



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional

Ciudad tatuada. Prácticas corporales en el ámbito urbano
Gisela Sangiao y Juan Pablo Villagrán
Actas de Periodismo y Comunicación, Vol. 4, N.º 2, diciembre 2018
ISSN 2469-0910 | <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas>
FPyCS | Universidad Nacional de La Plata
La Plata | Buenos Aires | Argentina

Ciudad tatuada. Prácticas corporales en el ámbito urbano

Gisela Sangiao

ciengrullas@gmail.com

Juan Pablo Villagrán

teclajuan@yahoo.com.ar

Área de Estudios e Investigaciones en Educación Física
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación
Universidad Nacional de La Plata
Argentina

Resumen

Se trata aquí de observar y comprender la relación entre la ciudad y los sujetos que la habitan. El análisis se centra en las maneras corporales de ser y estar que los ciudadanos producen y reproducen en los espacios urbanos.

Partimos de la idea que ni el cuerpo ni la ciudad son dados; antes bien los consideramos construcciones sociohistóricas y culturales que adoptan características particulares en contextos específicos. En este sentido resultan apropiadas las categorías Prácticas Corporales y Urbanidad, ambas construcciones dinámicas y complejas sostenidas e impulsadas por los sujetos en sus interacciones sociales.

Abordando las prácticas y los discursos de los protagonistas de las prácticas corporales en la trama urbana de las ciudades contemporáneas, pretendemos comprender y explicar los procesos de construcción del cuerpo y de la ciudad que allí suceden. El espacio público urbano es aquí un lugar clave: en estos emplazamientos se desarrollan múltiples prácticas corporales protagonizadas por sujetos que despliegan su motricidad y se movilizan en torno a propuestas tradicionales y a prácticas emergentes. Tales adscripciones conducen a la disputa y

la apropiación provisoria de territorios: mientras tanto, la urbanidad se imprime en los cuerpos y el cemento normalizado y normatizado marca su piel.

El abordaje metodológico para la recolección de información consistió en observaciones no participantes y entrevistas abiertas y semi-estructuradas. Desde esta mirada, entendemos que la urbe imprime sus formas y sus sentidos en la piel de los ciudadanos, pero se retroalimenta con el latir del ritmo de los cuerpos que la habitan y la practican.

Las prácticas corporales en la geografía urbana

Desde que la geografía empieza a pensarse más allá de lo estrictamente espacial, es decir, en relación a lo social, se comienza a pensar el espacio integrado a la producción de la sociedad (Lefebvre, Soja, Harvey, entre otros). Nos centraremos en los enfoques que la geografía social aporta para el estudio de las prácticas corporales emergentes, en particular para el caso del jugger, sin perder de vista las coyunturas de América Latina y específicamente en las formas en que viven la corporalidad los jóvenes en la urbanidad de la ciudad de La Plata. En esta puesta en juego de condicionantes demográficas inscribimos nuestro relevamiento de prácticas corporales, a partir de la cual enfocaremos las subjetividades –como formas de experiencias y apropiación–, es decir sus modos de sentir, de comportarse con sus cuerpos a la hora de inscribirse en los territorios de la ciudad. La ciudad de La Plata y alrededores (partido) se inscribe en la taxonomía global como una urbe media, es decir, rondando los 500.000 habitantes. Los sujetos juveniles urbanos conforman nuestro referente empírico en este intento por retratar la narrativa urbana escrita a través de las prácticas del cuerpo.

De este modo; los espacios urbanos –como territorios en disputa simbólica– se configuran a partir de las lógicas que producen y reproducen los sujetos urbanos. En este marco recortamos para fines analíticos a los jóvenes y, más precisamente sus trayectorias, producciones corporales y prácticas lúdicas y deportivas. Los espacios públicos y áreas verdes son construidos y apropiados por estos sujetos juveniles, pero a su vez, estos son retroalimentados por los imaginarios urbanos y sociales de otros colectivos. El estudio de los imaginarios urbanos (Lindón, 2005) como sistema de imágenes y representaciones simbólicas emerge como un abordaje necesario ante la obsoleta ciudad geográfica estática, ante el mero trazado espacial y el simple emplazamiento material. Queremos expresar con estas afirmaciones que los lugares son impresos con los graffitis de las biografías corporales, los tránsitos motrices, las subjetividades lúdicas. De este modo, las demandas corporales componen identificaciones con prácticas novedosas,

configurando prácticas urbanas emergentes bajo estéticas novedosas, como salidas de algún film de fines de siglo XX.

