policía como parte de los personajes que abonan al ambiente de amenazas que enfrenta a diario la población, en este caso y especialmente, la población juvenil, y con mayor frecuencia la perteneciente a barrios populares. Si bien el 53% de las personas calificaron al policía como bueno, las personas restantes se dividen entre quienes piensan que es indiferente (24%) y malo (22%). Entre los hombres, personas de estratos 3 al 6 y jóvenes entre 13 y 24 años, es más malo; la mayor calificación positiva se encuentra en el estrato 1 y personas entre 60 y 87 años. (Villa et al., 2003: 121)

⁸ Tal como lo expuso Jorge Rodríguez, cuando habló sobre las complicaciones para iniciar su propia práctica por las constantes caídas que tuvo y la prohibición de su familia por montar en patineta.

En concordancia con lo anterior, se pudo notar a lo largo de las entrevistas realizadas durante el trabajo de campo, cómo la calidad del trato del cuerpo policial hacia los jóvenes no solamente se diferenciaba acorde al estrato social, sino que se extendió a todo aquel que se mostrara diferente, dejando entre algunos Skaters de la época un recuerdo no grato del trato que los policías les daban. Al respecto Jorge Rodríguez relata cómo:

Con la policía yo tuve muchos problemas, ya que me veían como un criminal. La gente le tiene miedo a lo que no conoce, entonces lo veían a uno montando en cualquier parte y pensaban que era un peligro o un riesgo, lo que se notaba en su agresividad y en la forma de ellos de abordarlo a uno.

Estas situaciones, que incluían aspectos públicos y privados, fueron síntomas de la no legitimación y reconocimiento de esta práctica, manifestada principalmente en la falta de apoyo de las instituciones y el desprecio por la diferencia. Tal como lo manifestó Yesid Henao –ex Subsecretario de Metrojuventud para el municipio de Medellín 2010-2012- no solamente esta situación se dio para el *Skateboarding*, sino para todas las demás manifestaciones juveniles que rompieran con el paradigma juvenil de la época, entre la década de 1980 hasta los primeros años del 2000, hubo un fuerte rechazo impulsado por el temor y el desconocimiento.

(...) se relacionan con algo exótico, con algo que no es de nuestra cultura, que rompe con la tradición y ahí hay digamos unas actitudes de fobia a todo lo nuevo, es una noción, es una cultura demasiado conservadora que le teme a nuevas músicas, que le teme a nuevas maneras de expresarse con el cuerpo y de utilizar el cuerpo para expresar cosas (Henao, 2011)

Por último, además de las continuas críticas hechas por la sociedad adulta medellinense, para finales de la década de 1980 y los primeros años de 1990, estos jóvenes adeptos al *Skateboard* vieron extremadamente limitado su acceso a productos como patinetas (también conocidas como tablas), ruedas, trucks y videos especializados al haber un escaso número de puntos de venta; estos en su mayoría compuestos por negocios pequeños o familiares, como el caso de *Skate house*, *Poblado Street*, y por tiendas deportivas como *Patines Chicago*, cuya capacidad de importación era muy pequeña, demoraban mucho tiempo renovar los pedidos y los productos tenían un costo muy alto para la venta.

En resumen, la aparición de la primera generación de *Skaters* en Medellín, supuso para estos jóvenes un reto constante guiado por el rechazo, las burlas, la invisibilidad

institucional y el escaso acceso a los productos de *Skate*. Sin embargo, esta generación concluyó a inicios de 1992 casi con la desaparición de esta práctica de la ciudad, cuando la mayoría de la población *Skater* de entonces se redujo significativamente por la falta de tiempo de muchos de sus integrantes, quienes se enfocaron más en la continuidad de sus estudios y dejaron la práctica, además de la mudanza de otros a otras ciudades del país y al extranjero, y la limitación de los espacios de encuentro por el contexto de violencia.

2.2 Ay juemadre, ve, el *Skate* está ahí: Una práctica entramada por gustos y disgustos.

Para mediados y final de la década de 1990 el contexto social y político no varió notablemente en comparación con el inicio de este decenio, las instituciones sociales continuaban invisibilizando y limitando la participación de los jóvenes desde la exclusión a la diferencia. Sin embargo, en este periodo de tiempo se dio un fenómeno de aceptación parcial del Skateboarding en la ciudad, relacionado a la ampliación de la oferta televisiva hecha por los operadores de televisión por cable, y la salida al mercado de diferentes consolas de video juegos como las *Play Station 1* y los *Nintendo 64*, con títulos como *Tony Hawk's Pro Skater* y *Xtreme*.

Este contexto, provisto de nuevos elementos introducidos por la apertura internacional del mercado, dio paso a que distintas industrias culturales, como los *X Games*⁹, se incluyeran en las cotidianidades urbanas del país y, por medio de éstas, se empezara a difundir la categoría de “lo extremo” como una alternativa para la inclusión de la diversidad estética y ética juvenil, en la que el consumo servía como eje integrante y de identificación con otros a partir de un elemento o gusto en común (García y Mantecón, 1988).

Así, desde la continua aparición de comerciales que promocionaban suplementos alimenticios, juguetería y calzado con la imagen de jóvenes montando patineta, y la comercialización de patinetas de menor costo en jugueterías, almacenes de cadena y tiendas deportivas, no solo hubo una mayor exposición de una práctica considerada como anómala, sino que además alentó la entrada a escena de un

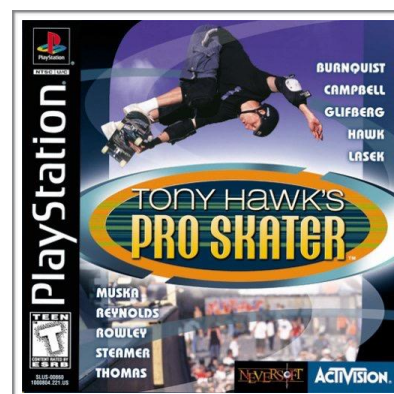


Imagen 2-3

⁹ Competencias anuales de aquellos deportes considerados extremos, entre los que caben principalmente el patinaje (tanto *Roller* como en *Skate*), *Surf* (en aire y agua), *Bungy* jumping y ciclo montañismo (*BMX*). Propiciadas por la cadena televisiva *ESPN* e iniciadas en 1995.

nuevo grupo de jóvenes al *Skate* en Medellín.

Una nueva generación de *Skaters* en Medellín compuesta por jóvenes, que no sobrepasaban los 15 años de edad, provenientes de diferentes barrios y comunas de la ciudad¹⁰, quienes conformaron pequeños grupos¹¹ surgidos de la convivencia vecinal y colegial, en los que compartían vivencias comunes ligadas a la práctica en barrios, colegios, parques y calles de la ciudad. A propósito, Michael Chávez rememora cómo entre sus amigos se motivaban a salir a la práctica:

(...) me acuerdo que el lema de esa época era: “para tener algo que hacer en las tardes”. Entonces decíamos: “Vamos a montar patineta para tener qué hacer por la tarde, nos parchamos a montar y que tales”.

Fue entonces cuando, a diferencia del periodo de visibilización inicial del Skateboarding en Medellín (finales de 1980, comienzos de 1990) en que la práctica estuvo concentrada en los barrios de la zona centro occidental de Medellín, desde la aparición en escena de *Skaters* provenientes de barrios como Aranjuez, Manrique, Villa Hermosa, Buenos Aires, Castilla, Tricentenario y algunos de municipios cercanos como Bello, Envigado, Itagüí y Caldas, se resaltó la amplia presencia de grupos de *Skaters* y la expansión de esta práctica en la ciudad. Grupos de práctica que estaban dispersos por toda la ciudad y que, como resultado de su concentración en las calles y parques de sus respectivos barrios, y la falta de un escenario central propicio que atrajera a los patinadores de la ciudad, fueron invisibles entre sí hasta su encuentro en los parqueaderos en la unidad deportiva Atanasio Girardot. Tal como reconoce Michael Chávez:

(...) en esa época habían entre 50 y 55 (patinadores). Al menos los que uno veía en el parque, pues había algunos que nunca caían al Estadio. Pero, en general, el Estadio era el punto de convocatoria para todos los Skaters, o sea, vos podías vivir en cualquier lugar de la ciudad pero si eras Skater tenías que caer al estadio.

¹⁰A propósito de esto, como se expondrá en el capítulo 4, es necesario mencionar que a diferencia de los inicios del *Skateboarding* en Medellín entre 1980 y comienzos de la década de 1990, cuando práctica estuvo concentrada en los barrios de la zona centro occidental de la ciudad. Para mediados de la década de 1990, los grupos de *Skaters* abarcaban un espacio mayor en Medellín, por lo que aparecieron en escena grupos de jóvenes provenientes de barrios como Aranjuez, Manrique, Villa Hermosa, Buenos Aires, Castilla, Tricentenario y algunos de municipios cercanos como Bello e Itagüí, que eran invisibles entre sí antes de su encuentro en los parqueaderos en la unidad deportiva Atanasio Girardot.

¹¹ Agrupaciones parecidas al carácter fundacional de las bandas abordadas por William Foote White (1971), en que esgrimía como una constante el patrón de conformación de grupos basados en la convivencia de largo tiempo, incluso desde la niñez. Tema que trataré en profundidad en el capítulo 3.

Este encuentro, además de exponer las diferencias de estilo y de cotidianidades barriales, expuso cómo todos estos grupos aunque se vinculaban entre sí por el gusto en común hacia el *Skate*, también se dividían según las preferencias musicales y estéticas de sus integrantes.

2.2.1 Músicas de la calle, convivencias desde los ritmos

En primer lugar, la música para la segunda generación de *Skaters* en Medellín, tal como pudo notarse en las diferentes conversaciones transcurridas en el trabajo de campo, además de haber sido el principal medio de acercamiento a esta práctica, también impulsó la conformación de grupos distintivos movidos por la identificación con los mensajes transmitidos en las canciones, los géneros musicales, sus ritmos y sus intérpretes.

Referente a esto, es necesario tener en cuenta que una expresión de la conexión entre música y la producción de sentido en las culturas juveniles deviene de que ésta en primera instancia, como producción social, comunica, por medio de letras cargadas de experiencias comunes (que varían de situaciones cotidianas a denuncias sociales y políticas) contextos, tiempos y realidades distantes que interpelan las sensibilidades del público, conectando las intenciones o sentires de quienes la producen con las vivencias de quienes escuchan (Carvallo, 2006).

Esta característica permite que, aunque los contextos retratados en las canciones disten mucho de los sitios y realidades a donde llegan, los mensajes puedan ser apropiados y asumidos por los públicos como reflejo de sus propias experiencias individuales y colectivas, y estos, a su vez, construyan diferentes comunidades de sentido vinculadas a procesos de identificación en la interacción con otros y con sus contextos particulares.

En línea con lo anterior, para el caso de Medellín en las décadas de 1980 y 1990, este tipo de vínculos tuvo su mayor exponente en el género *Rock* y sus vertientes de *Metal* y *Punk*, los cuales sirvieron como sustento y comunicante de las posturas contraculturales de las generaciones de jóvenes de esa época.

De este modo, tal como propone Andrea Restrepo (2005) en su texto *Una lectura de lo real a través del Punk*, aunque el afianzamiento del punk en Medellín se vio facilitado por una tradición rockera de la ciudad que venía desde la década de 1960, su principal impulso de integración a las dinámicas de la ciudad, se debió a la necesidad de un sector

de la juventud por canalizar violencia social acaecida por la represión y exclusión política, económica y social, y la emergencia del narcotráfico.

Este contexto en el que los jóvenes buscaban una manera de afrontar y a canalizar la realidad de muerte y guerra que se afincó en la ciudad (Restrepo, 2005) fue un ambiente propicio para la llegada de otras propuestas musicales y culturales como el *Punk* y el *Metal* que, a diferencia del *Rock* asentado en las clases altas de Medellín cuyos ritmos se distanciaban de las denuncias sociales, sirvieron a las juventudes de los sectores populares como un escape de la violencia hacia expresiones contraculturales de crítica y cuestionamiento de la sociedad.

Así, en esta primera etapa, el *Punk* que arribó a la ciudad en discos y casetes traídos desde Inglaterra y Estados Unidos y que se multiplicó en cintas que circulaban mano a mano (Giraldo, 1997:20), dio paso a la creación de distintas bandas locales (como Mutantes, Pextes, Pe-Ne e I.R.A, entre otras) quienes, cargados con un fuerte carácter de denuncia social, comunicaban a través del sonido chirriante de las guitarras y baterías, letras que narraban, entre las historias de sus vidas y de su cotidianidad, temas como el abuso policial, el asesinato de sindicalistas y jefes políticos de izquierda, así como la retención y desaparición de jóvenes a manos de grupo de limpieza social y de las Fuerzas Armadas (Amalfi, 2011:25).

Estas letras, sin embargo, además de servir como altavoz para las demandas y críticas sociales, fue el medio por el que estos jóvenes, llenos de un profundo desencanto (Renguillo, 2000), expusieron la visión del No Futuro, una idea influenciada por bandas europeas como *Sex Pistols*, *The Clash* y *Eskorbuto* (entre otras), como un llamado a que los jóvenes se rebelaran contra todo lo establecido y a los ideales de proyectos de vida, esto último a través de mensajes cargados con intenciones autodestructivas que planteaban la muerte como la salida efectiva al fracaso en el cual se había convertido la vida, las pocas esperanzas de vivir dignamente y de tener un futuro próspero (Amalfi: 2011:28).

En segundo lugar, la vinculación de los grupos con los distintos géneros musicales en los procesos de identificación, también obedece a la cercanía de las músicas con los públicos. En este sentido, el estrecho vínculo entre el *Rock* y la creación de diversas culturas juveniles expuesto por Charles Feixa (1999) en su texto "*De jóvenes, bandas y tribus*", ejemplifica cómo desde su aparición en la década de 1950, ha habido una rápida inserción de este género en los imaginarios de los jóvenes como algo cercano, desde la

presentación de los “ídolos” como personas iguales, de misma edad y posición social, que cuentan con posibilidades similares de exponer sus productos y creaciones musicales.

Esta horizontalidad expresa entre músicos y escuchas, además de la vinculación de los mensajes y contextos, permite entender cómo muchos jóvenes de Medellín de distintas generaciones que se han integrado por medio de ritmos que no presentan mayores obstáculos relacionados con conocimientos técnicos o armónicos, como el *Punk* (en el caso del *Rock*) y el *Rap*, encuentran en estos un impulso para la producción y expresión sus propias subjetividades, como una voz que afronta los imperativos sociales de cada época.

En este sentido, para la década de 1990, puede argumentarse por qué que el *Rock*, y sus subgéneros de *Metal* y *Punk*, abarcaba ampliamente los gustos de los jóvenes de la ciudad. Sin embargo, también es necesario tener en cuenta la difusión que estos ritmos tuvieron, desde emisoras radiales especializadas como Veracruz Estéreo (1984-2006) y programas televisivos que se encargaban de proyectar las bandas locales y actualizar al público con nuevos sonidos y grupos que surgían en la escena *Rock* internacional.

Así, además del establecimiento del *Punk* y el *Metal*, durante la década de 1990 hubo un progresivo asentamiento en la ciudad de otras tendencias relacionadas a la música urbana juvenil de la época, como lo fueron el *Grunge*, el *Rock Alternativo*, el *Hip-Hop* y múltiples vertientes del *Metal* y el *Punk*, como el *Skate-Punk*, que fragmentaron el gusto juvenil de la época en especies particulares adheridas a diferentes “géneros” musicales. (Seman y Vila, 2008)

De este modo, para inicios y mediados de la década de 1990, la esfera *Punk* de Medellín que en la década inmediatamente anterior fue altamente influenciada por las líneas políticas y satíricas de los grupos europeos, también vio la llegada de otros ritmos llegados del vertientes del *Punk* y *Rock Alternativo* estadounidense, cuyas letras se alejaban de las denuncias sociales para centrarse en la expresión de situaciones cotidianas vividas por los jóvenes en sus hogares, colegios y ciudades.

En consecuencia, paralelo al ingreso de bandas como *Blink 182*, *Offspring*, *Bad Religión*, *Pennyways*, *Sum 41*, entre otras, que estaban fuertemente vinculadas con el Skateboarding y que, por medio de sus vídeos, ayudaron a difundir ésta práctica, fueron surgiendo también diferentes bandas locales (como Código Rojo, 911 y Acido Folclórico, entre otras) que dedicaban algunos de sus mensajes y ritmos para hablar de sus

experiencias con esta práctica y de sus vivencias comunes con todo *Skater* de la época. Al respecto Michael Chávez rememora cómo:

Eso le llamaba la atención a uno, que en bandas que uno escuchara ya hubieran manes que montaban skate. Por algún lado el Skate le llegaba a uno y uno "ay juemadre, ve, el Skate también está ahí.

Siguiendo esta misma línea, puede decirse que el *Skateboarding* siempre estuvo cercano a las músicas y movimientos contraculturales surgidos desde diferentes subgéneros del *Rock*, sin embargo, esta relación hasta ahora abordada únicamente desde el *Punk* también se extendió hacia otro género de música urbana que relataba las realidades vividas en las calles, el *Hip-Hop*.

El Hip-hop, o cultura *Hopper* como también es conocida, tal como expone Ángela Garcés (2005), aunque se instaló en los barrios populares de la ciudad durante la década de 1980 como una tendencia contracultural y de denuncia social, gracias a la ola mediática que universalizó el *Breakdance* a través de las películas como *Beat Street*, *Breaking*, *Wild Style*, *Electric Bogaloo*, *Flash Dance* y algunos programas de televisión nacional, que permitieron a los parches juveniles de los barrios populares de Medellín reunirse en torno al *Breakdance*, las líricas y los *graffitis* (Garcés, 2005:164), fue en la década de 1990 cuando tuvo una mayor visibilización en la ciudad junto a los *New Age*, los *Gomelos*, los *Grunge* y los *Skaters*.

De este modo, aunque la autora hace referencia a un mal entendimiento entre *Hoppers* y *Skaters*, tal como se pudo constatar durante la investigación, el escalamiento en aceptación del *Hip-Hop* como tendencia juvenil que lo ubicaba a la par del *Rock* en Medellín, hizo evidente un vínculo existente entre *Hip-Hop* y *Skateboarding*, que venía desde la década de 1980 en Estados Unidos y que era evidente en los diferentes videos especializados de *Skate* de la época: muchos *Hoppers* también montan patineta.

En consecuencia, durante la década de 1990 y comienzos del 2000, los jóvenes *Skaters* provenientes de los barrios populares, así como los habitantes de barrios de clase media que disfrutaban estos ritmos, se fueron integrando a pequeños grupos de práctica guiados por sus preferencias musicales; encontrando de esta manera una polarización en el *Skateboarding* de Medellín, que tenía por un lado quienes les gustaba el *Punk* y el *Hardcore*, frente a quienes preferían el Hip-hop. Tal como expone Michael Chávez:

(...) era muy radical, los combos sí eran divididos. Eran el grupo de los Skaters que escuchaban rap –que eran más anchos en la ropa- y nosotros, los que no escuchábamos rap sino punk, que éramos un poquito más estrechos. Era punk y rap, no es como ahora que vos podes ver un Skater que le gusta el metal, el merengue o el vallenato, en esa época para la gente no existía sino el punk y el rap, no existía nada más y era muy radical desde ese punto (...)

En línea con lo anterior, cada grupo de *Skaters* integraba su preferencia musical a la imagen que asumían ante los demás. Esto, materializado principalmente en las preferencias por estilos de ropa (ancha entre raperos y ajustada entre los *punk*), y la diferencia de ritmos que asumían los cuerpos para montar patineta (entre las velocidades y fuerza que imprimían los *Skaters* al ritmo del *Punk*, y la fluidez de los movimientos que exponían los *hoppers*), fue el argumento de la división tajante que había entre unos y otros.

2.2.2 Ropas que distinguen, estéticas que comunican

Para mediados de la década de 1990, con la inclusión de la industria cultural de lo Extremo en las cotidianidades locales y nacionales, además de haber un aumento en la aparición de diferentes grupos, “tribus”, o comunidades de sentido vinculadas a los gustos musicales, también hubo una fuerte carga de socialización basada en identificaciones estéticas.

De este modo, los jóvenes *Skaters*, al igual que los adeptos de otras prácticas “extremas”, que buscaban apartarse de los estereotipos juveniles y deportivos presentados por los medios de comunicación y los discursos institucionales, encontraron en la variabilidad de combinaciones, estilos y materiales de la ropas, elementos con los cuales identificarse entre pares, y demarcar una diferencia frente a los deportes tradicionales de competencia (como el fútbol, el basquetbol, el voleibol entre otros).

En este sentido, la manera que han tenido los practicantes de deportes extremos para diferenciarse estéticamente, se basa en que, contrario a las exigencias de uniforme o protección que aparecen en deportes como el fútbol, el basquetbol o el vóley, para el *Skateboarding* callejero, no hay condicionantes que distingan las ropas habituales para salir, de las que se usan en la práctica común por las calles y, mucho menos, en las competencias.

Ejemplo de esto es, tal como se ha visto en las diferentes conversaciones y los diferentes momentos compartidos durante el trabajo de campo, que los *Skaters* locales en su

búsqueda por la configuración de un estilo propio, han integrado a su imagen elementos inherentes a los patinadores estadounidenses, como los son algunas características de las tendencias del *Punk*, *Hip-Hop* y *Surf*, que vinculadas a la patineta, han cumplido un papel simbólico en la comunicación e identificación con otros (Monod, 1971; citado por Feixa, 1999).

