



POSESIÓN.
Técnica Bordados.
Natalia Amaya García .

EL ARTE DEL EXTRAVÍO:

**CORPORALIDADES Y
AFECTOS EN EL PARKOUR**

Artículo de reflexión**DOI:** <http://dx.doi.org/10.14483/udistrital.jour.corpo.2015.1.a12>**Citación:** Leyden Rotawisky, Jennifer. (2015) *El arte del extravío: corporalidades y afectos en el Parkour*, Revista *Corpo-grafías: Estudios críticos de y desde los cuerpos*, 2(2) pp. 194-211.

Recibido: 2/05/2015 Aceptado: 10/07/2015

**JENNIFER
LEYDEN
ROTAWISKY**

Universidad Nacional, Colombia

jlrotawisky@gmail.com

Candidata a magister en Estudios Culturales de la Universidad Nacional de Colombia y antropóloga de la misma institución. Sus principales áreas de trabajo son la antropología del cuerpo, los estudios urbanos, movilidades, subculturas y virtualidad. Actualmente investiga las representaciones del romance que nutren la transformación del centro histórico de Bogotá.

Resumen

Este artículo explora las contradicciones entre el relato visual del parkour y la experiencia incorporada cotidiana de sus practicantes en Bogotá. En esta medida, propone que la experiencia vital en el parkour tiene lugar como una serie de prácticas y saberes encarnados, que transforman la ciudad y el cuerpo en campo de experimentación. A partir de lo anterior, da cuenta de las transformaciones corporales que introduce esta disciplina, con el fin de problematizar los estudios del cuerpo basados en las representaciones, o los acercamientos teóricos que se limitan a la experiencia fenomenológica. Finalmente, examina las potencialidades de la autoetnografía en los estudios del cuerpo y cuestiona cuáles son los afectos o fuerzas que irrumpen en el parkour y lo convierten en un “arte del extravío”.

Palabras clave: Afectos, autoetnografía, corporalidades, parkour.

The Art of Straying: embodiment and affects in Parkour**Abstract**

This article explores the contradictions between the mass media representations of parkour and the embodiment experience of their practitioners in Bogotá. Therefore, it proposes that the experience in parkour takes place as a series of engagements that transform the urban landscape and the body in a field of experimentation. Then, it describes the bodily techniques that makes parkour possible; in the aim of problematize the analysis of embodiment that lies in representations, or the scholar emphasis in phenomenological experience. Finally, it argues for the potentiality of autoethnography to the analysis of corporeal experience and debates about the affects or forces that irrupts in the discipline of parkour and transform into an Art of Straying.

Keywords: Affects, autoethnography, corporalities, embodiment, parkour.

Arte da Deriva: Corporalidades e Afectos em Parkour**Resumo**

Este artigo explora as contradições entre a narrativa visual de parkour e encarnação de seus praticantes em Bogotá. Nesta medida, propõe que a experiência de vida em parkour ocorre como uma série de práticas e conhecimento corporificado que transformam a cidade eo corpo em um experimentação de campo. A partir do exposto, analisa as transformações corporais introduziu esta disciplina, a fim de problematizar nos estudos acadêmicos em representações, ou abordagens teóricas que são limitados ao experiência fenomenológica. Por último, propõe uma discuss o potencial de contribuição da autoethnography em estudos do corpo e examina as forças ou afectos implicados no parkour que e torná-lo uma Arte da Deriva.

Palavras clave: Afectos, autoetnografia, corpo, corporalidade, parkour

La jornada laboral parece finalizar en Londres. David Belle se quita el traje y se dirige a la ventana de la oficina, donde, sin ningún equipamiento o protección, comienza a escalar el edificio hasta llegar a la cima. En la cornisa, el atleta francés de 28 años se erige ante la ciudad, parado sobre sus manos a más de 35 metros de altura. Seguidamente, se lanza entre los tejados de Londres, deslizándose por el paisaje urbano como si las leyes de la gravedad no lo afectaran; su cuerpo es utópico y sus movimientos parecen estar más allá de lo humano. Mientras que el transeúnte se hunde en el lento ritmo del tráfico, el francés fluye entre la multiplicidad de experiencias vitales que se articulan para dar sentido a lo que hemos denominado ciudades. No obstante, él no solo se desplaza con agilidad, más importante aún, parece jugar y retar a la infraestructura.

Ha transcurrido más de una década desde que el videoclip *Rush Hour*¹ fue emitido por la BBC como parte de su campaña promocional. Las imágenes de David Belle saltando entre los edificios londinenses eran transmitidas varias veces al día y pretendían capturar el *nuevo espíritu* del canal. Eventualmente el comercial se convertiría en uno de los responsables de introducir al parkour en el imaginario de la ciudad contemporánea. En ese contexto, difundido por los productores de la campaña publicitaria como un deporte extremo, el parkour era al mismo tiempo designado por sus practicantes como *el arte del desplazamiento* o *freerunning*. Términos que evocan la libertad que surge de trazar sus propios caminos; habilidad que, por cierto, le da a sus practicantes el título de trazador –*traceur*– o en su versión femenina *tracousse*.

