

Skate and the city

OSWALDO QUISPE*

Jueves 13 de marzo de 2008: el sol coquetea con el pavimento del *skatepark*. Estoy a la altura de la cuadra cuatro del Malecón de la Marina, en el distrito de Miraflores. Alrededor hay edificios de quince pisos, departamentos de los caros, con vista al mar. En el parque, las tribunas están llenas. Estamos en una de las fechas del tour «Hecho de Sangre»¹ esperando al Team Circa.² Escucho que hay gente que vino a las siete de la mañana «para agarrar un buen sitio». Sé que exageran, pero lo que quieren decir es que llegaron mucho más temprano que yo, y algunos desde mucho más lejos. La cámara de un programa local de deportes de aventura pasea su lente sobre nuestras cabezas: «Vamos a salir en la tele», «¡No me grabes! ¡Me tiré la pera para venir!». La mayoría son chicos en edad escolar, pero hay bastantes chicas. Una muchacha pasa cerca de mí con cara de que vino porque su enamorado la obligó; otra vino porque es *skater*.

El *skate* —popularizado allá en la década de 1970 por un grupo de *surfers* durante un ahora mítico verano en el que no hubo olas en California— llegó al Perú hace ya un cuarto de siglo. Recuerdo haber ido al *skatepark* que estaba en el cruce de las avenidas Javier Prado y Nicolás Arriola, cerca de la clínica Ricardo Palma, en el terreno que ocupa hoy la empresa de transportes Cruz del Sur. Era un negocio: había que pagar para entrar, y quizá por eso cerró. Sin embargo, contra lo que podría pensarse, el *skateboarding* no es una práctica elitista: las algo más de mil personas reunidas esta tarde pertenecen a distritos y estratos sociales tan distintos como distantes. En Lima se monta *skate* tanto en los sectores pudientes como en los barrios pobres. Desde su creación, en el año 2005, la página de SK8BOARDINPERU³ cuenta ya con más de medio millón de visitas, y no es poco.

La tribuna se impacienta porque ya son las tres y la «demo» está en nada. Para comenzar, un grupo de los mejores *riders* de la ciudad, encabezados por un cada vez más popular Freddy Wong, empieza a recorrer el parque. El Chicha, Batman, Peter Chlebowski y Giussepi Queirola dan solo una muestra del excelente nivel del *skateboarding* local. Un *skater* salta escaleras, usa las barandas para deslizarse, y aprovecha los desniveles para prácticamente volar. «¿Tú crees que es fácil? No lo es», repite el locutor. El *skate* da un uso distinto a los elementos que componen el paisaje de la ciudad. Según Félix Faucher,⁴ «este deporte totalmente urbano surge como una respuesta a la creciente falta de espacios que existen en las ciudades para la naturaleza, el juego y la diversión».⁵ Ante esta carencia, el *skate* se apropia de espacios construidos para fines prácticos y los utiliza con fines lúdicos en una ciudad que, como Lima, no crea vínculos sino que separa.

El paulatino proceso de enrejamiento de las calles de la ciudad (como consecuencia de dos décadas de violencia y miedo) contrasta con el desinterés de las autoridades por construir lugares de encuentro y por conservar los pocos ya existentes. Como sostiene Laura Soria, «un espacio físico abandonado solo expresa el abandono de lo social y lo político».⁶ Curiosamente, este doble abandono se hace evidente cuando trata de remediarse. Las obras públicas emprendidas recientemente son parte del programa APEC, es decir, nuestras calles se reparan con motivo de esta reunión, pensando en los visitantes y no para los que viven en ella. En una ciudad que crece dando la espalda a sus habitantes, los *skaters* me parecen un buen síntoma. Tras dos décadas de violencia tenemos una juventud que no solo no teme salir a la calle sino que, de hecho, está decidida a tomarla y a volverla su lugar ideal, el espacio donde la fantasía puede llevarse a cabo.

En los últimos años, la aparición de empresas locales⁷ incrementó la oferta y redujo los costos de los implementos para armarse un *skate* decente. El mercado funciona democratizando el acceso al *skate*. Cualquier hijo de vecino puede hoy intentar dominar este deporte que requiere sobre todo un elemento que a los jóvenes limeños parece sobrarles: tiempo. En un interesante artículo, Víctor Vich llama la atención sobre «las tardes libres sin nada que hacer pero, en realidad, con la necesidad de hacer algo que compense dicha carencia».⁸ Efectivamente, el *skateboard* satisface esta necesidad dando un uso a la energía de un gran número de jóvenes con fantasías que se nutren de los medios de comunicación (más

específicamente la internet), y en algunos casos, de los juegos de video. El tiempo del *skate* es, como el fútbol, el tiempo del juego. Como señala Pablo Alabarces, se trata de «temporalidades sin tiempo, espacios de la creatividad y la imprevisibilidad de la supresión de la jerarquía».⁹

Para Zizek, «la fantasía no solo realiza un deseo en forma alucinatoria» sino que «nos enseña cómo desear».¹⁰ Mediante el Play Station y Youtube se llevan a cabo imaginariamente muchas de las complejas y/o arriesgadas maniobras que se desean y que, con la práctica, algunos logran dominar volviendo esa fantasía realidad. Volar, saltar autos, deslizarse sobre empinadas barandas, alcanzar grandes velocidades, ser más rápido que los de a pie, ser distinto. Esta búsqueda de la diferenciación no es ajena a otros grupos: es usual y nos pone en el plano de la construcción de la identidad: ¿Qué eres tú? Un *skater*. Montar *skate* podría verse, al igual que el grafiti,¹¹ como una práctica de trasgresión. Sin embargo se trata de una trasgresión que no arremete contra la ciudad tratando de destruirla o modificarla sino que se aprovecha de ella para sus fines, recorriéndola de una manera distinta. El discurso del *skate* es trasgresor en cuanto que propone un estilo de vida libre frente a la esclavitud de la vida citadina, pero sin romper con ella: el *skater* es un sujeto relajado¹² dentro del desorden asfixiante de las urbes. Igualmente, el discurso del *skate* es trasgresor en cuanto se trata de una práctica no verbal: un discurso del cuerpo.