Empero, tal y como propone Feixa (1999), en los procesos de construcción de estilos no se puede pensar la inclusión de los diferentes accesorios de vestir de manera unilineal, a modo de emisor-receptor, sino que es necesario mirar como entre ese *bricolage* de *elementos culturales* pueden encontrarse jerarquías y reorganizaciones que, cargados de nuevos sentidos y significados, dan cuenta de los procesos de apropiación en la configuración de las identidades grupales.

En consecuencia, para la época de mediados y finales de la década de 1990, además de la patineta y los tenis de suela plana, elementos propios del *Skateboarding*, los patinadores locales, en su búsqueda de comodidad y el sortear las necesidades de cubrirse y protegerse en la práctica, incluyeron a su estilo accesorios como gorras, pañoletas y gafas, que sumadas a las ropas anchas de la época, reflejaban su cercanía con las tendencias de moda y a las preferencias musicales de cada *Skater*.



Imagen 2-4

Ello se evidenció, tal como cuenta Michael Chávez, en la separación que hubo entre quienes vestían tipo *Punk*, *Hardcore* y *Grunge*, con ropas “estrechas” como los *Jean* clásicos, las camisetas casuales y las camisas leñadoras; y quienes, más influenciados por la tendencia *Hopper*, llevaban en su vestir prendas extra anchas.

Agregado a esto, y teniendo en cuenta que el *Skateboarding*, al igual que los otros Deportes Extremos, también es una industrial cultural que integra dentro de sí distintas marcas que sirven como elementos diferenciales frente a otras prácticas y deportes, sumó a la separación entre estéticas vinculadas a los gustos musicales una la oferta de productos distintivos para cada tipo de *Skater*.

Cada marca estaba dirigida a un público en específico: habían marcas para los *Hoppers*, marcas para los *Punk* y “hardcoreros”, y marcas para los “gomelos”¹². Sin embargo, la escasa importación de productos, las pocas tiendas y el costo elevado de cada prenda, generaron que, por un lado, entre la mayoría de *Skaters* prevaleciera el uso de ropas comunes, casuales y sin ninguna marca distintiva y, por otra parte, que la capacidad de acceso a alguna prenda con ese tipo de marcas sirviera como distintivo de clase. En consecuencia, tal como rememora Alejandro Cardona, además de haber una división estética de los grupos se acuerdo a las tendencias musicales, también hubo una separación y entre quienes mostraban mayor capacidad económica y los que no, casi al punto de recriminarse entre los mismos grupos de *Skaters* por no tener unos tenis “chimbas” para montar.

2.2.3 Una nueva cara, un nuevo debate

De otro lado, para esta misma época, es necesario resaltar la aparición de una joven *Skater*, quien por medio de su dedicación al *Skateboarding*, entre una totalidad de grupos solo integrados por hombres, debatió la pasividad del rol femenino en los deportes extremos, entonces limitado a los papeles de acompañantes y animadoras.

En consecuencia, aunque el *Skateboarding* en Colombia fue socialmente categorizado durante mucho tiempo, como una práctica mayoritariamente masculina, definida en sus caracteres de movilidad, agresividad y fuerza; con el ingreso de Francia, la única mujer que, según relatos de algunos patinadores de este tiempo, montaba su patineta en los parqueaderos del estadio Atanasio Girardot junto a un grupo mayoritario de la población *Skater* masculina de la época, entró en juego la discusión sobre las representaciones sociales de lo femenino y sus límites ante los deportes de contacto y riesgo.

Ahora bien, cabe preguntarse ¿por qué hasta entonces fue escasa la presencia de la población femenina en el Skate?

La respuesta a esta pregunta, está vinculada a la imagen que ha proliferado de un *deber ser* femenino, representado en cualidades de sensibilidad, pasividad, sumisión, comprensión, dependencia y falta de agresividad (Ordoñez, 2011). Un *deber ser*, que, tal como exponen Anna Vilanoba y Susanna Soler (2008) y Angélica Ordoñez (2011), deja en claro cómo, al igual que los espacios, las presencias en algunos lugares, los usos del

¹² Apodo dado específicamente a quienes preferían alejarse de los determinismos estéticos relacionados con algún género musical y manejaban una imagen cercana al *ideal* de joven, del buen muchacho.

espacio público y los deportes se han distinguido según los roles de género, socialmente se ha designando a las mujeres a espacios domésticos y privados, relacionados con actividades de crianza y educación, mientras, los sitios masculinos han sido aquellos espacios abiertos y públicos donde se ejercen actividades de fuerza, agresividad y riesgo.

En consecuencia a esto, tal como concordaron Michael Chávez, Daniel Puerta y Sebastián Gómez, entre otros patinadores que frecuentaban los parqueaderos del Atanasio Girardot, la principal limitante al ingreso de las mujeres en el Skate vino de parte de las familias, las cuales no veían de buena manera el acercamiento de sus niñas con el Skate, argumentando su postura en críticas relacionadas a su riesgosa cercanía con los hombres, su prolongada presencia y movilidad entre calles, parques y plazas, y en la preocupación por los golpes que pudieran sufrir en la práctica.

2.2.4 De lo anómalo a lo pasajero

Por último, la masificación que vivió el *Skate* en este tiempo apaciguó el ambiente de tensión y rechazo vivido a inicios de la década de 1990, logrando que esta práctica dejara de asociarse con situaciones indeseables y peligrosas. Sin embargo, comenzó a ser vista como una simple moda o gusto pasajero.

Este nuevo rótulo daba a entender que el skateboarding, como moda, cercano a los postulados de Guilles Lipovetsky (1990), era no más que un dispositivo social anclado en apariencias, proclive de ser renovado o cambiado en poco tiempo, y cuya potencia integrante recaía en el encanto que tiene cualquier manifestación novedosa en nuestra cotidianidad. Por lo que, a partir de este nuevo adjetivo se dieron dos tipos de situaciones: de un lado, las antiguas críticas de la población adulta pasaron a ser burlas discriminatorias, en muchos casos también hechas por jóvenes externos a la práctica, que calificaban a los patinadores solo como un grupo de “gomosos” e inmaduros que perderían el gusto por el *Skate* en poco tiempo.

Mientras, de otro lado, al aligerarse la carga de convivir con lo nuevo y al no estar catalogada esta práctica como algo nocivo, las familias vieron conveniente el acercamiento de jóvenes como Michael Chávez al *Skateboarding*, quienes creyendo que era una “goma” que pronto pasaría, apoyaron su aprendizaje en el *Skate* sin llegar a criticarlo. Empero, tal como se mencionó anteriormente, esta facilidad y apoyo no estuvo dirigida hacia las mujeres *Skaters*, quienes debieron soportar burlas y constantes críticas.

2.3 Difuminando los límites y la aceptando las diferencias

Durante los primeros años del 2000, se comenzó a percibir un ambiente de aceptación mucho mayor que el lustro anterior, como consecuencia de una progresiva ampliación del acceso al *Internet* en los hogares, el ingreso de nuevas tendencias estéticas y musicales que diversificaron mucho más el universo de las manifestaciones juveniles en la ciudad, y la inclusión de nuevos individuos adultos a las generaciones parentales que no encontraban en el *Skateboarding* un motivo de temor, escándalo y preocupación.

Sumado a lo anterior, estas condiciones de aceptación a las diferencias, también fueron reforzadas con el vuelco de la mirada institucional sobre las problemáticas, reclamos y vivencias de la juventud en la ciudad. Énfasis que, según las disposiciones expuestas en la Ley 375 de 1994 sobre la creación de programas, planes y políticas públicas dirigidas a la población joven en todo el país, se vio manifestado en la ciudad de Medellín principalmente en la expedición del acuerdo 02 del 2000 y en el diseño del plan estratégico de juventudes 2003-2013.

En primer lugar, el acuerdo 02 del 2000 propuso construir una plataforma donde diferentes actores e instituciones sociales –como el observatorio de juventud, el consejo de juventud y la escuela de animación juvenil, entre otros- velaran por el mejoramiento de la calidad de vida, el cumplimiento de los derechos y la protección al libre desarrollo de la personalidad de la población joven en la ciudad. Mientras, el plan estratégico de juventudes, enmarcado en una mirada intercultural y de aceptación a las diferencias, planteó situaciones específicas, como el uso del tiempo libre, los escenarios deportivos existentes y el fortalecimiento a las expresiones estéticas, sobre las que se construyeron diferentes instrumentos de participación política que ayudaran al empoderamiento juvenil de la ciudad.

En este contexto, en el que se ha notado un cambio de la mirada institucional sobre la diversidad juvenil, han tenido lugar la aparición de nuevas generaciones de jóvenes *Skaters* en la ciudad¹³, que se han diferenciado de sus antecesoras principalmente en que: en primera medida, ha habido un mayor acceso a la amplia oferta de elementos

¹³ En este punto resulta válido recordar que cuando se hace referencia a cortes generacionales en el *Skateboarding* de Medellín, no necesariamente implica que entre un tiempo y otro haya habido un descenso radical en el número de patinadores, como sucedió en los primeros años de la década de 1990. Lo que se trata de exponer es que, aunque siempre ha habido un continuo relevo generacional que supera en número a la anterior, para una mayor comprensión del proceso en este escrito se han vinculado directamente con los picos de aceptación que ha tenido esta práctica a través de los años.

distintivos del *Skate*, provisto por el ingreso de la web como medio masivo de comunicación, una mayor apertura del mercado y la apertura en la ciudad de nuevas tiendas especializadas, administradas por *Skaters*; en segundo lugar, debido a la inclusión de diversos ritmos y tendencias juveniles en la cotidianidad de la ciudad durante la primer década del 2000, se han difuminado progresivamente los determinismos estéticos y musicales, entre y al interior de los grupos de práctica; en tercer lugar, la práctica del *Skate* dejó de ser exclusiva para los jóvenes hombres de entre 14 a 20 años de edad, para dar paso a la integración un número mayor de mujeres *Skaters* y a niños y niñas que, apoyados por sus padres, también han iniciado su aprendizaje en las diferentes escuelas de *Skateboarding* de la ciudad; por último, con el encuentro de patinadores de diferentes niveles de experiencia y edad, se han fortalecido los procesos de enseñanza y aprendizaje.

2.3.1 Tiendas de *Skaters* para *Skaters*

La llegada del nuevo milenio estuvo marcada principalmente por una masificación a las conexiones web de uso doméstico en la ciudad, acceso impulsado desde 1998 por los diferentes planes de desarrollo municipales que han propendido un mayor acercamiento de la población de diferentes estratos y barrios, a los nuevos medios de comunicación e interconexiones globales.

Así, la progresiva llegada de estas nuevas conexiones en hogares y colegios de Medellín proporcionó el encuentro de los jóvenes de la ciudad con nuevos y diversos elementos de identificación en las nuevas músicas, los cambios en modas estéticas y los videos musicales. Además, ha facilitado el acceso de los jóvenes patinadores de las nuevas generaciones a videos de *Skate* que nutren continuamente los procesos de aprendizaje.

Por otro lado, durante el primer lustro del 2000, en respuesta a la poca variedad de puntos de venta, y con el fin de resarcir las complicaciones vividas con tiendas como *Skate House*, materializadas en la poca capacidad de abarcar las necesidades de los patinadores de la época y el nulo apoyo la escena local, fueron apareciendo en la ciudad nuevas tiendas especializadas administradas por *Skaters*.

Este fue el caso de tiendas como On Board, Frontside y Libre, que fueron fundadas y regidas por patinadores pertenecientes a las primeras generaciones del *Skate* a nivel local y nacional, quienes dieron un giro a la relación entre las tiendas y *Skaters*, encontrado estos últimos una mayor cercanía y comunicación con los nuevos

proveedores, así como un mayor apoyo a la práctica desde la implementación de patrocinios, torneos y escuelas.

On Board, la primera de estas tiendas, nació en 1997 en manos de Felipe Agudelo, un joven bogotano cuyo recorrido en la práctica del *Skate* inició aproximadamente en el año 1992, y quien, también habiendo vivido experiencias de escasez de productos y la falta de apoyo para la práctica en las tiendas locales, aprovechó la popularidad que tenían sus trucos, su desempeño en el *Skate* y su red de amistades, para iniciar con recursos propios una venta informal de patinetas y demás repuestos del *Skate* en Bogotá y Medellín.

De este modo, con cada viaje que hacía desde Bogotá, Felipe traía tablas de diferentes marcas y tamaños que comercializaba de manera ambulante, entre los amigos y conocidos, como competencia a las tiendas locales.

Después, al año de haber visto por primera vez la acogida de esta iniciativa, Felipe buscó adquirir un mayor posicionamiento de las ventas y formalizar una tienda, por lo que comenzó a establecer sociedades con otros patinadores de Bogotá y Medellín. Este fue el caso de las alianzas con Jaime Bulla y Marco Rodríguez, con quienes reforzó su empresa y logró abarcar un mayor porcentaje del mercado bogotano, después, y posteriormente, con Alejandro Gallego y Mauricio Mejía, con quienes abrió la primera sucursal de *On Board* en Medellín en el año 2002.

En 2004, producto de la liquidación de las diferentes sociedades establecidas por Felipe Agudelo, Jaime Bulla abrió su propia tienda llamada *FUN* en Bogotá, Mateo Rodríguez inició su marca *Mostros*, y Mauricio Mejía, en sociedad de su familia y en compañía de Juan Pablo Gallego, abrió la tienda *Libre Skateboard* en la Terminal de transportes del Sur de Medellín.

Desde entonces, *On Board* y *Libre*, sumadas a *Frontside*, han sido las tiendas de mayor renombre en la ciudad. Reconocidas principalmente por la presencia constante de variada mercancía (entre tablas, repuestos de patineta, tenis, videos, revistas y ropa), una atención horizontal con los compradores y un modelo de mercado más cercano a los *Skaters* de la ciudad, en el que están presentes diferentes patrocinios a patinadores destacados, la realización de campeonatos y muestras, y la institucionalización de las primeras escuelas de *Skate* en Medellín. Un camino que continuaron pequeñas tiendas ubicadas en diferentes barrios y comunas de la ciudad.

Producto de esto, la importancia que tuvo la apertura de estas nuevas tiendas en la ciudad, por una parte, se vio materializada en facilitar el acceso a ropas, zapatos y accesorios de marcas distintivas del *Skateboarding* que, aunque continuaran teniendo un precio alto en comparación con otras prendas, ayudaron a afianzar una imagen propia del *Skater*, y se sumaron a la presencia de algunos tatuajes y cabellos tinturado como maneras de diferenciarse con otros. Mientras, de otro lado, tal como mencionó Felipe Agudelo, con la apertura de nuevos puntos de venta especializados, se abrió el margen para la llegada de un número mayor de nuevos patinadores en la ciudad, quienes hicieron mucho más visible esta práctica, sus necesidades y demandas, ante los entes de gobierno local.

2.3.2 De los estilos grupales a los gustos individuales

Como se mencionó anteriormente, con el ingreso de las conexiones web a las casas y colegios, la proliferación de canales extranjeros en los planes de televisión por suscripción, y un amplio despliegue comercial, aparecieron nuevas y diversas influencias musicales y estéticas que reforzaron las tendencias juveniles ligadas a diferentes vertientes del *Rock* y el *Hip-Hop*, pero que también dieron inicio a otros grupos cercanos a ritmos nacionales como el vallenato y la champeta, y extranjeros como el *Reggae*, el *Techno* o *Trans* y el *Reggaeton*.

Empero, las generaciones de *Skaters* del primer decenio del 2000 continuaron las distinciones entre grupos por géneros musicales, presentes en la década anterior, debido a que estos nuevos patinadores, además de aprender las técnicas de los más adultos, se identificaban con los gustos musicales de sus instructores. Mientras, otros jóvenes que exploraban los nuevos sonidos que llegaban a las cotidianidades de la ciudad como la música electrónica y el *Reggae*, fueron integrándose, en el transcurso de los años, a la práctica misma del *Skate*.

Producto del ingreso de diferentes estilos musicales al *Skateboarding*, puede verse como hoy en día, aunque la música continúa acompañando las salidas a rodar por las calles y parques, sirviendo de estímulo para la realización de trucos cada vez más complejos y arriesgados, no conlleva a una separación de grupos por preferencias en géneros musicales. En lugar de esto, ha habido una mayor integración de diversos gustos al interior de los grupos, dejando, como Alejandro Cardona expone, las elecciones en preferencias musicales y estéticas a elecciones individuales libres, desvinculadas de las identificaciones grupales.

¿Si me entiendes? Cada quien maneja su imagen pero con el estilo que siempre ha llevado. Vos ves un man así re-Hippie caminando por ahí, y cuando menos pensás, con tabla "¡Ah! ¿Es que ese man monta?". O un punkero en botas, saca su tabla y monta con botas, pateando en botas, se transporta en la tabla. (Alejandro Cardona)

Por su parte, aunque las ropas vinculadas a los estilos de los patinadores no han tenido mayores variaciones por su valor práctico, conforme a los cambios en las tendencias de moda, los talles han tenido fuertes cambios.

En segundo término, aunque la apertura de nuevas tiendas, provocó la aparición de múltiples marcas propias del *Skate* y amplió la oferta de estos productos a los patinadores locales, el costo elevado de estos artículos hizo que la ropa de uso común continuara prevaleciendo en las apariencias de la mayoría de patinadores.

Acto seguido, en respuesta a la problemática del costo elevado de las prendas importadas, en el transcurso de esta década, fueron surgiendo empresas locales enfocadas a la fabricación de ropas, tablas y accesorios, que han nutrido el mercado especializado del *Skateboarding* y facilitado aún más la adquisición de estos productos a un número mayor de jóvenes. Tanto así, que progresivamente el estilo propio de los *Skaters* se ha posicionado como una variante de las modas casuales y deportivas de la población joven no *Skater*, reduciendo de este modo, la capacidad que tenían este tipo de prendas de definir a los *Skater* frente a otras personas ajenas a la práctica.



Imagen 2-5

Por último, aunque continúe existiendo una tendencia a ropas que permitan la libertad de los movimientos y una mayor protección ante caídas y raspones, así como a los gustos musicales de los patinadores, los diferentes estilos estéticos de los *Skaters* han dejado de servir como medios de distinción entre grupos, pues al igual que las preferencias musicales, al dejar las elecciones estéticas de sus integrantes a los gustos individuales de cada quien, se ha diversificado cada vez más la apariencia que una vez fue interpretada como homogénea y simple ante los ojos externos al *Skateboarding*.

2.3.3 Las tablas también son para niñas

Durante los últimos años, aunque la población femenina en el *Skate* aún sea minoritaria en comparación con la población de patinadores hombres, en comparación con década de 1990, la presencia de mujeres en el *Skateboarding* ha aumentado considerablemente, no solamente como compañeras, novias y animadoras de los patinadores hombres, sino como *Skaters* activas que se han ganado el respeto de sus compañeros, y su lugar en los diferentes grupos de práctica, desde la buena ejecución de trucos y la constancia de sus movimientos pese a las caídas y golpes.

Por otra parte, en concordancia con lo observado por Gil (2013) en su trabajo sobre el *Skateboarding* y el *Longboarding* en la ciudad de Cali, entre estas muchachas es habitual que adopten algunos elementos estéticos propios del *Skate* asociados al uso masculino, pero, con distinciones centradas en los colores de algunos accesorios, zapatos, pañoletas, manillas, expansiones, gafas y blusas (Gil, 2013:69)

Sin embargo, en este proceso, similar a lo expuesto por Jenny Gil (2013), aunque a simple vista se pueda ver una mayor aceptación y presencia de las mujeres en el *Skateboarding*, los niveles de prestigio y reconocimiento alcanzados por las mujeres al interior de la práctica no son percibidos como iguales en relación con los obtenidos por los hombres.



Imagen 2-6

2.3.4 De los procesos de aprendizaje y el *Skateboarding* como deporte

Hasta, el momento en que esta investigación se llevó a cabo, desde el año 2010, ha habido una nueva masificación del *Skateboarding* impulsada por la televisión, las películas, la música y la internet. Producto de esto, han aparecido una cantidad enorme de muchachos que aún encuentran en esta práctica un componente valioso en su

construcción individual, ahora en un contexto más flexible, en el que se convive cotidianamente con las diferencias entre estilos juveniles.

Las críticas y asociaciones del *Skateboarding* con actividades nocivas y delictivas, se han difuminado con el pasar del tiempo y han abierto campo para su ingreso entre actividades recreativas y deportivas. O tal como lo expone Jorge Rodríguez:

La ciudad y el país, ha abierto la mente a entender que esto no es un crimen, que esto no es una cosa de drogadictos y de asesinos. Es una disciplina, un deporte, que puede llegar muy lejos y mantener a la gente unida en un entorno positivo.

Este entorno de aceptación, como se mencionó anteriormente, ha fomentado un mayor acercamiento de jóvenes y niños a los diferentes “parches” barriales y escuelas de Skate desde el apoyo de las familias¹⁴, fortaleciendo de este modo una presencia constante de patinadores en la ciudad y posicionando esta práctica no como algo pasajero, sino como un referente de identificación entre jóvenes desde apelativos como estilo de vida y deporte¹⁵.

Por último, las discusiones sobre la presencia del *Skate* en la ciudad, tal como se verá en el capítulo 4, han transitado del temor a lo desconocido hacia una disputa del espacio público, en la que los vecinos ven inconveniente esta práctica para la preservación del mobiliario público presente en parques y plazas barriales.

