

Re-descubriendo el cuerpo a través de la ciudad, re-descubriendo la ciudad a través del cuerpo.

Rediscovering the body through the city, rediscovering the city through the body.

Carlos Javier FERRERO MARTÍNEZ

Universidad de Salamanca

cjfm@usal.es

BIBLID [ISSN 2174-6753, nº2, 105-114]

Artículo ubicado en: www.encrucijadas.org

Fecha de recepción: *septiembre del 2011* | Fecha de aceptación: *diciembre del 2011*

RESUMEN: La ciudad en sus espacios públicos, lugar de paseos y tránsito de ciudadanos, en los últimos años, está siendo re-pensada y re-utilizada a través del movimiento. Un movimiento corporal que ha tomado el nombre de *parkour*. Una nueva manera de ver el espacio y entender el lugar que un individuo ocupa en él. En esta nota de investigación se pretenden establecer una serie de indicaciones para comprender esta actividad y ofrecer claves que puedan servir de estímulo para futuras investigaciones sobre el tema. Cómo surge el *parkour*, hacia dónde se está dirigiendo o qué implica esta actividad, son algunas de las cuestiones que se tratarán.

Palabras clave: *Parkour*, desplazamiento, espacio urbano, cuerpo, límite.

ABSTRACT: The city and its public spaces, places of walking, and transit to citizens, are being rethinking and reusing through movement. A body movement that takes the name *parkour*. A new point of view for the space and a new way to understand the place that a person looks into it. This research note is intended to establish a number of indications to know this activity and to provide clues that may serve as a stimulus for future research on this topic. How *parkour* comes, where it is head in go what is involved in this activity, are some of the questions to be covered.

Keywords: *Parkour*, displacement, urban space, body, limit.

El espíritu del *parkour* es así de potente que puede cambiar la vida de una persona... la confianza llega cuando te das cuenta de haber elegido tu propio camino entre caer y no caer (Ilabaca, 2009).

En cada momento millones de personas se mueven y se desplazan en ciudades de todo el mundo, pero la gran mayoría lo hacen sin ser verdaderamente conscientes de su propio potencial y del potencial de los espacios que les rodean; por ello cabría la posibilidad de preguntarse en referencia al título de esta nota: ¿es que el cuerpo no está descubierto?, ¿en qué manera puede contribuir la ciudad al redescubrimiento del cuerpo?, ¿qué se entiende por ese redescubrimiento? La relación existente entre el cuerpo y el espacio urbano se basa fundamentalmente en la idea de tránsito. En cierto sentido, "caminar se ha convertido en una forma simbólica que ha permitido al hombre conquistar el mundo" (Careri, 2006: 3). Los urbanistas que se mueven por la ciudad lo hacen de maneras muy diferentes, siendo las más habituales formas de paseo la bicicleta, el automóvil y en ocasiones por medio de la carrera, empleando unos patines o una tabla, o *skate*. En todos y cada uno de estos casos se ve una direccionalidad claramente marcada por un urbanismo previamente trazado. Existe un espacio para los peatones claramente delimitado, del mismo modo que lo hay para los coches y cada vez más extendida está la red de carriles-bici que permiten a los cicloturistas moverse con comodidad y seguridad a través de las ciudades. Se establecen unos límites visiblemente definidos entre los diferentes tipos de espacios. ¿Qué ocurre, sin embargo, con aquellos ciudadanos que deciden salir a la calle con sus patines o su *skate*, para romper de alguna manera con ese esquema? Estos grupos ven cada vez más limitado su margen de acción, creándose zonas acotadas donde desarrollar su creatividad y se tienen que adaptar a los recorridos prefijados por ese tipo de instalaciones públicas o privadas donde se les permite practicarla. La actividad del *skate*, que propone una ruptura en el planeamiento de los espacios urbanos, ha visto sus sueños creativos acotados a los límites de un espacio creado ex profeso para su actividad; obviamente se trata de un punto positivo, ya que pueden llevar a cabo su actividad con total tranquilidad, pero en sí es una solución que no hace más que poner de manifiesto la creación de barreras y límites dentro de las ciudades.