Esta particular forma de entrelazar lo corporal con lo urbano resulta un terreno propicio para captar y comprender las nuevas tendencias de la cultura corporal. Acercándonos a sus trayectorias, observando sus producciones, visitando sus lugares de práctica, escuchando sus discursos e interpelando y siendo interpelados por sus prácticas, esperamos acercarnos a la comprensión de la dialéctica relación que se establece entre la ciudad y los sujetos que la habitan.

Presentaremos las particularidades del jugger como práctica corporal emergente y analizaremos sus características valiéndonos de la geografía social para estudiar la relación de estos fenómenos en el espacio urbano, sin perder de vista las temporalidades, el carácter histórico-social. Si pensamos en la dicotomización de lo geográfico entre los paradigmas de la naturaleza y de la cultura, nos posicionaremos poniendo el acento en el segundo, enfocando la espacialidad social al trasluz de las temporalidades y las subjetividades, entendiendo la trama social como una totalidad compleja con tomas de posición y disputas que complejizan el análisis y enriquecen la interpretación.

El presente trabajo se encuentra enmarcado en un proyecto de investigación denominado "Jóvenes: prácticas corporales, espacio público y ciudadanía" (2016-2019). En él se aborda el estudio de las modalidades que adopta la dialéctica relación entre el cuerpo y la cultura en el contexto urbano a comienzos del siglo XXI tomando como protagonistas a los jóvenes y como emplazamiento urbano de análisis ciertos espacios públicos de la ciudad de La Plata.

Jugger y espacio público: la película en el parque

La cita semanal es en un lugar puntual: un espacio abierto, parquizado y público: el parque Saavedra de la ciudad de La Plata. Los sábados por la tarde, religiosamente, puede observarse un grupo de jóvenes que manipulan inusuales elementos en un sector amplio y llano. Palos: algunos son largos y los usan con las dos manos, otros cortos -uno para cada mano- o bien junto con una suerte de escudo. Una pelota unida a una cadena de plástico gira sobre las cabezas de los participantes, impulsada por un jugador emocionado. Ahora bien: todo lo que utilizan está acolchado.

Estos elementos, por su aspecto y por la forma en que son usados, remiten a distintas armas de estilo medieval. Simulan ser espadas largas, cortas, lanzas, mandobles, escudos y manguales. Todo un arsenal bélico orquesta una especie de batalla campal en plena ciudad.

A la voz de "¡Tres, dos, uno, jugger!" dos facciones de jugadores que portan palos y cadenas acolchados se disputan la posesión de una suerte de pelota. Sin embargo, los jóvenes no se golpean ni se azotan. De hecho, sus movimientos son mucho más rápidos y precisos que contundentes. Apenas sucede un toque, un roce, de estas armas acolchadas con el cuerpo de uno de los participantes, aquel que fue tocado inmediatamente apoya una rodilla en el suelo y empieza a contar hasta cinco con los dedos de una mano sobre la espalda. ¿Qué es esta "cosa de los palos"¹? Es el jugger.

El caso del jugger es uno más dentro del amplio espectro de prácticas corporales lúdicas emergentes que se instalan en espacios públicos de la ciudad de La Plata y que tienen como protagonistas a grupos juveniles. El jugger nace inspirado en la película *La sangre de los héroes* (1989) dirigida por David Webb Peoples y se consolida como juego reglado en Europa y Australia durante la década de los '90, para finalmente instalarse en La Plata en el año 2014.

El juego del jugger del parque Saavedra es una práctica esencialmente lúdica estructurada por un conjunto de reglas que establece la oposición entre dos bandos: aquel que más puntos anote al finalizar el tiempo pautado será el ganador. Inscrito en la lógica de los juegos de invasión (Hernández Moreno, 1994), en jugger los jugadores se desplazan dentro una cancha rectangular -en cuyos extremos se ubican las bases de anotación de puntos- por lo que los enfrentamientos "armados" con las *pompfes* (espadas acolchadas) son protagónicos en el desarrollo de los partidos.

