



Revista Colombiana de Antropología

ISSN: 0486-6525

rca.icanh@gmail.com

Instituto Colombiano de Antropología e

Historia

Colombia

Leyden Rotawisky, Jennifer

Parkour, cuerpos que trazan heterotopías urbanas

Revista Colombiana de Antropología, vol. 49, núm. 2, julio-diciembre, 2013, pp. 41-61

Instituto Colombiano de Antropología e Historia

Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105029983003>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

PARKOUR, CUERPOS QUE TRAZAN

heterotopías urbanas

JENNIFER LEYDEN ROTAWISKY

GRUPO DE INVESTIGACIÓN “ESTUDIOS SOCIALES Y TIC” DE LA
FUNDACIÓN FESTIVAL INNOVA MULTIMEDIA, CALI, COLOMBIA

jlrotawisky@gmail.com

Resumen

Este artículo explora la experiencia incorporada del *parkour* en Bogotá, esto es, la forma en que sus practicantes producen subjetividades nómadas y cómo, a través de transformaciones corporales, crean heterotopías en las ciudades contemporáneas. Definido el *parkour* como una disciplina que busca construir un cuerpo capaz de realizar movimientos espectaculares con el fin de trazar múltiples trayectos en la ciudad, se examina, por un lado, si esta cultura del movimiento y sus estéticas de la existencia producen cuerpos que trazan líneas de fuga y, por otro, cómo, desde el análisis de los afectos y una antropología del devenir, podemos debatir nuevas formas de habitar la ciudad a partir del movimiento.

PALABRAS CLAVE: *parkour*, heterotopías, autoetnografía, culturas del movimiento, afectos.

PARKOUR, BODIES THAT TRACE URBAN HETEROTOPIES

Abstract

This article explores the embodied experience of parkour in Bogotá, which means the way its practitioners produce nomadic subjectivities and create heterotopies in contemporary cities through the transformation of their bodies. By understanding parkour as a discipline aimed at building a body capable of doing spectacular movements and tracing multiple routes along the cities, I examine how this culture of movement and its aesthetics of existence produce flowing bodies and lines of flight. From an anthropological analysis of affects and becoming, I propose a debate on new ways of dwelling the city through body movements.

KEYWORDS: *parkour*, heterotopías, autoethnography, cultures of movement, affects.

EL VIAJE¹

Las ciudades emergen ante nosotros como entrecruzamientos de deseos movilizados y atrapados, imágenes oníricas y sobresaltos. Son ciudades edificadas por utopías de agentes urbanos que se deslizan entre las texturas de las calles y su ritmo acelerado. Uno de ellos es el *traceur*, héroe contemporáneo que

se desplaza por la ciudad según su deseo; cuerpo utópico de un joven que parece volar y jugar al escape dentro de la infraestructura urbana.

¹ Una versión preliminar de este artículo fue presentada en el simposio "El giro cultural en los estudios urbanos", durante el 54.º Congreso Internacional de Americanistas, Viena, julio de 2012.

El *parkour* es el camino del *traceur*, aquello que lo hace posible. En un intento de sintetizarlo, ha sido definido por sus pioneros como el ejercicio de desplazarse entre dos puntos de manera fluida, bella y eficiente. Sin embargo, detrás de la funcionalidad que evoca esa definición se esconde el verdadero componente subversivo de este fenómeno. De hecho, trazar tendría menos que ver con la eficiencia de sus desplazamientos que con la experiencia de exploración y juego en el paisaje urbano.

Una de las posibles razones por las cuales ha tomado fuerza ese concepto del *parkour* se debe a que el componente de escape y persecución en el paisaje urbano ha caracterizado las narrativas visuales de esta práctica en medios masivos de comunicación, y a través de películas como *Distrito 13* (Morel 2004), *Los yamakazi* (Zeitoun y Seri 2001) o *Casino Royale* (Campbell 2006). Pero es a partir de producciones como el documental *Jump London* (Christie 2003) que esta práctica empieza a ser reconocida como una disciplina. En contraposición a la versión de persecución, también están presentes en redes sociales videos elaborados por practicantes de todo el mundo que exploran la ciudad desde apropiaciones espaciales discontinuas y en las cuales el escape se narra como un juego sin perseguidores; tal vez son imágenes de escape de ciudades que los segregan, además de recorridos por espacios prohibidos.

No es sorprendente, entonces, que el *parkour* se establezca como una vuelta al cuerpo, vehículo de emancipación preparado para reclamar la ciudad ante el dominio tecnológico. De hecho, su definición alude al *parcours du combattant*, un método de entrenamiento militar basado en el *método natural* (Gálvez 2011),

desarrollado por Georges Hébert, oficial de la marina francesa. Tal como su nombre señala, el método natural se fundamenta en un retorno a la naturaleza; es un intento de recuperar las habilidades naturales del cuerpo.

A mediados de los años noventa, Raymond Belle, exsoldado vietnamita y bombero, se inspira en el método natural para entrenar a jóvenes del suburbio parisino de Lysse. Entre ellos se encuentran David Belle, su hijo, y Sébastien Foucan, considerados fundadores del *parkour* (The World Freerunning & Parkour Federation s. f.). Su propuesta conservaba el componente de disciplina y autorregulación del método militar, pero se diferenciaba al rechazar cualquier tipo de competencia y potenciar el componente de juego y exploración en el paisaje urbano.

Así entonces, el *traceur*, preocupado por componer movimientos y gestos del fluir², busca “poner en juego”³ el cuerpo, llevarlo a sus límites para construir nuevos movimientos y trazar otras ciudades. La experiencia urbana tiene lugar como una serie de prácticas y saberes encarnados que transforman la ciudad y el cuerpo en un campo de experimentación. Tal reivindicación de la dimensión corporal de la existencia que realiza el *parkour* nos habla de la necesidad de ir más allá de los relatos visuales, para centrar la mirada en el movimiento y las corporalidades⁴ y, así, intentar comprender el proceso por el cual el *parkour* incorpora una nueva experiencia de ciudad.