Esa forma de limitación del espacio por medio de la disgregación de las actividades responde contrariamente a los postulados que defiende Gehl (2006), arquitecto y catedrático de Diseño Urbano en la Escuela de Arquitectura de la Academia de Bellas Artes danesa. Para él, "un buen entorno hace posible una gran variedad de actividades completamente distintas" (JanGehl, 2006: 19). Es decir en un espacio urbano tiene que primar la variedad de las actividades, siendo bueno cuando en él ocurren muchas actividades no indispensables, cuando la gente sale al espacio público como un fin en sí mismo, a disfrutarlo (*Op. Cit.* del prólogo de Enrique Peñalaga). Es por ello que las ciudades tienden hacia una peatonalización de sus espacios, debido a la repercusión positiva que tiene en su calidad, pero aún así se procede de un modo completamente direccional, controlado y condicionado; llevando a cabo ese tipo de limitaciones de ciertas actividades.

Con esta nota de investigación se pretende presentar y analizar algunas de las implicaciones filosóficas y sociológicas de la práctica del *parkour* en ciudades de todo el mundo. Por tratarse de una actividad de una gran novedad, existe una falta de bibliografía científica al respecto y por ello se pretende presentar la actividad en su momento actual con el fin de despertar interés hacia su estudio y con ello, entre otros asuntos, comprender hacia dónde cabe pensar su evolución. Por ello es preciso comprender, y estas son

las cuestiones que se tratarán aquí, ¿cuál es su punto de partida?, ¿en qué consiste esta novedosa práctica?, ¿en qué medida agentes externos están condicionando su evolución *per se* exploratoria y libre? Para llevar a cabo esta nota de investigación se han tenido en cuenta fuentes de la más reciente bibliografía sobre el argumento, además de la creciente filmografía respecto al tema, del mismo modo que entrevistas y consideraciones de los propios practicantes y fundadores de la actividad. La metodología de trabajo se basa en el modelo teórico-cognoscitivo de estudio de las fuentes para el planteamiento de cuestiones e hipótesis respecto al argumento tratado con el que intentar mostrar una visión panorámica del tema. Asimismo, este tipo de actividad demanda una forma de estructura atípica sin apartados claramente definidos como una proyección de lo que es el *parkour* en su puesta en marcha. En un primer momento se tratará de manera somera una comparativa con algunas similitudes y diferencias con el *skate*. Seguidamente se continuará hablando del fenómeno del *parkour* desde la concienciación del espacio como lugar de juego, pasando por la necesidad de comprender la capacidad de decisión que se adquiere cuando se practica esta actividad, así como la creatividad, la competición y su difusión.

Por ello cabe destacar como primer punto importante la procedencia del término *parkour*,¹ que no es más que una adaptación de la palabra francesa *parcour* o lo que es lo mismo: *recorrido*. Término tomado por la práctica en sí de la actividad que consiste en llevar a cabo un recorrido de una manera eficiente, fluida y rápida, entre dos puntos haciendo uso de las capacidades físicas básicas y de una serie de técnicas que permiten esa consecución.

Teniendo en cuenta lo anterior y sobrepasando lo que ocurre con el *skate*, el *parkour* se presenta como una actividad que por sí misma busca una exploración del terreno y que plantea dificultades para su adaptación a un marco determinado, más allá de espacios en los que poder entrenar y aglutinar en un solo lugar aquellos elementos que permitan fomentar la adquisición de las técnicas básicas; es decir, es posible la creación de lugares específicos donde poder llevar a cabo la práctica del *parkour* pero estos espacios no constituyen nada más que un mero lugar de entrenamiento, un gimnasio. El *parkour* supone una forma de afirmación de los espacios públicos revitalizados; una actividad que es capaz de entretener no sólo a los que lo practican sino a los que asombrados miran lo que ocurre con los lugares donde se lleva a cabo.