La lógica del juego dispone el enfrentamiento de dos bandos de cinco jugadores cada uno: cuatro de ellos portan armas acolchadas y el quinto, que no lleva elementos, oficia de corredor. Ahora bien, los corredores son los únicos jugadores habilitados para tomar con sus manos el *jugg* (una especie de pelota acolchada) e introducirlo en la base del bando rival para sumar un punto. Mientras tanto, los jugadores que portan las armas buscan escoltar a su corredor para obtener la posesión del *jugg* y protegerlo en el camino hacia la base correspondiente. En función de esto, cada bando procura conseguir superioridad numérica por sobre sus contrincantes producto de efectuar un contacto válido de la *pompfe* con el cuerpo del rival. Cuando esto ocurre, el jugador impactado debe agacharse una cantidad de tiempo predeterminada que él mismo debe arbitrar, no pudiendo intervenir otra vez en el juego hasta que se haya cumplido ese lapso. Esta ocasión de ventaja numérica, aunque temporal, es clave y el bando que la haya conseguido tratará de aprovecharla a su favor para lograr una anotación.

La mecánica del desarrollo de los puntos se repite a lo largo de todo el partido. A la voz de "¡Tres, dos, uno, jugger!" los jugadores de ambos bandos ingresan a la

cancha desde su línea de fondo para disputar el *jugg*, que se encuentra en el centro del campo de juego. Mientras tanto, el constante sonar de un silbato a intervalos regulares de 1,5 segundos sostiene el desarrollo de los puntos: Estas marcas sonoras (llamadas "piedras" en virtud de la película que le dio origen al juego) funcionan como referencia temporal para aquellos jugadores que fueron impactados ya que deben contar una determinada cantidad de piedras antes de reincorporarse al juego. Las piedras, además, delimitan la duración del partido -que está constituido por dos tiempos de cien- y sirven como medida de penalización cuando corresponde -también auto arbitrada-. Finalmente, cuando un corredor anota, se detiene el sonar de las piedras y cada equipo regresa a su línea de fondo, restituyendo el *jugg* al centro de la cancha para así dar inicio a un nuevo punto. El juego del jugger entonces es motivo de reunión semanal de un grupo de jóvenes en un concurrido espacio público de la ciudad. Estos encuentros son instancias de sociabilidad ricas y complejas en clave predominantemente lúdica que no se limitan únicamente a la puesta en práctica del juego descrito. Se observa también la práctica de distintos juegos que utilizan *pompfes*: duelos uno versus uno, dos versus dos o todos contra todos cuyas reglas son flexibles y se modifican si es necesario. Asimismo, también se pueden observar diversos focos de reunión en pequeños grupos donde aquellos que optan por un menor compromiso corporal juegan a las cartas, toman mate y charlan entre amigos. Así, el jugger itineira por la ciudad alternando espacios de práctica, siempre públicos. Si bien el encuentro de los sábados en parque Saavedra es el más importante, inamovible y concurrido, también se llevan a cabo prácticas más reducidas durante la semana en algunos parques, plazas o el bosque. En todos los casos, los practicantes se apropian temporalmente de algún sector delimitando el espacio utilizar con conos o sogas que retiran al finalizar la práctica. La elección de estos espacios no es caprichoso dado que el despliegue del jugger no puede llevarse a cabo en cualquier lugar. Los elementos de juego, voluminosos, en manos de una treintena de participantes; una cancha de veinte por cuarenta metros y varios focos simultáneos de juegos en parejas, tríos, o todos contra todos, requieren de un amplio espacio. Éste debe ser llano, sin accidentes ni equipamiento, y por la lógica de la práctica -autoconvocada y sin fines de lucro- también de acceso gratuito. Dadas estas condiciones, la práctica del jugger se lleva a cabo, con exclusividad, en espacios públicos urbanos de la ciudad. De este modo, una práctica que no pasa desapercibida en el parque público se instala con una regularidad férrea todos los sábados por la tarde. Apropiándose efímeramente de una porción del espacio, le otorga al paisaje urbano una pincelada exótica, en tono medieval, quizás bárbaro, bajo una clave eminentemente lúdica.