Ante esto, propongo que el conjunto de prácticas y transformaciones de la corporalidad que componen el *parkour* actúan como contaminaciones que se encargan de desestabilizar la identidad asignada a la ciudad y al sujeto. En este sentido, cobra importancia un análisis de cómo se dan dichas contaminaciones, cómo los cuerpos afectan y son afectados hasta producir mutaciones, o lo que Deleuze ha denominado *devenires*, pues “los afectos no son sentimientos, son *devenires* que desbordan a quien los atraviesa” (Deleuze 1990, 193).

2 Retomo aquí el concepto de *gesto* propuesto por Carrie Noland, quien señala: “El primer cambio que opero es reemplazar el término ‘movimiento’, favorecido por teóricos de muchas líneas, con ‘gestos’, mi término para las formas organizadas de cinética por las cuales los sujetos navegan y alteran sus mundos” (2009, 4).

3 En el reportaje de UnisabanaRadio.tv (Ramírez y Vargas 2011) se define el *parkour* como “el arte de desplazarse y superar obstáculos, que pone en juego la destreza física y mental”.

4 Zandra Pedraza advierte la pertinencia de interrogarnos más que por el cuerpo, por la corporalidad: “La corporalidad remite a la dimensión del cuerpo en la que se realiza la vida corporal, más allá de sus cualidades puramente orgánicas, por cuanto le permite al ser humano ser consciente de ella a través de la cinesesia y, luego, establecer vínculos emocionales mediante el cuerpo” (2004, 66).

En consecuencia, partiendo de la definición de Spinoza de los afectos como “las modificaciones del cuerpo por las cuales el poder de acción es disminuido o incrementado, asistido o restringido” (citado en Thrift 2008, 178; traducción propia) y de la noción deleuziana del *devenir* como una serie de procesos de contaminación que llevan al sujeto a entrar en un estado de indeterminación, al tiempo que lo ubican en una relación con otros, busco aquí establecer cuáles son los afectos o fuerzas que irrumpen en el devenir del *traceur*, cómo este altera sus relaciones sociales y construye otra forma de “ser en el mundo” (Merleau-Ponty 1975, 379-463). Para esto fue preciso abandonar la lógica de la representación, que prevalece en las investigaciones sobre el habitar en la ciudad, y optar por un conocimiento incorporado, que cuestiona las dimensiones de la experiencia.

⁵ En su artículo “Intensities of Feeling, Politics of Affects”, Nigel Thrif (2004) denuncia que la dimensión afectiva ha sido ignorada en los estudios urbanos. Ante esto, señala la necesidad de desarrollar una geografía de los afectos que sea capaz de abordar los registros afectivos en las ciudades y analizar su fuerza política.

Acoger una visión de la ciudad como una *vorágine de afectos* (Thrift 2004, 57)⁵ me condujo a proponer un ejercicio autoetnográfico y, al igual que el *traceur*, a “poner en juego” mi cuerpo.

Desde un inicio se hizo clara la

necesidad de entregarme a una intensa contemplación urbana que derrumba la familiaridad con la ciudad cotidiana, la ciudad de las calles que se encuentra en los cuerpos. Igualmente, me exigió reentrenar las sensibilidades, reaprender a caminar y embarcarme, al igual que sus practicantes, en un viaje en búsqueda de otra espacialidad. Sin embargo, esta contribución no pretende ser una historia de imitación o autobiografía, ni de mi conversión en *traceusse* (equivalente femenino de *traceur*). Son imágenes de la experiencia compartida del *parkour* y de las apuestas de sus practicantes por crear un cuerpo capaz de asumir retos, superar obstáculos y buscar diversas entradas a los espacios de la infraestructura urbana.

Este artículo recoge las reflexiones que se tejieron durante un año junto a la comunidad de *parkour* en Bogotá. Son imágenes de las ciudades que me compartieron los practicantes vinculados a los grupos PK Girls y Les Chats, y a la organización Familiaire, que integra varios grupos colombianos. Además, son imágenes de la Bogotá que nunca se acaba, que conocí junto a Kátherin Piñeros (“Maku”) y Édgar Ortiz (“Chango”). Sin embargo, no

son relatos de los recorridos “cuando nos vemos en las calles”⁶ o la cartografía de sus desplazamientos. Así mismo, presento imágenes del proceso por el cual el *parkour* inunda todas las dimensiones de su experiencia.

Los jóvenes que se han dejado contaminar por el *parkour*, en medio de las presiones sociales de estudiar o trabajar, no son “guerreros de fin de semana”⁷. La práctica se apodera aceleradamente de sus vidas y se convierte en un proceso de subjetivación que no está ligado a espacios concretos. Aun así, existen escenarios de reunión masiva, y los predilectos son los entrenamientos de fines de semana en diferentes lugares, generalmente calles o parques, ubicados de manera dispersa en la ciudad de Bogotá.

Los recorridos durante los entrenamientos generales se caracterizan por el perpetuo movimiento de estar entre y dentro de los escenarios escogidos por los líderes de los grupos. El movimiento o *trazo* por la ciudad gira alrededor de la intención de liberar el cuerpo de cualquier equipamiento que limite la movilidad constante y el juego de experimentación. En este contexto, consideré importante unirme a esta apuesta y decidí no introducir elementos de recolección de información, como grabadoras, durante los *trazos*. Lo anterior no implicó dejar de lado mis notas de diario de campo o la realización de entrevistas.

A medida que comprendía que los procesos de subjetivación que deseaba analizar ocurrían en la movilidad —o como movilidad—, desaparecía la división entre escenarios públicos y privados. El *parkour* se compartía en esas *otras ciudades* que no se agotan en las calles, ya que es un *arte del desplazamiento*⁸ y una estética del movimiento.

6 “Nos vemos en las calles” es una expresión que surgió en varias ocasiones durante las conversaciones, en especial con Chango.

7 Señala Chris Rowat, conocido como “Blane” (2009): “Guerreiros de fines de semana se encuentran en todos lados y estoy seguro de que conoces a algunos de ellos. Son aquellos que trabajan de lunes a viernes y usan sus fines de semana para escapar y tratan de compensar sus semanas tediosas saltando desde aviones o escalando en riscos en Gales”.

