

XII Jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de La Plata
4, 5 y 6 de diciembre de 2024

Mesa 41 – Homo ludens. Sociabilidad, deporte y tiempo libre en las sociedades contemporáneas

Título de la Ponencia: “Parques Urbanos y nuevos deportes: la comoditización olímpica de la contracultura callejera”

Autores: Hernán D’Alessio (Universidad Argentina de la Empresa-UADE) y Mariano Rositano (Universidad Argentina de la Empresa-UADE)¹

E-mails de contacto: hdalessio@uade.edu.ar y m_rositano@yahoo.com

Resumen

Celebrados por primera vez en Singapur en 2010, los Juegos Olímpicos de la Juventud constituyen el laboratorio mediante el cual el Comité Olímpico Internacional (COI) ensaya ideas organizativas, mediáticas y deportivas que son testeadas y, eventualmente, incorporadas a las máximas citas olímpicas a celebrarse en años siguientes.

En este sentido, en los últimos años se destaca la inclusión en el Programa Olímpico de deportes englobados bajo las caracterizaciones de “urbanos”, “extremos”, “de acción” e incluso “callejeros”, que se distinguen por el hecho de que sus cultores los practican utilizando el mobiliario y la infraestructura disponible en el ámbito de la ciudad, a diferencia de lo que pasa en los deportes convencionales que requieren la pertenencia a una institución deportiva o el pago por el uso de instalaciones.

Para facilitar la práctica de estas disciplinas el COI incorporó el concepto Parque Urbano, una novedad que apunta a sumar una oferta deportiva alternativa, recreando un entorno callejero en el marco de un ambiente festivo estimulado por la música, las expresiones artísticas y la presencia de un público mayoritariamente juvenil. Probado por primera vez

¹ Los autores agradecen los invaluable aportes de Daniela Etcheverry y Guido Bercovich, periodistas de la señal argentina *TyC Sports* que cubrieron las competencias en el Parque Urbano de los Juegos Olímpicos de París 2024, y de Julián Pitkuk, administrador de la sede Parque Urbano durante los Juegos Olímpicos de la Juventud Buenos Aires 2018.

en los Juegos Olímpicos de la Juventud de Buenos Aires 2018 y reproducido en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020, el Parque Urbano fue emplazado en la emblemática Plaza de la Concordia como una de las principales sedes de París 2024.

Este formato “festivalizado” se encuentra en sintonía con el concepto de *sportainment*, reflejando de este modo la evolución que viene teniendo lugar en el universo deportivo, en el que los eventos han pasado a constituir espectáculos integrales que apuntan a ofrecer “experiencias” interactivas e inmersivas tanto al público como a los deportistas.

Este trabajo pretende abordar las implicancias derivadas de la inclusión de los deportes urbanos en el Programa Olímpico, con el objeto de problematizar el papel que desempeña el Parque Urbano como espacio para la comoditización de estas manifestaciones de la contracultura callejera, en su propósito de renovar audiencias e incorporar nuevos patrocinadores.

Entre las bases teóricas que sirvieron de guía se utilizará el concepto de "capitalismo celebratorio", acuñado por Jules Boykoff (2013) para describir la convergencia entre la celebración festiva y las prácticas capitalistas en el contexto de megaeventos deportivos como los Juegos Olímpicos. Asimismo, el trabajo se nutrió de los aportes teóricos y empíricos de Belinda Wheaton y Holly Thorpe (2021) sobre la inclusión de estos deportes urbanos en el marco del olimpismo.

Asimismo, se analizaron las experiencias precedentes de los Parques Urbanos, tanto de los de Buenos Aires 2018 como de Tokio 2020, incluyendo entrevistas a informantes claves que tuvieron injerencia en el diseño e implementación de este concepto, y se realizó un seguimiento de medios especializados y redes sociales de los eventos deportivos y artísticos que tuvieron lugar en la Plaza de la Concordia.