Los múltiples nombres que ha tenido el *parkour* revelan la diversidad de deseos que lo movilizan y evidencia una disputa en el campo de las interpretaciones y las políticas de la representación. Lucha que también se manifiesta en el hecho que las categorías resultan insuficientes al momento de ahondar en las prácticas culturales que entreteje la experiencia cotidiana de sus practicantes.

1. El comercial *Rush Hour*, producido por la agencia Abbott Mead, fue transmitido en el 2002 por la cadena BBC y se acompañó de una reseña titulada *BBC film's rooftop stunts 'real'*, publicada el 19 de abril del mismo año. En línea: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/1939106.stm>

En un intento de sintetizarlo, sus pioneros lo han definido como el ejercicio de desplazarse entre dos puntos, superando los obstáculos de manera fluida, bella y eficiente. Este concepto, bastante cercano a los relatos hegemónicos del *parkour* en medios masivos de comunicación, oculta el componente contestatario de una disciplina que ha denunciado las intenciones de industrias culturales en tornarla espectáculo y así comercializarla. Una de las posibles razones por las cuales ha tomado fuerza esa representación se debe a que el componente de persecución en el paisaje urbano ha caracterizado las narrativas visuales del parkour, a través de películas como *Distrito 13* (Morel, 2004), *Los Yamakazi* (Zeitoun y Seri, 2001) o *Casino Royale* (Campbell, 2006). Es solo a partir de producciones como el documental *Jump London* (Christie, 2003) que el parkour es reconocido como una disciplina, donde la finalidad de sus protagonistas no es escapar de villanos entre los muros del paisaje urbano.

No es de extrañar lo elusivo que resulta el parkour a las definiciones. Su práctica cotidiana se basa precisamente en la destrucción de los nombres propios, ya que el ejercicio de encontrar nuevos caminos es una provocación a los patrones de construcción y las funcionalidades que les fueron enunciadas. En ese sentido, el *traceur*, cuando reclama a través de su cuerpo la creación de múltiples trayectos, instauro un desafío al dominio tecnológico de la ciudad. Rivalidad que se manifiesta en el imaginario del *traceur* que con movimientos espectaculares resiste al tráfico y se niega a ser encerrado en autos. Tal componente emancipatorio que le atribuye el parkour al cuerpo se rastrea desde los orígenes de la disciplina en los suburbios parisinos, donde, a mediados de los años noventa, Raymond Belle prepara a jóvenes en el método de entrenamiento militar *Parcours Du Combattant*, entre los que se encuentran David Belle, su hijo y Sebastien Foucan (The World Freerunning Parkour Federation, s. f.). El entrenamiento se basaba a su vez en el Método Natural desarrollado por el oficial de la Marina Francesa Georges Hébert, quien luego de pasar un tiempo con comunidades indígenas en África y la Polinesia, observando sus movimientos y la forma como se relacionaban con el entorno,

concebe un método de instrucción física que rescata las potencialidades naturales del cuerpo. De manera que el *parkour* conservaba el componente de disciplina y autorregulación del herbetismo y el método militar, pero se diferenciaba al privilegiar el componente lúdico de la exploración en el paisaje urbano. La inquietud por la dimensión transgresora del parkour, específicamente si esta descansa en la eficiencia del escape o la potencialidad de juego, revela la necesidad de un cambio de perspectiva en las investigaciones sobre espacialidad. Debido a esto, la investigación que presento plantea una lectura del espacio como una “vorágine de afectos” (Thrift, 2004, p. 57); noción que permitiría examinar al parkour tanto en dimensiones de la experiencia como de las políticas de los afectos involucradas. Es desde esta visión del espacio cuya centralidad son las corporalidades que se desarrolló el trabajo de campo junto a la comunidad de *parkour* en Bogotá, en particular los practicantes vinculados a los grupos PK Girls y Les Chats, y a la organización Familiaire, que integra varios grupos colombianos.

La investigación revela las limitaciones de las narrativas que privilegian la eficiencia y la velocidad, ya que el *parkour* en la cotidianidad se va tejiendo junto a componentes que escapan a los relatos visuales; siendo algunos el silencio, la feroz contemplación, la vulnerabilidad y la fluidez improductiva. Esos aspectos de la práctica cotidiana conllevo a cuestionar la lógica de la representación y, finalmente, proponer que el conjunto de prácticas y transformaciones de la corporalidad que articulan al *parkour* permiten la desestabilización constante de las identidades asignadas a la ciudad y al sujeto. Una desestabilización que actúa como contaminaciones y fricciones. En ese sentido, es posible afirmar que cotidianamente sus practicantes se entregan al contagio que exige el moldeamiento del sí mismo y el mundo como un territorio vago y de feroz indeterminación.