8 En diversas entrevistas y documentales, como *Jump London* (2003) y *Jump Britain* (Christie 2005), David Belle y Sébastien Foucaud relatan que el *parkour* fue llamado inicialmente “arte del desplazamiento”. El nombre aún se conserva.

¿USTED CUÁNDO HA VISTO A UN GATO HACIENDO UN REVERSO?⁹



FOTOGRAFÍA 1. SECUENCIA QUE ILUSTRA EL MOVIMIENTO DENOMINADO *REVERSO*, EJECUTADO AQUÍ POR CHANGO EN EL PARQUE DE LA INDEPENDENCIA

Fuente: Fotografía de la autora en colaboración con Paula Sáenz.

Los saltos son probablemente los movimientos más representativos del *parkour*, aunque no los únicos. Los movimientos

denominados *desplazamientos* son otra cara de ese relato y consisten en superar eficientemente obstáculos que se encuentran, por lo general, a la altura de la

cintura, para garantizar la fluidez de la acción. Algunos de estos movimientos, como el *reverso*, sugieren que la eficiencia sea probablemente el componente más conflictivo del *parkour*.

El *reverso* se diferencia de otros desplazamientos que ha adoptado el *parkour* porque se trata de un giro de 360 grados en el momento en que se apoyan las manos sobre un obstáculo, para sobrepasarlo (fotografía 1). Es posible que este giro sea considerado una acrobacia que compromete la fluidez del desplazamiento. Sin embargo, la sutileza del giro ubica al *reverso* en un punto de equilibrio entre la eficiencia, característica de los desplazamientos, y la estética, protagonista de la gimnasia.

⁹ Dialogando con Maku acerca de la presencia de acrobacias en el *parkour*, ella hizo una pregunta que, a su vez, surgió en una discusión similar con integrantes de Les Chats: “¿Usted cuándo ha visto a un gato haciendo un reverso?”.

A partir de esto, algunos practicantes formulaan la pregunta “¿Usted cuándo ha visto a un gato haciendo un *reverso*?”. La importancia de esta pregunta radica en que los gatos¹⁰ suelen relacionarse con valores tan importantes del *traceur* como la delicadeza y la estética de los desplazamientos. Aun así, en los relatos de gatos que se desplazan por la ciudad ni siquiera se considera la posibilidad de que realicen giros innecesarios cuando acechan a un ratón para cazarlo. Entonces, ¿a qué se debe que el *traceur* realice giros, y sobre todo giros que pueden resultar tan sutiles como el *reverso*?

El carácter liminal del *reverso* evoca el carácter igualmente liminal del *traceur*, para quien la fluidez no consiste en la eficiencia del escape, al menos no en los términos que se presenta en los relatos de los medios masivos de comunicación, sino en la capacidad de creación de trazos, nuevos caminos y gestos del fluir. En una entrevista con Maku, luego de discutir sobre los trazos que suelen realizarse sobre la carrera 7.^a, ella ilustra la complejidad de los conceptos de *fluir* y *trazar*:

Trazar es como aplicar las técnicas en un recorrido en el cual pasas un obstáculo [...]. Por lo menos, lo que te digo, yo puedo trazar en los tubos y puede ser estático, pero para mí es trazar porque estoy implementando todas las técnicas, estoy fluyendo, estoy sintiéndome tranquila y jugando con la estructura.

Trazar no supone encontrar rutas directas o llegar rápido a un destino. Por el contrario, la fluidez transciende lo funcional y avanza hacia lo poético. La experiencia de trazar se convierte en la capacidad de mantener un juego con la estructura urbana. En definitiva, para el *traceur* no existe inicio o final, solo líneas de juego o nuevas maneras de pasar. Debido a esto, Ortuzar (2009), Thompson (2008) y O'Brien (2011) han asociado al *traceur* con la figura del nómada elaborada por Deleuze y Guattari (1994, 9-29), quienes lo identifican como un *interser* que habita en líneas de experimentación, que no se mueve entre puntos binarios o entre inicios y finales.

Puede establecerse entonces otra coincidencia, esta vez entre la lógica del *traceur* y la lógica rizomática que Deleuze y

¹⁰ Desde el inicio, el gato y el mono han sido los animales más icónicos del parkour, incluso muchos de los nombres de los grupos a nivel mundial se encuentran inspirados en ellos. En Bogotá existen, entre los grupos más destacados, los Felinos Urbanos, Monkey School (“Escuela de Monos”) y Les Chats (“Los Gatos”).

Guattari (1994, 9-29) suelen asociar al nómada. Los autores utilizan metáforas biológicas para identificar dos clases de lógicas opuestas entre sí. La lógica arborescente, que —al igual que un árbol— crece de forma estratificada territorializando a través de sus raíces, y la lógica rizomática, que toma la forma acentrada de un tubérculo que crece desbordándose, sin jerarquía y desterritorializando.

En este sentido, el ejercicio de experimentación en búsqueda de líneas de juego que realiza el *traceur* ocasiona una ruptura en la estructura arborescente que intenta codificar la experiencia de ciudad y traza una línea de fuga. Así pues, el *traceur*, como el nómada, habita en vectores, pues “en un rizoma no hay puntos o posiciones, como ocurre en una estructura, un árbol, una raíz. En un rizoma solo hay líneas” (Deleuze y Guattari 1994, 14). En otras palabras, el *traceur* se desplaza entre rizomas, en multiplicidad de entradas y salidas y, al igual que un tubérculo, provoca un movimiento desterritorializador. Es necesario aclarar que el practicante de *parkour* no pretende destruir la estructura por completo, solo introducir variaciones. Al igual que en los contagios, se provoca un estado de indeterminación que obliga a una recomposición permanente pero no a una aniquilación.