Producto de esta nueva discusión, y de una aceptación social fortalecida a tal punto de ser considerado el *Skateboarding* como un deporte, los patinadores han hecho sentir su voz en reclamo a la falta de sitios apropiados para su experiencia en el *Skate*, y han hecho notar de tal modo su presencia como sujetos activos en la ciudad ante los entes gubernamentales y los espacios de planeación local, que han ocasionado una progresiva apertura de espacios especializados para la práctica¹⁶, tal como lo recalca Yesid Henao:

¹⁴ Acercamiento y aprendizajes que serán profundizados en el capítulo 3

¹⁵ Temas que abordaré en el capítulo 5

¹⁶ Sitios como las rampas de la Terminal de transportes del Sur, el *Skatepark* del Atanasio Girardot, el *Bowl* de ciudad del Río; los *Skateparks* de barrios como La Piñuela (Aranjuez), Santa Lucía, Sabaneta y Envigado; así como la instalación de múltiples rampas y obstáculos en complejos deportivos como las UVA y las zonas bajas de los puentes 4 Sur (Cristo Rey) y Madre Laura (Tricentenario). Espacios que, sumados a la calle, las rampas ubicadas en las estaciones del METRO, Madera, Santa Lucía y Hospital y a las diferentes plazas y parques que hay en la ciudad, han ampliado los espectros y mapas mentales de sitios acondicionados para el ejercicio del *Skateboarding*.

Ya el skate se está entendiendo como un deporte extremo y no solo como una práctica asociada a la música, una moda o a una expresión de rebeldía. (...) es llamativo ver que estos deportistas se tienen sus propios discursos sobre la ciudad, sobre el consumo de ciudad, y se asocian para hacer una petición; en ese momento creo que dan un paso importante y es genera una expresión política, un mensaje. Creo que otras modalidades deportivas deberían de hacerlo, asociarse para exigir espacios.

2. 4 Recapitulación

La dimensión expresiva de las culturas juveniles no se reduce al comportamiento más o menos alocado de unos “no-niños, no adultos”, en sus prácticas y lecturas del mundo radican pistas clave para descifrar las posibles configuraciones que asuma la sociedad. (Reguillo, 2000:59)

Este capítulo, si bien no tuvo la intención de retratar detalladamente la historia del *Skateboarding* en Medellín en sus casi cuarenta años de presencia en la ciudad, ha dado un repaso por distintas condiciones sociales, económicas y urbanas, que vistas desde una perspectiva temporal, sirvieron para dar cuenta de cómo el *Skateboarding* en Medellín y las cotidianidades de sus practicantes han estado condicionadas por diferentes imaginarios sociales y categorizaciones.

En primer lugar, tal como se ha expuesto a lo largo del presente apartado, una problemática estructural para el desarrollo de distintos conflictos que ha vivido la ciudad en los últimos 30 años, ha sido precisamente la invisibilidad y la falta de reconocimiento de la participación de los jóvenes en los diferentes escenarios de construcción de ciudad, ligadas expresamente a la dificultad de la sociedad adulta por aceptar las diversas tendencias, estilos y modos de vida juveniles.

Invisibilidad que además estuvo cargada de imaginarios sociales, producidos en los contextos de violencia que vivió la ciudad, que señalaban sin discriminación alguna al total de la población joven de Medellín como personajes dignos de desconfianza y repulsión, más aún, a aquellos que se mostraban diferentes a los ideales juveniles planteados por la sociedad adulta.

Sin embargo, este contexto de violencia asociada al narcotráfico, que abarcó gran parte de las décadas de 1980 y 1990, en el que los jóvenes fueron vistos con desconfianza y no tuvieron participación alguna en las agendas de los entes gubernamentales, fue aquel en el que, tal como se mencionó anteriormente, los jóvenes buscaron diferentes maneras de

exponerse y distinguirse socialmente desde música, la vestimenta y sus prácticas, dejando ver por primera vez distintos estilos juveniles en la cotidianidad de la ciudad, entre estos el *Skateboarding*.

En esta misma línea, también resulta notorio cómo, ligado al comportamiento de las generaciones expuesto por Julián Marías (1989) en su propuesta del método histórico, puede verse en perspectiva el proceso por el cual, prácticas foráneas como el *Skateboarding* deben atravesar progresivas etapas de rechazo y aceptación social para lograr su instauración, y supervivencia, en las realidades de los sitios donde llegan.

Según este autor, el nacimiento de este proceso viene de la exposición que una minoría de jóvenes hace de algún elemento nuevo, o innovador, con el que, aún sin contar con la pretensión de construir un nuevo estilo, desde su visibilidad, uso y práctica comienzan una pugna por hacerse vigentes en un *mundo de estructura distinta* (Marías, 1989:86). Jóvenes que, considerados por Marías como pertenecientes a una generación creadora, en su condición de pioneros cargan la mayor parte de críticas y rechazos.

Posteriormente, producto de procesos paralelos de difusión y transmisión de la innovación expresa en la generación creadora, surge una segunda generación que encuentra las pautas construidas y contextos ya intervenidos por sus antecesores; además, un ambiente, o estructura social, menos resistente que permite una mayor identificación con eso que no inventaron, pero en el que pueden albergar sus proyectos de vida.

En esta misma línea, Marías (1989) propone además que, conforme la sucesión de generaciones, además de haber una mayor integración de aquello que fue alguna vez innovador a la estructura social y sus cotidianidades, la identificación con este se vuelve cada vez más difuso; en otras palabras, producto de una mayor aceptación y visibilidad, los patrones de diferenciación que existían en las primeras generaciones comienzan a ser replanteadas y modificadas por las generaciones posteriores, hasta el punto que sin salir completamente de este, dejan su completa vocación por aquello que antes servía como foco de diferenciación y, comienzan su búsqueda por nuevos elementos.

En este mismo sentido, el posicionamiento *Skateboarding* en Medellín, al haber sido expuesto por los jóvenes, estuvo estrechamente ligado al proceso por el que ellos dejaron de verse como un grupo poblacional violento y problemático, a ser reconocidos como sujetos diversos y activos en el entorno urbano; dejando ver en el proceso cómo, tal y como se ha dicho, en torno al *Skateboarding* se han generado diferentes visiones e imaginarios sociales, que tienen su base en los diferentes contextos sociales y temporales

sobre los que ha tenido lugar, además de los cambios sucedidos en la relación adultos-jóvenes, su visibilización ante la administración municipal, y la consolidación en la cotidianidad de la ciudad de una multiplicidad de gustos, estilos y tendencias juveniles.

Por otra parte, en relación con las variaciones generacionales, pudo encontrarse cómo, producto de los cambios sucedidos en la aceptación a la diversidad juvenil, la llegada de nuevos elementos para la identificación y la apertura de modelos de mercado basados en la exposición, las visiones e ideales construidos por los patinadores de distintas generaciones también han variado con el pasar de los años. Pues, el ambiente recordado por los patinadores de las primeras generaciones, desde la búsqueda que ellos hicieron por reconocerse diferentes de los demás, en una idea de contraculturalidad y resistencia, choca con las actuales pretensiones de muchos patinadores nuevos, quienes mantienen fija una meta de exposición y patrocinio, sustentadas en la progresiva deportivización del *Skateboarding* a nivel global.

3. MIS PAPÁS NO SABÍAN EN QUÉ SE METÍAN¹⁷

Los primeros peldaños son siempre los más difíciles, hasta adquirir la coordinación necesaria. La coincidencia de nombre entre el pie y el pie hace difícil la explicación. (Cortázar, 2000)

El tercer capítulo, abrirá paso a una lectura que permita el análisis de las relaciones espaciales de los cuerpos en movimiento. En otras palabras, a pensar el *Skateboarding* como un entramado subjetivo, cuyos significados están inscritos en los actos y técnicas corporales de sus practicantes, quienes, desde la movilidad constante y su particular apropiación de los diferentes equipamientos públicos de la ciudad, han encontrado su principal elemento de distinción frente a otros.

Para esta tarea, el presente capítulo, abordará las primeras aproximaciones al barrio como espacio óptimo para los nuevos acercamientos entre sujeto (patinador) y objeto (patineta), sobre las que basan las distintas etapas de aprendizaje y en las que puede verse cómo, en la búsqueda por la superación de miedos y límites personales, progresivamente, desde el acoplamiento del cuerpo-objeto con el espacio, se establece confianza entre el patinador y la patineta.

Como respuesta a esta tarea, este capítulo se desenvolverá en dos secciones: la primera de ellas hará un recuento de cada una de las etapas que se experimentan en el progresivo acondicionamiento del cuerpo al espacio, para posteriormente, abordar los cambios que ha tenido el proceso de aprendizaje y enseñanza, como elementos diferenciales en la experiencia de viejas generaciones y contemporáneas.

3.1 Breviario de cómo montar una patineta

La consciencia es originalmente no un “yo pienso que” sino un “yo puedo”. (Merleau-Ponty, 1975: 154)

A diferencia de la práctica de otros deportes que hay en la ciudad (como el fútbol, el basquetbol, el ciclismo o la natación), en los que la práctica está definida según la rigurosidad de un número de repeticiones que hace el practicante, y ha contado con

¹⁷ Palabras de Daniel Puerta Londoño referentes a las consecuencias que trajo el regalo de una patineta a comienzos de la década de 1990 y que abrió campo para la práctica que lo ha acompañado durante casi veinte años. Conversatorio sobre historia del *Skate* en Medellín, realizado el 2011 en las instalaciones del Centro Cultural de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia, ubicado en la antigua sede del Museo de Arte Moderno, barrio Carlos E. Restrepo.

espacios definidos y horarios precisos para obtener el mayor rendimiento corporal de los deportistas, el aprendizaje del *Skateboard*, en su informalidad, únicamente está limitado a la propia experiencia y capacidades de cada *Skater*.

3.1.1 El lugar inicial

Como primera medida, Medellín, en su distinción socio-administrativa por comunas, está conformada por un largo entramado de barrios que dan cuenta de la compleja diversidad de cotidianidades que están presentes en la ciudad. Multiplicidad de experiencias cotidianas en las que se inscribe la estrecha relación de sus habitantes con los lugares y barrios que habitan.

De este modo, tal como pudo encontrarse en el transcurso de esta investigación, la importancia de los barrios en las vivencias de los *Skaters*, ocupa un espacio central en las memorias y discursos sobre sus primeras incursiones en esta práctica.

Cada grupo de *Skaters* vive y se identifica con el barrio donde sus practicantes han experimentado sus primeras vivencias sociales y han establecido los primeros lazos, más allá de los límites del espacio íntimo del hogar. Y por su parte, cada barrio de Medellín, alberga en sí varios grupos de patinadores que disfrutan rodar y saltar sobre sus calles, plazas y demás equipamientos públicos.

Esto sucede porque, tal como plantea Isaac Joseph (1988), el barrio, más que un espacio vacío y conceptual, es un espacio social donde la coexistencia con otros, y las acciones reciprocas de sociabilidad, carga de sentido cada uno de sus rincones. Cuyo entramado de casas conocidas, la convivencia con vecinos de antaño, y la cercanía con las rutinas, permiten establecer relaciones de confianza, vocación y

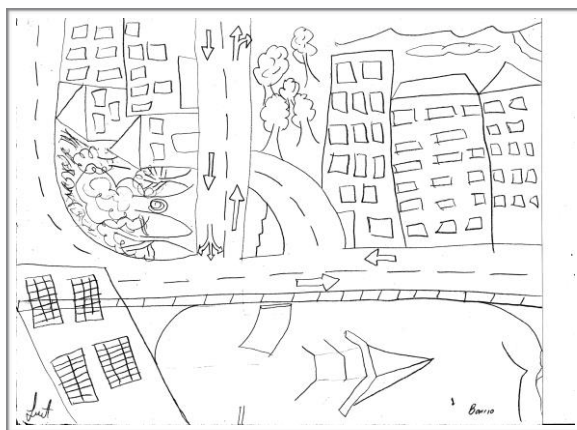


Imagen 3-1

amistad con otras personas ajenas a la familia, en una espacialidad ambigua, entre la casa y la ciudad, que todavía se ve denomina como hogar y se vive como extensión del mismo (Bollnow, 1971).

Asimismo, los barrios también están compuestos por calles, cuadras, conjuntos de casas, cuadras, parques y canchas que, en la experiencia continua, fungen como lugares primarios en los que se mantiene el orden de su cotidianidad, como mediación entre lo

íntimo y lo desconocido. Lugares en los que habitan los pequeños grupos de amigos, barriadas o parches¹⁸, donde sus integrantes aprenden y se aferran a prácticas o gustos comunes como elemento unificador. Pequeñas espacialidades donde los patinadores locales adquieren confianza para realizar sus primeras acciones (aprender a rodar, pararse y caer), puesto que allí, se evidencia la necesidad de aprender y apropiarse progresivamente del espacio público, desde compromiso entre cuerpo y espacio (De Certau, 2007)¹⁹.

3.1.2 Mantener el equilibrio y afrontar el miedo a las caídas

Aprender a montar en *Skate*, tal como el primer acercamiento a una experiencia corporal, se produce en un juego simultáneo de confrontación cuerpo a cuerpo con el mundo (Simondon, 2008) y a los miedos personales, en una afrenta constante con las capacidades corporales de cada quien, que busca asimilar espacios desconocidos, asumir posturas a las que el cuerpo normalmente no está acostumbrado y condicionarse a los nuevos movimientos que han de ser incorporados.

El primer paso en el aprendizaje que se da es mantener la posición erguida con los pies ubicados a cada extremo de la patineta²⁰, tratando de distribuir bien el peso del cuerpo y de no generar tensión en las piernas para evitar las caídas.

En esta primer etapa, los practicantes son plenamente conscientes de su diferencia con el objeto, pues la patineta se muestra como un otro, sin significados y sentidos propios, al que debe dominar (Baudrillard, 2000).

Con la más mínima pérdida de equilibrio surgen frases repetitivas y constantes como “no soy capaz”, “no me da”, “me da miedo”, la tensión se apodera de cada músculo, tiemblan las extremidades y la sudoración comienza a aparecer, previendo cualquier caída. Hay

¹⁸ Según Pérez (1996) esta es una forma de asociación en la que el joven busca definirse en su individualidad por fuera de la familia, encontrando lazos de solidaridad construidos en base a actividades o gustos comunes con otros.

¹⁹ Cercana a la línea propuesta cronológica del capítulo anterior, bastaría con decir que la posición inicial de los jóvenes Skaters en Medellín, no ha variado significativamente salvo la llegada a algunos barrios (como Santa Lucía, Aranjuez, Madera, Castilla y Guayabal, entre otros) de elementos como rampas, aceras lisas, graderías y cajones como complemento al equipamiento urbano que integra al sistema de espacio público de la ciudad.

²⁰ En este sentido la posición que asuma cada persona según su comodidad categoriza a quienes montan en las nominaciones de *Regular* (con el pie izquierdo al frente) o *Goofy* (con el derecho al frente). Sin embargo, el nombramiento de cada quien según la postura que asuma sobre la tabla no tiene mayor relación que la que se pueda encontrar entre personas zurdas o diestras.

una sobre racionalización del cuerpo, sin embargo, conforme a la constancia en repeticiones, se adquiere la confianza necesaria para restarle importancia a la posibilidad de las caídas y comenzar a experimentar nuevas sensaciones. En palabras de Jhon Álvarez:

Mi hermano miraba mi nivel y sin importar que pensara yo, si me daba miedo o no, miraba si era capaz de hacer ciertas cosas y me decía: “mándese”, “mándese que no le pasa nada”. Si hubiera aprendido solo, no tendría tanto nivel porque uno es muy miedoso.

Una vez que el cuerpo asume la nueva situación, comprende su situación, y se acopla a la técnica, el aprendiz niega todo razonamiento que lo acompañaba en un primer momento (Mauss, 1979). Luego de varios intentos, al adquirir plena confianza en su posición, no hay caídas ni resbalones, y el novato se adentra a aprender cómo girar, mover el cuerpo e impulsarse, hasta estar tan confiado que haga cada uno de estos movimientos completamente relajado.



Imagen 3-2

A propósito de este primer acercamiento, el temor al daño, a las laceraciones y a no controlar una práctica que es tan sencilla en apariencia como manifestaciones del instinto protector de los padres con sus hijos, dio pie a la satanización de algunas prácticas poco saludables y riesgosas. Tal como recuerda, Jorge Rodríguez:

(...) la patineta estaba en la casa de mi tía y yo, cada semana que la iba a visitar, se la pedía prestada. Hasta que, por tantos aporreones de mi primo, la patineta se volvió un objeto maligno y la escondieron. Al principio cada que iba me la prestaban, ya después me tocaba buscar en dónde estaba y montar escondido (...)

Fueron constantes las historias en que se referían a muchos jóvenes con quienes muchos *Skaters* de la ciudad compartieron los primeros momentos en que desde “niños” se

acercaron lúdicamente a una patineta y montaron en ella, pero que producto de miedos infundados por los padres de familia, la prohibición del *Skate* en muchas casas, y los miedos propios los apartó del deseo de dominar una tabla. Mientras, quienes superaron los límites iniciales impuestos por el medio social o incluso no los padecieron, cada día de la semana entre los tiempos escolares, han dispuesto su tiempo libre como tiempo de práctica y afianzamiento de sus habilidades sobre la tabla a través del aprendizaje directo con sus compañeros, fotografías de revistas, videos o películas de *Skate* (Woolley y Johns, 2001).

3.1.3 La convivencia, la emulación y el aprender del otro

El tiempo libre de los jóvenes *Skaters* de Medellín, se mueve entre el aprendizaje con otros en los barrios, las cuadras o el colegio y en la revisión continua de videos de patinadores profesionales, procurando adquirir mayor confianza en sus propios movimientos y la asimilación progresiva de la experiencia entre cuerpo y objeto.



Imagen 3-3

Básicamente, aprender a montar en *Skate* consta en un proceso y de emulación. En primer lugar, el *Skateboarding*, más que ser una práctica en que se hacen piruetas con un objeto, contiene dentro de sí una fuerte carga de sociabilidad que se denota desde el inicio del aprendizaje. Se aprende con otros, de otros, y se disfruta en compañía, incorporando los movimientos que son ejecutados por otros.

Entre los grupos hay una división jerárquica que, si bien no supone el cumplimiento de roles específicos ni tenga los amarres de una estructura social, está basada según el grado de experiencia de sus integrantes. Este conocimiento, aunque sea continuamente comunicado con otros cuando recién se conocen, obtiene su peso en la óptima ejecución de las cadenas operatorias (Leroi-Gourham, 1971), así, al mostrar lo que hace, el cuerpo pasa a ser el primer plano de interacción social, comunicación y distinción entre unos y otros. Tal como lo cuenta Michael Chávez:

(...) el combo mío les decía disque el combo de los tesos, eran un poquito más grandes que nosotros, nos llevaban como uno o dos años en edad pero les decíamos los tesos porque, claro, nosotros llevábamos por ahí un año montando y ellos ya llevaban seis. Se veía la diferencia, se notaba que dominaban más la tabla.

Entre estos grupos, los novicios escogen a otros de mayor experiencia como modelo (Hall, 2000) e instructor de los primeros pasos, para comenzar a imitar los actos y movimientos realizados con éxito por las personas en quienes tienen confianza (Mauss, 1979). Tal como relata la experiencia de Jhon Álvarez:

Cuando mi hermano empezó a montar, yo veía como montaba y llegaban sus amigos a la casa con las tablas para salir a montar. Me gustaba, entonces cuando él no estaba yo cogía la patineta y comenzaba a tirarme sentado por ahí. Cuando me vio comenzó a incitarme para que montara. Empecé a salir con él, cuando llegaba del colegio y salía con él y sus amigos.

Así pues, los nuevos aprenden de los mayores y, durante los tiempos de práctica, a menos que se den instrucciones precisas sobre algún movimiento a los novicios, todo se limita al cruce de miradas y gestualidades donde los movimientos se tornan en signos (Nateras, 1980). Por fuera de ello, las conversaciones transcurren normalmente entre temas personales y chistes. Tal como lo cuenta Jairo Sierra:

Yo creo que el Skate es muy visual. Uno llega a montar solo y, al rato, otro llega a montar. Mientras el otro que está montando, uno mira que está haciendo, y así no nos conocamos el uno al otro, uno mira solo por el hecho de tener una compañía y de motivarse.

Por otra parte, las imágenes de los trucos y movimientos que encuentran en la cotidianidad de sus barrios y colegios, los patinadores también pueden hallarlas en videos especializados de *Skateboarding* que muestran a practicantes de nivel profesional, ejecutando los mismos movimientos y otros nuevos. De este modo, cuando no se está en la calle por la lluvia o el cansancio, como complemento a la práctica el grupo de *Skaters* se reúnen en la casa de alguno a disfrutar de algunos videos donde aparecen sus ídolos²¹, quienes, patrocinados por las



Imagen 3-4

²¹ Cuando menciono la presencia de ídolos en el *Skate*, no lo hago para exaltar la imagen de unos pocos *Skaters* a estadios de divinidades. Los *Skaters* en nivel profesional representan las posibilidades a las que han podido acceder algunos, según las capacidades y habilidad sobre la tabla, de ser la imagen de marcas y tener patrocinio. Tal como comúnmente se glorifica a jugadores de fútbol o deportistas olímpicos, en el *Skateboarding* el mito refiere a la trascendencia de la práctica que viven día a día (Augé, 2008)

industrias y marcas de *Skate*, recorren diferentes ciudades del mundo en búsqueda de nuevos espacios donde realizar sus maniobras; mientras los espectadores frente a la pantalla, pausan, retrasan y repiten cada cuadro con el fin de aprender los pasos necesarios para emular los trucos expuestos.