Para abordar la cuestión del punto de partida, que no es otra que la presentación de este movimiento social, cabe destacar una primera aclaración que viene del uso del ejemplo del *skate*. Si bien la historia del *skate* podría parecer fundamental para entender el *parkour*, en realidad estamos hablando de conceptos diferentes aunque con similitudes. La condición exploratoria del *parkour* es fundamentalmente parte de su génesis. De ninguna manera puede entenderse el *parkour* sin esa base de exploración; de ser tratado de otra manera estaríamos hablando de una actividad más próxima a la gimnasia deportiva. El *parkour* surge en el momento en el que se establece un diálogo con el entorno a través de las condiciones físicas básicas. El *parkour* como recorrido supone un continuo viaje y exploración de los elementos y ambientes que se encuentran, es una forma de expresión de la propia interioridad en relación con el medio en el que se vive e interactúa. Sébastien Foucan dice a este respecto: "El *parkour* es una actitud [...]"

1 Más allá de tratar de dar unos orígenes históricos a esta actividad que se remontan a finales de los años ochenta de la mano de una comunidad de jóvenes de la periferia parisina encabezados por David Belle y con una directa relación con el *método natural* de George Herbert, el *parkour* lo podremos simplemente definir aquí tal como recientemente (2010) ha recogido *The Oxford English Dictionary*: "the activity or sport of moving rapidly through an area, typically in an urban environment, negotiating obstacles by running, jumping, and climbing" Consulta realizada 06/08/2011 en la web: <http://oxforddictionaries.com/definition/parkour>

me he dado cuenta que lo que hago no es para todo el mundo, pero cualquiera puede hacer *parkour* si quiere, o al menos tener una experiencia de ello" (Foucan, 2008: 13)

Aunque pudiera parecer que el *parkour* surge como un movimiento que continúa la agotada vía exploratoria del *skate*, en realidad el *parkour* en sus orígenes surge como un medio que lleva a construir individuos conscientes de su potencialidad física y mental; capaces de afrontar problemas atípicos como pudieran ser llevar a cabo un salto de longitud o una escalada o la superación de un obstáculo de una manera eficiente y todo ello a través del juego y del uso del entorno urbano, o también natural. "La vida es ritmo y movimiento pero sólo encontrarás tu propio ritmo escuchando tu cuerpo y practicando lo que haces hasta que lo haces sin necesidad de pensar" (Foucan, 2008: 48). El *parkour* en una estricta y purista visión se puede explicar como una forma de entrenamiento para adquirir habilidades que permitan una respuesta adecuada en situaciones de extrema gravedad y riesgo, una forma de superar problemas (Belle, 2009). Planteada esta diferenciación fundamental cabe destacar que sí existen similitudes entre ambas actividades y estas se asocian a la manera de afrontar y entender los espacios en las ciudades haciendo un uso diferente de los elementos del urbanismo.

Partiendo de la base de que el *parkour* aparece como un movimiento urbano, es necesario entenderlo en ese ambiente condicionado por los espacios y, sobre todo, por las reglas de convención social que han hecho que el cuerpo se vea limitado en el crecimiento de sus capacidades. Por ello hablo en el título de un redescubrimiento del cuerpo a través de la ciudad. ¿Qué ocurriría si una persona o un grupo de personas decidieran romper con ese esquema prefijado y hacer un uso no programado de los espacios urbanos? En ese momento se estaría dando un cambio fundamental de los espacios, sobre todo aquellos considerados como no-lugares² "Designamos con esta palabra dos realidades complementarias pero distintas: espacios constituidos en relación a unos fines determinados (transporte, tránsito, comercio, esparcimiento), y la relación que los individuos toman con estos espacios" (Augé, 2007: 133). Esa respuesta ante el urbanismo se puede entender cambiando el punto de vista. Supone adentrarse en otra forma de mirar el espacio que se puede relacionar con la forma en que los niños afrontan su tránsito por la ciudad. Pensar como un niño que se mueve por la ciudad, jugando con ella, subiéndose en cada banco, en cada bolardo, preocupándose de no pisar líneas de las baldosas de las aceras. Es decir, pensar la ciudad como un enorme patio del recreo.

Poco a poco el niño va creciendo, aprendiendo y conociendo normas sociales que le llevan, del mismo modo que va creciendo, a ir dejando de subirse a cada banco, a cada bolardo, y deja de preocuparse por las líneas de las baldosas. Pero hay personas que han decidido que eso no tiene por qué ser abandonado, quizás no con la inocencia del niño, que tan sólo piensa en jugar y divertirse... ¿tan sólo? En realidad el niño con sus juegos ya está poniendo de manifiesto algunos de los puntos clave para entender qué sucede en el *parkour*, verdadero asunto de esta nota, de una nueva manera de mirar, entender e interactuar en la ciudad.