Por consiguiente, el movimiento desterritorializador del *parkour* encuentra su poder transgresor en la desorientación del rizoma, en el arte del extravío. Es una lucha por rescatar la ciudad y los cuerpos de los nuevos aparatos capaces de captar movimientos, los cuales, de acuerdo con Deleuze (1991, 277-286), caracterizan las *sociedades de control* contemporáneas. Aparatos de control, como el Estado, que no solo operan a través de técnicas que inmovilizan, sino que también hallan su capacidad en rastrearnos y convertirnos en pasajeros de una red normatizada de canales y corporalidades. Así, entonces, en la ciudad todos son transeúntes pero pocos son nómadas que se entregan realmente a la experimentación y el devenir.

Igualmente, el *parkour* nos advierte que no se debe confundir el nomadismo con la indiferencia o asumir la ciudad como espacio por excelencia del desarraigo. De acuerdo con Marc Augé (2000, 81-118), la modernidad tardía se caracteriza por la proliferación de lugares de transitoriedad, como aeropuertos o supermercados, donde habitantes sin identidad se relacionan por solidaridad contractual, a los cuales el antropólogo denominó

no-lugares. En oposición a estos, Augé ubica los lugares antropológicos e históricos: lugares de profundas relaciones y encuentros, que cargan de sentido la sociabilidad de sus habitantes. Entonces, si aceptamos la tendencia de las ciudades contemporáneas, en las que priman las relaciones fugaces y transitorias, se hace aún más necesario reconocer la dimensión transgresora del *parkour*, que intenta incorporar la ciudad como lugar de encuentro e identificación. Como observaron Daskalaki, Stara e Imas (2008, 49), y en consonancia con lo hallado en esta investigación, el *parkour* tiene la potencialidad de transformar no-lugares y espacios corporizados en lugares de sentido y creatividad, y convertirse en un agenciamiento y una forma de activismo urbano.

En esta línea, Ole Jensen (2009, 155) sostiene que otras formas de desplazarse en la ciudad, como caminar o andar en bicicleta, también constituyen significativas experiencias urbanas con posibilidad de agenciar, a las que el autor denomina “estéticas de la movilidad”. Esta noción nos invita a ir más allá de la visión instrumental que se le ha asignado a la movilidad, aquella que la limita a un desplazamiento físico entre dos puntos, para atribuirle la capacidad de reconfigurar identidades, de funcionar como culturas de la movilidad.

Al igual que el *parkour*, otras estéticas de la movilidad ponen a prueba los modos urbanos de relación e identidad que se le han asignado tanto a la ciudad como al sujeto. Sin embargo, el *parkour* también explora los límites de la identidad, ya que esta siempre se pone a prueba en la negociación que mantiene con el mundo. En efecto, es posible afirmar que no se producen identidades, sino que se movilizan procesos nómadas de identificación.

HETEROTOPÍAS URBANAS: TU CIUDAD, MI PARQUE DE JUEGOS

Foucault (1999b, 431-441) advirtió que el mundo contemporáneo se caracteriza por la producción de espacios heterogéneos que se proyectan sobre los espacios reales. Algunos, como las utopías, son *países sin lugar alguno* (Foucault 2008), lugares irreales, fantásticos, que no pertenecen a ningún territorio, ni se les puede ubicar en un mapa. Sin embargo, existen utopías que sí tienen lugar, denominadas *heterotopías*, espacios que

alteran o borran los espacios codificados. Un ejemplo de este tipo de contraespacios lo constituyen los diversos mundos que descubren los niños sobre la cama de sus padres, que puede ser a la vez un océano o un bosque.

Así mismo, sobre la ciudad oficial se proyecta una multiplicidad de espacios heterotópicos que toman forma por los deseos conjuntos de los habitantes y sus prácticas espaciales. Ahora bien, los practicantes de *parkour* han construido su propia heterotopía a partir de la transgresión del movimiento. Crean un contraespacio que no se impone como lugar fijo ni cubre la ciudad en una dimensión física, sino que remite más bien a la capacidad de experimentarla de una forma diferente. Los practicantes dirían que es “otra forma de ver la ciudad”. Debido a esto, la he llamado *la mirada del parkour*, que no corresponde a un modo de leer la ciudad, sino a una particular manera de encarnarla en un juego con la infraestructura urbana. Este componente lúdico del *parkour* es constante en las narrativas de sus practicantes, que evocan la ciudad como un parque de juegos: escenario por excelencia de una ciudad que se ensaya y se desterritorializa.

A partir de esto, el *parkour* elabora la distinción entre campo y ciudad, cada uno con una geografía emocional diferente. El campo como escenario de una vida apacible y la ciudad como territorio de obstáculos y, por ende, lugar para practicar la creación de nuevos pasajes. En una entrevista, Jean Carlo relata esas diferencias entre la experiencia rural y la experiencia urbana:

En cuanto a la práctica, digamos a la complejidad de la práctica, obvio, donde más obstáculos haya es más emocionante practicarlo, porque tú tienes los obstáculos y tienes mucha diversidad para hacer muchísimas cosas que te imagines. En cambio, en el campo tú solamente tienes dos, tres o cuatro opciones: caminar en el río, saltar las piedras y subir árboles, eh... eso.

Entonces, el campo no inspira *la mirada del parkour* y la encarnación del afecto que implica convertirla en parque de juegos. Ver la ciudad de otra forma corresponde, en realidad, a una intensa y pragmática contemplación estética de los escenarios urbanos. En la ciudad, “los practicantes ya no ven unas simples escaleras o construcciones, sino que ven en ellas una forma diferente de vivir, de actuar y de pensar” (Familiaire 2008). El *traceur* se maravilla con lugares que para los transeúntes suelen tener un

uso meramente funcional, en los cuales él ve potencialidad de creación. Siempre se encuentra al acecho de obstáculos, de límites a los cuales nunca se termina de acceder. En consecuencia, practicar el *parkour* invade de emociones de vulnerabilidad en relación con la ciudad, pues esta seduce e invita a su conquista, pero también genera una profunda desconfianza con sus caminos y procedimientos estandarizados. Al respecto, relato algunos aspectos de esa experiencia:

Esa lucha desgasta y el asfalto te amenaza todo el tiempo. El pánico y la frustración que me producen unas escaleras, dos gradas, el murito de la matera o el tubo donde se parquean las bicicletas es horrible. Desde aquel *turning point* en el que mi creencia en la capacidad de vencerlo se destruyó, me lleno de frustación al ver cualquier murito de medio metro en la calle. Me da rabia mirarlo y sentir que no puedo hacerlo, saber que puedo hacerlo, pero sentir al mismo tiempo que soy yo misma, mi miedo y mi cabeza, lo que está evitando que lo haga. (Diario de la autora)

En la cotidianidad es común encontrarse durante días tratando de lograr un movimiento. En un combate perpetuo con la infraestructura con la que se juega, esta se observa y se mide. En estos instantes se establece una conexión emocional tan profunda con la acera que el paisaje se funde con los peatones y ambos se convierten en el territorio prohibido del *traceur*, el único obstáculo que se evita y se franquea. Se origina así un cultivo de la lentitud y del silencio como particular modo de conciencia y contemplación. La práctica cotidiana está llena de este tipo de escenas:

Jess se *ensanchó* con un muro, se paraba y lo miraba fijamente. Intentaba golpearlo de lado, pero no se podía de esa forma, así que volvía a mirarlo y darle vueltas. Se mantenía tranquila pero seria. Sus intentos de salto y golpes contra el muro eran calculados. Lo observaba por más de quince minutos antes de intentarlo de nuevo. Era hermoso verla cómo no se sentía frustada y yo no podía entenderlo. (Diario de la autora)

Cuando el *traceur* “se ensancha con un muro” provoca una ruptura de los engranajes clásicos que codifican la ciudad para componer su heterotopía, no desde lugares fijos sino desde movimientos que operan como fotogramas de una película editada en la que se juega con la continuidad. Este proceso se asemeja al

método de edición cinematográfico llamado *cortes de salto*¹¹, que también se propone subvertir la continuidad tradicional de las

películas. Una de las formas de elaborar tales cortes consiste en producir durante el rodaje una ligera variación del ángulo de la cámara, que paradójicamente da la impresión de un cambio abrupto, de un “salto”, cuando se reproduce la cinta. De la misma manera, el *traceur* ensaya múltiples entradas y secuencias

de movimientos en un proceso de improvisación y composición (fotografía 2).

Es así como, en el marco de retóricas caminantes, el *traceur* realmente elige los cortes de salto o el *tartamudeo*, en el sentido de que su conexión emocional con la acera se instaura como una intensa conversación entre quienes necesitan repetir sus sílabas. Sus saltos, al igual que los cortes de salto cinematográficos, desconciertan, crean en esos instantes conciencia de la artificialidad de la acción y nos recuerdan que todo es un montaje.



FOTOGRAFÍA 2. CORTES DE SALTO

Fuente: Cortesía de Richard Álvarez (Zanto), líder del grupo Les Chats.

Uno de los principios de todas las heterotopías es contar con sistemas de cierre y apertura (Foucault 1999b, 439). En este

¹¹ Durante el montaje de una película, el director busca mantener cierta continuidad de las acciones. Cuando esto no sucede aparecen ante el espectador imágenes de cortes que desconciertan. Estos cortes feos fueron considerados por mucho tiempo como errores de secuencia en una película, pero desde aproximadamente 1950 varios cineastas, como Jean-Luc Godard, los retomaron como una elección estilística que pretendía romper los nexos sintácticos de sus películas (Fairservice 2001, 311-313).

caso, solo aquellos que son capaces de caminar por los techos o hacer equilibrios en las barandas pueden acceder a la *mirada del parkour*. Únicamente los cuerpos que trazan participan de estos espacios de la desorientación. Por consiguiente, es la movilización de ciertos afectos la que produce heterotopías.

En la heterotopía del *parkour* el *traceur* carga sus contraespacios en el cuerpo y los despliega en la deriva. Equivale a la experiencia de un navío, “un pedazo flotante de espacio, un lugar sin lugar”¹². En esta medida, construir un contraespacio alrededor del afecto en lo que los practicantes llaman “tu ciudad, mi parque de juegos”¹³ no significa que sus ciudades se conciban como parques o territorios, a pesar de que la mayoría de los entrenamientos se realizan en parques públicos¹⁴. Evitar que los practicantes se desplacen por la ciudad, “sacarlos” de la calle, es como quitarle la patineta a un *skater*¹⁵; es negarles la posibilidad de construir continúums con la acera.

Recientemente, el Instituto de Recreación y Deporte de Bogotá (IDRD) ha propuesto construir una sede en la Casa del Deporte Extremo, diseñada especialmente para practicar *parkour*. Si bien esta medida es celebrada como un reconocimiento de esta práctica por parte del gobierno distrital (que hasta ahora se ha negado a catalogar al *parkour* como deporte), existe el temor de sus practicantes de que “nos vayan a encerrar como a los *skaters*”¹⁶. Entonces, la *mirada del parkour* denuncia otras formas de control

12 En palabras de Foucault (1999b), “si imaginamos que al fin y al cabo el barco es un pedazo flotante de espacio, un lugar sin lugar, que vive por sí mismo, que está cerrado sobre sí y entregado al mismo tiempo al infinito del mar y que, de puerto en puerto, de juerga en juerga, de burdel en burdel, va a las colonias a buscar lo más preciado que ellas guardan en sus jardines [...]. El navío es la heterotopía por excelencia. En las civilizaciones sin barcos los sueños se secan, en ellas el espionaje reemplaza a la aventura y la policía a los corsarios” (241).

13 Expresión que surgió en muchas conversaciones con otros practicantes de *parkour*.

14 Algunos de los parques donde se suele practicar son el Timiza, el de la Independencia, el Simón Bolívar e incluso parques de juegos infantiles.

15 El *skater* es el practicante de *skateboarding*, deporte que consiste en realizar acrobacias con una patineta, ya sea en entornos urbanos o mobiliarios diseñados para su práctica.