Geografías de la vida cotidiana. La importancia de los “lugares”

La historia de una ciudad va reconfigurándose en las contingencias sociales, económicas y culturales, en la relación que se establece entre su sociedad y el ambiente. Según Julio Arroyo la dinámica de la vida urbana está ligada a ciertas condiciones de producción: regímenes económicos, desarrollos científico-tecnológicos y producciones culturales. “los fenómenos urbanos pueden ser considerados emergentes singulares, locales y contingentes de esas estructuras de época, es decir, manifestaciones puntuales de tendencias sistémicas generales” (Julio Arroyo 2011:17). La urbanidad, como define Arrollo, sería: *“una producción basada en prácticas intencionadas de los sujetos que procuran validar sus acciones dentro de los parámetros impuestos por los paradigmas de época”* (Arroyo, Julio 2011: 20).

Entendemos que las tramas urbanas van configurándose, más allá de lo macro, en las adscripciones identitarias y las vivencias de los sujetos. En este sentido la geografía del espacio no puede prescindir de los tatuajes que sus habitantes le imprimen. Omar Tobío nos advierte de no confundir con la geografía de la población (que trata la distribución y crecimiento de la población) y define el campo de la geografía social como: “el ámbito en el que se condensan las fuerzas económicas, jurídicas, políticas, culturales, tecnológicas y de mentalidades de una sociedad dada en un momento determinado.” (Tobío 2012:20).

El autor advierte que aparecen las vertientes de la geografías de “la percepción y del espacio vivido” (Tobío 2012: 25) surgiendo el estudio de las geografías de la vida cotidiana (GVC) entendemos que desde esta perspectiva geográfica particular cuestiones aparentemente banales expresan dimensiones de la vida social que merecen un análisis geográfico profundo.

Alicia Lindón señala precursores como Eric Dardel (1899-1967), quien se mantuvo al margen de la geografía académica oficial alejándose de los círculos franceses en los cuales se escribía la geografía humana de su tiempo. Dardel se interroga sobre el habitar y plantea por su formación humanista que el sujeto de la geografía del ser es el “hombre habitante” y no el Homo economicus o el Homo faber, expresando: «La geograficidad es esa relación entre el mundo material externo y el mundo interno del sujeto». En la aprehensión subjetiva del mundo destaca lo sensorial, por ejemplo, el papel de los colores en configuración de la experiencia espacial.

La misma autora introduce también el caso de John Kirtland Wright (1891-1969), geógrafo americano que en 1946 retoma el viejo concepto cartográfico de *Terrae*

Incognitae y le otorga un nuevo sentido, señalando que, el hecho de que un lugar sea conocido depende de para quién es conocido y de qué tipo de conocimiento se trate. Esta perspectiva le permite incluir la subjetividad, e incluso destacar que es «...una creencia errónea que la subjetividad sea la antítesis de la objetividad», planteando la necesidad de «...incluir lo sensible para que los hallazgos geográficos puedan perdurar» (Lindón 2006: 361).

Asimismo, Lindón señala al geógrafo e historiador americano David Lowenthal (1923) como otro de los precursores de las GVC por sus aportes en la construcción de una mirada geográfica desde el sujeto y su experiencia espacial. Lowenthal expresa que la *Terrae Cognitae* es mundo percibido y vivido; es el territorio que se conoce por experiencia y a esto lo denomina "geografía personal". Así, diferencia lo que es el conocimiento del territorio por la experiencia, de la simple posesión de información sobre un lugar. Además, Lowenthal introduce tres cuestiones relevantes: la percepción del espacio, su carácter compartido socialmente y el papel del lenguaje en las percepciones y experiencias espaciales. Lo sensible, la experiencia subjetiva y su fusión con el lenguaje y la cultura son elementos imprescindibles para entender al territorio, el espacio vivido.

Por otro lado Renée Rocherfort, geógrafa que introduce las preocupaciones típicas de etnógrafo que se siente un extranjero en el territorio que estudia, en 1961 publica su tesis "Le travail en Sicile" basada en un trabajo de campo donde plantea un enfoque que denomina geografía social. Utiliza macro y micro análisis, observa la naturaleza como escenario vivo, enfatiza la heterogeneidad espacial y realiza observaciones del trabajo y la familia como núcleos de la cotidianidad. Prestando atención a la condición de género, los desplazamientos y recorridos que no estaban legitimados. (Lindón, 2006)