A propósito de esto, Jairo Sierra cuenta cómo, por medio del acercamiento a los videos, los patinadores tratan de llevar eso que está en la pantalla al terreno urbano de texturas y declives, en un proceso por el que se aumenta la experiencia y el nivel de ejecución de los movimientos en el espacio. Tal como ejemplifica Michael Chávez:

Ahí estuve como un año montando de mala gana y un día pillé un video llamado "Wellcome to hell" de Toy Machine, y cuando pillé ese video me animé mucho, empecé a montar y eso me ayudó a mejorar. Empecé a montar más y me animé tanto, que todo el día solo pensaba en Skate.

3.1.5 Ampliar el marco de sensaciones y caer en el intento

Una vez se ha superado la prueba de no caer de la tabla e impulsarse sobre el suelo horizontal, el siguiente nivel viene dado en saber cómo amoldarse a las diferentes inclinaciones y texturas del piso, en relación con las posturas del cuerpo y el control de las velocidades de la patineta, ampliando el margen de acción de la corporeidad de cada *Skater* (Borden, 2001) y permitiendo que, una vez obtenida toda confianza, cada joven pueda moverse sobre cualquier superficie de la ciudad.

Como en todo, o al menos en estos deportes extremos, obviamente se tiene que caer, y aunque no eran muy duras las caídas de ellas se aprenden. (Entrevista a John Álvarez, 2011)

Ahora bien, la topografía y las calles de Medellín no tienen superficies homogéneas, sino que estos sitios (cada calle, andén y plaza en toda la ciudad), presentan irregularidades y gran variedad de planos según los materiales con que se han sido construidos, su antigüedad y el estado de sus acabados, que se descubren en la proyección acumulación de experiencia en la relación cuerpo-objeto-espacio.

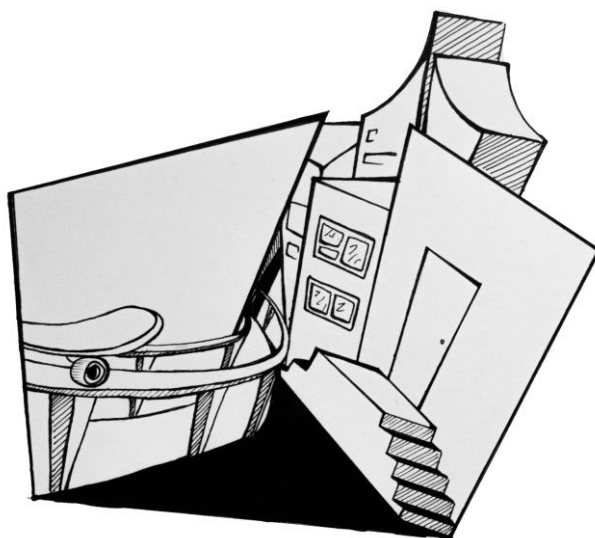
La capacidad de diferenciar entre suelos lisos, quebrados y ásperos, en el tránsito en automóvil queda reducida a las atribuciones visuales que les conferimos a cada una de esas superficies. Empero, toda experiencia del andar y la percepción de texturas provistas por el tacto (Hall, 1990) se ve amplificada en el tránsito de la tabla por los diferentes suelos. El objeto comunica sus dificultades para circular y cualifica las propiedades del

suelo por donde pasa, teniendo como testigo la sensación de cosquilleo, vibración o dejadez que se extiende desde las plantas de los pies hasta el último centímetro de la cabeza.

Experiencia corpórea que iniciada en un ejercicio auto-reflexivo en el que los patinadores, como observadores de sí mismos revelan su propia sensibilidad (Pedraza, 1999), y sumada a las representaciones visuales del mundo que les rodea, posibilita la construcción de referentes espaciales, cargados de lecturas sensibles de las propiedades de los suelos por donde transita cada patinador, con los cuales se elaboran mapas subjetivos individuales del espacio urbano, según los grados de fricción entre piso y patineta, la facilidad de su trayecto, y las posibilidades, retos y dificultades de andar sobre el sitio que lo contiene.

3.1.6 Trucos disponibles, suma de experiencias

Anexado al proceso de adquisición del conocimiento sensible del espacio urbano, y a un suficiente dominio de equilibrio para rodar sin mayores complicaciones en el barrio donde viven y practican, es hora de comenzar a acumular trucos y maniobras. Etapa de aprendizaje que está guiada según la cantidad de veces que se repita cada movimiento, en un juego de ensayo-error (Leroi-Gourham, 1971).



Tal como al comienzo, embarcarse a aprender cualquier maniobra en el *Skate*, supone una nueva sobre racionalización de cada movimiento por parte del patinador, sin embargo, él, en busca de controlar, medir y restringir cada músculo para obtener una buena ejecución del movimiento, limita, congela e impide la acción.

Cada truco está compuesto por cadenas de movimientos que, visto de forma simultánea, expresan la espectacularidad de ésta práctica. Estas series de actos ordenados, desde los más simples a los más complejos, tienen nombres que los describe y permite que sea objeto de comercio, pues, de modo similar en que el sistema monetario permite acumular grandes cantidades de dinero y medir el valor de los sujetos acorde a sus bienes, al interior del mundo *Skate* el valor de la experiencia de cada individuo, vienen dado según

la cantidad de trucos que cada patinador tenga en su inventario personal (Woolley y Johns, 2001).

Esta valoración social no es gratuita ni fácil de conseguir, ya que el prestigio se consigue según la buena ejecución de cada movimiento. Aprender a controlar cada parte del cuerpo de tal forma que incorpore cuerpo y objeto en una sola acción, además que se note con naturalidad y sin esfuerzo, es un trabajo arduo que, como relata Jhon Álvarez, todo *Skater* de la ciudad ha experimentado:

Cuando se está aprendiendo, siempre hay un punto de mucho estrés, confusión y desespero. Este deporte tiene que ver con mucha disciplina, el solo saltico normal incluye muchos pasos: que péguele a la cola de tal manera, que usted se levante a la misma vez, y a la vez estar raspando, mientras te estás tirando para adelante, y todo lo tenés que hacer al mismo tiempo. Debes coordinarte muy bien, pero en los primeros meses, cuando vos no logras lo que querés te desesperas mucho.

Por otra parte, la cantidad de trucos a aprender ha variado con el pasar del tiempo, mucho más desde mediados de la década de 1990. Las primeras generaciones de *Skaters* en Medellín tuvieron un número reducido de trucos, limitado a técnicas de piso donde primaba el dominio de equilibrio en diferentes superficies, debido al desconocimiento de otras maniobras y a la ausencia de escenarios de especializados para la práctica (como obstáculos y rampas) limitando toda posibilidad a aquello que encontrarán a la mano²².

A propósito, como expone Jairo Sierra:

Montábamos por ahí en la cuadra, rodando y esquivando obstáculos a lo que se le llama Slalom (Zig-zag), también nos gustaba hacer un truco al que llamamos “el carrito”, nos íbamos juntos en las dos tablas haciendo tándem por una misma ruta, hasta ahí solo hacíamos eso pues los demás trucos no se conocían.”

Y complementa Michael Chávez:

(En Bogotá los Skaters eran más tesos que nosotros. En el 96, cuando yo empecé a montar, en Bogotá ya tenían Skate Parks y aquí tuvimos Skate Parks hace cinco o seis años. Ellos sabían montar en rampas, nosotros no teníamos ni idea de coger una rampa,

²² Situación que, en retrospectiva se muestra como un retraso en la actualización de la práctica, puesto que, tal como expone Camino (2008) la prevalencia en Estados Unidos de la modalidad *Street* (*Skate callejero*), inició a comienzos de 1980 con la primer aparición del *Ollie* en 1970.

ellos se criaron montando en rampas y en cajones, mientras uno no tenía ni idea y solo montaba (...)

Para entonces, las posibilidades de actualización estaban limitadas a la capacidad de los jóvenes de acceder a los videos en casete que pudieran encontrar en las tiendas locales, marcando un fuerte estancamiento en la práctica. Sin embargo, para mediados de 1990, en un intento por conformar una liga de monopatín, sirvió para el encuentro de los diferentes *Skaters* de la ciudad en un punto común²³ donde compartieron experiencias y testificaron el avance de la

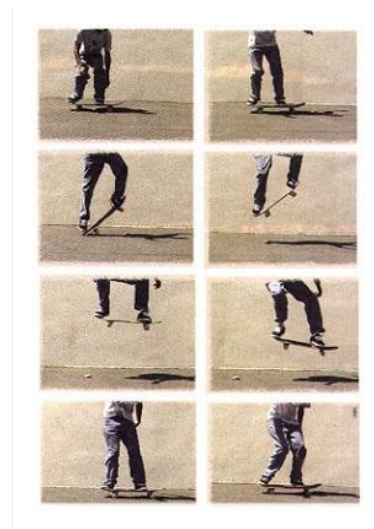


Imagen 3-5

técnica en la ejecución del *Ollie* (salto con tabla).

Un truco novedoso y arriesgado, perfeccionado en la década de 1960 en Estados Unidos, que para los patinadores de Medellín supuso la apertura a múltiples posibilidades espaciales, que complementadas con trucos netamente terrenales como el *Slalom* (Zigzagado), permitía encontrar una mayor diversión en los recorridos, saltos y la verticalidad.

Este truco, además obligó a todo *Skater* a ser cuidadoso con su propio cuerpo, manteniendo la atención en la posición de los pies sobre la patineta, la medida de encogerse para saltar sin mucha dificultad, golpear simultáneamente la cola de la tabla con el suelo para que rebote; y una vez elevada la patineta, el pie frontal arrastre su borde exterior contra la lija de la patineta en un movimiento que permita mantener la postura y caer sobre la misma²⁴.

El *Ollie* inició una exploración en la variedad de trucos posibles a realizar una vez fuera dominada esta técnica; puesto que éste truco es la base del estilo callejero y sobre el que, a partir de la mezcla de movimientos en un solo acto, nacen nuevas cadenas operatorias, como por ejemplo la torsión completa del cuerpo en dirección del movimiento que sucede en el *Frontside* y el *Backside*.

²³ Relato que retomaré a profundidad durante el capítulo 3.

²⁴ Debo admitir personalmente que aprender a ejecutar este movimiento me tomó mucha dificultad, al grado que después de varias semanas solo podía elevarme unos cuantos centímetros del suelo y los tiempos de ejecución aún no los había asimilado. Todo en los trucos de *Skate*, con la tabla como prótesis, debe funcionar como la maquinaria de un reloj, ya que un cambio en la cantidad de fuerza aplicada o una variación en los tiempos de cada fracción supone –no solamente– la definición del estilo, sino además el grado de éxito en la ejecución de la técnica.

Una vez aprendidos trucos básicos del *Skate* como el Ollie y sus conmutaciones²⁵, los practicantes han ido variando cada uno de sus movimientos e integrarlos a diferentes espacios y obstáculos, encontrando en ello la multiplicidad de posibilidades corpóreas que existen en maniobras cada vez más elaboradas.

3.2 El reloj se acelera: de la imitación al instructivo

El aprendizaje y enseñanza del *Skateboarding*, tal como se ha expuesto a lo largo de este capítulo, es de carácter informal, se da en según las capacidades corporales de cada quien, por procesos de imitación y emulación, y por el cual los sujetos amplían su propia experiencia sensible.

Sin embargo, dicha experiencia ha variado acorde a los últimos años con la apertura de diferentes escuelas en la ciudad.

Tal como pudo encontrarse en el capítulo 2, desde el año 2006 cuando Libre *Skateboard* abrió sus puertas al público, como respuesta a algunos vecinos de la Terminal del sur que reclamaban algún sitio donde los niños pudieran aprender a montar patineta y no solo se limitaran a ver a los mayores rodando y haciendo trucos, además de ser una estrategia de mercadeo para ampliar la demanda, Mauricio Mejía y Juan Pablo Gallego como administradores del lugar, retomaron la iniciativa de abrir una escuela de *Skate*.

De allí en adelante cada fin de semana la Terminal del sur progresivamente se vio plagada de niños que, deseosos por aprender a maniobrar una patineta, seguían las instrucciones de Juan Pablo y Mauricio, sin olvidar que lo más importante era divertirse. Mientras, los padres de familia acompañaban a los infantes y aprobaban la práctica, siempre y cuando tuvieran supervisión y elementos de protección –si eran necesarios-.

Después de un tiempo, cuando Juan Pablo aceptó trabajar para la tienda *On board*, sin que significara una competencia con su anterior lugar de trabajo ni malas relaciones con Mauricio, llevó consigo la iniciativa que tan buenos resultados estaba teniendo en la Terminal del Sur y abrió las puertas del Parche Escuela *On board*, que hasta hace algunos meses funcionó en el Parque Ecológico del Salado, en el municipio de Envigado.

²⁵ Además del *Ollie* sus variaciones pueden encontrarse diferentes conjuntos de movimientos que tienen elementos en común. Por ejemplo el *Flip* donde todos los trucos tienen como constante el que la patineta se separa de los pies durante unos instantes en el aire antes de volver a nuestros pies, para dar vueltas de todo tipo sobre su eje; el *Manual* que incluye dentro de sí todo tipo de maniobras de equilibrio sobre dos ruedas; el *Grab* que se destaca por agarrar la patineta con las manos mientras se salta; y los deslizamientos –sean *Grinds* o *Slides*- en que la tabla patina sobre bordes y tubos.

Por último, como valor agregado a la iniciativa del *Skatepark* en el sector de La Piñuela en el barrio Aranjuez ante el organismo institucional de Presupuesto participativo, el *Skate Medellín Club* del sector, contando con recursos públicos abrió su propia escuela para los niños y jóvenes del sector²⁶.

Durante las sesiones de práctica, las instrucciones impartidas por cada profesor son básicas y se basan en la imitación, de la misma forma en que ellos aprendieron. Se divide la población en grupos según el grado de experiencia, y cada uno desarrolla actividades diferentes durante la sesión. Cada grupo y clase se desenvuelve en un juego de seguimiento completo en que, con cada ejecución de los muchachos, se hacen correcciones, se supervisa cada movimiento y se lleva de la mano a los más pequeños. Las reglas del juego son simples: divertirse y repetir cada truco hasta dominarlo.

Cada instructor y escuela lleva al grupo de aprendices a diferentes puntos de la ciudad donde puedan pulir sus movimientos, los padres de los niños de estratos socio económicos altos que participan en las escuelas privadas (en su mayoría) confían en la responsabilidad de cada uno de los profesores y permiten la salida de sus hijos a barrios y puntos de la ciudad que en ningún otro momento aceptarían visitar. Además impulsan la participación en competencias y la grabación de videos.

Cada escuela tiene su propio estilo, su espacio de influencia y su población. Sin embargo, el espacio además de darle una mayor visibilidad a la práctica, permitió un mayor acercamiento de los padres de familia a la práctica, así como abrir la oportunidad a practicantes cada vez más menores –entre ellos a muchas niñas-. Este evento, acompañado por el mayor acceso a los videos y demás medios de comunicación, supuso un quiebre en el proceso tradicional de aprendizaje. Tal como cuenta a Jairo Sierra:

En esa época eran trucos que hoy en día son muy básicos para los skaters nuevos, las nuevas generaciones dominan un truco mucho más rápido de lo que uno se demoró en dominarlo. Yo aprendí a subirme a un muro en un año, y un pelado ahora coge una patineta y en una semana, en menos de una semana ya se está subiendo al muro.

La experiencia individual e informal de cada joven vive en la ciudad cambió para los practicantes de escuela, pues no solo es un conocimiento experiencial sino que viene

²⁶ Además de impartir clases de *Skate* cada escuela conforma un grupo de *Skaters* representativos de la tienda para videos y competencias, sin embargo, a diferencia de *Libre* y *Parche* escuela, el grupo de aprendices inscritos en La Piñuela hacen parte del *Skate Medellín Club* al que representan y en el que pueden encontrar patinetas con qué montar en el *Skatepark* tan solo con el documento de identidad.

acompañado por un conocimiento técnico por el que se facilita la disciplina del cuerpo. Los tiempos de aprendizaje se acortan, los trucos se han vuelto cada vez más complejos. Situación que hace un corte radical entre los Skaters viejos, los nuevos que no hacen parte de escuelas y aquellos que cuentan con todas las herramientas a su disposición, sin que necesariamente suponga una cualificación de las habilidades en cada caso.

3.3. Sintiendo el llamado a la cacería

El primer pedaleo constituye la adquisición de una nueva anatomía, es la escapada, la libertad palpable, el movimiento en la punta de los dedos del pie, cuando la máquina responde al deseo del cuerpo e incluso casi se le adelanta. En unos pocos segundos el horizonte limitado se libera, el paisaje se mueve. Estoy en otra parte, soy otro y sin embargo soy más yo mismo que nunca; soy ese nuevo yo que descubro. (Augé, 2008: 39)

Por último, cualquiera sea el proceso de aprendizaje, producto de toda repetición y la constancia en la práctica, los jóvenes incorporan aquel objeto que en un principio era extraño y ajeno. La tabla se convierte en una prótesis, una extensión por la cual el cuerpo es consciente del espacio que le rodea.

Los movimientos antes pensados y temerosamente ejecutados pierden toda racionalidad previa y se arrojan al hábito, al instinto. Progresivamente los trucos se facilitan y exigen en ello una mayor exploración de retos y obstáculos. El espacio del barrio se hace pequeño y los equipamientos como escaleras, andenes, sillas y barandas, que para cualquier paseante tienen funciones únicas, mutan su significado.

Es que uno desde que empieza a montar Skate, ya no ve escaleras sino vuelos. Todo en la calle tiene utilidad para el Skate. (Conversación historia del Skate con Daniel Puerta, 2011)

Por medio del *Skateboarding*, a modo de conjunto de disposiciones, se configuran metáforas prácticas que transforman el espacio antes desconocido en una forma ortopédica del cuerpo (Bourdieu, 2000), un espacio a la medida de toda posibilidad que pueden transformar desde la práctica. El marco de significados se expande y la frontera entre lo íntimo y lo público se difumina cuando la experiencia articula en ella todo objeto según la intención y el deseo de los *Skaters*.

Tal como cuenta Jairo Sierra:

Desde el truco cambian las posibilidades y la visión de algo que antes veías solo como un objeto, es cambiar el imaginario, es buscarle una nueva utilidad. (...) el truco te lleva a buscar trucos diferentes, te lleva a buscar nuevas posibilidades.

Y Alejandro López:

(...) es algo que se queda inconscientemente ya que por ahí se puede pasar por la patineta, que esto me va a dar miedo, que esto me va a dar más emoción, esas son las cosas que nos activan ese radar.

El espacio está presto a colonizarse, adquiere referencia según la posición del cuerpo en el espacio como punto cero (Bollnow, 1971). Una vez mezclada la ejecución de trucos con el dominio del equilibrio y la sensibilidad reflexiva, el joven *Skater* queda sumido en la unidad espacio-cuerpo-objeto y todo movimiento necesariamente conlleva a una impresión sensorial como construcción de conocimiento. A propósito de esto, Jairo Sierra cuenta como:

Te convertís en un cazador, ya no ves las escalas que ve el resto de la gente, sino que ves un vuelo porque lo mostró un video, ya no ves esa escalera como los que se acabaron de bajar del metro, sino que piensas “¿será que me puedo tirar esa baranda?” ¿Si es posible? ¿Cómo está la entrada? ¿Cómo está la salida? Que no venga el policía, el bachiller o el vigilante a sacarme de una, sino que tenga varios intentos.

La calle no es solamente el espacio de práctica, los saltos permiten evadir y sobrellevar los obstáculos que el espacio y las capacidades corporales presentan, cada avance en el dominio de la técnica llama a subir el nivel de dificultad buscando barreras más altas, calles más empinadas o escaleras extensas. Cada acto se acopla inmediatamente al anterior y se muestra en el presente continuo de la acción, nada se olvida porque todo está inscrito en el cuerpo.

3.4 Recapitulación

El cuerpo en sí mismo, así como las sensaciones y percepciones venidas de la experiencia, es expresión máxima de la individualidad. Lejos de los patrones sociales de lo deseado y no deseado, provistos de las cualificaciones de rasgos superficiales puestos en escena (vestido, actos, lenguaje, etc.), la práctica del *Skateboarding*, como toda técnica corporal sobre la que han tejido ideales “subculturales” y estilísticos (Feixa, 1984), requiere un acercamiento al cuerpo como prisma relacional.

En el *Skateboarding* la corporalidad, como condición física, no tiene mayor importancia, pues el ser alto, bajo, obeso o delgado no tiene mayores repercusiones en la práctica; en lugar de ello, ésta característica es sobrepasada por la búsqueda de experiencias comunes llegadas de la interacción entre cuerpo, objeto y espacio.

Montar tabla, es más que una simple diversión. El *Skateboarding*, por medio del adiestramiento gradual basado en el ensayo error (Leroi-Gourham, 1971). Las sensaciones adquiridas en cada nivel de aprendizaje suceden simultáneamente en un entramado por el que se descubren las posibilidades corporales y el dominio del espacio público. Proceso que, además, está presto a la sociabilización.

Detrás de un conglomerado de movimientos y proyecciones hay un sin número de sensaciones que componen el ejercicio reflexivo (Pedraza, 1999) en el que se basan las plataformas relacionales. Ya que el espacio público es el espacio de los rostros y las imágenes, es necesario adentrarse en la práctica que se estudia para dilucidar la presencia de los demás sentidos en la construcción de experiencias comunes.