16 Durante los entrenamientos masivos es común realizar una pequeña reunión al inicio, con el fin de discutir asuntos importantes para toda la comunidad, acordar agendas de participación pública o informar cómo van procesos de diferente índole. El 20 de marzo de 2011, al inicio de un entrenamiento en el monumento a los Héroes, se discutió, bajo el liderazgo de Chango, sobre la propuesta del IDRD de construir una instalación diseñada para el entrenamiento del *parkour*. La iniciativa es celebrada por sus practicantes, pero estos también consideran necesario que las instituciones comprendan en qué consiste el *parkour* y fomenten más la posibilidad de practicar en la calle, ayuden a fortalecer la comunidad y le ofrezcan reconocimiento público. De lo contrario, la fórmula de un parque exclusivo para practicar *parkour* puede resultar en que se cumpla el temor de sus practicantes: “que nos encierren como a los *skaters*”.

y exclusión que transcinden la violencia, latentes en las restricciones de acceso, y evidencia el deseo de construir espacios desde el orden de los afectos.

¿CÓMO CONSTRUIRSE UN CUERPO QUE TRAZA?

El principal lema que guía la experiencia incorporada del *parkour* es “ser y durar”, principio ligado a una conciencia del cuerpo emancipador y a la necesidad de cuidarlo, conocerlo y hacerlo fuerte para soportar los límites a los que será llevado. Este esfuerzo del *traceur* por construirse un cuerpo que traza, a través de ejercicios de autogobierno, nos permite encontrar una relación entre el *parkour* y lo que Foucault describió como *estéticas de la existencia*: la posibilidad del sujeto de construirse a sí mismo como una obra de arte, a partir del “cuidado de sí”, el cultivo de sí mismo. “El arte de la existencia” se desarrolla, entonces, como una serie de técnicas sobre uno mismo, “tecnologías del yo”, que permiten al sujeto conocerse y transformarse, acceder a otra experiencia vital (Foucault 1999a, 443-474).

El conjunto de técnicas que ejerce el *traceur* para transformar su modo de existencia y el particular cuidado de sí que las organizan se caracterizan por un entrenamiento físico riguroso, similar en muchos aspectos a los polémicos disciplinamientos del cuerpo propios de las *sociedades disciplinarias* anunciadas por Foucault (2005, 137-230). El autor situó en el transcurso de los siglos XVIII y XIX este nuevo tipo de sociedades que construyeron cárceles y hospitales como mecanismos de control y como dispositivos a través de los cuales monitoreaban las operaciones del cuerpo de quienes estaban encerrados. Una anatomía política que fabrica, transforma y perfecciona cuerpos dóciles y útiles. ¿Cómo es posible, entonces, que a través de un conjunto de técnicas disciplinarias se produzca una estética de la existencia? En respuesta, David Thompson (2008) y Ortuzar (2009) sugieren que los *traceurs* emplean técnicas de control corporal propias de las sociedades disciplinarias para enfrentar las fuerzas de las sociedades de control deleuzianas.

Muchos de los disciplinamientos retomados de estas instituciones se convierten en disposiciones sociales entre sus practicantes.

Estos han estado inscritos en régímenes disciplinarios a lo largo de sus vidas, ya sea por la práctica de otro deporte o por su pertenencia a comunidades religiosas o militares con fuertes mecanismos de regulación y códigos de conducta. No solo David Belle tenía como padre a un militar. Al analizar las historias de vida de algunos practicantes en Bogotá, observé que los más reconocidos tienen parientes que son militares o ellos mismos han tenido un entrenamiento de este tipo. En este sentido, como señala Noland (2009, 4), es la “historia incorporada del sujeto”, a través de aculturaciones, lo que permite alterar esos comportamientos y, de ese modo, agenciar al componer nuevos movimientos.

El origen del *parkour* nos ilustra esta dinámica. Habrá que recordar que se fundamenta en el método natural, cuyo lema es “ser fuerte para ser útil”, y alrededor del cual se elabora el entrenamiento físico que caracteriza a la disciplina militar. En el momento en que los fundadores del *parkour* otorgaron a la infraestructura urbana un carácter lúdico, de juego, alteraron las técnicas del cuerpo relacionadas con el método militar. En este sentido, el *parkour* retoma la importancia que tiene la disciplina militar para incrementar la fuerza del cuerpo, pero no para producir cuerpos dóciles y productivos. La disciplina para estos practicantes aumenta la capacidad de acción política y experimentación que albergan sus cuerpos.

Lo anterior permite comprender las razones por las cuales yo no lograba acceder a la experiencia heterotópica del *parkour*. Aunque, al igual que sus practicantes, era consciente del componente emancipador del cuerpo y había experimentado con él a lo largo de mi vida, no contaba con la serie de técnicas corporales derivadas de régímenes disciplinarios, como los entrenamientos deportivos y militares, lo cual impedía que me fuera posible construir un cuerpo que traza.

Los practicantes narran que en una entrevista televisiva le preguntaron a Sébastien Foucan cada cuánto iba al gimnasio. Él les contestó devolviéndoles otra pregunta: “¿Para qué quiero un gimnasio teniendo todo un planeta?”. Esta respuesta ilustra la relación que establece un practicante de *parkour* con la ciudad y proporciona claves sobre el tipo de prácticas a las que corresponde: el planeta-gimnasio, al igual que la ciudad-parque, en tanto campos de experimentación, exigen un proceso cotidiano y continuo de construcción de una corporalidad distinta, que

resignifica elementos de la vida cotidiana, como el mueble de la sala o las mesas de la oficina, con el fin de realizar movimientos repetidamente y activar el *arte del desplazamiento*.

Es así como, a pesar de que se reconoce al gimnasio o a las ligas de gimnasia como escenarios en los que se cultivan las capacidades físicas del cuerpo, son los entrenamientos y trazos los que generan la experiencia del *parkour* que se realiza en la calle, en la acera. Ahora, lo particular de las tecnologías del yo del *parkour* radica en la movilización de afectos como el miedo y, sobre todo, en una experiencia del cuerpo en la que los afectos no se distinguen entre vitales y somáticos. El cuerpo que traza es igualmente el miedo que lo moviliza, la experimentación que introduce estados de alteración y devenir.