Por este motivo, se hizo necesario iniciar con un análisis de cómo se producen dichas contaminaciones, de qué forma los cuerpos afectan y son afectados hasta producir mutaciones, o lo que Deleuze (1990, p. 193) denominó “devenires”. Elucidar el proceso por el que se instaura el devenir del *traceur* significó,

a su vez, examinar la construcción social de esos cuerpos potencia que trazan y determinar cuáles son los afectos o fuerzas que lo hacen posible. Lo que considero nos aproxima al entendimiento de la manera en que estas prácticas culturales, profundamente ligadas a la condición corpórea, alteran las relaciones sociales y construyen otra forma de “ser en el mundo” (Merleau-Ponty 1975, pp. 379-463). El interrogante por el substrato corporal de la existencia conllevó también a optar por un conocimiento incorporado y proponer un ejercicio autoetnográfico. Al igual que los practicantes que me permitieron acompañarlos debía entregar mi cuerpo a la indeterminación de sus ciudades. Finalmente, era ineludible la lucha por derrumbar la familiaridad con la ciudad codificada que determina los cuerpos. Un ejercicio que también

POSESIÓN.
Técnica Bordados.
NataLia Amaya García .



exigió reentrenar las sensibilidades y embarcarme en un viaje en búsqueda de otra espacialidad y constantes mutaciones, con el fin de dar cuenta de la experiencia compartida de devenir en el parkour, una que no recae en el tránsito, sino la experimentación. Ahora bien, aunque reconozco la necesidad de un conocimiento contextual del espacio social, parto aquí de la problematización que elabora Doreen Massey (2005) a la noción de espacio o contexto como un lugar donde se deposita comunidades. En la medida que se observan prácticas corporales que generan encuentros entre practicantes franceses y aquellos junto a los que realice mi investigación en Bogotá, se hace imperativo considerar la posibilidad de compartir un contexto social a pesar de la distancia geográfica.

Tu ciudad, mi parque de juegos

¿Tú estás viendo un parque? Yo veo un campo de entrenamiento.

Escalones, setos, vallas, barandas por las que me descuelgo.

Me cuelo sintiendo que estoy convirtiendo todo en obstáculos

Versos que hacen reversos, soy un espectáculo (Rapkour²)

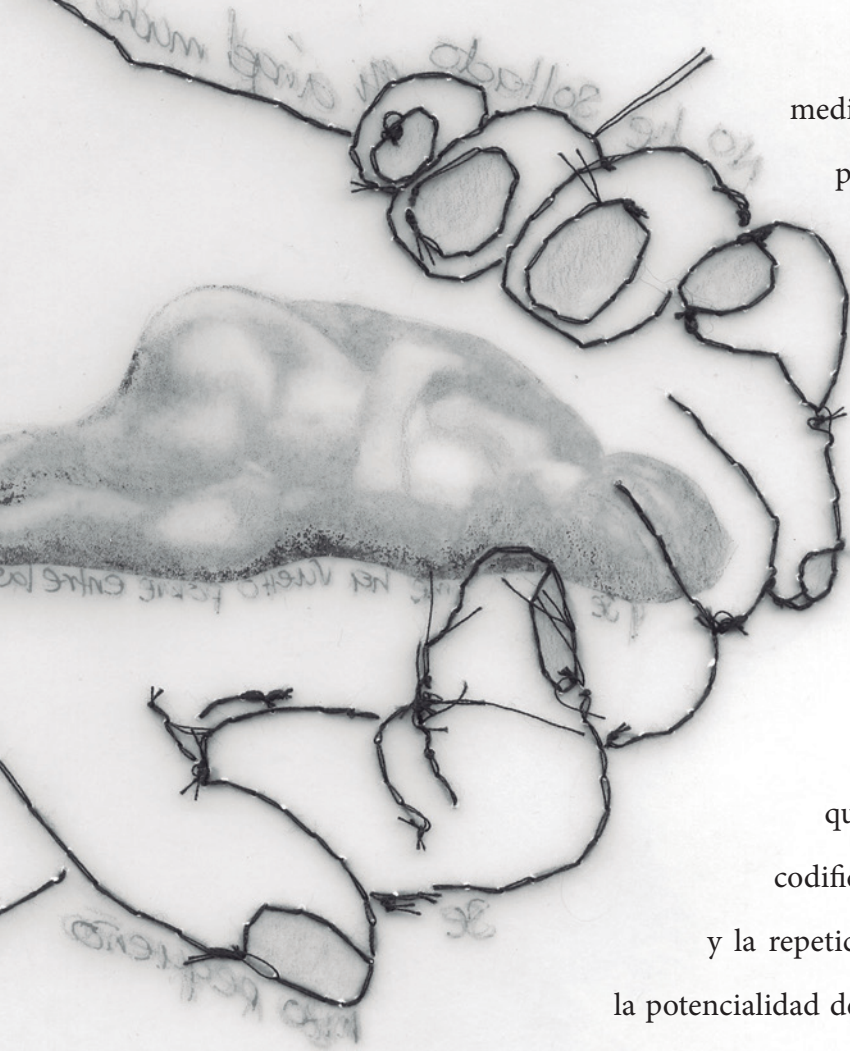
La autoetnografía y el conocimiento incorporado por el que aposté desde un inicio me han permitido trascender las narrativas del *parkour*, que muchas veces también conjuran lo que deseamos que sean las ciudades. El solo observar un entrenamiento grupal o individual sugiere lo intensa que es la relación que sus practicantes establecen con la infraestructura urbana, con la materialidad de la ciudad que frecuentemente es ignorada en los análisis sociales. No obstante, la observación participante, por más detallada que sea, aunque nos aproxima, no permite elucidar lo que tiene lugar cuando se construye la experiencia del *parkour*, ni el papel de la corporalidad en la producción de espacio social.