La contracultura y los deportes urbanos

Se suele caracterizar a la contracultura como un movimiento cultural nacido en la década de 1960 en Estados Unidos, más precisamente en la ciudad de San Francisco, aunque también con expresiones en Nueva York y Chicago, cuyos ejes distintivos pasaron por el cuestionamiento político y social y las experimentaciones de todo tipo. Con manifestaciones en la literatura, la poesía, la música, el cine y la moda, propició un conjunto de valores, tendencias y formas sociales opuesto a las establecidas en la sociedad en términos de trabajo, familia y consumo, emparentadas con el *American Way of Life*, por lo que quedaría estrechamente vinculada con conceptos como “alternatividad”, “autenticidad” y “liberación”.

En este sentido, el movimiento contracultural representó un período de debates, exaltaciones sensoriales, experiencias comunitarias y festividades que incluían la denuncia del militarismo, el racismo, la discriminación de géneros, la homofobia y la polución ambiental (Sadin, 2018). En su evolución, terminaría teniendo múltiples derivaciones: por un lado, a través del desvío de las distintas expresiones culturales hacia formas más comerciales, que expusieron los límites de lo contracultural más allá de su discurso opuesto al orden dominante; por otro, en términos ideológicos, surgieron tendencias libertarias e individualistas afines al pensamiento de derecha, mientras que desde la izquierda quedaría asociado a los reclamos de despenalización de drogas, afirmación del derecho a la disidencia sexual y defensa de los ecosistemas (Baigorria, 2024).

Algunos deportes rotulados como “alternativos” son herederos directos de la contracultura, cuyo espíritu humanista y de crítica a la autoridad se plasmó en distintas disciplinas. Entre éstos se destaca el ultimate frisbee, creado por estudiantes universitarios estadounidenses, que consiste en el lanzamiento de un disco volador y cuyos partidos son disputados por equipos mixtos, no permiten el contacto y son autoarbitrados, lo que provee un marco de competencia más amable que el que se da en los deportes tradicionales, propiciando la celebración de terceros tiempos que suelen incluir fiestas con comida y música².

En la misma línea se inserta la versión contracultural de la escalada. Iniciada en los años ‘50 y ‘60 por adeptos al movimiento hippie, los ascensos intrépidos y peligrosos en las montañas del Parque Nacional de Yosemite, ubicadas a tres horas de viaje de San Francisco, fomentaban el encuentro con entornos naturales, el desafío ante el riesgo, la

² El fenómeno contracultural también habría ejercido alguna influencia sobre los deportes convencionales. De acuerdo con el periodista especializado en la evolución de las tácticas en el fútbol Jonathan Wilson (2014), el éxito alcanzado por el AFC Ajax en su país y en Europa entre las décadas de 1960 y 1970 tendría relación con la revolución cultural de la Ámsterdam de esos años, en el sentido de que el estilo de juego algo anárquico, de intercambio constante de posiciones y contrario a la ortodoxia futbolística imperante hasta entonces resultaba afín a la atmósfera de crítica social promovida por el movimiento contracultural holandés conocido como *provos*.

solidaridad de grupo, la libertad de espíritu y la autosuperación, en ausencia de una lógica competitiva³.

Más presentes en la cultura popular, el surf y el skateboarding también están impregnados del fenómeno contracultural. Originario de Hawái, el surf se expandió luego de la Segunda Guerra Mundial con epicentro en California, del mismo modo que su versión asfáltica, el skateboarding, que surgiría a partir de la necesidad de continuar con las dosis de deslizamiento y adrenalina en momentos en que el mar se encuentra sin olas y en estado de calma.

El potencial de estos deportes como espectáculo filmico los ha convertido en un imán muy atractivo para las audiencias, por lo que las grandes cadenas de televisión y las marcas de equipamiento e indumentaria posaron su interés en ellos (Besnier, Brownell y Carter, 2018). Así, estas actividades concebidas inicialmente como contraculturales se enfrentaron al dilema de “venderse” al sistema de producción y de consumo capitalista y perder su estado originario de pureza: el paso siguiente en el proceso de mediatización y comercialización fue la invitación a convertir a estas disciplinas en eventos formalizados y competitivos.