Habiendo recorrido los ejemplos de estos precursores, podemos observar cómo la GVC relaciona el espacio material y social con el mundo interno del sujeto, contemplando la experiencia de habitar ligada a una vivencia subjetiva mediada por la cultura. Podemos distinguir entonces el hábitat del habitar -donde se destaca la vivencia y lo sensorial- y el espacio del lugar; que se distingue por ser construido socialmente resultando por lo tanto imbuido de sentido y memoria en la práctica. El lugar entonces, se relaciona estrechamente con la experiencia potenciándose sustancialmente en su fuerza simbólica. Anne Buttimer y Yi-Fu Tuan son los principales teóricos orientados al estudio de la noción de lugar, introduciendo este último el concepto de topofilia, entendida como «...la experiencia grata y placentera del lugar, resultante de un estado de consonancia o congruencia cognitiva con el territorio habitado o transitado.» (Tobío, 2012)

De este modo, las GVC que propone Lindón, en consonancia con la geografía social, nos permiten establecer vínculos, relaciones de mutua producción entre lo espacial y lo social, entre las prácticas del cuerpo, las subjetividades y el espacio urbano, permitiendo abordar desde esta perspectiva la interpretación del caso del jugger en la ciudad de la plata. Entendiendo que los jóvenes habitan el lugar, apropiándose simbólica y materialmente de una porción del parque de manera efímera pero sistemática, es posible observar los lazos afectivos de una instancia intersubjetiva grupal que carga de sentidos, emociones y significados a la práctica del jugger y al espacio del parque.

Regulación y apropiación del espacio público

Los estudios del espacio público vienen revelando ciertas lógicas de control, se trazan los itinerarios urbanos, los posibles espacios de ocupación como las plazas, ramblas, veredas, calles peatonales; los horarios: de circulación, de atención al público, de apertura y cierre de centros comerciales. El uso del espacio público (siguiendo a Cardona Rendón, 2008) podría pensarse como una oferta del Estado para la realización -potencial- de diferentes prácticas: lugares de recreación (plazas, juegos de niños, veredas y playones), espacios deportivos (clubes, estadios, ramblas) espacios de ocio (calles peatonales, patios de comidas, paseos culturales). En todos ellos encontramos relaciones entre lo cartográfico (del orden espacial), ambiental (del orden de lo material tanto en su estado natural como humanamente construido) y lo social o cultural (del orden de la interacción y lo simbólico).

Las dinámicas de los ciudadanos que ponen cuerpo a la urbanidad también podrían pensarse desde el acceso legal a esos espacios. Pudiendo los ciudadanos o bien hacer uso irrestricto, hacer uso ateniéndose a topes horarios o normativas específicas, o bien carecer totalmente de acceso a espacios que están permanentemente vedados al ciudadano común.

Nuestro diseño intenta una aproximación a las prácticas corporales en relación con la dimensión cultural, los gustos y los sentidos que manejan nuestros informantes. Sus formas de agrupación, sus marcos de legitimidad, sus modos de romper o acordar con los acuerdos tradicionales, sus desplazamientos, sus paradas y su relación con las culturas hegemónicas. David Harvey (1977 y 1998) plantea el desarrollo desigual dentro de la estructura capitalista ya sea en las condiciones estructurales como en su análisis de las producciones culturales en las ciudades, a partir de estas marcadas desigualdades el espacio y su representación se presenta como un escenario de luchas.

Una aproximación a la esfera pública implica entenderla necesariamente como espacio de reunión; ya sea personalmente o por otras vías como Internet, donde proliferan y se suceden los relatos y las construcciones del imaginario social. No podemos entonces dejar de pensar la corporalidad atravesada por estas instancias comunes. La esfera pública se define como: «...un espacio común donde los miembros de la sociedad se relacionan a través de diversos medios, ya sean impresos, electrónicos, etc., y también de encuentros cara a cara, para discutir cuestiones de interés común, y por lo tanto para formarse una opinión común sobre ellos.» (Taylor, 2006: 105). El caso del jugger es particularmente sensible a las lógicas del encuentro en el espacio común. La práctica se articula directamente con la esfera pública por practicarse indefectiblemente en el parque Saavedra, por un lado, y también por el desarrollo cotidiano de un sinfín de interacciones en las redes sociales, que configuran el medio de comunicación e intercambio constante y permanente entre los practicantes de jugger.