2. Rapkour es una canción del sociólogo y Mc español Nach, realizada en colaboración con el Mc Cres. El tema hace parte de su álbum Un Día en Suburbia (2008). En línea: <https://youtu.be/ODzjAOrPIJ8>

El parkour no corresponde a una lógica representacional o una manera de leer la ciudad sino una experiencia incorporada que se caracteriza por la intensa contemplación estética de los escenarios urbanos. Desde un primer entrenamiento, el practicante se maravilla y mira con detenimiento lugares que suelen tener un uso meramente funcional. De esta forma, la confianza a los caminos construidos se derrumba para dar lugar a la sospecha. Cualquier muro o baranda edificada para moldear cotidianamente el desplazamiento de los transeúntes se transforma en un reto, pues siempre habrá otra forma de pasarlo. Es así que el traceur se encuentra siempre al acecho, buscando posibilidades de trazo. Ese combate perpetuo con la acera se expresa también en la vulnerabilidad que produce la sensación de una ciudad desafiante. En consecuencia se desarrolla una personificación de la infraestructura urbana y se desata una particular conexión emocional con el asfalto, conllevando incluso a proponer, en una línea transhumanista, ampliar la capacidad de agencia a la materialidad de la ciudad, *aquella ciudad que nos pone a prueba*.

En esta línea argumental, el traceur no es un transeúnte; igualmente, la calle y los pasajes del *flâneur* baudelairano no constituyen el territorio del *parkour*. La ciudad es concebida más como un parque de juegos y campo de experimentación. En efecto, espacios-otros van emergiendo yuxtapuestos a vivencias hegemónicas de ciudad y ciudades como parques de juego se levantan sobre los caminos oficiales. A diferencia de teorizaciones tradicionales sobre la espacialidad, el practicante de parkour traza espacios como líneas de experimentación y movimiento que carga en su cuerpo. Tanto en los entrenamientos como en la cotidianidad es común encontrarse a sí mismo tratando de sacar (lograr) un movimiento, a lo largo de un combate con la infraestructura.

La ciudad se torna en un parque de juegos que nunca se materializa totalmente, ya que siempre hay otra forma de moverse y encontrar nuevas salidas y entradas: nuevos gestos del fluir. Ese encarnamiento de la ciudad se establece alrededor de la vivencia de un parque como territorio de obstáculos y por ende, práctica de creación que surge de la expedición y la construcción de nuevos pasajes. En esta



POSESIÓN.

Técnica Bordados.
Natalia Amaya
García .

medida, la ciudad para un traceur corresponde a la posibilidad de componer espacio, no es un lugar sino una práctica y una multiplicidad de condiciones de posibilidades.

Nuevamente el *parkour* revela las limitaciones de los análisis centrados en representaciones. Los entrenamientos en la ciudad de Bogotá y la relación que sus practicantes establecen con el mundo adquieren un componente de resistencia que recae en la creatividad del explorador que maniobra entre las cartografías de la ciudad codificada. En efecto, es el comportamiento de juego y la repetición constante de movimientos lo que proveerá la potencialidad de construir nuevos movimientos creativos en los recorridos. Por lo tanto, lo que hace el parkour real y lo asoma como una práctica

de transgresión son las dimensiones de caerse durante su expedición por la ciudad y los errores al ejecutar movimientos espectaculares, con toda la ineficiencia que puedan suponer. La experiencia de trazar se convierte así en la capacidad de mantener un juego y perderse en la multiplicidad de movilidades urbanas.

A partir de otra noción de espacio y consciente de la heterogeneidad de la experiencia de viaje, lo que realmente interesa al traceur no es narrar una historia con inicio y final, ya que para él solo existen nuevas maneras de pasar. Esta condición de habitar

los intersticios y convertirse en un sujeto que perpetuamente busca nuevas conexiones y encuentros con la *estructura* urbana, nos permite establecer una relación entre el *traceur* y la figura del nómada introducida por Deleuze y Guattari (1994, pp. 9-29). Esta comparación, que ha sido realizada por otros autores como Ortuzar (2009, p. 55), Thompson (2008) y S. O'Brien (2011, p. 55) se hace cada vez más justa a medida que uno se va adentra en la experiencia fenomenológica del *traceur*, quien sin duda constituye ese sujeto que habita en líneas de experimentación. En ese sentido, el parkour, entendido como la capacidad de creación de trazos –nuevos caminos–, establece una fuerte denuncia a la arqueología y teleología del viaje, convirtiéndolo en una oda a la desorientación y el cultivo de un arte del desplazamiento basado en el extravío. En efecto, el *traceur* se enfrenta cotidianamente a los guiones sobre la movilidad que nos imponen con corporalidades normatizadas, trayectos fijos e itinerarios regulados.