En la práctica del *parkour* hay una superación de la mirada infantil, sin perder la capacidad de juego y sorpresa, para adquirir otro tipo de connotaciones y valoraciones que responden al interés del crecimiento interior y la adquisición de autonomía. El niño cuando juega está tomando continuamente decisiones, está eligiendo un camino que le lleva a "salvar el mundo", "atravesar desiertos y selvas", y todo ello sin

2 Traducción del autor.

salir de un parque, de una plaza, de un espacio urbano. En sus decisiones están aquellas que le llevan a saltar y a subirse a cualquier elemento urbano y lo hacen sin pensar demasiado sobre qué ocurriría si no lo hicieran bien. Simplemente no cabe esa posibilidad, lo único que cuenta es el éxito, porque es un éxito basado en la pura diversión. En el *parkour* la elección del camino se da en el preciso instante que se decide romper con una arbitraria norma como puede ser que un muro que configura una escalera es simplemente un elemento que como mucho puede utilizarse como apoyabrazos y en su defecto el *traceur*³ decide caminar encima de él, sin usar de esa manera las escaleras. El *traceur* es plenamente consciente de su actividad, hace un uso consciente de cada uno de los elementos del entorno urbano, llegando incluso al punto de darle una nueva utilidad cuando por ejemplo una papelera se convierte en un "trampolín".

De este modo cabe destacar algunas consideraciones de Henri Lefebvre ([1974] 2005), quien ya pone de manifiesto que un espacio existente puede sobrevivir a su función original, aquella que determina su forma, función y estructura: puede, en un cierto sentido, ser convertido, reapropiado y reutilizado de una manera diversa de aquella función original (*Op. Cit.*: 454). En este sentido y partiendo de M. Lamb (2006) en *We gotta get out of this space (NCA)*, se puede considerar el *Parkour* como una actividad que tiende a deconstruir el espacio (y no) y que lo reconstruye según una lógica totalmente diferente: los elementos del espacio físico pierden su significado originario y, leídos a través de la lente del *parkour*, adquieren un sentido diverso. En este sentido, el *parkour* perturba el aspecto normativo de las prácticas socio-espaciales que están influenciadas por particulares lógicas de control incorporadas y sugeridas por el espacio arquitectónico. Yendo más lejos, la práctica del *parkour* reclama el derecho del *traceur* sobre la ciudad, superando su arbitraria conexión –aunque sólo por medio de una liberación temporal– entre los modelos de comportamiento esperados y la fuerza hegemónica generada por la arquitectura de la ciudad.

En un cierto aspecto se puede hablar de una naturalización de la arquitectura, entendida como una transformación del urbanismo y de sus elementos que se convierten en una especie de jungla de metal, acero y cemento sin recorridos prediseñados; es entonces el *traceur* quien, utilizando sus habilidades en beneficio propio, hace uso de esos elementos para trazar y diseñar recorridos con los que hablar con la ciudad. El artista Giacomo Costa para la 53' *Biennale di Venezia* en 2009 presentó una serie de obras bajo el título *Private Garden*, donde a través de imagen digital se presentan estructuras humanas, arquitectónicas e industriales tragadas por una naturaleza viva, como un paisaje desolador y amenazante, casi como un guiño al avance de las selvas tropicales sobre los restos de las ciudades de las civilizaciones precolombinas. Parafraseando a Benjamin, la ciudad es la realización de una arquitectura naturalizada por medio del *parkour*. "Ha sido sugerido que el *parkour* y su filosofía ofrece un medio revelador para explorar las relaciones entre el entorno y el cuerpo humano, en diversas situaciones, entre arquitectura y movimiento, estructuras organizadas y posibilidades que ofrecen, libertad y control"⁴ (Daskalaki, Stara e Imas, 2008: 56).