Como punto importante para el abordaje de construcciones identitarias, tal como propone Feixa (1984) debe tenerse en cuenta las actividades comunes, rituales en que la mayoría de los practicantes participan, como amalgama para la exaltación del ideal comunitario, manifiesto en la construcción de comunidades de movimientos (Blanco, 2008).

Por último, el barrio asume su papel de espacio coyuntural entre lo público y lo privado (De Certau, 2007) allí entre su marco, simultáneamente sucede la sustentación del yo en relación con otros, los amigos y compañeros se convierten en congéneres de experiencias corporales que, medidas según el grado de habilidad, demarcan las diferencias entre niveles de aprendizaje e impulsan a los novicios a aprender de los más avanzados. El cuerpo se convierte en el primer punto relacional con el que se miden las distancias de interacción (Bollnow, 1961), se amoldan los movimientos, según sea necesario, para la buena ejecución de la técnica.

4. CIUDAD MALEABLE, RUEDAS DESGASTADAS

Porque se me ha revelado que el hombre es en todo semejante a la ciudadela. Destruye los muros para asegurarse la libertad; pero ya es sólo una fortaleza desmantelada, y abierta a las estrellas. Entonces comienza la angustia de no ser. (Saint Exupery: 7)

Acorde al hilo narrativo propuesto desde un principio, los capítulos anteriores abordaron aspectos como la apariencia y el aprendizaje de la técnica como elementos distintivos de los *Skaters* frente a otros deportes y prácticas en la ciudad.

Para este capítulo propongo salir de los límites barriales encontrando en ello la expresión máxima del *skateboarding* en la ciudad manifiesta en la movilidad constante y la apropiación de equipamientos públicos, por la cual el espacio público es denominado como el “patio de recreo”. Sin olvidar en ello, la influencia que ha tenido el grado de conocimiento y visibilidad del *Skate* ante los entes administrativos a lo largo del tiempo, materializada en la fuerte disputa por el “buen uso” del espacio público y en la reciente apertura de sitios especializados para la práctica.

4.1 Salir del barrio

El individuo, sea físico o viviente, es el producto siempre inacabado de un proceso dinámico en el que se constituye conjunta y mutuamente con su medio. (Vaccari, 2010: 5)

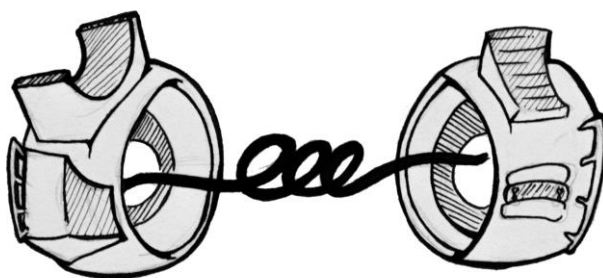
Defino al *Skate* como expresión del movimiento y nomadismo pues, solo por medio de la trashumancia se pule la técnica, siendo el barrio, como se apreció en el capítulo anterior, en primer lugar, el sitio primo, para iniciar la aventura, aprender a dominar los propios movimientos y afrontar los miedos al espacio. Razón por la que muchos de los *Skaters* entrevistados durante el desarrollo de la investigación, se calificaron a sí mismos como muchachos hiperactivos guiados por aquel deseo de vagabundeo y movilidad que impulsa a recorrer todo rincón de la ciudad en tabla hasta donde el cuerpo alcance, y como cazadores urbanos que buscan y seleccionan cuidadosamente sitios aptos para la práctica.

Allí, en el trazado de sus calles, en la ubicación de las plazas, parques y edificios, como emplazamientos que integran dentro de sí diversos flujos y relaciones sin símil en otros

sitios de la ciudad, puede verse en cada barrio pequeños grupos de jóvenes que recién comienzan a montar patineta o a aquellos que, ya plenamente conscientes de cada uno de sus movimientos, solo continúan adiestrándose en uno u otro truco.

El carácter principal de todo barrio es la ausencia de barreras materiales, y, en su remplazo, la presencia de fronteras político-administrativas que son continuamente negociadas en la experiencia misma del transitar urbano. Empero, cuando ya se conoce todo, cuando no hay mayor emoción al repetir acciones sobre las mismas superficies y obstáculos, aquel espacio liminal –casi uterino- pierde toda gracia y pronto se convierte en una prisión (Bollnow, 1971). Los impulsos se retraen y la búsqueda por sortear nuevos obstáculos muestra el apremiante deseo por salir al mundo (Park, 1999), encontrando en la calle la puerta necesaria para salir²⁷.

Atraverse a salir de los límites barriales, aunque en palabras de los *Skaters* entrevistados hubiera sido algo simple y sin mayor importancia, es como aprender a caminar por fuera de la casa. Es un proceso gradual por el cual se extiende el margen distintivo entre lo conocido y desconocido (Bollnow, 1971), abriendo caminos que unen nuevos espacios y experiencias en la búsqueda de aquel sentimiento de libertad y posibilidades indeterminadas, en que el cuerpo y la patineta son los únicos elementos con que cuenta para enfrentar la mole gigantesca de la ciudad.



²⁷ Aunque en Medellín hoy día a razón de conflictos territoriales entre bandas delincuenciales tiene límites subjetivos entre algunas zonas y barrios de la ciudad, límites tajantes que encierran a sus habitantes –explícitamente los jóvenes- en las pequeñas unidades espaciales donde viven bajo la amenaza de muerte, para inicios de la década de 1990 el mayor reto suponía salir del barrio, no por el miedo a alguna afrenta personal, amenaza o muerte, sino por confrontar el temor al espacio público, tan extenso, peligroso y desconocido.

La calle se abre a la movilidad, el barrio no posee límites más allá de su propia cotidianidad y cercanía, los retos se hacen necesarios y animan a buscar nuevos lugares. Los *Skaters*, en grupos o individualmente, extienden su margen de acción lentamente sobre parques, canchas y aceras de barrios vecinos de fácil acceso y cercanía²⁸.

Aventurarse a andar y dominar el espacio urbano es enfrentar la necesidad por manejar un espacio que no se ve. A ras de suelo, con cada paso que se da y cada esquina cruzada se construye la experiencia del habitar conforme al sin número de historias y trayectorias que guardan en sí. En la calle no hay mapas, ni mucho menos geo-referencias del andar, y quien se adentra en ella debe moverse entre la ceguera y la incertidumbre sobre cuánta es la totalidad del espacio posible de ser experimentado, dejando a la experiencia sensible y a la construcción de enunciaciones al espacio público, como medio de conocimiento del espacio que se habita (De Certau, 2001; Carrión, 2007). Elaboraciones sensibles que son provistas de topos y sitios posibles de ser apropiados, tal como relata el patinador Andrés Felipe Vergara:

(...) o uno va por la calle caminando y ve unos vuelos que dice, ooo que vuelo tan chimba para saltarlo, habiendo tanto espacio público para el Skate que antes no estaba. Donde hubiera un pedacito de concreto, ahí estaba uno.

Por otra parte, los trucos y la confianza en el equilibrio aprehendido acorde al tiempo de práctica incitan a los jóvenes salir con la patineta como medio de transporte, a recorrer cada uno de los elementos dispuestos heterogéneamente en el espacio de la ciudad (Ingold, 2001), pues, así como cuando un niño imita el acto de patear una pelota y luego de un tiempo se pasa pateando piedras y latas en el camino, tal como expone Jairo Sierra, en el *Skateboarding* es necesario que el practicante busque dominar cualquier muro, escalera o baranda que encuentre en los trayectos a pie, en bus o en tabla.

Unas veces en la tabla, otras veces en bus, dependía de cómo el sector, si era cercano en la patineta. Y dependía también del piso, porque no existían las ciclo-rutas pues en esa época ni mucho menos entonces "no, este piso de aquí hasta allá parece está vuelto mierda, ¿para cargar las tablas? vámonos en bus" entonces cogía uno bus "no, que el piso

²⁸ Respecto a ello, Woolley y Johns (2001) reducen a cuatro características (Accesibilidad, capacidad para hacer trucos, compatibilidad con las edificaciones cercanas y la posibilidad para la sociabilidad) que miden el grado de posibilidades que ofrecen los espacios para la apropiación. Por ejemplo la facilidad de llegada, la presencia de variados obstáculos, la capacidad de albergar a un número indeterminado de *Skaters* y el menor conflicto posible con entidades de vigilancia y otros usuarios.

de aquí hasta allá es una chimba, vámonos en la patineta", "ah, listo" entonces íbamos en la patineta. Dependía como del lugar. (Entrevista a Jairo Sierra, 2011)

Por último, cercano a los postulados que Otto Bollnow (1961) hace en su ensayo sobre el *espacio vivido*, donde propone pensar en el cuerpo como primer punto de referencia desde el cual se despliegan las coordenadas espaciales, y se establecen rutas y lugares de reposo o encuentro. Un conocimiento progresivo que inicia en la ubicación del sujeto, avanza en un círculo primario de relaciones espaciales limitadas (expuestas como la vivienda y el barrio), hasta la inclusión experiencial de un espacio exterior desconocido; en la experiencia cotidiana del *Skater* toda medida de distancia es tomada según su situación individual, o grupal.

Con base en esto, puede entenderse cómo desde la ubicación del cuerpo en un espacio conocido que lo contiene, (casa o el barrio) es posible trazar puntos de referencia que guían las salidas de grupos de *Skaters*, desde los que se plantean las trayectorias de una búsqueda por retos mayores. Una búsqueda racional en la que los objetos y superficies solicitados, adquieren su importancia en la consciencia sensible desarrollada a lo largo del proceso de aprendizaje. Los equipamientos urbanos de barrios vecinos, calles y plazas públicas son visitados recurrentemente por jóvenes que ven en ellos un conjunto de obstáculos a probar y dominar.

4.2 De caminos, descuelgues y parches

Moverse por el espacio exterior, tan extenso y desconocido, para los recién salidos del barrio y todo aquel que ha continuado su aventura por el espacio urbano requiere – además de un proceso gradual de ampliación del marco cognoscente- el trazado de rutas y senderos.

Aunque la calle esté dispuesta como espacio de apertura a terrenos desconocidos, por sí sola solo es una parte más en el espacio desconocido. La calle es un plano trazado desde la planeación urbana para comunicar un sitio con otro, tiene sentidos de movilidad, direcciones, inicios y finales; mientras, cada recorrido de los *Skaters* –como los pasos del transeúnte- transforma su espacio, dibuja una serie de múltiples caminos multiformes que adquieren sentido desde el mismo movimiento (De Certau, 2001; Tuan, 1983).

El fin de cada ruta –al igual que el de la calle- de relacionar cada uno de los lugares y obstáculos con el sitio de vivienda y el carácter abstracto del espacio público, hace de la

ciudad una inmensa experiencia social abriendo trocha entre las zonas sin significado, dislocando territorialidades y difuminando fronteras barriales desde la movilidad. Empero, el sendero abierto no solo comunica, sino que permite adentrarse en el espacio público en una suerte de merodeo; pues no hay necesidad que llegue a algún lado, siempre y cuando enseñe sus tesoros materializados en obstáculos varios (De certau, 2001; Delgado, 2002).

Un claro ejemplo de ello ha sido la agregación de diferentes espacios de práctica entre un sitio y otro. Cuando un *Skater* se mueve, la calle se vuelve un patio de recreo y el sitio al que quiere llegar (a menos que tenga mucho afán) puede esperar. Se incorporan nuevos nodos como centros y líneas como puntos, la red de interacciones se amplía o focaliza según los escenarios dispuestos. Tal como expone Jairo Sierra:

Ese es el fenómeno más bacano del Skate, vos comenzas a rodar y ¿qué es lo primero que buscas? Un sitio parejo para montar. Luego ves que existe un truco para subir un andén, entonces ya empatas las dos cosas: que tengas espacio para rodar bien y tenga un espacio para hacer un truco, subir a un andén –pero no un andén lleno de manga, sino en concreto también-.

Las rutas varían sus direcciones y formas según los planes de acción, itinerarios y dificultades que aparecen en el transcurso (como la distancia, el clima, el tiempo y la calidad del suelo); es una organización singular de coexistencia con el medio ambiente comportamental (Delgado, 2002) y los significados desplegados acorde a la experiencia. Tal como cuenta Andrés López Moscoso:

(...) eran recorridos completos y buscábamos visitar todos los lugares. Póngale un setenta por ciento de todo el recorrido era en tabla, ya a lo último cuando estábamos mamados tomábamos bus.

El *Skateboarding* es un proceso continuo de aprendizaje, incluso más allá de las pautas básicas, pues con cada llegada a un barrio nuevo, plaza y cuadra de la ciudad –así como el deseo por dominar un truco desconocido- hay un redescubrimiento de los inicios. Los movimientos vuelven a tener su transcurso de la timidez a la soltura en la reafirmación de la performance.

La cotidianidad en una topografía quebrada como la de Medellín, cuyas laderas orientales y noroccidentales más que ser una barrera que impide la práctica, hacen parte del divertimento que brinda la ciudad. Más allá que el solo unir puntos sobre un tablero, la

experiencia de abrir rutas y caminos es por sí misma una experiencia de asimilación al espacio urbano y una experiencia de sociabilidad en la que muchos jóvenes de la ciudad, además de contar con un medio de transporte que pueden cargar a todos lados, a modo de un bastón para ciegos extienden su sensibilidad por medio de la patineta como prótesis. En palabras de Juan Pablo Gallego:

El Skate es la misma historia siempre, del parche pequeño ahí del barrio, al parche grande como el estadio y de ahí a otros lugares. Por una parte, para comodidad del rodar sobre diferentes superficies se tiene en cuenta el estado de las calles, así como, la calidad del suelo que se busca.

El paisaje mental del Skater está lleno de posibilidades y combinaciones entre los obstáculos conocidos, para los que además escogen meticulosamente según la disponibilidad de los equipamientos para ser truqueados y las posibilidades de ejecutar la práctica sin tener inconvenientes con los entes de vigilancia (Whooley y Johns, 2001). Sin olvidar, que la relación entre elementos varía también según la temporalidad en que se lleven a cabo, pues entre semana la práctica se limita al barrio y sus alrededores, mientras los fines de semana las trayectorias se extienden a sitios nuevos y lejanos.

4.2.1 Amistades móviles, presencias permanentes

La calle y el espacio público no son espacios desolados que esperan ser aprehendidos, son espacios habitados regidos por la subjetividad de cada quien. El espacio público (como todo espacio) se abastece de la copresencia y la comunicación para la intersubjetividad y la construcción conjunta de la vida cotidiana (Carrión, 2007). Allí, entre cada trasegar y rutina, el *Skater* –como el transeúnte- adquiere no solo referentes espaciales, sino que también entabla relaciones pasajeras que complementan su falta de significados en la comunión con realidades de las que no es consciente.

Los recorridos normalmente se hacen en grupo, salvo en los momentos que la tabla solo actúa como medio de transporte, pues, más que solo moverse de un sitio a otro, el disfrute de la práctica está en compartir las experiencias, charlar y molestar con los otros. Tal como lo deja ver Jairo Sierra:

La tabla era un medio de transporte, el solo bajar al estadio ya era un parche, por ejemplo uno iba por la calle y veía unas escalitas, entonces la próxima vez uno bajaba por las escalas y se las saltaba.

Toda rutina sobre el espacio público está cargada de miradas, el sujeto mismo se comporta como un ojo enorme que intenta soslayar aquello que se esconde debajo de la

piel, pero que no pasa de la teatralidad situacional del entorno urbano (Goffman, 2009). Empero, cuando se llega a nuevos barrios y emplazamientos la mirada cambia, los tiempos son un poco más estables y hay mayor oportunidad de interacción, como lo cuenta el *Skater* Marcelo Echeverry:

El Skate facilitó el empalme con otro tipo de sociedad en algún momento, pues yo rodé por muchos colegios, me trasteé de varios barrios y a cada parte que llegaba, digamos que por el Skate empezaba más fácil y por el mismo comencé a conocer muchísima gente (...)

Quienes se encuentran y no se conocen con anterioridad, limitan en un primer momento a un lenguaje sin palabras, limitado al lanzamiento mutuo de signos producto de la práctica –del mismo modo como un instructor corrige al novato-, la timidez vuelve a aparecer pero no se queda mucho tiempo, pues el espacio objetivo cada vez se hace más aprehensible a la experiencia corporal y las palabras aparecen al cabo de un tiempo por medio de algún comentario o pregunta.

Diferente a quienes conocen de antemano a sus anfitriones, en esta situación hay más un conocimiento del lugar más que de extensión de la sociabilidad, pues quienes invitan a sus amigos esperan que conozcan –como a su casa- el espacio donde regularmente se mueve y las personas con quien comparte.

Personas con las que uno nunca se habría podido conocer porque vivíamos en barrios lejísimos, porque nunca estudiamos en el mismo colegio, porque no nos hacíamos en el mismo parche, o sea nunca nos habríamos podido conocer, pero ¿cómo los conoció uno? montando en el Estadio, pues manes que uno no tenía forma de encontrárselos en la vida (...) (Entrevista a Michael Cháves, 2011)

En cualquiera de los dos casos el *Skateboarding*, desde la posibilidad de movilidad y estancia, permite la ampliación de los márgenes sociales, con cada nuevo lugar y barrio visitado resultan amistades móviles que se sostienen en el gusto común por la práctica, todas las relaciones se espacializan y los espacios adquieren sentido de filiación. Las rutas y senderos tejen progresivamente una red de sociabilidad entre nodos de emplazamientos y lugares, cuyos centros son móviles de acuerdo a la elección de cada individuo o grupo y permiten la expansión del sentimiento comunitario²⁹.

²⁹ Mientras el *Skateboarding* sirve como prisma relacional las amistades que se construyen contrastan con lo que otros perciben como una simple relación transitoria. Por fuera de la práctica como elemento unificador, las relaciones en red que se establecen entre grupos de *Skaters* son

(...) la gente que se conoció montando Skate conformó el propio grupo amplio de amigos alrededor de eso y son amistades que han trascendido a lo largo del tiempo. (Conversación personal con Juan Sebastián Gómez, 2011)

Trazar rutas y extender redes de sociabilidad son –entre tantas otras- experiencias comunes en la práctica constante del *Skateboard* en Medellín (y en cualquier otra ciudad), por medio de estas se da un conocimiento progresivo al espacio urbano que incluye cada elemento o escenario que llega a la ciudad y una ampliación del margen social.

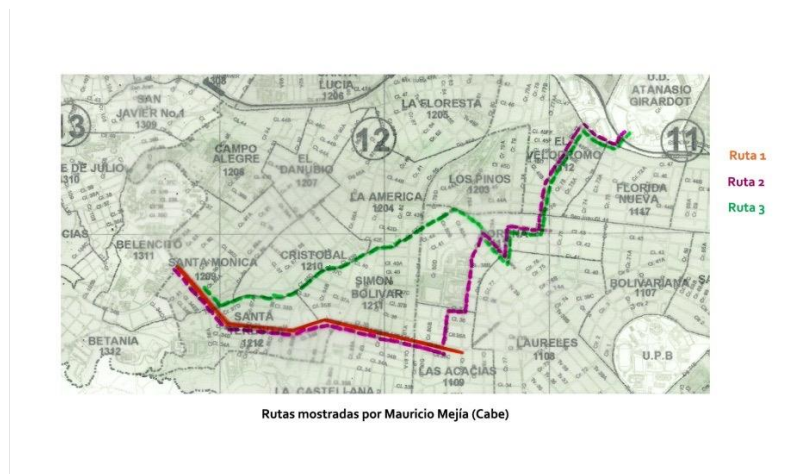


Imagen 4-1

Hoy en día desde el *Skate* y su movilidad se han unificado las diferentes espacialidades, distancias y límites barriales en un ejercicio que vivifica y hace visible esta práctica en el entorno urbano. Muchos grupos se conocen, los escenarios para la práctica se presentan como un abanico de posibilidades y los paisajes subjetivos de apropiación son complejos. Empero, esta situación no siempre fue así. La duda incita a preguntarse por ese otro lado de la historia del *Skate* en Medellín, en que, además del grado de aceptación social mediado por los imaginarios construidos desde la apariencia, la acogida de esta práctica y su visibilización fue edificándose conforme la visión urbanística de ciudad mutó con el paso del tiempo.

4.3 La necesidad de lugares propios

Para comenzar, es necesario reconocer que hablar de ciudad es igual a hablar del espacio y que, conforme a esto, resulta notable que la distinción entre las nociones sobre

situacionales, es decir, se construyen sólo en el presente, en cada momento, e ignoran casi todo de sus respectivas historias personales (Joseph, 1988).

la ciudad y lo urbano no necesariamente sea algo reciente, llegado con el advenimiento de las ciudades industriales.

La más remota referencia a esta disenso parece ser la expuesta por la filósofa Luz Gloria Cárdenas (2008), quien muestra cómo, las elaboraciones filosóficas de Platón (quien expresaba que la posibilidad de aprehender el mundo era únicamente a través de las imágenes y figuras geométricas captadas por el pensamiento) y Aristóteles (quien anteponía al logos los contenidos guiados por la observación y los sentidos, como manifestaciones del movimiento), probablemente han influenciado en alguna medida sobre posteriores aportes, para la definición sobre el concepto de espacio, hechos por personajes como Descartes y Heidegger, entre otros.

En este sentido, esta dicotomía entre Platón y Aristóteles presentada por Cárdenas (2008) pareciese abrir una separación de posturas frente a la definición del espacio como concepto, conforme la cercanía con los preceptos de legibilidad o percepción, que incluso puede verse en nuestros días.