En definitiva, el *parkour* desestabiliza las identidades construidas sobre la ciudad, los cuerpos y los sujetos. Esta desestabilización y su manera transgresora de incorporación de los escenarios urbanos toma la forma de aquello que Deleuze y Guattari (1994, pp. 9-29) denominaron movimientos desterritorializadores. No obstante, la desterritorialización del Parkour no atiende a una sensibilidad espacial que conciba la ciudad en lugares de transitoriedad, como los no-lugares formulados por Augé (2000). Por el contrario, como advirtieron Daskalaki, Stara e Imas (2008, p. 49), el *parkour* tiene la potencialidad de transformar espacios corporativos en lugares de sentido y creatividad. En este orden de ideas, el devenir *traceur* no recae en el tránsito sino en la experimentación y el capital de resistencia que produce. Lo anterior nos permite situar al *parkour* como una forma de activismo urbano y agenciamientos.

Como señala Ole Jensen (2009, pp. 139-158), el potencial político de ciertas experiencias de ciudad, como caminar o andar en bicicleta, pueden considerarse a su vez estéticas de movilidad que tienen

la capacidad de producir identidades. Aunque, debemos entrever, como ilustra el *Parkour*, que a su vez algunas estéticas del movimiento son procesos dinámicos de subjetivación, que difieren de la constitución de sujetos estructurales para reivindicar las subjetividades como constante transformación. No se es un traceur en cuanto un sujeto estable, tampoco se es un reducto de la práctica. Al contrario, es un proceso y un dominio de negociación.

De igual forma, el espacio que habita y construye el traceur no corresponde a operaciones sino performances. La espacialidad se establece por la incorporación de gestos o movimientos y finalmente agenciamientos que la trazan como zonas de intensidad. Es decir, nos encontramos ante una estética del extravío que, a partir de una noción dinámica del sujeto, demanda la creación de sí mismo en vectores y experimentación. Por consiguiente, los procesos de subjetivación y construcción social del espacio en el *Parkour* no se encuentran divorciados de procesos de corporalidad, ni se realizan paralelamente, pues son en sí la construcción de corporalidades. Por ende, *habitar en movimiento* (Urry, 2000, pp. 132-160) de la manera que lo hace un traceur problematiza las nociones de identidad como algo que se encuentra o sucede en un lugar, para dar paso a la comprensión de identificaciones nómadas y culturas articuladas en el cuerpo. Constituye, entonces, una cultura de movimiento y particulares tecnologías vinculativas, caracterizadas por la formación de comunidad no en sentido esencialista, sino más cercano a la noción de comunidades de práctica.

Cuerpos que trazan devenires

Confía en tu cuerpo –me dice Richard– *confía en que no te arrojara al vacío*. La convicción que expresaba el líder del grupo *Les Chats*, aunque daba un poco de tranquilidad, no evitaba el vértigo que equivale pararse en una barandilla de la última fila del teatro al aire libre *La Media Torta*. La sensación de

miedo y vulnerabilidad se afianzaban ante el hecho de que era mi primer entrenamiento de parkour, y lo que unas horas antes solía ser un espacio cómodo e inadvertido –el límite del escenario– nunca había parecido tan amenazante. Entendí, entonces, que al encontrarme afectada por esos límites en los que habita el traceur, y que yo nunca alcanzaría, se iniciaba realmente el trabajo de campo. Percibí, asimismo, que la consciencia corporal del parkour debe ser cultivada reticularmente. El orden de la jornada de ese domingo había arrojado luz al respecto, como si se tratara de alguna síntesis de los procedimientos para hacerse un cuerpo que traza. Antes de enfrentarnos con la ciudad, y construir la confianza y consciencia corporal teníamos que realizar ejercicios de acondicionamiento físico, que ya profetizaban el riguroso entrenamiento que requiere movilizarse como lo hace un traceur.

Construir el cuerpo utópico que desafía y erosiona las nociones de lo humano está íntimamente ligado a una consciencia del cuerpo emancipador y, por ende, a la necesidad de cuidarlo, conocerlo y hacerlo fuerte para soportar los límites a los que será llevado. Este esfuerzo por construirse un cuerpo que traza, a través de ejercicios de autogobierno, nos permite encontrar una relación entre el *parkour* y lo que Foucault (1999, pp. 443-474) 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*. Entonces, aquel *Arte de la existencia* se desarrolla como una serie de técnicas sobre uno mismo; en suma, corresponden a *Tecnologías del yo* que permiten al sujeto conocerse y transformarse para finalmente acceder a otra experiencia vital.