A través del *parkour* aquello que en un principio pudiera considerarse como un espacio limitante, lo que podría ser considerado como un obstáculo, se convierte en una oportunidad para establecer unos objetivos, para crear movimiento y poner a prueba las habilidades y capacidades de cada uno. En un cierto sentido el *parkour* contribuye a crear un vínculo entre el entorno y la comunidad. A través del *parkour* los participantes pasivos de la actividad, es decir, cada uno de los ciudadanos que se detienen fascinados

3 Es el nombre con el que se denomina al practicante del *parkour*, *traceuse* es la variante en femenino.

4 Traducción del autor.

para ver ese uso impropio de un elemento de su ciudad, permite que se llegue a comprender las dimensiones del espacio de una manera diferente (Greening "Sage", 2011: n11). Se trata de un desarrollo de lo que se puede entender como *Infinite Potentiality Perspective* (Op. Cit.: n12). El *traceur* se convierte en un buscador de posibilidades, aprende a ver oportunidades para desarrollar su actividad. Emprende un viaje que le lleva hacia las rutas salvajes de la imaginación.

Esa capacidad de crear oportunidades de movimiento, a través de elementos en un principio limitadores, han llevado a la consideración, por parte de los practicantes del *parkour*, de que la práctica de esta actividad supone un medio de adquisición de libertad. Sobre todo la libertad de ser capaz de afrontar un límite, que no sólo está en los elementos que ofrece la ciudad sino un límite interno que lleva a pensar que ciertas cosas no pueden hacerse, pero que en realidad son factibles; la decisión de afrontar un riesgo proporciona al *traceur* un crecimiento de su zona de confort interior, lugar donde la mente se encuentra cómoda con lo que se está haciendo, o lo que es lo mismo, le concede un mayor rango de autonomía en la actividad que está realizando.⁵ En realidad este tipo de libertad se podría denominar como *Freedom from Fear* (Op. Cit.: n12). Para todo *traceur* es imprescindible aprender a escuchar del mismo modo su cuerpo y su mente, para de esa manera siendo plenamente conscientes elegir no caer; no implica esto una no-valoración de los riesgos implícitos de llevar a cabo algo peligroso como pudiera ser subir por un andamio, sino que se asume el riesgo contando y conociendo cada una de las capacidades que se poseen y sobretodo el camino recorrido hasta ese punto que es lo que proporciona la confianza necesaria para tomar esa decisión.

La adquisición, por medio del entrenamiento, de esa manera de interpretar el espacio, de esa manera de moverse y de comprender el cuerpo, su anatomía y posibilidades unido a la capacidad de afrontar los límites que pone la mente traen consigo una adquisición de libertad que lleva a una forma de moverse fluida, sin interrupciones, sin pensamientos. El proceso de movimiento ininterrumpido se basa en la previa visualización del espacio, para proceder seguidamente de un modo totalmente creativo, casi coreográfico, expresando con el cuerpo a través del espacio.

Como se está viendo, el *parkour* va más allá de la mera actividad lúdico-deportiva, componente que de todos modos es muy importante, para adentrarse en el terreno de la creatividad. Pérez Royo (2008: 38) habla de una "coreocartografía", que supone danzar reconociendo y conquistando un lugar, descubriendo sus propiedades espaciales. Esta definición se ajusta a la parte más creativa del *parkour*, a esa búsqueda del movimiento fluido ininterrumpido. Se convierte en una forma de expresión, en una forma de diálogo y comunicación con el mundo circundante.

Es una forma de revitalización de los espacios, en ocasiones ya concurridos (plazas, parques, etc.), en otras una verdadera forma de dar un uso a ciertos espacios que se encontraban sin un uso claramente definido o que lo habían perdido por su localización poco acertada (espacios diseñados con falta de aceptación social por su localización) o por el abandono de su actividad (ruinas, solares, antiguas construcciones en desuso); o incluso dando un sentido diferente a lo que llamamos no-lugares (desde una conexión de metro, una dársena, un andén, hasta las rampas que facilitan el acceso evitando escale-

⁵ Un ejemplo para entender de qué se está hablando podría ser el de los encofradores, trabajadores que día tras día se suben a lo alto de estructuras que darán cabida al hormigón armado de los edificios. Estos trabajadores se mueven con habilidad y sin preocupaciones a través de esas estructuras con vistas al vacío, caminan sobre ellas como lo harían por una calle peatonal debido a que han adquirido unas ciertas habilidades que les permiten no sólo tener confianza sino las dependencias para ejercer su actividad con plena consciencia y autonomía.