De un lado, los argumentos platónicos sobre el espacio, como imagen y representación en un contenedor vacío, han cimentado el entendimiento del espacio Euclidiano, abstracto y figurativo, propio de las lógicas matemática y cartesiana, que ha nutrido una planificación urbana netamente geométrica y visual.

Paradigma de planeación urbana en la que, como dejaría ver Richard Sennett (2007) en su relato sobre los procesos de planificación y diseño de París y Washington en el siglo XVIII, o James Holston (2008) desde su lectura de la arquitectura moderna en Brasilia, prima los ideales figurativos de sus planeadores y su entendimiento vertical de la ciudad. Lecturas de la ciudad que interpretan al espacio como un plano vacío, un papel en blanco que da vía libre a la creatividad de los trazos por los cuales deviene su sentido, en relación a la presencia de estructuras, edificaciones, monumentos, edificios, parques, plazas y calles (Delgado, 1999).

Por otra parte, acorde a la exposición de Cárdenas (2008), se puede intuir cómo la búsqueda aristotélica por un acercamiento físico al espacio, del que pudiera inferirse su significado y presencia por medio de preguntas sobre los *lugares particulares* y *lugares*

*comunes*³⁰, trajo consigo un cuestionamiento por la distinción sujeto-objeto, que derivó en la pregunta por el *estar*, y abrió paso a un paradigma en el que las relaciones entre la ubicación de los sujetos, sus prácticas y el espacio vivido, son vistas como medidas primordiales para el acercamiento a espacialidades constituidas socialmente.

Así pues, más allá de un inventario de objetos y estructuras dispuestas sobre un plano vacío, tal como coinciden Manuel Delgado (1999) y Edward Soja (2000), la ciudad ofrece un sinnúmero de mundos posibles, fluctuantes, efímeros y cambiantes venidos de la vida social.

Lo urbano, visto de esta manera, contrasta con la ciudad geométrica, geográfica, visual y planificada, al ser ese fenómeno histórico-social-espacial (Soja, 2000:36), que contiene dentro de sí, las vivencias y tránsitos de los usuarios de la ciudad, y sobre el que se producen múltiples espacialidades, desde la vinculación de los cuerpos, las acciones e intencionalidades colectivas (Ibíd:34). Un fenómeno que, en palabras de Manuel Delgado, tiene su mayor exposición en el espacio público y la calle.

Ahora bien, hasta el momento se ha planteado una clara distinción entre los espacios abstractos y los espacios vividos, sin embargo, en la vida de las ciudades esta división no es tan clara y tiende a una estrecha vinculación de complementariedad.

En esta línea, Richard Sennett (2008) en su texto *Carne y piedra*, ejemplifica cómo desde un entendimiento orgánico de las ciudades (como cuerpos) y producto de la proliferación de enfermedades infecciosas y epidemias, a modo de tratamiento médico, el tránsito de las ciudades medievales y coloniales hacia una idea contemporánea de la ciudad, estuvo atravesada por la necesidad sanitaria de controlar los focos de infección, contagio y enfermedad.

Esta búsqueda por conseguir una mayor asepsia en la habitabilidad de la ciudad, conllevó a una necesaria abolición de las plazas y calles en las que los excrementos se empotraban entre los adoquines del suelo, y sobre los que la muchedumbre tomaba forma en múltiples encuentros públicos, para dar paso a una planeación urbana que,

³⁰ Tal como expone Cárdenas (2008), el principio de acción de Aristóteles comenzaba al tratar de distinguir el lugar común, donde están todas las cosas, del lugar propio, en el que cada cosa está primero (2008: 147).

Esta diferencia, prosigue Cárdenas, es descubierta, según Aristóteles, al establecer un juego de preguntas y conexiones que pretenden vislumbrar las relaciones entre lo más lejano y lo más cercano. Cuestiones que llevan a entender cómo, a diferentes escalas, iniciando en la definición del lugar propio (como posición completamente situacional) se va desplegando el entendimiento de un espacio mayor que se comparte con otros, un límite envolvente y dinámico del cuerpo, por el que son aprehensibles los límites e interdependencias entre contenedor y contenido.

segregaba los lugares según su uso, y priorizaba la construcción de calles, plazas y parques públicos, como garantes de una mayor vida y fluidez en la circulación y respiración de las ciudades.

Una transformación urbanística que, guiada por las necesidades y demandas contextuales, dio paso a la implementación de cambios y restricciones a los modos de habitar el espacio urbano, desde diferentes modelos e instrumentos de control social que, plasmados en sus planes rectores o ideales urbanísticos, influenciaron las cotidianidades, cuerpos y vivencias de sus habitantes.

Por otra parte, Holston (2008) devela cómo la distinción del modelo urbanístico en Brasilia (ciudad completamente concebida desde los planos urbanísticos sobre los que se fijaron las consideraciones sobre salud pública) desde su amplitud del espacio público para la evasión de las aglomeraciones, la no presencia de esquinas para no detener el flujo continuo de vehículos y la subversión del espacio público³¹, marca un cambio drástico y violento, con respecto al lento proceso de cambio de las ciudades pre-industriales como Rio de Janeiro y Ouro Porto. Ciudades en las que su transformación y expansión, desde sus inicios coloniales e industriales, ha estado guiada principalmente por los cambios históricos, económicos y sociales que han tenido lugar entre sus límites.

Así pues, las ciudades como moles gigantescas, adquieren su forma y sentido, acorde a las necesidades y prioridades que demanda el mejoramiento de las condiciones de vida y accesos para sus habitantes; integrando en sí, relaciones dinámicas e interdependientes de las formas visuales y las relaciones fluctuantes de lo urbano, como características esenciales en la definición de cada ciudad como una realidad única.

4.3.1 Tiempos de invisibilidad

Además de la problemática de aceptación y rechazo social, expuesta en el capítulo anterior, fue recurrente encontrar en las diferentes conversaciones que hubo con los *Skaters* que acompañaron esta investigación, cómo, desde el primer momento en que el *Skateboarding* fue visible en Medellín, han estado presentes en sus cotidianidades,

³¹ Para Holston (2008) la diferencia entre las nociones de espacio público presentes en la contraposición de Brasilia con las ciudades puede leerse una crítica de la arquitectura moderna a las ciudades y las sociedades del capitalismo, proponiendo la eliminación de la calle, espacio propicio de la organización urbana, por considera que la calle-corredor es un foco de infecciones que obstaculiza el progreso (Holston,2008:260).

diferentes tensiones y disputas generadas por el uso y apropiación del espacio público, derivadas de la escasez de espacios públicos condicionados para la práctica del *Skate*³².

4.3.1.1 De la ciudad dividida y sus costuras

Así pues, como se expuso en el capítulo, la década de 1980, como primer momento de visibilidad del primeras décadas en que el *Skateboarding* estuvo en Medellín, estuvo invadida por los imaginarios de peligro y riesgo, pues la fragmentación del espacio urbano en barrios y comunas –dispuestas según el Plan de Desarrollo Municipal de 1987 (Jaramillo, 2011)- más que dar solución a las problemáticas de violencia y facilitar a la policía el aminoramiento de la delincuencia, trajo consigo una fuerte marginalidad socio-espacial, materializada en la estigmatización de zonas y barrios populares³³.

Por otra parte, en cuanto a política urbana, gracias a los procesos de descentralización administrativa y a los cambios sucedidos en la cualificación y cobertura de los marcos legislativos para la planeación definidos por medio de la Ley 9 de 1989 (Ley nacional de reforma urbana), entraron a escena fortalecidos los Planes de Desarrollo Municipal y Planes de Ordenamiento territorial (POT) como remplazo a Planes piloto y reguladores. El nuevo enfoque planteaba la primacía por el desarrollo socioeconómico, normativas para la definición de áreas metropolitanas, reglas sobre la densificación y usos del suelo, así como mecanismos de expropiación, catastro y valorización –entre otros-, que no proferían sus antecesores (Jaramillo, 2011)³⁴.

En esta época de reformas, problemáticas y fracturas comenzaron a verse pequeños grupos de *Skaters* esporádicamente en algunos barrios de Medellín rodando por las calles

³² Necesidad aminorada por varios locales y garajes en que por el pago de ingreso podía disfrutarse de algunas rampas hechas en madera.

³³ La gradual desaparición del resplandor de Medellín como ciudad industrial y progresista producto del narcotráfico y el desempleo, impulsó a la administración municipal a emprender una campaña mediática para la rectificación de su buena imagen. Resarcimiento que estuvo acompañado por la planificación, e inicio de grandes obras de infraestructura como el Metro, la Plaza de Mercado Minorista, el Centro Administrativo de La Alpujarra, El Aeropuerto José María Córdoba y el Palacio de Exposiciones, con escasos impactos sobre la crisis de inseguridad (Moncada, 2007).

³⁴ Cabe anotar que, además de complejizar las disposiciones y reglamentaciones para los Planes de Desarrollo ulteriores, la Ley 9 de 1989 expuso por primera vez al espacio público como el conjunto de inmuebles públicos, arquitectónicos y naturales, destinados por su naturaleza, uso o afectación, a la satisfacción de necesidades urbanas colectivas; normalizando al tiempo desde pilares normativos como la prohibición al cercamiento de los bienes de uso público para goce privado, además de ordenar a empresas privadas y constructoras ceder una extensión en metros cuadrados –acorde al tamaño de la obra privada- de espacio público como retribución al gobierno local y beneficio para toda la población.

y plazas, sin tener mucha fuerza, debido al poco número de practicantes en la ciudad y al desconocimiento de diferentes grupos, debido a la cantidad de distancia entre algunos barrios. Momento recordado por Jairo Sierra como:

¿Sabes qué nos ayudó mucho? La primera remodelación del estadio. El estadio eran unas mangas horribles, un pantanero asqueroso y de un momento a otro pavimentaron todo el rededor del estadio y se hicieron los parqueaderos (...)

Empero, durante el mandato de Juan Gómez Martínez, entre 1991 y 1993, sucedió una reforma al Estadio Atanasio Girardot vista la necesidad por hacer mejoras de infraestructura –como iluminación, acueducto y la ampliación de tribunas para una recepción mayor de espectadores- que bajo la premisa del gobernante en turno por proveer en el parque circundante un espacio de recreación y disfrute –agregando en ello –además de la mejora en la red de iluminación, andenes, bancas, arborización, jardinería y redes de agua lluvias del parque- cuatrocientos nuevos parqueaderos –como complemento a los trescientos estacionamientos ya disponibles-, así como la demarcación de plazoletas peatonales en los costados norte, oriental y occidental que se ensamblan a la plaza de banderas (Serna, 1991).



Imagen 4-2

La aparición de senderos y andenes, la presencia de más concreto, en el terreno de la Unidad Deportiva Atanasio Girardot trajo consigo una nueva forma de apropiación espacial en la ciudad. A falta de espacios amplios de congregación para la época, el parque recién abierto al público se convirtió en escenario central de actividades recreativas y deportivas. Sin descontar la importancia que tuvo la cadena de setecientos parqueaderos –con una extensión tal que unían al diamante de Beisbol y la calle Colombia con la calle 48, actual viaducto del METRO- como punto de reunión y realización de múltiples actividades para los habitantes del sector y la ciudad (Álvarez et al, 2002).

En vista a la remodelación del parque del Estadio, cerca de allí, en el parqueadero del Velódromo un personaje conocido como Oscar Campillo, entre 1992 y 1993, inició la Liga Antioqueña de Monopatín. Un espacio de encuentro para *Skaters* novatos de diferentes

barrios de la ciudad que pretendía consolidar equipos para competencias y demostraciones³⁵. Ta como rememora Jairo Sierra:

Allá conocimos gente de Castilla, de Bello, de Envigado, del Poblado, y nos dimos cuenta que aquellos que nos hacíamos en el barrio no éramos los únicos. Había muchos, sino que antes no hubo un contacto previo.

La remodelación del parque y la apertura de Liga proveyeron una mayor visibilidad al *Skate* en Medellín, siendo éstos sucesos lo que para algunos *Skaters* de entonces significó la implantación oficial de ésta práctica en la ciudad; encontrando en los parqueaderos del Estadio y su gran extensión espacial la “cuna” propicia del *Skate* en Medellín. Tanto así que, una vez disuelta la liga por problemas administrativos, los jóvenes que se encontraban allí continuaron su práctica en el Estadio, mejorando la calidad de la técnica del *Skate* por la posibilidad de compartir experiencias y estilos con personas de otros sitios en un solo lugar. A propósito, Jorge Rodríguez recuerda:

(...) si, tenía buen suelo y algunas cosas como rampitas y cosas así como para los peatones que nosotros empezamos a usar; pero para nada eso era ni hecho para Skate, ni éramos bienvenidos porque a cada momentico nos sacaban, cada momentico teníamos problemas, nos tiraban carros, nos robaban mucho también.

4.3.1.2 Tirando hilos: lo que era para unos, resulto ser para muchos

Entre semana el barrio continuaba asumiendo papel de espacio primo para práctica, sin embargo, cada fin de semana –fuera en tabla o en transporte público- llegaban los diferentes grupos de la ciudad a encontrarse y compartir un mismo escenario. El Estadio era el centro de la práctica, pues brindaba una gran extensión, un terreno plano, fácil accesibilidad y poca presencia de automóviles. Sin embargo, tal como rememora Michael Chávez, los *Skaters* también variaban su ruta a parqueaderos de las sucursales de Supermercados ÉXITO:

(...) el Éxito no abría los domingos, entonces el parqueadero del Éxito del Poblado era el paraíso del Skate, sobre todo porque en esa época robaban muchas tablas, entonces vos eras cagado del susto a toda hora montando, con un ojo en la tabla y el otro en el ladrón porque te caían ahí mismo a robarte la tabla, entonces uno era feliz montando en el parqueadero del Éxito del poblado los domingos porque habían

³⁵Suceso que provocó –según palabras de Jairo Sierra- que el *Skate* tomara una connotación deportiva y comercial, basada en giras de exhibición por diferentes barrios y pueblos vecinos bajo el patrocinio de industrias locales como Maltica Cervunió y Calcetose.

vigilantes, estaba uno encerrado y fuera de eso era un parche, de un piso espectacular, aceritas que era lo que nos gustaba mucho en esa época, montar sobre las aceras, sobre las aceras y ese era un parche fijo domingo y lunes festivo, "parce, vamos para el Éxito del Poblado" o para el Éxito de Colombia.

Por otra parte, a nivel de política urbana, la década de 1990 en su búsqueda por restablecer el orden luego del tiempo de narcotráfico, comenzó a precisar la construcción de espacios de encuentro y disfrute público. La remodelación del Estadio fue una clara muestra de la intención por unir más que fragmentar, empero se quedaba corta al tratar de abarcar las necesidades de toda la ciudad.

Con base a la Ley 9 de 1989, fue tan solo hasta el año 1995 en que según el plan de desarrollo municipal de 1995-1997 comenzó a cuajarse la idea del espacio público como sistema estructural de la vida urbana, como entramado urbano de plazas, parques y vías ya consolidadas, al corredor del recién inaugurado Sistema de Transporte Masivo METRO, sus áreas de influencia inmediata y sus estaciones³⁶.



Imagen 4-3

Con la reglamentación del espacio público y dado la necesidad por abrir nuevos puntos de socialización, la llegada de espacios como los complejos del Metro y la Terminal del sur cambiaron el mapa de rutas y rutinas de muchos *Skaters* de la ciudad, hubo una mayor variedad de lugares y muchos de ellos acercaban la práctica a sitios cercanos a sus barrios en las zonas norte y sur de Medellín.

En primer lugar, con la inauguración del Sistema Masivo de transporte en 1997 como eje integrante del sistema de espacio público para la ciudad aparecieron los complejos deportivos en los barrios Santa Lucía, Madera y Hospital.

Estos complejos construidos por la empresa de transporte, como retribución en espacio público efectivo y diseñados por el arquitecto Juan Manuel Arroyave –con planos del

³⁶ Iniciativa cristalizada en 1997 con la aprobación de la Ley 388 como Plan de Ordenamiento Territorial (POT), que estableció legalmente la necesidad de reglamentar de los usos del suelo, y abrir espacios para la interacción, el acceso y el beneficio común para mejorar la calidad de vida de los “medellinenses”.

Skatepark privado “Límite Extremo”- constan de una rampa principal (*Half Pipe*) construida en concreto y hierro con alturas de entre 3.3 y 3.65 Mt., además de algunos obstáculos como pirámides, cajones –también conocidos como *Fun box*- y barandas planas (*Rail*) (Mejía, 2003).

Empezamos a montar ahí en la acera de la casa y ya después empezamos a buscar lugares parecidos que se pudieran montar. Al frente del colegio “Liceo Tricentenario” hicieron una calle con ayuda del Metro y ese fue el parche de los de Tricentenario, que éramos como siete. Y ya del colegio nos fuimos para Madera cuando abrieron la estación del Metro en 1997. (Entrevista a Juan Pablo Gallego, 2011)

Madera cuando hicieron la Estación Madera fue un parche para montar pero era prohibido en esa época, o sea uno montaba ahí y llegaba un policía bachiller y le decomisaba la tabla a uno pero era un parche porque claro, eso era brutal, pero eso lo hicieron para que la gente montara en patines y en bicicleta entonces llegaba uno allá con patineta y era algo como muy nuevo en ese parche y la policía ahí mismo se la montaba a uno. (Entrevista a Michael Chávez, 2011)

Aunque la altura e inclinación de las rampas no permitieran montar fácilmente sobre ellas, los demás equipamientos y los espacios mismos propiciaron el encuentro de muchos jóvenes, consolidándose como referentes socio-espaciales de gran importancia para la práctica y la masificación del *Skateboarding* en Medellín.

Por otra parte, iniciada su construcción para el año de 1993 como medida para mejorar la movilidad y comodidad de los viajeros del suroccidente y oriente del departamento. La Terminal de Transportes del Sur, ubicada sobre la Carrera 65 del barrio Campo Amor –en Guayabal-, junto al Aeropuerto Enrique Olaya Herrera, ha sido un fuerte referente del *Skate* para el sur de la ciudad.

(...) había treinta skaters en el barrio (Belén), teníamos todos los insumos allá, pero el punto de encuentro cada fin de semana era el estadio. Después construyeron la terminal, entonces ya era más cerca porque en ese tiempo todo era en tabla. (Conversación historia del Skate, Andrés López, 2011)

Esto debido, a que para 1996, viendo el aumento en población *Skater* de la ciudad y la llegada de estos jóvenes a los andenes y parqueaderos de la terminal, la administración del Centro Comercial Terminal del sur inició la construcción de un pequeño complejo en el costado suroriental de la edificación, que constara de la primer *Mini ramp* en cemento que tuvo la ciudad –construida con el apoyo de Jairo Sierra y Danny Aguirre, quienes

desde su experiencia en la práctica diseñaron la estructura- (Mejía, 2003), acompañada por otros obstáculos como pirámides, tubos y cajas (*Fun box*) suministrados por la tienda Libre *Skateboard* que se ubica allí desde el año 2006.

El tiempo restante, entre finales de la década de 1990 e inicios del 2000, transcurrió sin mayores cambios en términos espaciales. Los *Skaters*, cada fin de semana llegaban a alguno de los lugares que componían la reciente red de complejos que complementaban a la Unidad Deportiva Atanasio Girardot –y que se extendían incluso a otros municipios del Valle de Aburra o al Oriente del departamento-, mientras los barrios todavía mantenían su centralidad en las tardes de semana.

4.3.1.3 El centro se dispersa

El arribo del nuevo milenio trajo consigo, además de las problemáticas de violencia, pobreza y desigualdad social que se vivía en decenios pasados, la necesidad imperante por abrir espacios para el encuentro ciudadano. Factor que guiaría los planes de desarrollo gestados en los primeros diez años del 2000 y por el cual cambió radicalmente la estética y habitabilidad en Medellín.

En el plan de desarrollo para Medellín 2001-2003 propuesto durante el mandato de Luis Pérez Gutiérrez, tuvo un fuerte protagonismo la necesidad de pensar la calle como sitio para la sociabilidad, la enseñanza y la construcción de una “Cultura Ciudadana”³⁷. Este plan veía al transeúnte como consumidor del espacio público al que debían ofertarle diferentes alternativas artísticas, culturales, recreativas y deportivas –aprovechando el sistema estructural del espacio público-, con el fin que los habitantes de Medellín (antes encerrados en los límites barriales o comunales) ampliaran su conocimiento del territorio urbano.