Los X Games creados en 1995 por la cadena de televisión deportiva estadounidense *ESPN* constituyeron un hito: concebidos con el objetivo de conquistar a un público juvenil menos atraído por los deportes convencionales, demostraron rápidamente su capacidad para fabricar celebridades deportivas de la talla de Tony Hawk, skater devenido actor y empresario y que, como impulsor de la inserción del skateboarding en el programa olímpico, constituye un eslabón entre los valores contraculturales y la profesionalización de este deporte. Simultáneamente con las competencias atléticas, estos eventos ofrecen el X Fest, un festival juvenil con música en vivo, además de espacios para puestos de comida, clases para la enseñanza de deportes e interacciones entre los deportistas y el público.

El éxito de los X Games, tanto en su edición estival como invernal, indujo al Comité Olímpico Internacional (COI) a incluir a algunas de estas disciplinas en su programa de deportes. Sin embargo, estas incorporaciones no han estado exentas de tensiones, como

³ Entre sus precursores se encuentra el californiano Douglas Tompkins (Sánchez, 2006). Empresario del rubro textil y reconocido filántropo que adquirió tierras en Argentina y Chile para proyectos de regeneración ambiental, Tompkins murió en 2015 mientras realizaba una travesía en kayak por el Lago General Carrera en el sur chileno.

quedó de manifiesto con la inclusión del snowboarding en los Juegos Olímpicos de Nagano 1998, boicoteados por el noruego Terje Haakonsen, ya por entonces una leyenda de este deporte: en esa edición, además, el canadiense Ross Rebagliati, primer medallista de oro de esta disciplina, dio positivo en el test de marihuana, evidenciando el choque entre las prácticas contraculturales y la comoditización deportiva (Besnier, Brownell y Carter, 2018)⁴.

Si bien existe una gran heterogeneidad en lo que hace a practicantes, espacios y estilos, el surf, el skateboarding y el snowboarding están conectados de manera estrecha con la cultura hip hop. Surgido como reflejo de las tensiones políticas e ideológicas que se profundizaron en la comunidad afroamericana en la década de 1970 y con el telón de fondo de las guerras entre pandillas y las fiestas callejeras en los guetos negros de Nueva York, el hip hop se convirtió en un canal privilegiado para promover una cultura común a través de sus cuatro elementos característicos: el Disc Jockey (DJ), el Maestro de Ceremonias (MC), el grafiti y el breakdance, una danza urbana que combina movimientos aeróbicos y rítmicos también conocida como *breakin'* (Chang, 2014).

En el primer lustro de la década de 1980 el estreno de las películas *Flashdance*, *Breakin'*, *Beat Street* y *Footlose* favoreció la explosión en todo el mundo del breakdance. En el marco de esta expansión hacia otros géneros artísticos y expresiones culturales, los miembros del grupo musical *New York City Breakers* participaron en un especial de televisión de la cadena estadounidense *NBC*, "The Stars Salute the U.S. Olympic Team", realizado en ocasión de los Juegos Olímpicos de Los Ángeles 1984, una primera aproximación al entrelazamiento entre deporte, entretenimiento y cultura hip hop⁵.

⁴ En el marco de los debates que se están dando a nivel mundial sobre la prohibición del cannabis en el deporte, en 2019 la Asociación Mundial Antidopaje (AMA), la máxima autoridad en lo que respecta a la fiscalización del uso de sustancias no permitidas a nivel deportivo, sacó de su lista de sustancias prohibidas al *cannabidiol* (CBD), con lo que uno de los compuestos activos del cannabis pasó a quedar afuera de los controles antidoping. Una diferencia sustancial entre los eventos organizados por el COI y los X Games es que éstos últimos nunca han realizado pruebas de dopaje a los competidores.

⁵ Algo similar ocurrió con la popularidad del BMX (siglas en inglés de *bike moto cross*), que tuvo su explosión con la película *E.T.* estrenada en 1982. La célebre escena del extraterrestre escapando del gobierno estadounidense usando una bicicleta de BMX significó un quiebre para una generación que concibió a las bicicletas como un instrumento de autonomía y empoderamiento.