ras y que por su configuración en forma de *zig-zag* otorgan a un espacio relativamente reducido una gran complejidad; del mismo modo que accesos a aparcamientos, azoteas, etc.). Esta implicación artística y creativa del *parkour* ha llevado a la adopción del término *art du déplacement*⁶. Con ella se quiere expresar el camino que lleva al *traceur* a descubrir sus posibilidades, a crecer y evolucionar en su entorno de entrenamiento y de expresión.

"El *Arte del desplazamiento* es un tipo de libertad, es un modo de expresión, confía en ti. No creo que haya una definición acertada para explicarlo; cuando lo explicas a la gente, dices: sí, escalo, salto, ¡me mantengo en movimiento! ¡Esto es una definición! Pero nadie lo entiende. Necesitan ver cosas, es simplemente un estado mental, cuando confías en ti mismo, adquieres energía. Un mejor conocimiento de tu cuerpo, capaz de moverse, para sobrepasar obstáculos en el mundo real, o en el mundo virtual, es una parte de la vida" (Daniels, 2008).⁷

Es obvio que por tratarse de una actividad física el entrenamiento y las habilidades deportivas son muy importantes, pero hay que diferenciar el *parkour* de otro tipo de deportes. Si bien desde la filosofía del deporte (Morgan, 1995) se pone la competición como un elemento clave para entender la actividad deportiva, el *parkour* surge como una actividad no competitiva. Sobre este respecto Sébastien Foucan dice:

"La competición es un límite y una ilusión: si tu motivación se basa en querer ganar un trofeo, o vencer a alguien, tú no piensas en lo que es mejor para ti y para tu cuerpo. Concentrarte en lo que la gente piensa, en lugar de concentrarte en tu propio modo de expresión, impide que disfrutes del aquí y del ahora" (Foucan, 2008: 19)⁸.

Esta apreciación sobre la competición está encaminada a, de una manera crítica, cuestionar la aparición de las cada vez más comunes "competiciones" de *parkour*, donde se prefija un espacio creando elementos ex profeso para llevar a cabo este evento y donde los *traceur* llevan a sobrepasar el límite de aquello que pueden realizar poniendo en peligro su propia integridad; en este sentido el ambiente de "competición" dentro del *parkour* es contraproducente puesto que lleva a buscar una exhibición de lo que uno es capaz de hacer y cuanto más espectacular y arriesgado mejor; en lugar de buscar ese equilibrio del que hemos estado hablando con anterioridad entre el espacio urbano, las capacidades físicas humanas y su combinación a través del movimiento, tal como lo definen sus fundadores. Las "competiciones" dan lugar a la pérdida de la esencia más artística del *parkour* cuando en sí el *traceur* "es un artista del acto, no solo crea un camino de reflexión personal, también construye una expresión de sí mismo" (*Op. Cit. n14*)⁹. Se produce una conexión con el entorno. Respecto a este punto se puede mencionar la reflexión del *traceur* Dan Edwardes, quien piensa que:

"Te sientes conectado con el ambiente, te sientes conectado con tu cuerpo y te sientes conectado con la energía de tu juego y dentro de ti, entre ti mismo y tu entorno. Sientes una especie de control de ellos, pero un control a medias sobre esos factores, y controlado a medias por ellos. Pero estás al 100% ahí, en el entorno, no puedes permitirte pensar nada más... Es un sentimiento muy dinámico, te sientes muy vivo, vibrante, lleno de fuerza" (Angel, 2006)¹⁰.

6 Término adoptado por el grupo *Yamakasi* (cuerpo fuerte, espíritu fuerte) fundadores de la disciplina junto con David Belle y Sebastian Foucan, que se traduce como *Arte del desplazamiento*.