Empero, paradójicamente el tiempo del Estadio Atanasio Girardot como centro de la mayoría de actividades de muchos *Skaters* y demás habitantes de la ciudad terminó en el año 2003, cuando, en búsqueda por aumentar la cantidad de espacio público efectivo, la alcaldía de Pérez reformó una vez más al Estadio Atanasio Girardot y su parque, con obras polémicas como el cierre de los parqueaderos para construir allí el parque de las

³⁷ El espíritu de la Cultura Ciudadana apunta a construir un nuevo tipo de hombre y de mujer, no fragmentados, no constreñidos en su capacidad de discernir, dispuestos a respetar la norma por convicción y no por conveniencia personal, a desaprender la violencia, a desalcoholizar los espíritus, a derribar las barreras mentales y los prejuicios, a reconstruir los hilos rotos de la familia, a erradicar la indiferencia y la intemperancia verbal, porque de la forma de hablar también depende la paz o la violencia de una ciudad. (PDM, 2001-2003: 10)

palmeras y el parque de los abuelos (El Tiempo, 2003). Situación que, tal como cuenta Michael Chávez, trajo consigo fuertes repercusiones en la cotidianidad de los patinadores:

(...) el estadio fue el paraíso del Skate y un día, cuando Luis XV fue alcalde empezó a reformar el Estadio; daño las aceras, a toda la parte dónde montábamos le empezaron a hacer vainas y a reformarla. Yo digo sinceramente que fue el único momento en que he querido retirarme del Skate (...) No es como hoy en día. Aunque había otros parches, fijo era el Estadio y de ahí se desplazaba uno a otros lugares (...) (Michael Chávez)

El centro ya no existía y los grupos que antes se encontraban allí estuvieron obligados a regarse entre los espacios complementarios (como la Terminal y complejos del Metro) y volcar de nuevo su mirada hacia los barrios. Situación de diáspora que provocó dos tipos de consecuencias: por un lado, incentivó el acercamiento entre *Skaters*, al difuminar los límites entre grupos (que permitía la extensión de los parqueaderos del Estadio), potenciando el sentimiento comunitario por medio de la concentración del gran número de practicantes en los pequeños complejos (Simmel, 1927). Mientras, se intensificó la disputa con vecinos y entes de vigilancia por los ideales del *buen uso* del espacio público y la preservación de los equipamientos públicos, que tachaban al *Skate* como una práctica nociva para el inmobiliario de plazas y parques -característica que se ha mantenido hasta ahora, producto de una mayor presencia de *Skaters* en los parques y plazas barriales-.

Como mencioné anteriormente, el barrio es el espacio primo de la práctica, el nicho inicial de toda experiencia; sin embargo, en algunos de estos desde las relaciones vecinales y juntas de acción comunal (JAC) han levantado normativas – a modo de caracteres fijos (Hall, 1986)- para regular que los usos del equipamiento público se ciñan al ideal vecinal.

Como ejemplo de esta problemática, en el Barrio San Joaquín pude encontrar un fuerte enfrentamiento entre la administración vecinal y los *Skaters* que han recurrido a este lugar desde hace ya varios años; pues este barrio, como muchos otros de la ciudad –específicamente en la zona centro occidental- desde la llegada del *Skateboarding* a Medellín, ha sido frecuentemente visitado por bandadas de *Skaters* provenientes de barrios cercanos que, en su trayecto hacia El Estadio, hacían diferentes paradas en todo parque, plaza y cuadra que se encontraran.

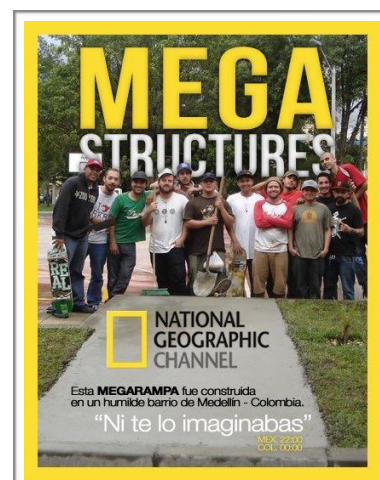


Imagen 4-4

La plazoleta, que hoy en día está compuesta por una placa deportiva y una extensión de zona verde, no siempre tuvo la misma forma. Para comienzo de 1990, bajo la alcaldía de Juan Guillermo Ramos el barrio San Joaquín –construido en 1960- tuvo por fin una plazoleta central donde reunirse cada fin de semana y hacer bazares luego de la misa. Para entonces constaba de una plaza extensa, con bancas, escaleras y zonas verdes que circundaban las piletas de agua que embellecían el lugar. Sin embargo, al cabo de unos años el parque cayó en un completo abandono administrativo, las fuentes se secaron, llegaron los ladrones y personas en situación de calle a habitar el lugar, y por las tardes en pleno divertimento los *Skaters* del barrio usaban las formas cóncavas de las antiguas piletas para rodar y saltar.

Esta situación que revolcaba a la organización vecinal, llevó a que se hicieran repetidas reformas arquitectónicas del lugar con el fin que se mejorara la cara del barrio y se acabaran los problemas –incluidos los *Skaters*-. Empero cada tarde o fin de semana, sin importar los cambios hechos, estos jóvenes aún llegan a montar en sus patinetas sobre las aceras, bancas y suelos³⁸.

4.4 Necesidades latentes, acciones visibles

Producto del hacinamiento de los *Skaters* en los pocos complejos disponibles y los problemas por el uso del espacio público, la necesidad por un espacio de mayor tamaño se apoderó de todos los practicantes de la ciudad, e impulsó tomas, marchas y protestas que llamaran la atención de la administración municipal, todas ellas sin resultado alguno.

Cuando comencé a montar, dos o tres años más tarde fue que ese comenzó a ver lo de las firmas, porque eso fue a muchas firmas que hicimos y todo lo vio como el alcalde, e iniciaron la construcción del Skatepark. Esa noticia fue bacana, cuando dijeron que iban a hacer un Skatepark, incluso nosotros íbamos cuando eso todavía tenía malla verde y todo, y nos metíamos a rodar para ver cómo era eso. Nos regañaban, nos sacaban y todo pero era muy bacano. (Entrevista a Winny Álvarez, 2011)

³⁸ En este caso el problema, según pude constatar, tiene raíces más profundas que el hecho de que unos jóvenes montaran –o no- sus patinetas en el parque. El daño que para algunos vecinos representa la práctica del *Skate* más que la protección de los niños y jóvenes que visitan el parque para andar en bicicleta o jugar fútbol, considero que ha sido una afrenta contra aquel punto de encuentro y sociabilidad barrial, contra el sentido de pertenencia que muchos guardan hacia el parque.

Para el año 2005, con el cambio de alcalde, plan de desarrollo³⁹, y la masificación mediática que tuvo el *Skate* –contando además con los antecedentes de reclamos por espacios aptos para la práctica-, la recolección de firmas, impulsada por el dueño de la tienda *Sick Skateboard*, de todo *Skater* de la ciudad en búsqueda de un espacio apto para el *Skate*, fue tenida en cuenta por la administración municipal, que dos años después propició la inauguración del actual *Skatepark* del Estadio. Este espacio con un diámetro de 450 mts² ubicado en el costado sur de la Unidad Deportiva Atanasio Girardot, frente a la estación del Metro y compuesto por pendientes en concreto, rampas, cajones y barandas en un marco cóncavo –como de batea- que fue bien recibido por los *Skaters* –viejos y nuevos- de la época, aunque solo fuera la primera etapa de la obra de un diseño que nunca se vio materializado en su totalidad⁴⁰.

(...) el Estado debe construir espacios digamos genéricos para la práctica de la mayoría de deportes y no dedicarse solamente como a mirar la especificidad de cada deporte y a cada deporte construirle un escenario deportivo porque la ciudad misma no nos da para hacerlo, entonces deben aprovecharse ciertos escenarios que hay para hacerlos y que la empresa privada empieza a incidir en eso. (Entrevista a Yesid Henao, 2011)

Una vez abierto al público el *Skatepark* del Estadio, con el paso de los años fueron llegando nuevos complejos a la ciudad, en mayoría, contruidos por las alcaldías municipales (como el parque deportivo María Luisa Calle en Guayabal y el parque Juanes de la paz en Castilla, el *Spot* de Santa Lucía, los complejos de los puentes Madre Laura en Tricentenario y 4 Sur en Guayabal, así como los *Skateparks* de Niquía, Envigado y Sabaneta), empresas privadas (como el *Bowl* de Ciudad del río) y acciones comunitarias en espacios de decisión administrativa como Presupuesto Participativo, que facilitaron la construcción del *Skatepark* de La Piñuela en Aranjuez.

Eso se da por el engrandecimiento de todo esto men, Medellín ya cuenta con muchos espacios. Entonces yo creo que uno viviendo a veinte cuadras de esto no se va a quedar allá, viendo que se puede caminar hasta acá, se puede parchar y después ir a almorzar. A

³⁹ Con los planes “Medellín, compromiso de toda la ciudadanía” (2004-2007) de Sergio Fajardo y “Medellín es solidaria y competitiva” (2008-2011) de Alonso Salazar, la administración municipal buscó extender su margen de acción sobre el espacio público, tratando de proveer una mayor equidad en posibilidades de acceso para toda la población desde la apertura –y construcción- de nuevos parques y la integración de los múltiples complejos deportivos, parques y plazas.

⁴⁰ Más allá de la edificación misma del *Skatepark*, la importancia de este suceso está en el cambio radical que marcó en la relación entre los *Skaters* y gobierno local. Las canchas y el fútbol no eran más el centro en los espacios recreativos, el *Skateboarding* se reveló ante los ojos del gobierno local como una práctica deportiva a tener en cuenta para las ulteriores intervenciones arquitectónicas en el espacio urbano.

este parche viene mucha gente de Medellín, a que hay un nuevo parche vamos a conocerlo... Antes estos espacios no existían y nos tocaba andar saltando nuestros propios obstáculos. (Cartografía social con Andrés –Skater de La Piñuela-, 2011)

Los *Skaters* ya no son solo un grupo minoritario en los barrios y calles de la ciudad. Con el paso del tiempo se mostraron como una sola masa que, haciendo uso de los diferentes mecanismos de participación ciudadana ha llevado sus voces a espacios de decisión política, en pro de la búsqueda de más espacios para la práctica, debido a la cantidad de practicantes. Sin embargo, tal como expone Yesid Henao la ciudad no tiene el espacio suficiente para cumplir las expectativas particulares de cada grupo poblacional.

4.5 Recapitulación

Paralelo a la historia de los imaginarios que han rodeado al Skate en los últimos treinta años, también se ha visto un cambio significativo en las apreciaciones, usos y diseño del espacio público.

Tal como pudo verse, la diferencia entre la planeación municipal –entendida como espacio abstracto y visual (Delgado, 2002)- y la experiencia de la ciudad como construcción social (Soja, 2008; Tuan, 1983) no son elementos antagónicos sobre un mismo fondo, sino que son aspectos dialécticos en la transformación de las ciudades.

Sobre la afirmación de Holston (2008) y Sennett (1997) en que la ciudad se muestra como producto histórico, las ciudades –más que moles de cemento- se muestran como organismos en constante cambio, pues, como respuesta a necesidades y exigencias de la población, cada modificación en los planos urbanos –expresada en la construcción o adecuación de plazas, parques, calles- es apropiada por prácticas que antes no tenían visibilidad alguna, o que recién llegan a la ciudad, que agregadas al conglomerado de necesidades sociales para la calidad de vida, plantean la premura por renovar la forma citadina.

Aunque en el presente, la articulación entre la planificación urbana y los usos sociales se expresan como disputas diversas sobre los modelos del buen uso, la relegación y estigmatización de las prácticas que, de alguna forma, rompen con los esquemas de movilidad, estancia y uso de los equipamientos públicos en la ciudad (Camino, 2008).

Respecto a ello, la historia de la aceptación social del *Skateboard* en Medellín (abordada en el capítulo 1) además de evidenciarse en la reducción de las persecuciones y

señalamientos, supuso la apertura de espacios para la práctica según el grado de visibilidad que tenga ante la administración pública (Delgado, 2002).

La aparición de los primeros lugares públicos acondicionados para el *Skateboard* no fue pensada para suplir las necesidades de estos jóvenes, sino que fueron producto de una necesidad por proporcionar espacios de recreación para jóvenes y niños, con el viaducto del METRO como eje en el sistema integrado de espacios públicos para la ciudad. Sin embargo, con cada modificación, cierre o apertura, de espacios para la práctica, el campo de acción para los *Skaters* se tornó hacia nuevas ubicaciones, ampliando el margen de significado y apropiación (Bollnow: 2000).

Cada edificación –pública o privada-, plaza, parque o cuadra de la ciudad –incluidos sus equipamientos- se han mostrado como foco de interés para la práctica y se inserta en los recorridos diferenciales de cada *Skater* y grupo de ellos. Las relaciones que se entablan allí se sustentan en el lenguaje no verbal, hay un reconocimiento del nosotros en la práctica frente a los espectadores, la performance sale de los barrios y se sitúa en espacios diferentes ante públicos diversos que, al fin de cuentas, terminan integrándose en la escena como obstáculos, asistentes o practicantes esporádicos (Roma, 1996).

Por otra parte, no se puede hablar de la ciudad como una manifestación única venida de edificios, calles, avenidas y plazas; sino de una multiplicidad de experiencias subjetivas de la ciudad, todas diferentes entre sí, que se superponen una sobre otra y son conformadas según las prácticas y gustos de los individuos.

Por medio de la movilidad, el establecimiento de relaciones en cada sitio (a modo de redes de significado) y la experiencia a pie sobre las diferentes espacialidades y topografías de Medellín, cada *Skater* ha ampliado su conciencia sensible sobre un entramado de recorridos y nodos de acción que facilitan entender la ciudad como territorios yuxtapuestos al plano institucional de la ciudad.

(...) las marcas, señales, muescas y transformaciones que la patineta inscribe en el mobiliario urbano, así como los lugares de encuentro representan no sólo una forma de experimentar y significar la ciudad sino también una manera de escribirla, de producir un espacio que constituye un desafío simbólico ante la producción del espacio planificado.
(Camino, 2008: 58)

En la práctica del habitar se dan continuamente actos de enunciación elaborados desde contratos pragmáticos (De Certau, 2001); así pues, todo espacio y recorrido es un proceso sobre el cual se configura nuestra idea de espacialidad. Cuando la ciudad es

vista desde abajo, en la ceguera total de cualquier patrón euclidiano sobre el que puedan tener certezas de forma, llama a construir metáforas del andar sobre la ciudad.

La ciudad se torna en un mar de tráficos, ruidos, olores, tactos que, contrapuestos a los ideales urbanísticos ejecutados desde la planeación administrativa del espacio, convierten a la ciudad en un punto de rotación, como espacio relacional donde se encuentran posiciones disímiles de las formas sociales, (Simmel, 1927); donde cada individuo, grupo según sus rutinas, gustos y prácticas moldean mapas mentales (Soja, 2008), paisajes urbanos valorizados y enriquecidos a modo de territorios que extienden los sentimientos de abrigo y seguridad propios del hogar (Bolnow, 1961); comparables con el plano geométrico de la ciudad.

5. CONSIDERACIONES FINALES

Los dos lados de la tabla, sobre construcciones identitarias e identificaciones colectivas

La identidad ha sido uno de los conceptos más recurrentes en las ciencias sociales para abordar la capacidad propia de individuos y colectividades, de diferenciarse y relacionarse con otros; pues, tal como plantean Berger y Luckman (2001), la identidad constituye un elemento clave en el entendimiento de la realidad subjetiva, que se halla en una relación dialéctica con la sociedad (Berger y Luckman, 2001:216).

Por este motivo, apegado a los planteamientos metodológicos propuestos por Eduardo Restrepo (2007), y el abordaje al concepto de identidad hecho por Manuel Castells (2003), a modo de conclusión, se harán algunas apreciaciones generales sobre la influencia que ha ejercido el *Skateboarding* en los procesos identitarios de sus practicantes, basado en los elementos presentados en los diferentes capítulos de este trabajo.

Ahora bien, como pudo encontrarse a lo largo de esta investigación, la respuesta por la participación del *Skateboarding* en la configuración de identidades juveniles en la ciudad de Medellín, no puede limitarse únicamente a la descripción de su quehacer, sino que integra en sí múltiples variables importantes para la comprensión de los procesos de construcción de sentido y distinción frente a otras prácticas.

6.1 Fractura de la identidad basada en la tradición y surgimiento de las identificaciones

En primer lugar, tal como expone Restrepo (2007) las identidades son *relacionales*, y únicamente son producidas a través de la diferencia, por medio prácticas de diferenciación que separan un 'nosotros' con respecto a unos 'otros' (Restrepo, 2007:25), a partir de la distinción entre ordenes de interioridad-pertenencia y exterioridad-exclusión" (Restrepo, 2007:25), basados en elementos de afinidad que unifican al grupo y lo distingue de otros.

Este planteamiento es cercano a la definición de identidad hecha por Manuel Castells (2003), en el segundo tomo de *La era de la información*, quien entiende la identidad como una construcción de sentido, surgida de un conjunto relacionado de atributos culturales⁴¹

⁴¹ Compuesto por elementos de la historia, la geografía, la biología, la memoria colectiva, las fantasías personales, los aparatos de poder y las adhesiones religiosas, que los actores grupos sociales reordenan en su búsqueda de distinción e individualización con otros (Castells, 2003:30).

que el sujeto prioriza, en relación con otros elementos de sentido y otras realidades (Castells, 2003:28).

Ahora bien, si se hace una pausa en este punto, podría decirse que la identidad, como demarcación de alteridades basada en elementos (o atributos) que unen o distinguen, está presente entre los practicantes de *Skateboarding* únicamente por su gusto hacia esta práctica, la adopción de su *qué hacer* y la reproducción de pautas sociales venidas de una estructura cultural mayor, tal cual como funcionan las identidades basadas en las instituciones ligadas a la tradición.

Sin embargo, la tarea es más compleja una vez Castells (2003) da un giro al panorama ideal de la identidad por transmisión y se adentra en el análisis de las identificaciones en la actual *sociedad en red*; un nuevo tipo de sociedad que, alentada por la revolución de las tecnologías de la información y la apertura de las relaciones económicas globales, abre paso a una cultura de la simultaneidad, estructurada sobre un sistema de medios de comunicación omnipresentes, interconectados y diversificados (Castells,2003:13), en la que pierden su dominio las tradiciones y la vida diaria se reconstituye en virtud de la interacción dialéctica de lo local y lo global (Castells, 2003:19)⁴².

Un contexto de interconectividad y ritmos acelerados de cambio que han producido un profundo sentido de pérdida de las raíces territoriales, y erosionado las particularidades culturales de los lugares (Gupta, 1997:235), sin el cual no hubiera sido posible el surgimiento de múltiples industrias juveniles ligadas a las dinámicas del mercado y el consumo (Feixa, 1998:97) sobre las cuales se han gestado la creación de nuevos modos de identificación con otros, también basados en elementos culturales (como la entidad y el territorio) pero complementados por elecciones de otros (como la música, la estética y algunas prácticas) en una amplia oferta de referentes a nivel global.

Nuevos modos de identificarse y distinguirse de otros grupos y jóvenes que, tal como pudo verse en los primeros dos capítulos de esta investigación, provistos de una pérdida de credibilidad en las instituciones tradicionales (como la familia, la política y la religión) (Salazar y Jaramillo, 1992:33) han permitido la construcción de identidades juveniles con referentes de origen foráneos, elementos extranjeros que no fueron simplemente tomados, sino apropiados e integrados en el interior de su estilo, transformando estos

⁴² Posición compartida con Marcela Gleizer (1997), quién plantea que, en la actual sociedad globalizada, la identidad no puede entenderse como heterónomamente determinadas por las estructuras o instituciones sociales ligadas a la reproducción de las tradiciones, para pensar en las definiciones autónomas de la identidad, forjadas de las subjetividades individuales (Castells, 1997:19).

objetos, su significado y sus usos originales (Clarke, 1983: 54. Citado por Feixa, 1998: 97).

Apropiación de prácticas y estilos extranjeros, como el *Skateboarding*, que permitió el distanciamiento de sus practicantes con los referentes locales para acercarse a otras cotidianidades y construcciones de sentido, desde los cuales levantaron los primeros puntos de diferencia con otros y llamaron la atención a una sociedad que tendía cada vez a una mayor invisibilización de la población joven de la ciudad.

6.2 *Skateboarding* y resistencia

En segundo lugar, tal como concuerdan Restrepo (2007) y Castells (2003), las identidades son construcciones históricas (Restrepo, 2007:25) que deben abordarse como construcciones situadas (espacial y temporalmente) e intencionales, acorde a las historias y experiencias cotidianas concretas de los sujetos sociales. Encontrando en ello, las pistas para develar cómo las distintas relaciones de poder definen el carácter mismo de las identidades y el objetivo de las mismas. Relaciones de poder, que para el caso del *Skateboarding* en Medellín⁴³, estuvieron reflejadas en las problemáticas de aceptación social del *Skate* y lucha por la apropiación del espacio público.

En relación con ello, partiendo de la posición social de los sujetos en las estructuras de poder, Castells (2003) propone pensar distinción de tipos de identidades colectivas, basada en los objetivos y las causas de su formación: la primera de ellas, conocida como *identidad legitimadora*, según Castells (2003) es construida desde las instituciones dominantes para abarcar un mayor control sobre las relaciones y los actores sociales.

Tipo de identidad que, como se vio en el segundo capítulo de este escrito, se materializó en la ciudad de Medellín en la definición de ideales de *deber ser* juvenil, que, guiados por la generación parental dominante en el contexto social de finales de la década de 1990, pretendían limitar la diversidad de estilos y manifestaciones juveniles únicamente a los comportamientos, prácticas y expresiones aceptadas socialmente.

En contraposición a la *identidad dominante*, Castells expone la presencia de una *identidad de resistencia*, constituida por los actores sociales que se encuentran devaluados, excluidos o estigmatizados por la sociedad, un tipo de identidad que sirve como respuesta o trinchera de estos actores frente a las imposiciones y categorías sociales dominantes.

⁴³ Tal como pudo encontrarse, en los capítulos 2 y 4 de este trabajo.

En este punto, según la lectura hecha en el transcurso de esta investigación, aparece el carácter de resistencia en el *Skateboarding*, también propuesto por Lina Zuluaga y Margarita Vélez (2013), quienes relacionan directamente este carácter a la creación autónoma de subjetividades y el acercamiento a experiencias artísticas, prácticas y estilísticas, sin recurrir a modelos o reglas universales. Una apreciación que este trabajo comparte pero que, más allá de las prácticas de auto formación expuestas por Zuluaga y Vélez (2013), encuentra sustento en las relaciones con los contextos sociales, espaciales y temporales de los sujetos.