Además de las controversias con el Estado, los colectivos comparten espacios con diversos actores. En el parque Saavedra se disputa entre prácticas tan tradicionales como el fútbol y tan emergentes y no convencionales como el jugger, no sin conflictos por el uso del espacio. Los sentidos personales y grupales se van construyendo en las coordenadas espaciotemporales de la ciudad siendo esta necesidad de espacios para la práctica de actividades -que muchas veces no están legitimadas socialmente- promotora de luchas por la apropiación colectiva de zonas y lugares. En simultáneo, las subjetividades de los practicantes van construyendo sentidos de pertenencia e identificación no sólo con la práctica, sino también con los espacios de dicha práctica, fortaleciéndose así su sostenimiento.

Otras perspectivas ponen el acento en los flujos: «Una ciudad debe ofrecer la posibilidad de realizar trayectorias corporales en todos los sentidos...» (Mongin 2006: 53). El autor pone de manifiesto las preocupaciones de los urbanistas acerca de la reconfiguración de los territorios y cómo el desarrollo urbano cobra formas impredecibles, donde los flujos proliferan más allá de los lugares. En esta trama urbana, se desarrollan las prácticas corporales juveniles. Los jóvenes despliegan su motricidad y se movilizan por la trama urbana ya sea en torno a alguna propuesta tradicional o a alguna práctica emergente, tal vez originada en algún lugar remoto del globo. Así, los practicantes de jugger itineran por la ciudad apropiándose temporalmente de ciertos espacios, siempre públicos. Sus trayectorias corporales unen distintos puntos de la trama urbana, ubicándose allí donde ésta se abre dejando lugar a espacios verdes. Los jóvenes, en sus itinerarios, dibujan en el paisaje de la ciudad una escena con grandes palos coloridos, armas acolchadas que viajan a pie, en bicicleta, colectivos o tren.

Como venimos señalando la disputa de los espacios urbanos se realiza a medida que los grupos inmobiliarios elevan sus ganancias, como señala Arroyo: «...el espacio público ya no es la contraparte física sustantiva de una sociedad civil entendida como sujeto de la ciudad.» (Arroyo, 2011: 15). Las lógicas de mercado pugnan por imponerse ante los colectivos pero: «...cuanto mayor sea la experiencia acumulada de acción colectiva mayor será el conocimiento y la conciencia acerca del sentido de lo urbano.» (Arroyo, 2011: 18). La eficacia productiva implica aglomeración urbana, redes de circulación (transporte y comunicaciones) y aumento del consumo. A grandes rasgos son los momentos sociohistóricos donde los sujetos perciben, transitan y experimentan la ciudad. En estas calles y espacios verdes es donde lo corporal y lo motriz se ajustan a los cánones de orden y progreso, pero también donde resisten a ello al percibirse como colectivo, que moviliza y refuerza sus prácticas.

Si bien los espacios verdes de la ciudad de La Plata, así como la totalidad de su diseño urbano, se concibieron concepciones higienistas y racionales propias del positivismo, hoy estos espacios cobran nuevas dimensiones que se alejan de sus sentidos de origen. Las prácticas imaginadas para estos espacios verdes por los urbanistas de fines del siglo XIX distan mucho de aquello que hoy observamos. El caso de la práctica emergente del jugger, con su despliegue medievaloide originado en un film es un cuadro impensado para Pedro Benoit, quien dirigió el equipo técnico que diseñó la ciudad. En consonancia, en el caso de los practicantes de jugger de parque Saavedra se observa que la cohesión grupal y el sentido de identidad están estrechamente vinculados con a la presencia de pautas de consumo cultural compartidas y asociadas a estéticas específicas: videojuegos, animación japonesa, cómics, películas, juegos de mesa no masificados. El juego del jugger se presenta afín a esas prácticas de consumo propias de un momento sociohistórico específico, e invariablemente reúne a jóvenes cuyas biografías están ligadas a esos puntos comunes. Esto no es sino producto de las contingencias y el devenir sociohistórico, a los que difícilmente podrían haberse anticipado los estudiosos del siglo XIX.