7 Traducción del autor.

8 Traducción del autor.

9 Traducción del autor.

10 Traducción del autor.

Esa forma de sentirse *como uno* con el entorno es sugerida por Merleau-Ponty como una forma de permitir al practicante sentir que “No soy el espacio ni en el tiempo, ni concibo el espacio y el tiempo, les pertenezco, mi cuerpo se combina con ellos y los incluye” (Borden, 2001: 110)¹¹. Como consecuencia de todo esto se demuestra cómo el *parkour* no es una simple actividad física, un simple deporte o incluso un deporte apto para los amantes de las descargas de adrenalina. Es una actividad que tiene como finalidad el movimiento en sí mismo, que aporta un conocimiento y un crecimiento interior a través de la expresión corporal y la concentración.

La evolución del *parkour* gracias a la difusión de los medios de comunicación ha traído, en definitiva, una verdadera eclosión. Miles de personas en todo el mundo han decidido salir a las calles bajo el idioma universal de la expresión corporal, del movimiento. Hoy por hoy se organizan eventos internacionales donde *traceurs* de todas partes del mundo se reúnen para compartir su pasión inundando de color y movimiento, por unos días, los lugares que visitan. Las repercusiones que esta actividad está teniendo nunca hubieran podido ser imaginadas por los participantes en el film documental *Jump in London*, de Mike Christie (2003), que dio el pistoletazo de salida, siendo el primer documental que íntegramente trataba de abordar esta nueva realidad. En él algunos de sus fundadores y protagonistas hablaban del deseo de dar a conocer aquello que hacían al mundo y llegar a poder enseñarlo.

Ese sueño se ha visto sobrepasado. Con el paso del tiempo, se han fundado escuelas y asociaciones; destacables son *Majestic forceo Parkour Generations*. Grupos de *traceurs* por todo el mundo se reúnen generando de esta manera nuevas formas de movimiento; cada cual adaptándose a sus espacios. Hasta el punto de desarrollarse lo que se ha dado en llamar “Parkour Park”, lugares prediseñados para esta actividad. El primero de ellos se inauguró en Copenhague y, aunque en sí supuso un reto para los arquitectos que entraron en diálogo con los propios *traceurs* de Copenhague -como se puede ver en el vídeo documental *Myplayground* de KasparAstrupSchröde¹² presentado en 2009-, la aparición de estos nuevos espacios que tratan de agrupar todas las habilidades básicas que se dan en el *parkour* en un solo lugar tiene un punto negativo, ya que se pierde el componente de exploración del territorio, de descubrimiento de nuevos lugares donde ser creativo y poder moverse. Aún así la función de un espacio como el del “Parkour park” no deja de ser interesante ofreciendo un lugar que descubrir y además un lugar adaptado para ser descubierto; la problemática derivaría en una acotación total a estos espacios para esta actividad, el *parkour*, que en palabras de Belle (2009) significa: “Libertad de movimiento”¹³.

Por ello, y a modo de conclusión, he pretendido con estas palabras presentar una actividad como el *parkour* que está ocasionando cambios no sólo en la manera de comprender la ciudad por parte de sus participantes sino incluso en la fisionomía de la ciudad a nivel físico con la creación de infraestructuras destinadas para el desarrollo de su disciplina, pero sobre todo en la capacidad de cambio que el *parkour* posee, sea un cambio tan transitorio y momentáneo como el ver a una persona saltar entre dos barandillas y percatarse de que es posible, sea también y sobre todo el cambio que se produce en aquel que ha decidido y ha elegido dar ese salto y no caer, poniendo a prueba todo su ser, respetándose a sí mismo y respetando su entorno. La clave del respeto es un punto fundamental para entender cómo este movimiento se está desarrollando en diferentes ciudades; por un lado el respeto hacia uno mismo viene defi-