Luego de esos Juegos y a partir del innovador proceso de patrocinio y comercialización del COI conocido The Olympic Partner (TOP) (Zimbalist, 2016), surgió el interés en la incorporación paulatina de nuevos deportes en la programación olímpica, destacándose la inclusión en Atlanta 1996 del vóley playero que, además de la simpleza de su formato, ofrecía un espectáculo ágil y algo descontracturado, un ambiente alegre y distendido gracias a la música, el sol y la arena y, especialmente, una eficaz adaptación al entorno urbano. Esa primera prueba exitosa fue el puntapié para la incorporación de otras disciplinas alternativas en la oferta deportiva de las ediciones siguientes de los Juegos Olímpicos.

El concepto de Parque Urbano

La elección en 2013 como presidente del COI del alemán Thomas Bach, ex campeón mundial y olímpico en esgrima y antiguo abogado de la multinacional *Adidas*, impulsó una serie de cambios en la estrategia deportiva, comercial y mediática del organismo, englobados dentro de la denominada “Agenda 2020”. En este sentido, el movimiento olímpico propuso una hoja de ruta con 40 recomendaciones que tenían por objeto hacer frente al desprestigio en que estaba sumido el organismo como resultado de las denuncias de corrupción, los altos costos financieros para la organización de los Juegos Olímpicos y el menor interés del público juvenil por estas citas atléticas (International Olympic Committee, 2014).

Junto con la inclusión de formatos alternativos de competición y nuevas disciplinas, el COI comenzó a incorporar innovaciones en otros campos, como el fomento de la paridad de género y la implementación de conceptos novedosos en torno a las sedes. En todos los casos, estas transformaciones tuvieron como denominador común la creciente preponderancia adquirida, en el marco de las sociedades de la globalización contemporánea, por lo urbano y sus subculturas.

De esta manera, la agenda del COI comenzó a impregnarse cada vez más del peso de los valores, las imágenes, las estéticas y los lenguajes propios de las ciudades. Cabe mencionar que esta reorientación de la estrategia del organismo se produjo en un contexto en el que la población mundial que habita en las urbes se duplicó del 25% en 1950 a alrededor del 50% en 2020, en tanto se prevé que aumente lentamente al 58% en los próximos 50 años (Organización de las Naciones Unidas, 2022).

Los Juegos Olímpicos de la Juventud celebrados en Buenos Aires en 2018 constituyeron un hito significativo en relación con la incorporación de nuevas tendencias. En este

sentido, se trató del primer certamen organizado por el COI en el que el número de atletas femeninos y masculinos fue el mismo⁶, en el que debutaron en el programa olímpico cuatro deportes urbanos –BMX freestyle, breakdance, escalada deportiva y patinaje de velocidad sobre ruedas⁷ y en el que de manera inédita se registró un uso intensivo del entorno urbano, tanto para montar el escenario de la fiesta inaugural del evento como para crear una sede especial: el Parque Urbano⁸.

Esta *venue* se destacó por su carácter disruptivo, configurando un espacio no sólo para alojar a las disciplinas deportivas relacionadas con la cultura urbana sino para propiciar formas alternativas y variadas de experimentar el espectáculo deportivo, relacionadas con la cultura y el entretenimiento. La sede se estableció en Puerto Madero, el barrio más moderno de la ciudad, en un área históricamente vinculada con el puerto, cuya infraestructura ha sido recuperada, renovada y revitalizada al punto de convertirse en el lugar más cotizado de América Latina, donde el nombre de sus calles evoca a mujeres destacadas de la historia argentina y que tiene como uno de sus lugares más emblemáticos al Puente de la Mujer, muy utilizado para la práctica del running, patinaje sobre ruedas y skateboarding.

⁶ Este perfil se reforzó con la mascota del torneo, #Pandi, un yagareté de género fluido y al que se agregó el “hashtag” inicial para reforzar el perfil digital del evento.