Los procedimientos de autogobierno que despliega el traceur para transformar su modo de existencia y el particular *cuidado de sí* se caracterizan por un entrenamiento riguroso, similar en muchos aspectos a los polémicos disciplinamientos del cuerpo anunciados por Foucault (2005, pp. 137-230). No obstante, esas técnicas y prácticas de autogobierno se nutren de las disposiciones sociales entre sus practicantes, quienes han estado inscritos en regímenes disciplinarios a lo largo de sus vidas, ya sea por

la práctica de otro deporte o por su pertenencia a comunidades religiosas o regímenes militares con fuertes mecanismos de regulación y códigos de conducta. En este sentido, como señala Carrie Noland (2009, p. 4), es la “historia incorporada del sujeto”, a través de aculturaciones, lo que permite navegar y alterar esos comportamientos y, de ese modo, agenciar al componer nuevos movimientos. En suma, la capacidad de realizar trazos va de la mano de una historia incorporada y experimentación. Solo aquellos que son capaces de caminar por los techos o hacer equilibrios en las barandas pueden acceder a los espacios-otros del *parkour*, solo cuerpos-potencia logran trazar estos espacios de la desorientación. En el momento en que los fundadores del *parkour* otorgaron a la infraestructura urbana un carácter lúdico 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 (Rotawisky, 2013). En esta medida, un cuerpo que traza no se construye a partir de contención y carencia, sino por el capital de resistencia que establece los *actos de imaginación cinestésicos*³. Se instituye, entonces, un tipo de problematización que nos invita a dejar de situar los regímenes en las prohibiciones y considerar la construcción de una serie de recursos corporales que permiten llevar al cuerpo más allá y reclamarlo.

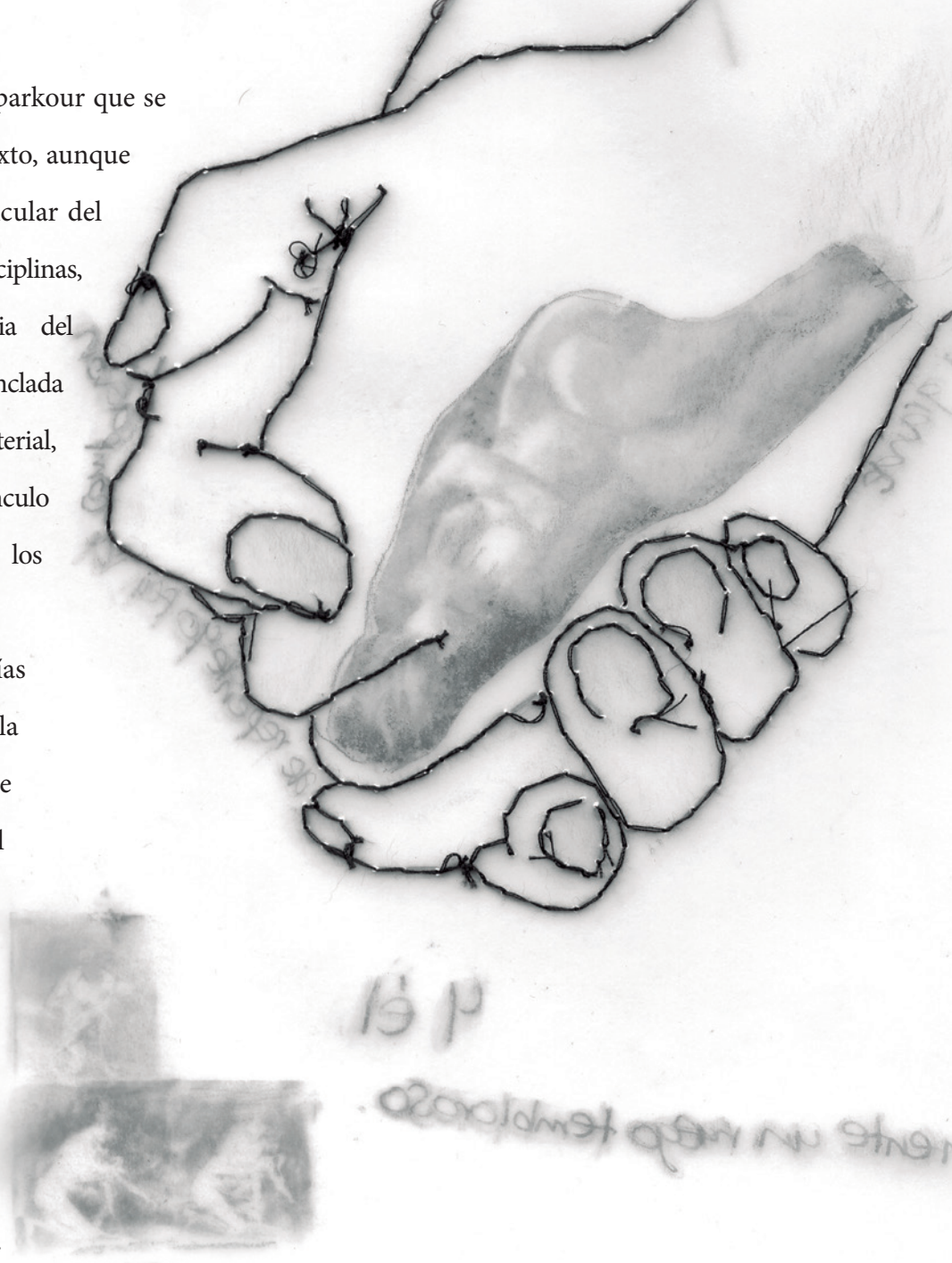
La ciudad-parque, en tanto campos de experimentación, demanda un proceso continuo de construcción de una corporalidad distinta, que resignifica elementos de la vida cotidiana, como el mueble de la sala o las mesas de la oficina, con el fin de realizar movimientos repetidamente y generar el *arte del desplazamiento*. De manera que, a pesar de que se reconoce las ligas de gimnasia como escenarios en los que se cultivan las capacidades físicas del cuerpo, son los entrenamientos y trazos cotidianos los