Al abordar la práctica del jugger platense siguiendo a Omar Tobío (2012), podemos identificar cuatro concepciones del espacio urbano: como contenedor o escenario, como espacio de las subjetividades, como espacio construido y por último como totalidad dialéctica. Sostenemos y reforzamos una vez más aquí la necesidad de la comprensión del espacio urbano como una totalidad dialéctica, donde espacio (concebido como lugar), prácticas, sujetos, subjetividades y biografías se imbrican en la producción de un espacio urbano que supera su dimensión meramente material. Asimismo, adscribiendo a las GVC que acerca Lindón, observamos la

importancia de la percepción del espacio, su carácter compartido socialmente y el papel del lenguaje en las percepciones y experiencias espaciales. Como Dardel plantea, es menester observar y atender a la relación entre el mundo material externo y el mundo interno del sujeto para la comprensión de lo espacial como algo que sucede en íntima conexión con lo subjetivo; con lo sensorial, la experiencia y en ella, los efectos del tiempo y de fenómenos cíclicos tanto el individuo como en la cultura.

La acción y efecto de apropiación efímera pero regular y constante del espacio urbano público, el parque Saavedra, por parte de los practicantes de jugger, permite pensar en la urbanidad como esa instancia en la que confluyen el espacio urbano (en su doble dimensión espacial y social) y las prácticas del cuerpo junto con las subjetividades de los protagonistas: lo sensorial, la experiencia, los sentidos atribuidos a las prácticas y a los espacios de práctica. Todo ello en sintonía con las biografías que se entretajan en el espacio público urbano y un sentido de las temporalidades, que atiende al carácter histórico y social de las prácticas y de los espacios urbanos.

Cerrando el itinerario

La subjetividad juvenil es imbuida por deseos de vivencias emotivas, experiencias que puedan ser narradas, inmortalizadas, fotografiadas, filmadas, compartidas. Las biografías que se van construyendo en el día a día de las prácticas juveniles en los espacios urbanos plasman formas de experiencias y apropiación, modos de sentir, de comportarse con el cuerpo a la hora de inscribirse en los territorios de la ciudad. Los jóvenes seguirán apropiándose -aunque sea efímeramente- de una porción de territorio que la ciudad ofrece, festejando la reunión, recreando y creando el jugger, produciendo y siendo producidos por y en el espacio urbano. La urbanidad se tatúa en sus cuerpos, mientras que los espacios de la ciudad, como anticipa la geografía de la vida cotidiana, serán marcados con los graffitis de las prácticas corporales.

Bibliografía

Arroyo, Julio (2011) *Espacio público. Entre afirmaciones y desplazamientos*.

Universidad del Litoral. Santa Fe.

Cardona Rendón, Beatriz (2008). *Espacio de ciudad y estilos de vida. El espacio público y sus apropiaciones* En *Revista Educación física y deporte*. Vol 27, número 2 (pag. 39-47)

- Harvey, David (1977). *Urbanismo y desigualdad*. S.XXI, Madrid.
- Harvey, David (1998). *La condición de la posmodernidad*. Amorrortu, Buenos Aires.
- Hernández Moreno, José (1994). *Análisis de las estructuras del juego deportivo*. INDE, Barcelona.
- Lindón, Alicia (2005). *El imaginario suburbano: topofilias y topofobias en: Ciudades*. En *Revista Científica*, vol. 2, núm. 5, Grupo de Estudios Urbanos de Universidad Presidente Prudente, Estado de Sao Paulo. pp. 289-314. ISSN 1679-3625.
- Lindón, Alicia (2006) *Geografías de la vida cotidiana* en Lindón A. y Hiernaux, D. *Tratado de geografía humana*. Anthropos editorial, UAM, México.
- Mongin, Olivier (2006) *La condición urbana. La ciudad a la hora de la mundialización*. Paidós. Bs. As.
- Taylor, Charles (2006) *Imaginarios sociales modernos*. Paidós. Barcelona.
- Tobío, O. (2012) *Territorios de la incertidumbre. Apuntes para una geografía social*. UNSAM Edita. Bs. As.
- Yi-Fu Tuan (2007). *Topofilia. Un estudio de las percepciones, actitudes y valores sobre el entorno*. Melusina. Barcelona.

Notas

¹ “Esa cosa/juego de los palos/juego de los isopos gigantes” son diferentes expresiones que personas ajenas al jugger eligieron para referirse, en tono jocoso, a la práctica.