⁷ Con excepción del patinaje de velocidad sobre ruedas, todos esos deportes se practicaron en el Parque Urbano, donde también se disputó el básquet 3x3, que había tenido su estreno en los Juegos Olímpicos de la Juventud Singapur 2010 y es considerado el deporte urbano por excelencia, dados el vértigo de juego, la reducción del tiempo de los partidos y, sobre todo, el ambiente al aire libre, con musicalización a alto volumen durante los cotejos. En la edición porteña también debutaron en el programa del COI el fútbol, el handball playero, el karate y el kiteboarding y se presentaron exhibiciones de polo, squash y karting, cuya competencia fue ganada por el argentino Franco Colapinto, piloto de Fórmula Uno convertido en celebridad al momento del cierre de este trabajo.

⁸ La apertura no se hizo en un estadio como suele ocurrir en estos megaeventos deportivos sino en un escenario montado sobre la avenida 9 de Julio, en la zona céntrica de la ciudad.



Parque Urbano de Puerto Madero

La geografía de Puerto Madero posibilitó que, además, se incorporen las competencias de remo y canotaje, desarrolladas sobre los canales que ingresan desde el Río de la Plata. Esto permitió que en un área concentrada y al aire libre se pudiera presenciar un total de seis deportes distintos y en la que el público tuvo libertad de movimientos para asistir a las distintas pruebas, generando además un ambiente de cercanía entre los deportistas y los espectadores.

Denominado “Las siete artes”, el Parque Urbano porteño albergó además distintas expresiones de la estética urbana y celebró otros eventos recreativos y educativos. Entre estos se destacó el graffiti, una forma de intervención libre, creativa y adrenalínica como los deportes con los que se lo relaciona –en especial el skateboarding– que tiene un impacto visual sobre paredes y muros de distintos espacios de las ciudades.

Cada jornada celebrada en esta sede estuvo complementada por la realización de shows musicales y eventos artísticos que dieron lugar a una propuesta “festivalizada”, animada por la presencia de raperos, músicos de trap, freestyle y DJ, bandas de fusión de géneros y artes, grupos de música y teatro para niños, performances circenses y de magia, shows de stand-up y foodtubers. Asimismo, se promovieron experiencias participativas e interactivas en áreas previamente delimitadas, donde se permitió al público el ingreso de tablas de skateboarding para actividades de fomento deportivo a cargo del multifacético Tony Hawk.

El sello identitario que se pretendió imprimir al Parque Urbano reflejó la evolución que está teniendo lugar en el universo deportivo, en el sentido de que ha dejado de representar solamente un encuentro entre deportistas y aficionados que asisten a una competencia

atlética para convertirse en un espectáculo integral, sumando como componentes esenciales la diversión, el entretenimiento y expresiones culturales de distinta naturaleza. Es posible insertar esta experiencia de consumo dentro de una tendencia en crecimiento en la organización de eventos deportivos denominada *sportainment* y caracterizada por la fusión entre performance competitiva, elementos del mundo del espectáculo, la apelación a una emocionalidad desbordante y el fomento de un espíritu celebratorio.

Además, esta sede se caracterizó por el uso provisorio de infraestructura deportiva, pabellones y carpas de apoyo que, una vez finalizadas las competencias, fueron desarmados y retirados, lo que permitió que Puerto Madero volviera a lucir del mismo modo que antes del evento: a diferencia de lo que pasaba en otras citas olímpicas, en este caso el impacto urbano fue nulo. Este aspecto resulta de especial interés para el COI ya que las principales objeciones a la realización de los Juegos Olímpicos suelen estar dadas por sus elevados costos, en especial aquellos destinados a la construcción de instalaciones deportivas que, por lo general, son poco utilizadas luego del torneo.

La experiencia de la sede de Puerto Madero inspiró su réplica por parte de los organizadores de los Juegos Olímpicos de Tokio 2020⁹. De este modo se dispuso el emplazamiento del Parque de Deportes Urbanos Ariake, donde se practicaron BMX freestyle y skateboarding, y del Parque Deportivo Urbano de Aomi, en el que se disputaron escalada deportiva y básquet 3x3 y donde la ausencia de público como resultado de la pandemia de Covid-19 conspiró contra el espíritu que había inspirado el emplazamiento de estas sedes.