Noland (2009, 4) señala que los estudios de los afectos se han limitado a investigar los afectos emotivos, como la envidia o la angustia, y han dejado de lado afectos somáticos, como la distensión de un músculo. En este trabajo intento demostrar cómo el *parkour* articula ambos para dar origen a una noción de los afectos como un vínculo de compromiso con el mundo. Un ejemplo de lo anterior se halla en la deconstrucción del miedo y la forma como el *traceur* construye un cuerpo que traza con el fin de desestabilizar el cuerpo normativo y dejar que fluyan ciertas intensidades que lo desorganizan o, como diría Deleuze, lo desterritorializan.

Concretamente, el *parkour* activa un proceso de circulación de energía que articula cuatro componentes: el trabajo del cuerpo, la adrenalina, el miedo y el movimiento. Controlar la respiración—trabajo del cuerpo—desata el efecto de la adrenalina y el miedo, los cuales, a su vez, generan el movimiento. Una mala técnica en el trabajo del cuerpo puede producir que se detenga la circulación de la energía (intensidad) cinética, que transforma el miedo en movimiento. Este proceso no debe considerarse un ritual o una secuencia lineal de actos; más bien, revela los efectos que los cuatro componentes producen entre sí y el control sobre ellos como saber encarnado. Es un ejercicio de desterritorialización que evita que las intensidades-energías se estanquen con los obstáculos y, finalmente, posibilita que el *traceur* fluya hacia nuevas líneas de experimentación, hacia líneas de fuga. Solamente un cuerpo que

se desorganiza puede lograr ser aquello que Deleuze y Guattari llaman *cuerpo sin órganos*¹⁷.

¹⁷ Deleuze y Guattari (1994) nos cuentan: "Un Cuerpo sin Órganos (CsO) está hecho de ➔

Saville (2008, 894-911) señala que el miedo ha sido excluido de los análisis de construcción de espacio, y también reflexiona sobre la terrible reputación que ostenta el miedo al ser asociado con tácticas terroristas. Por el contrario, el autor lo describe como un compañero de juego que posibilita vínculos emocionales y relaciones particulares con el espacio, un afecto que lo ubica como empresa creadora. De manera similar, he observado cómo el miedo es conciencia del cuerpo y sensación cinética que no debe ser exorcizada, ya que funciona bajo una lógica de las conexiones y los contagios.

El miedo no es una emoción, es algo visceral que se siente en el cuerpo en su dimensión somática y que se trabaja moviéndose. Si el practicante se bloquea, ejercicios como correr o dedicarse a otro desplazamiento lo movilizan para realizar nuevas conexiones. En conclusión, el *parkour* ilustra una redistribución de las energías-intensidades que recorren el cuerpo y que permiten transformar afectos como el miedo en composiciones y agenciamientos creativos, los cuales, a su vez, trazan lo que Deleuze y Guattari denominaron *líneas de fuga*.

LA ESTÉTICA DEL EXTRAVÍO

No se equivocaba Foucault cuando proponía una heterotopología, “cuyo objeto serían esos espacios diferentes, esos otros lugares, esas impugnaciones míticas y reales del espacio en el que vivimos” (Foucault 2008, 21). La *mirada del parkour* plantea abrirse a otros espacios y no construirlos desde lugares fijos, sino como espacios de la desorientación. Es necesario desarrollar una estética de la existencia desde el extravío, que permita escapar de mecanismos de control que simulan incorporar espacios *absolutamente otros* en la lógica de la ciudad planeada y espectacularizada: la ciudad para todos.

— tal forma que solo puede ser ocupado, poblado por intensidades. Solo las intensidades pasan y circulan. Además, el CsO no es una escena, un lugar, ni tampoco un soporte en el que pasaría algo. Nada tiene qué ver con un fantasma, nada hay que interpretar. El CsO hace pasar intensidades, las produce y las distribuye en un *spatium* a su vez intensivo, inextenso. Ni es espacio ni está en el espacio, es materia que ocupará el espacio en tal o tal grado, en el grado que corresponde a las intensidades producidas” (175).

La lógica del extravío, que encarna el *parkour*, no impide hallar en este una finalidad. Precisamente, a pesar de lo impredecible de

su viaje y lo discontinuo de sus desplazamientos, se vislumbra como un puerto hacia el que se dirige el *traceur*: la capacidad de generar la inquietud de sí, lo cual convierte esta práctica en un *arte de la navegación* (Foucault 2001, 237). El modelo es el piloto que se orienta en la exploración y navega hacia un sujeto siempre en autoconstrucción; se trata de un desplazamiento hacia sí mismo que acoge lo imprevisto y abraza la indeterminación.

El *parkour* es un viaje que apuesta por crear nuevos sujetos, nuevos vínculos con el mundo y nuevas dinámicas de relación con el otro; transgrede las identidades fijas y revela los peligros del “yo soy”. Señala Foucault: “Las relaciones que debemos mantener con nosotros mismos no son relaciones de identidad; más bien, han de ser relaciones de diferenciación, de creación, de innovación” (Foucault 1999a, 421). Es necesaria una política de la existencia que no se quede en la reivindicación de la identidad, sino que avance en la creación de múltiples sí mismos e identificaciones dinámicas. Antes de preguntarnos quiénes somos, es preciso preguntarnos por *lo que puede hacer nuestro cuerpo* y hasta qué punto los afectos que lo atraviesan permiten crear un espacio intermedio de encuentro, pues no existimos sino en relación con el otro.

El yo-sujeto es la afección de otro sobre mí, un continuum de cuerpos que trazan otros espacios políticos. No existimos en el vacío, somos tipos de relaciones que, afectadas por otros que nos transforman, nos convierten en mutantes, en acontecimientos. Como dijo Rimbaud en una carta a Georges Izambard: “Es erróneo decir ‘Yo pienso’; debería decirse: ‘se me piensa’. Perdón por el juego de palabras. Yo es otro. ¡Tanto peor para la madera que se descubre violín!” (Rimbaud 1999, 80).

En muchas dimensiones, el fenómeno del *parkour* se torna en espacio de experimentación para la disciplina antropológica. Habitar en movimiento, en el sustrato corporal de la existencia y en vectores y discontinuidades, invita a un conocimiento incorporado que comprenda los fenómenos en el orden de los afectos.