Cuando llega el Team Circa el parque estalla en una alegría difícil de describir. No se trata solo de deportistas: estos *riders* son para muchos unos héroes, personas que han logrado vivir la fantasía de ser un adolescente para siempre, viajar por el mundo, montar y pasarla bien: el ocio pagado. «¡Ese es Ramondetta!» —gritan por allí—. «Quiero ver si se puso el diente que se sacó». El tour «Hecho de Sangre» nos remite con su nombre a la naturaleza peligrosa de esta práctica. Escucho a alguien decir que «la gente quiere ver sangre». Ninguno de los miembros del Team Circa usa casco: los «pro»¹³ se arriesgan, y es que el riesgo es uno de los elementos que hace atractivo este deporte y despierta el fanatismo que esta tarde terminará por concluir el evento. Cada vez más fotógrafos y parte del público invaden la pista del *skatepark* en su deseo de sacarse una foto con el *team*. El *boom* de las cámaras digitales y los teléfonos con cámara nos convierte a todos en potenciales y temibles fotógrafos.

Fellers patea el aire sobre su *skate* mientras vuela para caer de manera inmediata y perfecta sobre el cemento. El movimiento duró solo algunos segundos, pero como alguien anotaba, «pareció en cámara lenta». Tony Tave se mete al bolsillo al público con su extravagante disposición para fotografiarse con todo el mundo a pesar de los intentos de la seguridad por evitarlo. A mi izquierda, Cerezini bebe del pico de una botella de Inca Kola que le acerca un grupo de chicos para que pruebe nuestra «bebida de sabor nacional». Una voz masculina le grita «¡Hazme un hijo!» a Peter Ramondetta luego de que este culmina un movimiento espectacular. La demo alcanza su clímax: aplausos, *skates* que se agitan en el aire, felicidad. «¡Que nos agranden el *skatepark*!». Han pasado algo más de dos horas y el espectáculo debe detenerse porque hay demasiada gente parada en la pista: querían una foto, un autógrafo, algo de estos ídolos. Da inicio un muy desordenado pero pacífico intento por coger un afiche, un *sticker*, una prueba de que «Brother, yo estuve allí», en una tarde que Youtube no permitirá que olvidemos, como tampoco los vecinos que no quieren un montón de jóvenes montando por su barrio, uno de los más exclusivos de la ciudad.

* Literato, actualmente se desempeña como asistente de docencia en la PUCP.

- 1 El tour «Hecho de Sangre» recorre México, Costa Rica, Panamá, el Perú, la Argentina y el Brasil del 6 de febrero al 24 de marzo.
- 2 Miembros del Team Circa presentes en Lima: Tony Tave, Danny Cerezini, Peter Ramondetta, Sierra Fellers. Circa (o C1RCA) es una marca de ropa y accesorios para *skate* fundada en 1999 en San Clemente, California.
- 3 Véase <<http://groups.msn.com/SK8BOARDIN PERU/>>.
- 4 Fotógrafo peruano-canadiense. Ha trabajado para importantes revistas, como *SBC Skateboard Magazine* de Toronto, *Color Magazine* de Vancouver y *La Tabla* de Chile. En el año 2006 colaboró en la construcción de la página web para el movimiento ciudadano «Para que no se repita». Un año después presentó la muestra «La strada: skateboard» en el Centro Cultural Ricardo Palma.
- 5 Boletín electrónico de la Cámara de Comercio Canadá-Perú. *Perú Panorama año 2007*, n.º 64, p. 3. En: <<http://www.canadaperu.org/ppesp64.pdf>>.
- 6 «El espacio público y su contenido político». *Quehacer*, n.º 168, septiembre-diciembre de 2007.
- 7 Gestionadas en muchos casos por los propios *skaters*.
- 8 En: «El baile del «perreo», una desviación marxista». *Quehacer*, n.º 154, mayo-junio de 2005.

- 9 En: *Cuestión de pelotas. Fútbol, deporte, sociedad, cultura*. Argentina: ATUEL, 1996.
- 10 En: *El acoso de las fantasías*. México D. F.: Siglo XXI, 1999.
- 11 Según Óscar Quezada Macchiavello, «Las paredes, en especial, resultan ser un espacio simbólico: están en el límite mismo de lo público y de lo privado. Defienden la intimidad y la propiedad privada mientras que los graffitis la trasgreden». En: *Los tatuajes de la ciudad. Graffiti en Lima*. Lima: Cultura y sociedad, 1998.
- 12 El llamado «Chillin» o estar relajado o relajándose es un paseo tranquilo, en muchos casos contemplativo.
- 13 Profesionales del *skate*.