París era una fiesta (urbana)

Los Juegos Olímpicos de París 2024 constituyeron el primer megaevento deportivo en la historia moderna que logró plasmar una auténtica simbiosis entre ciudad y deporte. Esta pretensión se pudo apreciar desde su ambiciosa fiesta de inauguración al aire libre, que incluyó un inédito desfile de atletas a través del río Sena y la puesta en valor escenográfico

⁹ Las fuentes consultadas para este trabajo manifestaron que los enviados del COI, de las Federaciones Deportivas Internacionales y de los Comités Organizadores de Tokio 2020 y París 2024 se mostraron muy impresionados y entusiasmados por las posibilidades del Parque Urbano. Entre los visitantes se destacó la presencia de Tony Estanguet, presidente del Comité Organizador de París 2024, y de la alcaldesa parisina Anne Hidalgo.

de la arquitectura que acompaña su recorrido, hasta el montaje de las distintas sedes utilizando como telón de fondo los edificios y monumentos parisinos más icónicos¹⁰.

Esta integración entre espacio urbano y competencia atlética se reflejó con mayor nitidez en el uso, por primera vez, de una plaza como sede deportiva. En este sentido, el Comité Organizador dispuso que en la Plaza de la Concordia, la más grande de la ciudad, se instalara el Parque Urbano, donde desde el 28 de julio al 10 de agosto se disputaron las disciplinas de básquet 3x3, BMX freestyle, breakdance y skateboard, que entregaron un total de diez medallas de oro¹¹.

La disposición de los campos de juego, pistas, escenario y tribunas estuvo concebida para generar una experiencia inmersiva a partir de una mayor interacción entre los deportistas y los espectadores, quienes podían disfrutar de cerca los calentamientos y las sesiones de entrenamiento. Al mismo tiempo, a la distancia era posible visualizar la Torre Eiffel y el obelisco Luxor, una enorme pieza proveniente de Egipto de más de 3.000 años de antigüedad que es una de las principales atracciones de la Plaza de la Concordia, forjando así una vivencia que integraba deporte, arquitectura, cultura e historia.

Esta sede, abierta en una franja que promedió las diez horas diarias y con capacidad para albergar hasta 37.000 espectadores, contó con zonas de paseo que incluían espacios para retransmisiones de las competiciones en pantalla gigante, participación en actividades culturales, artísticas y de iniciación deportiva, asistencia a exhibiciones de los atletas animadas por DJ y espacios para la compra de alimentos saludables y merchandising. En lo relativo a este último aspecto se destacó el megastore emplazado en el ingreso a la Plaza de la Concordia, que contaba con un espacio 1.000 m², constituyendo el local insignia entre todas las tiendas oficiales de los Juegos Olímpicos y Paralímpicos de París 2024 y donde se encontraban todos los productos oficiales y exclusivos, como camisetas, gorras, juguetes, mascotas, etc.

¹⁰ Se trató de la primera fiesta inaugural de un evento de esta magnitud realizada fuera de un estadio. Entre los deportes que usaron lugares emblemáticos de París se destacan el vóley playero que montó su estadio a los pies de la Torre Eiffel, la equitación que se practicó en los jardines de Versalles y la esgrima y el taekwondo que se disputaron en el Grand Paláis.

¹¹ Asimismo, la Plaza de la Concordia fue la locación elegida para la apertura de los Juegos Paralímpicos, que tuvieron lugar entre el 28 de agosto y el 8 de septiembre, tratándose de la primera ocasión en la que una ceremonia de este tipo tuvo lugar en una plaza.