De este modo, si se traslapan los relatos expuestos en los capítulos 2 y 4 (de los procesos de visibilidad y aceptación a las diversidades, con el recuento de la urbanización y planificación de Medellín como ciudad), puede encontrarse que el carácter de resistencia experimentado por los patinadores locales, ha estado anclado a dinámicas y reclamos que propenden por la visibilidad de la práctica y la apertura de canales de comunicación, entre los gobiernos locales y los jóvenes, en búsqueda por resaltar la posición de sus adeptos como sujetos, habitantes de la ciudad, quienes, en la materialización de sus identidades y estilos, propenden participar en los espacios de decisión y transformación de la ciudad.

Reclamos, rechazos, búsquedas y acciones que, ligadas a las distintas temporalidades, contextos, manifestaciones e invisibilidades vividas por las distintas por las generaciones de patinadores en Medellín, han tejido una historia compartida, cargada de discursos de resistencia frente a las críticas e imposiciones sociales, que sirve de sustento a reclamos y peticiones que propenden por el beneficio común.

6.3 Subjetividades ancladas en el concreto y comunicadas en el cuerpo

En tercer lugar, la idea de una identidad colectiva del Skate en Medellín, proviene de las conexiones perceptivas e intersubjetivas, nacidas de su relación particular del espacio urbano. Pues, el *Skateboarding*, por medio del adiestramiento gradual del cuerpo, permite que las sensaciones adquiridas en cada nivel de aprendizaje se incluyan en un entramado por el que se descubren las posibilidades corporales y el dominio del espacio público, atributos que son compartidos con otros.

6.4 El Skate como punto de encuentro de identidades múltiples

Por último, cercano a los planteamientos expuestos por Marcela Gleizer (1997), en que la complejidad de las relaciones modernas ha reducido al individuo a la búsqueda de un

espacio para sí mismo, un espacio privado donde se puede construir una identidad personal, resulta obligatorio resaltar la importancia que tienen las identidades de los individuos para la estructuración social de los grupos, pues las individualidades al interior de cada grupo suponen la necesidad de posicionar las construcciones simbólicas de cada actor en torno a la construcción de una identidad grupal.

De este modo, la identidad *Skate* en Medellín, aunque está presente en sus caracteres de externalidad, resistencia y corporeidad, no puede verse como una entidad completamente homogénea y rotularla simplemente como un *Lifestyle*, sino que supone la necesidad de ver la práctica del *Skateboarding* como un punto relacional de las múltiples elaboraciones identitarias que hacen sus practicantes individualmente. Construcciones identitarias autónomas que incluyen en el análisis la pregunta por cómo los múltiples rangos de identificación con los patrones generales del *Skate*, han permitido la pluralidad y diversidad interna de los grupos.

6. BIBLIOGRAFÍA

BERGER, Peter; LUCKMAN, Thomas (2001) *La construcción social de la realidad*. Amorrortu editores, Argentina. 233 págs.

BLANCO, Darío (2008) *La comunicación corporal en las elaboraciones identitarias-subjetivas*. Publicado en: "Revista Perfiles Latinoamericanos" N° 32 Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO), México. Pp.: 36-65

BOLLNOW, Otto. (1961) *Lived Space*. Publicado en: "Philosophy Today". N° 5, Vol. ¼. Pp.: 31-39. Consultado en: http://www.unibg.it/dati/corsi/44021/41870-1961Bollnow_LivedSpace.pdf

BORDEN, Iain (2001) *Skateboarding, space and the city: architecture and the body*. Berg (Ed.), Oxford 318 págs.

BOURDIEU, Pierre. *La juventud no es más que una palabra*. Parte de: BOURDIEU, Pierre. (1990) "Sociología y cultura". Editorial Grijalbo S.A. México D.F. P.p.: 119-127

BOURDIEU, Pierre. (2000) *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. Taurus (ED.), España. 597 págs.

CALVINO, Ítalo (2003) *Las ciudades invisibles*. Ediciones Siruela, Barcelona. 183 págs.

CAMINO, Xavi (2008) *Reinterpretando la ciudad: la cultura Skater y las calles de Barcelona*. Publicado en: Revista "Apunts educación física y deportes" 1er trimestre, 2008. Pp.: 54-65

CARRIÓN, Fernando. (2007) *Espacio público: Punto de partida para la alteridad*. Publicado en: SEGOVIA, Olga (Ed.) "Espacios públicos y construcción social. Hacia un ejercicio de ciudadanía". Ediciones SUR, Santiago de Chile. Pp.: 79-97.

CASTELLS, Manuel (2003)

CORTÁZAR, Julio (2000) *Historias de cronopios y de famas*. Alfaguara (Ed), Buenos Aires. 88 págs.

CSORDAS, Thomas. (1990) Embodiment as a Paradigm for Anthropology. Ethos, Vol. 18, No. 1. (Mar., 1990), pp. 5-47. Publicado en: <http://links.jstor.org/sici?sici=0091-2131%28199003%2918%3A1%3C5%3AEAAPFA%3E2.0.CO%3B2-M>

DE CERTAU, Michael. (2007) *“La invención de lo cotidiano. Artes del hacer.”* Universidad Iberoamericana, Instituto tecnológico de estudios superiores de occidente, México. 229 págs.

DELGADO, Manuel (1999) *Ciudad líquida, ciudad interrumpida.* Editorial Universidad de Antioquia, Medellín. 192 págs.

DELGADO, Manuel. (2002) *Disoluciones urbanas: procesos identitarios y espacio público.* Editorial Universidad de Antioquia, Medellín. 274 págs

FEIXA, Charles (1984). *De jóvenes, bandas y tribus. Antropología de la juventud.* Editorial Ariel, Barcelona. 287 págs.

FEIXA, Charles. *La ciudad invisible.* Publicado en: CUBIDES, Humberto; LAVERDE, María Cristina; VALDERRAMA, Carlos (ED). (1998) “Viviendo a toda. Jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades.” Universidad Central-DIUC, Siglo del Hombre Editores, Bogotá. Pp.: 83-109

GARCÉS, Ángela (2005) Nos-otros los jóvenes. Polisemias de las culturas y los territorios musicales en Medellín. Ed. Universidad de Medellín, Medellín. 218 págs

GARCÍA, Néstor; MANTECÓN, Ana Rosa (1988) *“Políticas culturales y consumo cultural urbano”*. En: GARCÍA, Néstor “La antropología urbana en México”. Fondo de Cultura Económica, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, y Universidad Autónoma Metropolitana, México. Pp.: 168-195

GLEIZER, Marcela. (1997) “Identidad, subjetividad y sentido en las sociedades complejas.” Primera edición. Facultad Latino Americana de Ciencias Sociales (FLACSO). 185 págs.

GIL, Jenny (2013) Características de las nuevas tendencias deportivas, caso: *Skateboarding y Longboarding* practicadas por un grupo de jóvenes en los escenarios urbanos de la ciudad de Cali. Trabajo de grado para optar al título de profesional en ciencias del deporte. Universidad del Valle, Santiago de Cali. 139 págs.

GIMÉNEZ, Gilberto. (1996). *Territorio y cultura*. Publicado en: "Estudio sobre las culturas contemporáneas", Vol. II, N° 004 diciembre, 1996. Universidad de Colima, México. Pp.: 9-30.

GIRALDO, Jorge. *Rock e ideología. Exclusión, simulación e identidad*. En: URAN, Omar (1997) "Medellín en vivo: La historia del Rock. Una aproximación histórica y visual a la escena del Rock de la ciudad desde los años 60's hasta nuestros días". Corporación Región, Medellín. Págs. 12-28

HALL, Edward T. (1986) *La dimensión oculta*. Siglo veintiuno editores, México. 255 págs.

HALL, Edward. (1990) *El lenguaje silencioso*. Alianza editorial, México D. F., 231 págs.

HOLSTON, James. *La ciudad modernista y la muerte de la calle*. En: Revista Antípoda, N° 7, Julio-Diciembre de 2008. Universidad de los Andes, Colombia. Pp.: 257-292

INGOLD, Tim. *El forrajero óptimo y el hombre económico*. Publicado en: DESSCOLA, Philippe; et al. (2001) "Naturaleza y sociedad: perspectivas antropológicas" Siglo XXI Editores, México. 360 págs.

JOSEPH, Isaac. (1988) *El transeúnte y el espacio urbano*. Gedisa Ed., Buenos Aires. 159 págs.

LEROI-GOURHAM, André. (1971) *El gesto y la palabra*. Universidad central de Venezuela. 394 págs.

LIPOVETSKY, Guilles. (1990) *El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas*. Editorial Anagrama, Barcelona, España. 324 págs.

MARGULIS, Mario; URRESTI, Marcelo. *La construcción social de la juventud*. Publicado en: CUBIDES, Humberto; LAVERDE, María Cristina; VALDERRAMA, Carlos (ED). (1998) "Viviendo a toda. Jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades." Universidad Central-DIUC, Siglo del Hombre Editores, Bogotá. Pp.: 3-21

MARÍAS, Julián. (1989) *El método histórico*. Publicado en: PEREZ, José; VALDEZ, Mónica; Suarez, María (Coordinadores). "Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos." Universidad Nacional Autónoma de México. 2008. 415 págs.

MAUSS, Marcel. *Técnicas y movimientos corporales*. Parte de: MAUSS, Marcel, "Sociología y antropología" (1979). Tecnos (Ed), Madrid. Pp.: 337-346

- MEJÍA, Mauricio. (2003) *Pistas para Skateboard*. Trabajo de grado para optar al título de arquitecto. Universidad nacional de Colombia. Medellín. 323 págs.
- MERLAU-PONTY, Maurice. (1975). *Fenomenología de la percepción*. Ediciones Península, Barcelona. 469 págs.
- MONCADA, Ramón; et al. (2007) "Historia de las ciudades e historia de Medellín como ciudad." Corporación REGION (ED) 140 p.
- NATERAS, Alfredo *Cuerpos urbanos: la piel marcada*. Publicado en: AGUILAR, Miguel; BASSOLS, Mario. (1980) "La dimensión múltiple de las ciudades". Universidad Autónoma Metropolitana, México. 207 págs.
- ORDOÑEZ, Angélica (2011) *Género y deporte en la sociedad actual*. Publicado en: "POLEMIKA - Revista Cuatrimestral del Instituto de Economía", Universidad San Francisco de Quito. Año 3, N° 7, P.p.: 106-113
- PEDRAZA, Zandra. *Las hiperestesias: Principio del cuerpo moderno y fundamento de diferenciación social*. Publicado en: VIVEROS, Mara; GARAY, Gloria (Comp.) (1999) "Cuerpo, diferencias y desigualdades. Congreso de antropología en Colombia 1997". Universidad Nacional de Colombia, Bogotá. 304 págs. (pp. 42-53)
- PUERTA, Claudia (2010) *El proyecto del Cerrejón: un espacio relacional para los indígenas wayuu, la empresa minera y el Estado colombiano*. En: "Boletín de Antropología Universidad de Antioquia", Vol. 24 N. o 41, Medellín, pp. 149-179.
- REGUILLO, Rossana (2000) *Emergencia de las culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Grupo editorial NORMA, Bogotá. 182 págs.
- RESTREPO, Ana (2005) *Una lectura de lo real a través del Punk*. Publicado en: Revista Historia Crítica, No. 29, Ene-Jun 2005, Pp.: 9-37
- RIAÑO, Pilar. (2006) *Jóvenes, memoria y violencia en Medellín: una antropología del recuerdo y el olvido*. Editorial Universidad de Antioquia, Medellín. 338 págs.
- ROMA, Josefina (1996) *Fiestas. Locus de la iniciación y la identidad*. En: PRAT, Joan; MARÍNEZ, Ángel. "Ensayos de antropología cultural: homenaje a Claudio Esteva-Frabegat". Ariel (Ed.), Barcelona. Pp.: 204-214
- SALAZAR, Alonzo; JARAMILLO, Ana María (1992) *Las subculturas del narcotráfico*. CINEP, Santa Fe de Bogotá, 168 págs.

- SARAVÍ, Jorge (2012) *Skate, espacios urbanos y jóvenes en la ciudad de la Plata*. Trabajo de grado para optar al título de: Magister en educación corporal. Facultad de humanidades y ciencias de la educación, Universidad nacional de la Plata, Argentina. 208 págs.
- SEMAN, Pablo; VILA, Pablo. (2008) *La música y los jóvenes de los sectores populares: más allá de las tribus*.
- SENNETT, Richard. (1997) *Carne y piedra: el cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*. Alianza (Ed.), Madrid. 454 págs.
- SERNA, Carlos. (1991) *40 años del estadio Atanasio Girardot y su unidad deportiva*. Alcaldía de Medellín (Ed.). 178 págs.
- SOJA, Edward (2008). *Postmetropolis. Estudios críticos sobre las ciudades y regiones*. Traficantes de sueños (Ed.), Madrid. 594 págs.
- VACCARI, Andrés. *Vida, técnica y naturaleza en el pensamiento de Gilbert Simondon*. En: Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS, vol. 5, núm. 14, abril, 2010, pp. 1-12.
- VILANOVA, Anna; Soler, Susanna (2008) *Las mujeres, el deporte y los espacios públicos: ausencias y protagonismos*. Publicado en: "Apunts. Educación física y deporte" 1º trimestre del 2008, P.p.: 29-34
- VILLA, Marta Inés; SANCHEZ, Luz Amparo; JARAMILLO, Ana María. (2003) *Rostros del miedo. Una investigación sobre los miedos sociales urbanos*. Corporación REGIÓN, Medellín. 233 págs.
- WOOLLEY, Helen; JOHNS, Ralph. *Skateboarding: The city as a playground*. En: Journal of urban design, Vol. 6, Nº 2, 2001. Pp.: 211-230.
- ZAMBRANO, Berner. *Ponencia para primer debate al proyecto de ley número 157 de 2010 cámara, 127 de 2010 senado*. Publicado en: OTERO, Emilio; RODRIGUEZ, Jesús. "Gaceta del congreso". Bogotá, D. C., jueves, 12 de mayo de 2011. 32 Págs.
- ZULUAGA, Lina; VÉLEZ, Margarita (2013) *Prácticas de resistencia de jóvenes Skaters en la ciudad de Medellín*. Trabajo de grado para optar al título de especialistas en psicología social aplicada, Departamento de psicología, Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín. 72 págs.

6.1 Cibergrafía

- Ley 345 de 1997. Publicado en: <http://wsp.presidencia.gov.co/ColombiaJoven/Documents/Ley-375-04jul1997.pdf>
- Maniobras. Publicado en: Santos, Miguel; Cunha, Pedro; Martins, Ricardo; Oliveira, João. Mundo do skate: proyecto no âmbito da disciplina de área de proyecto. <http://mundoskateap.blogspot.com/2008/04/manobras.html> el 21 de abril de 2008. Visto el 18 de noviembre, 2011.
- Guía para novatos. Publicado en: <http://www.emudigital.net/foro/curiosidades/24592-guia-completa-para-andar-en-skate-solo-para-novatos.html> y consultado el 20 de noviembre, 2011.
- Historia y lo básico. Publicado en: <http://angichuskateboarding.blogspot.com/2008/02/historia-y-lo-basico.html> el 8 de febrero, 2008 y revisado el 20 de noviembre, 2011.
- SAINT-EXUPERY, Antoine. *Ciudadela*. Consultado en: <http://es.scribd.com/doc/90930765/Saint-Exupery-Ciudadela> el 17 de junio, 2012.

6.2 Listado de imágenes, fotografías e ilustraciones

- Las ilustraciones que acompañaron este trabajo de grado estuvieron a cargo de la diseñadora gráfica Carlina Rozo.

Capítulo 1

1-1 Fotografía tomada de <http://www.ultraswank.net/kitsch/skate-crate-taking-skateboarding-back-to-the-1950s/> el martes 27 de octubre, 2015

1-2 Fotografía tomada de: <http://www.selectism.com/2012/02/21/1960s-new-york-skateboarders-by-bill-eppridge/#slide-5> el martes 27 de octubre, 2015

1-3 Fotografía captada durante el campeonato Del Mar en 1975, en el que participó el grupo Z-boys, en esta aparecen de izquierda a derecha Tony Alva, Shogo Kubo, Jay Adams, Peggy Oki, Nathan Pratt Y Jeff Ho. Tomada del sitio:

<https://skatehistoria.lamula.pe/2014/07/19/el-nacimiento-del-skateboarding-primeros-anos/avalaosbd/> el martes 27 de octubre, 2015

1-4 Larry Stevenson, fundador de *Makaha Skateboards*. Foto tomada de: <http://www.thevintagesurfauction.com/skateboard-pioneer-larry-stevenson-rip/> el martes 27 de octubre, 2015

1-5 Skatepark *Pipeline* en 1978. Foto tomada de: <http://www.thronnsk8mag.com/wp/upland-retrospective-art-show/> el martes 27 de octubre, 2015

1-6 Patinador de *Street Skateboarding*. Fotografía tomada de: <http://www.zastavki.com/eng/Cities/wallpaper-25582.htm>

Capítulo 2

2-1 Fotografía de la película *Back to the future*, estrenada en 1985 y protagonizada por Michael J. Fox, como Marty Mcfly. Tomada de: <http://www.braceshop.com/blog/?p=729>

2-2 Escena de la película *Gleaming the Cube* (1989), protagonizada por Christian Slater y dirigida por Michael Tolkin. Fotografía tomada de: <http://desangrehastalasrodillas.blogspot.com.co/2015/03/al-filo-del-abismo-titulo-original.html> el martes 27 de octubre, 2015.

2-3 Portada de video juego *Tony Hawk's Pro Skater* para *Play Station*. Imagen tomada de: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/58/TonyHawksProSkaterPlayStation1.jpg> el martes 27 de octubre, 2015

2-4 El *Skater*, caracterización gráfica de la estética *Skate* publicada en: "La Hoja de Medellín", Nº 252, Junio de 2003, página 10.

2-5 Fotografía tomada durante la celebración anual del *Go Skate Day*, el 21 de junio de 2015, en la que puede verse una aglomeración de diferentes combinaciones estéticas de los asistentes y el patinador que realiza el truco. Imagen tomada del perfil de Facebook del grupo *Go Skateboarding Day* Medellín:

<https://www.facebook.com/173424139422710/photos/pcb.776291882469263/776291705802614/?type=3&theater> El martes 27 de octubre, 2015.

2-6 Grupo de mujeres *Skaters* reunidas en la plaza de Niquía. Foto tomada del grupo de Facebook, Skategirl:

<https://www.facebook.com/566322860051437/photos/a.566332883383768.148062.566322860051437/1008075939209458/?type=3&theater> El martes 27 de octubre, 2015

Capítulo 3

3-1 Dibujo del barrio Aranjuez según Julio “el Toro” durante el ejercicio de una cartografía social. Archivo personal.

3-2 Experiencia social del *Skate* en La Piñuela, fotografía tomada el 30 de julio, 2010 durante una visita al *Skatepark* de La Piñuela, en el barrio Aranjuez. Archivo personal.

3-3 Observación de trucos con Gabriel Calle, fotografía tomada en el Skatepark La Piñuela el 11 de febrero, 2011. Archivo personal.

3-4 Niño *Skater*, fotografía tomada de: <http://www.alboran.blogsek.es/category/primaria/page/4/> el martes 27 de octubre, 2015

3-5 Ollie paso a paso. Tomada de: <http://www.webquest.es/webquest/consejos-para-patinar> el 14 de marzo, 2013

Capítulo 4

4-1 Rutas presentadas por Mauricio Mejía, diferenciando entre las rutas 1 y 2 la forma de montar con la amplitud de los recorridos. La ruta 1 hablaba del momento inicial de la práctica cuando únicamente se bajaba la calle 35; mientras las rutas 2 y 3 remontan a una época en que ya él hacía parte del grupo “Los mostros” y recogían a varios de sus miembros camino al estadio.

4-2 Fotografía aérea del Estadio Atanasio Girardot en el que puede apreciarse el tamaño de los antiguos parqueaderos donde se ejercían distintas actividades deportivas y

recreativas, incluido el encuentro de los *Skaters* locales. Imagen tomada de:
<http://www.antena2.com.co/noticias/antioquia/23-05-11/de-coldeportes-depende-que-nacional-juegue-en-el-atanasio-girardot>

4-3 Mapa esquemático de las estaciones del Metro de Medellín, señalando en círculos rojos la ubicación de los complejos construidos a mediados de la década de 1990. Consultado en:
https://www.metrodemedellin.gov.co/index.php?option=com_content&view=article&id=71%3Amapa-del-sistema&catid=3&Itemid=144&lang=es

4-5 Fotografía que retrata de forma burlesca un problemática que se vivió en el barrio San Joaquín, cuando en junio de 2011 –mientras entrevistaba a Alejandro Cardona “Tomate”- el grupo de *Skaters* del barrio construyó en uno de los costados del parque una extensión de la acera en la zona verde, a modo tal que pudieran ejecutar diferentes trucos sobre ella. El tema causó un fuerte revuelo en la prensa local por el enfrentamiento entre Junta Administradora Local quienes exigían la demolición de la obra y el retiro del grupo de *Skaters*, que como defensa resarcieron el daño con la siembra de plantas ornamentales (Correa, 2011). Imagen publicada en el sitio:
<http://www.inteligenciascolectivas.org/autogestion-de-parches-skate/>