Nuevamente nos recuerda al poeta Rimbaud (1999, 80) cuando proclama: “Je est un autre”—“Yo soy un otro”—, porque la única forma de acercarse al otro es reconocer al mismo tiempo que “yo es otro”, que no hay sujetos estables, sino procesos perpetuos de subjetivación. En esta medida, el *parkour* me ha enseñado lo más vital de la disciplina: la necesidad de una antropología del devenir que dé cuenta de la experiencia compartida de devenir

en otros, de reconocernos en continúums y así, al igual que en el *parkour*, entregarnos al extravío.

AGRADECIMIENTOS

Sinceros agradecimientos a Andrés Salcedo-Fidalgo, María Teresa Salcedo y Vivian Andrea Ladino, por su valiosa contribución en la elaboración de la versión final de este artículo. Igualmente agradezco a los evaluadores anónimos por sus pertinentes comentarios.

REFERENCIAS

- AUGÉ, MARC. 2000. *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa.
- DASKALAKI, MARIA, ALEXANDRA STARA Y MIGUEL IMAS. 2008. “The ‘Parkour Organisation’: Inhabitation of Corporate Spaces”. *Culture & Organization* 14 (1): 49-64.
- DELEUZE, GILLES. 1990. *Conversaciones*. Valencia: Pre-textos.
- . 1991. “Post-scriptum sobre las sociedades de control”. En *Conversaciones*, 277-286. Valencia: Pre-textos.
- DELEUZE, GILLES Y FELIX GUATTARI. 1994. *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.
- FAIRSERVICE, DON. 2001. *Film Editing: History, Theory and Practice: Looking at the Invisible*. Manchester: Manchester University Press.
- FOUCAULT, MICHEL. 1999a. *Estética, ética y hermenéutica*. Barcelona: Paidós.
- . 1999b. “Espacios diferentes”. En *Estética, ética y hermenéutica*, 431-441. Barcelona: Paidós.
- . 2001. “Clase del 17 de febrero de 1982. Primera hora”. En *La hermenéutica del sujeto*, 241-262. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- . 2005. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- . 2008. “Topologías”. *Revista Fractal* 48. Consultado en <http://www.mxfractal.org/RevistaFractal48MichelFoucault.html>

- GÁLVEZ CONTRERAS, EIMMY NOEMI. 2011. “El método natural de Georges Hébert: una aproximación a la educación física en el Real Decreto de Educación Española”. *Revista Digital EFDeportes.com* 16 (160). Consultado en <http://www.efdeportes.com/efd160/el-metodo-natural-de-georges-hebert.htm>
- JENSEN, OLE. 2009. “Flows of Meaning, Cultures of Movements. Urban Mobility as Meaningful Everyday Life Practice”. *Mobilities* 4 (1): 139-158.
- MERLEAU-PONTY, MAURICE. 1975. *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Península.
- NOLAND, CARRIE. 2009. *Agency and Embodiment: Performing Gestures/ Producing Culture*. Cambridge: Harvard University Press.
- O'BRIEN, SHANNON. 2011. “Jump Cutting: Tracing Parkour as Invisible Spectacle through the Filmic City”. Tesis de maestría, Theatre and Film Studies, University of Canterbury, Christchurch.
- ORTUZAR, JIMENA. 2009. “Parkour or l'art du déplacement: A Kinetic Urban Utopia”. *Theatre and Performance Studies* 53 (3): 54-66.
- PEDRAZA, ZANDRA. 2004. “Intervenciones estéticas del Yo. Sobre estético-política, subjetividad y corporalidad”. En *Debates sobre el sujeto. Perspectivas contemporáneas*, editado por María Cristina Laverde et al., 61-72. Bogotá: Siglo del Hombre; Departamento de Investigaciones de la Universidad Central.
- RIMBAUD, ARTHUR. 1999. “Carta a Georges Izambard & El corazón suplicado. Charleville [13] mayo de 1871”. En *Obra poética y correspondencia escogida*, 79-81. México: Universidad Nacional Autónoma de México; Embajada de Francia en México; Alianza Francesa de México.
- ROWAT, CHRIS “Blane”. 2009. “Común denominador”. Consultado en <http://articulossparkour.blogspot.com/2009/01/blane-comun-denominador.html>
- SAVILLE, STEPHEN JOHN. 2008. “Playing with Fear: Parkour and the Mobility of Emotion”. *Social & Cultural Geography* 9 (8): 891-914.
- THE WORLD FREERUNNING & PARKOUR FEDERATION. s. f. “History of Parkour”. Consultado en <https://wfpf.com/history-wfpf>
- THOMPSON, DAVID. 2008. “Jumpcity: Parkour and the Traces”. *South Atlantic Quarterly* 107 (2): 251-263.
- THRIFT, NIGEL. 2004. “Intensities of Feeling: Towards a Spatial Politics of Affect”. *Geografiska Annaler* 86B (1): 57-78.
- . 2008. *Non-Representational Theory. Space Politics, Affect*. Nueva York: Routledge.

FILMOGRAFÍA

Casino Royale. 2006. Dir. Martin Campbell. Prod. Michael G. Wilson y Barbara Broccoli.

Distrito 13. 2004. Dir. Pierre Morel. Prod. Luc Besson.

FAMILIAIRE. 2008. *Video difusión de Familiaire*, realizado por Stefany As-taiza, Juan David Bernal, Juan Camilo Contreras, Catalina Jaramillo y Carolina Solano (no se especifican funciones).

Jump Britain. 2005. Dir. Mike Christie. Prod. Carbon Media.

Jump London. 2003. Dir. Mike Christie. Prod. Optomen Television.

UNISABANA RADIO. 2011. *Parkour se toma las calles de Bogotá*, entrevista realizada por Diana Ramírez González y Carlos Vargas Gómez. Consultado en <http://youtu.be/nZKqcGCY8cM>

Yamakasi: los samuráis de los tiempos modernos. 2001. Dirs. Ariel Zeitoun y Julien Seri. Prod. Virginie Silla.

Recibido: 23 de enero de 2013

Aceptado: 28 de agosto de 2013