En el Parque Urbano parisino hizo su debut olímpico Andy McDonald, de 51 años, compitiendo contra skaters menores que su hijo de 18 y ante la mirada de su amigo Tony Hawk, quien había hecho lo propio con 53 años en Tokio 2020, en los que brilló la brasileña Rayssa Leal con apenas 13. El espíritu inclusivo que impregnó a la Plaza de la Concordia quedó de manifiesto, además, con el perfil multiétnico de los embajadores designados para cada uno de los cuatro deportes que allí se practicaron: esto se encuentra en línea con ciertas acciones auspiciadas por organizaciones de la sociedad civil que reclutan deportistas pertenecientes a minorías para que sean embajadores en campañas de “reducción de prejuicios”¹².

Otra celebridad que se hizo presente en esta *venue* fue el rapero estadounidense Snoop Dogg, conocido por su promoción de la cultura cannábica, y quien fue convocado para “bendecir” e inaugurar el piso utilizado para las competencias de breakdance. El artista también formó parte de la ceremonia de clausura protagonizando, desde Los Ángeles, uno de los shows musicales que dio la bienvenida a los Juegos Olímpicos que se realizarán en esa ciudad en 2028¹³.



Tony Hawk y Snoop Dogg en el Parque Urbano

¹² Se trató de la brasileña Leticia Bufoni (skateboard street) y los franceses Matthias Dandois (BMX Flat), Diandra Tchatchouang (básquet 3x3), de origen camerunés, y Salah Benlemqawansa (bailarín de hip-hop), de ascendencia argelina-marroquí y oriundo de Saint-Denis, ubicado en los suburbios parisinos.

¹³ Snoop Dogg fue una de las figuras mediáticas de los Juegos de París: elegido como uno de los últimos portadores de la antorcha olímpica, se destacó además como comentarista estrella de la cadena *NBC* y asistió a múltiples eventos deportivos, donde interactuó con los atletas, principalmente con los originarios de su país.

Como se puede apreciar, el Comité Organizador de París 2024 continuó la línea iniciada seis años antes por el COI y el gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en lo relativo al diseño de una sede deportiva con formato de festival, en una exacerbación del "capitalismo de celebración" (Boykoff, 2013) en cuyo trasfondo concurre una convergencia público-privada para la explotación económica de la imagen olímpica. Esta intención fue explícitamente puesta de manifiesto por Mathieu Collet, director general de eventos del Parque Urbano parisino:

Este verano, los espectadores de la Plaza de la Concordia vivirán una experiencia fantástica. Además de deportes, se convertirá en un parque urbano con espectáculos, exposiciones de fotografía, arte callejero y diversas actividades culturales... como un carnaval.¹⁴

Las fuentes relevadas coincidieron en destacar el valor agregado en términos de entretenimiento y espectáculo aportado por el entorno cultural, artístico e interactivo de esta sede. En tal sentido, consultados para este trabajo, destacaron su ambiente festivo y atmósfera juvenil, manifestando que la experiencia los remitía a un "*día de la primavera*"¹⁵.

Conclusiones

En su evolución desde Buenos Aires hasta París, el Parque Urbano ha logrado instalarse como una iniciativa novedosa que ha ido adoptando la forma de un commodity distintivo a partir del cual el COI procura aggiornar la marca olímpica. En esta trayectoria, la propuesta avanza en una oferta que en su puesta en escena combina actividades físicas y recreativas con origen en la contracultura, nuevas audiencias y formas alternativas de consumir el deporte, en el marco de una sede más sostenible desde el punto de vista financiero y ambiental.

¹⁴ Xiao Yazhuo y Zhang Baihui, "Feature: Paris iconic landmarks getting ready for upcoming Olympic Games", en *Xinhua*, 12/06/2024. Disponible en línea: <https://english.news.cn/20240612/a98f36653cd14b23873306a31e29f964/c.html>. Traducido del original en inglés por los autores.