3. Noland (2009, p. 219) define las acciones de imaginación cinestésicas (Kinesthetic imagination) como eventos de movimientos que transgreden las formas normativas y habituales del uso de energía en el movimiento, produciendo innovaciones en la producción, distribución, gasto y retención de energía. Actos que, como recalca la autora, involucran un balance delicado entre determinismo y agencia.

que generan la experiencia del parkour que se realiza en la calle. En este contexto, aunque el acondicionamiento físico reticular del parkour es similar al de otras disciplinas, este desarrolla una consciencia del cuerpo que no se encuentra anclada exclusivamente en el substrato material, sino en la producción de un vínculo diferente con el mundo donde los afectos juegan un papel clave.

Lo particular de las tecnologías del yo del *parkour* radica en la movilización de afectos y, sobre todo, en una experiencia del cuerpo en la que estos no se distinguen entre emotivos y somáticos. El cuerpo que traza es igualmente el miedo que lo moviliza y, en suma, la experimentación que introduce estados de alteración y devenir.

Los análisis de la construcción social del espacio acostumbran ignorar el papel de las movilizaciones



POSESIÓN.
Técnica Bordados.
NataLia Amaya García .

de emociones como complejos enlaces con el espacio, siendo reducidos a algo que sucede al cuerpo, y no como un proceso que en este caso puede motivar diferentes gestos del *fluir*⁴. El miedo como técnicas, procesos y potencialidades que se observa en mi investigación se aleja sustancialmente de una inscripción en el cuerpo y de ninguna forma constituye un paralizador o una presencia negativa, como suele aparecer en la literatura académica. Saville (2008) se detiene en este punto para reflexionar la terrible reputación que el miedo detenta al ser asociado con tácticas terroristas; por el contrario, el autor lo ilustra como un compañero de juego (*playmate*) que incita vínculos emocionales y relaciones particulares con el espacio. El miedo para un *traceur*, por consiguiente, corresponde a un tipo de afecto que aumenta la capacidad de acción del sujeto: su posibilidad de experimentación y devenir.

Es evidente que el miedo en el *parkour* no es una emoción en los términos que estas suelen considerarse.

En efecto, más cercano a un afecto, el miedo que concibe el *traceur* rebasa esa categoría y se acerca a la noción de afectos que recupera Thrift del filósofo Baruch Spinoza, para quien equivalen a “las modificaciones del cuerpo por las cuales el poder de acción es disminuido o incrementado, asistido o restringido” (2004, p. 57). En esta línea argumental, para los practicantes de *parkour* el miedo corresponde a una consciencia fisiológica y emocional. En otras palabras, es visceral y, por lo tanto, se siente en el cuerpo en su dimensión somática de la misma manera que advertimos la distensión de un músculo. Debido a esto es posible trabajarlo con movimientos. Si el practicante se bloquea, ejercicios de respiración u otros como correr o dedicarse a otro desplazamiento lo movilizan nuevamente hasta recuperar la consciencia cinética del *parkour* y su capacidad de trazar. El control de los afectos se observa de igual manera cuando sus practicantes se niegan a reducir la frustración y rabia a la sobredeterminada categoría de expresiones emocionales.

4. Retomo aquí el concepto de “gesto” propuesto por Carrie Noland como alternativa al termino movimiento. La autora lo define como “formas organizadas de cinética por las cuales los sujetos navegan y alteran sus mundos” (2009, p. 4)

En conclusión, la experimentación del *parkour* y su búsqueda de conexiones por medio de una repetición creadora permite a sus practicantes generar una ruptura de los engranajes clásicos para dar paso a estructuras más rizomáticas. Nos encontramos ante un proceso que al igual que los Cuerpos sin órganos que exponen Deleuze y Guattari (2002, pp 155-171) logran destruir el organismo, pervertir las significaciones, y, en el caso del *parkour*, transforman afectos como el miedo en composiciones y agenciamientos creativos.

El arte del extravío

Estéticas de la movilidad como el *parkour* reafirman el extracto corporal de la construcción del espacio y constitución de subjetividades. Asimismo, revelan la importancia de la movilización de emociones y afectos. Por consiguiente, el *parkour* nos recuerda la necesidad de ahondar en las políticas afectivas, entendidas como prácticas culturales vividas en la cotidianidad, que habitan en aquel espacio transdisciplinario que constituye hoy los estudios del cuerpo. En esa línea de pensamiento, el examen de las políticas de los afectos toma forma de un análisis de la producción social del espacio, en tanto escenario de encuentro y fricciones entre diversas formas de vincularse con el mundo.