¹⁵ En la Argentina el Día de la Primavera y el Día del Estudiante coinciden en celebrarse el 21 de septiembre, siendo una de las imágenes más icónicas de esa jornada la reunión de miles de jóvenes en los Bosques de Palermo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Sin embargo, este concepto dista de ser original dado que encuentra un origen inequívoco en eventos de deportes extremos creados previamente como los X Games, en el sentido de que replica competencias, atletas, personalidades, ambientación, formas de registro fílmico y viralización¹⁶. De este modo, el concepto de Parque Urbano que engloba estas innovaciones del COI asume un carácter de franquicia, lo que se verifica además en el uso de infraestructura estandarizada, como el caso de la pista de BMX freestyle, diseñada por la empresa *Hurricane Parks*, organizadora del Festival Internacional de Deportes Extremos (FISE) (Wheaton y Thorpe, 2021) y que fue la proveedora de estas instalaciones en Buenos Aires, Tokio y París.

Finalmente, el concepto de Parque Urbano se inserta dentro de la tendencia dominante en la industria del entretenimiento, en el sentido de que su oferta se encuentra en sintonía con los hábitos de consumo serial, dados por la propensión a “maratonear” en plataformas audiovisuales y al *scrolling* en redes sociales, en un contexto en el que la capacidad perceptiva de las audiencias se ha vuelto refractaria a cualquier tipo de demora y pausa, alimentándose de una sucesión interminable de estímulos. Con una programación caracterizada por una seguidilla de deportes visualmente atractivos, impactantes y, sobre todo, de corta duración, y en un entorno festivo que además involucraba a los espectadores en actividades extradeportivas, esta sede se constituye como la expresión manifiesta de la comoditización de la contracultura urbana por parte de la marca olímpica.

Bibliografía

Baigorría, O. (2024). *Counter Culture*. Disponible en línea <https://osvaldobaigorría.com/2024/05/24/counter-culture/#more-8242>

¹⁶ Los atletas clasificados para los Juegos Olímpicos de la capital francesa en breakdance, escalada deportiva, skateboarding y BMX freestyle fueron seleccionados a partir de sus actuaciones en el Campeonato Mundial de 2023, los respectivos Juegos continentales y las Series de Clasificación Olímpica (OQS, por sus siglas en inglés) celebradas en Shanghái y en Budapest entre mayo y junio de 2024. Como ejemplo, el argentino José “Maligno” Torres, medalla de oro en BMX freestyle en París, había clasificado gracias a sus rendimientos en los Juegos ODESUR 2022 y en los Juegos Panamericanos de Santiago 2023, el Campeonato del Mundo de Glasgow 2023 y las OQS de China y Hungría. El rider cordobés obtuvo también las medallas de oro y bronce en las ediciones 2023 y 2024, respectivamente, de los X Games disputados en la ciudad californiana de Ventura.

- Besnier, N., Brownell, S. y Carter, T. (2018). *Antropología del deporte. Emociones, poder y negocios en el mundo contemporáneo*. Siglo XXI.
- Boykoff, J. (2013). *Celebration Capitalism and the Olympic Games*. Routledge.
- Chang, J. (2014). *Generación Hip-Hop. De la guerra de pandillas y el grafiti al gangsta rap*. Caja Negra.
- International Olympic Committee (2014). *Olympic Agenda 2020. Context and Background*. Disponible en línea: <https://stillmed.olympics.com/media/Document%20Library/OlympicOrg/Documents/Olympic-Agenda-2020/Olympic-Agenda-2020-Context-and-Background.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas (2022). *Reporte Mundial de las Ciudades 2022. Visualizando el futuro de las ciudades*. Disponible en <https://onu-habitat.org/WCR/#:~:text=%22Las%20ciudades%20han%20sido%20las,aumente%20al%2068%25%20para%202050>.
- Sadin, E. (2020). *La silicolonización del mundo. La irresistible expansión del liberalismo digital*. Caja Negra.
- Sánchez, G. (2006). *La Patagonia vendida. Los nuevos dueños de la tierra*. Marea Editorial.
- Wheaton, B. y Thorpe, H. (2021). *Action Sports and the Olympic Games. Past, Present, Future*. Routledge.
- Wilson, J. (2014). *La pirámide invertida. Historia de la táctica en el fútbol*. Debate.
- Zimbalist, A. (2016). *Circus maximus. El negocio económico detrás de la organización de los Juegos Olímpicos y el Mundial de Fútbol*. Akal.