Se hace evidente, entonces, la pertinencia del abordaje a la espacialidad y las prácticas culturales desde una noción de afectos que empiece a reelaborar el *ser en el mundo* fenomenológico. Son indudables los aportes teóricos de Merleau-Ponty en el desarrollo de esta investigación. No obstante, aunque reconozco la experiencia como topos de reflexión, también considero que es momento de mirarla con sospecha, cuidándose, sobre todo, de realizar tipologías o taxonomías de corporalidades. Precisamente una de las limitaciones de la fenomenología en los estudios del cuerpo es aproximarse a la experiencia en base a una concepción del espacio donde el cambio se introduce como un proceso histórico. Doreen Massey (2005) es clara al respecto cuando señala que en los análisis del espacio la posibilidad de cambio se le atribuye frecuentemente al devenir histórico.

El examen de los devenires en la experiencia incorporada, los encarnamientos, se ha convertido así en la indagación de la forma como un cuerpo muta a partir de técnicas corporales, ignorando las tensiones que emergen por la yuxtaposición de ciudades y las disputas por convertirse cada una en la experiencia urbana hegemónica. Aquí el parkour puede ser igualmente revelador al ofrecernos tipos de prácticas y encuentros donde el devenir nos conduce a la reestructuración constante y la desterritorialización de los planos de organización. No obstante, los devenires *tracur/tracuisse* constituyen un dominio de negociación donde los actores con los que se generan encuentros no son siempre colectividades humanas, sino una ciudad codificada, personificada en la *acera* que nos pone a prueba. Lo anterior nos obliga a repensarnos la noción de cultura y agencia teniendo en consideración aquello que está más allá o acá de lo humano: esa materialidad de la ciudad *not quite human* (Whitehead; Wesch 2012) Es evidente que la práctica del *parkour* produce aperturas a otras experiencias de ciudad y, en ese sentido, nuevos vínculos con el mundo y tipos de encuentros tienen lugar cuando sus practicantes salen a trazar por las calles bogotanas, los parques de Manaos o los suburbios parisinos. Ese cuerpo que traza, construido por la experimentación constante introduce campos de posibilidad entre la espesura de la ciudad vivida. Ahí, habitando el intersticio, encontramos al *tracur* poniendo en juego al cuerpo y llevándolo hasta sus límites con el fin de perderse para encontrar nuevos caminos, dibujar otras ciudades que nunca se acaban y desarrollar así aquello que denomino el Arte del extravío.

Referencias

- Augé, M. (2000). *Los “no lugares” Espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa
- Daskalaki, M., Stara, A., e Imas, M. (2008). *The ‘Parkour Organisation’: Inhabitation of Corporate Spaces*. *Culture & Organization*, 14(1), 49-64.
- Deleuze, G. (1990). *Conversaciones*. Valencia: Pre-textos.
- Deleuze, G., y Guattari, F. (1994). *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.
- Foucault, M. (1999). *Estética, ética y hermenéutica*. Barcelona: Paidós.
- Foucault, M. (2005). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Jensen, O. (2009). *Flows of meaning, cultures of movements. Urban mobility as meaningful everyday life practice*. *Mobilities*, 4(1).
- Massey, D. (2005). *La filosofía y la política de la espacialidad: algunas consideraciones*. En Leonor Arfuch (comp.). *Pensar este tiempo, espacios, afectos, pertenencias*. España: Paidós.
- Merleau-Ponty, M. (1975). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Península.
- Noland, C. (2009). *Agency and embodiment: Performing gestures/producing culture*. Cambridge: Harvard University Press.
- O’Brien, S. (2011). *Jump Cutting: Tracing parkour as invisible spectacle through the filmic city*. (Tesis de maestría). Theatre and Film Studies, University of Canterbury.
- Ortuzar, J. (2009). *Parkour or l’art du déplacement: A Kinetic Urban Utopia*. *Theatre and Performance Studies*, 53(3), 54-66.
- Rotawisky, J. L. (2013). *Parkour, cuerpos que trazan heterotopías urbanas*. *Revista Colombiana de Antropología*, 49(2), 41-61.
- Saville, S. J. (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*. Recuperado de <https://wfpf.com/history-parkour-0>
- Thompson, D. (2008). *Jumpcity: Parkour and the traces*. *South Atlantic Quarterly*, 107(2), 251-263.
- Thrift, N. (2004). *Intensities of feeling: Towards a spatial politics of affect*. *Geografiska Annaler*, 86B(1), 57-78.
- Urry, J. (2000). *Sociology beyond societies: Mobilities for the twenty-first century*. London: Routledge
- Whitehead, N., y Wesch, M. (2012). *Introducción: Human No More*. En Whitehead y Wesch, eds. *Human No More: Digital Subjectivities, Unhuman Subjects, and the End of Anthropology*. University Press of Colorado, pp. 1-10.

Filmografía

- Jump London*. 2003. Dir. Mike Christie. Prod. Optomen Television.
- Yamakasi: los samuráis de los tiempos modernos*. 2001. Dirs. Ariel Zeitoun y Julien Seri. Prod. Virginie Silla.
- Casino Royale*. 2006. Dir. Martin Campbell. Prod. Michael G. Wilson y Barbara Broccoli.
- Distrito 13*. 2004. Dir. Pierre Morel. Prod. Luc Besson.