11 Traducción del autor.

12 www.kasparworks.com

13 Traducción del autor.

nido por el imperativo de hacerse daño por motivos obvios de no poder seguir practicando esta actividad, por otro lado el respeto hacia el entorno tiene que ver con la manera con la que se interviene con el espacio. No interesa dañar ninguno de los elementos que se pueden encontrar porque eso equivaldría a agotar sus posibilidades, e incluso interesa mantener los espacios limpios y ordenados a fin de poder llevar a cabo una buena práctica y tan solo efectuar una intervención efímera; debido a este carácter de no-intervención sobre el espacio más que en lo que a movimiento pudiera referirse, el *parkour* se está convirtiendo en una actividad socialmente aceptada y tolerada, llegando incluso al punto de comenzar su institucionalización con la aparición de cursos formativos, asociaciones e incluso federaciones apoyadas por organismos deportivos y/o artísticos. Son comunes los casos en los que incluso se obtienen permisos para poder desarrollar el *parkour* en propiedades privadas como comunidades de vecinos que, tras comprender y conocer los beneficios que esta actividad aporta a sus practicantes, deciden no ver en su intervención una agresión. Por ello, el estudio y análisis de las implicaciones ya no solo estéticas sino incluso éticas que el *parkour* ofrece en todas sus facetas como actividad de intervención social se muestra interesante a fin de comprender con profundidad los mecanismos que operan en esta forma de entender y comprender un entorno urbano, cuando un individuo decide emprender este viaje conociéndose a sí mismo para conocer el mundo y conociéndose a sí mismo a través del mundo.

7. Bibliografía

- AUGÉ, M. 2007. *L'architecture comme illusion et comme allusion*, in *Dialoghi internazionali IV*.
- BELLE, David. 2006. "American parkour exclusive David Belle interview". Obtenido el 15 de octubre del 2011 (<http://www.amerianparkour.com/content/view/680/318>).
- BELLE, David. 2009. "Je Saute de toit en toit". Obtenido el 11 de diciembre del 2011 (<http://www.youtube.com/watch?v=NOYKME-WOZo> canal de American Parkour).
- BORDEN, Ian. 2001. *Skateboarding, Space and the City: Architecture and the body*. Oxford & New York: Berg.
- CARERI, Francesco. 2006. *Walkscapes camminare come pratica estetica*. Prefazione di Gilles A. Tiberghien. Torino: Piccola Biblioteca Einaudi.
- COSTA, G. 2009. *Private Garden*. Obras presentadas en la Bienal de Venecia.
- DAN EDWARDES. 2006. en *Parkour Documentary* de Julie ANGEL. Obtenido el 15 de octubre del 2011 (<http://www.youtube.com/watch?v=WkHPQPozDRs>)
- DASKALAKI, M.; A. STARA, y M. IMAS. 2008. "The 'parkour organisation': inhabitation of corporate spaces" *Culture and Organization*, Vol.14, nº1, pp. 49-64.
- FOUCAN, Sébastien. 2008. *Free running. The urban lands cape is your play ground*. Berkeley: Ulysses Press.
- GEHL, Jan. 2006. *La humanización del espacio urbano. La vida social entre los edificios*. Barcelona: Editorial Reverté.
- GREENING, JC "Sage". 2011. "The philosopher's landing, our philosophy" *Jump Magazine*, nº 11-15, *Urban Free Flow* (www.urbanfreeflow.com)

- ILABACA, Daniel. 2009. Entrevista por Matthew Marsh en *Choose not to fall*. Obtenido el 12 de octubre del 2011 (http://www.mummu.co.uk/index.php/director/matt_marshall)
- LAMB, M. 2006. *We gotta get out of this space (NCA)*.
- LEFEBVRE, Henri. [1974] 2005. *The production of space*. Malden: Blackwell.
- MAZZOLENI, F. 2010. *Quando gli ostacoli di ventano opportunità*. Università di Bergamo. Obtenido el 10 de octubre del 2011 (<http://squaloragnoelefantegatto.blogspot.com/>)
- MORGAN, William John. 1995. *Philosophic Inquiry in Sport*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- MOULD, O. 2009. "Parkour, the city, the event" *Environment and Planning: Society and space*, nº 27, pp.738-750.
- PÉREZ ROYO, Victoria (ed.). 2008. *¡A bailar a la calle! Danza contemporánea, espacio público y arquitectura*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- PERULLI, Paolo. 2009. *Visioni di città. Le forme del mondo spaziale*. Torino: Ed. Einaudi.

Documentos audiovisuales referenciados

- Dir. ASTRU SCHRÖDE, Kaspar. 2009. *My play ground*. Kaspar Films.
- BBC. 2002. *Rush Hour*. BBC (emplazamiento publicitario).
- Dir. CAMPBELL. 2006. *Casino Royal*. MGM.
- Dir. CHRISTIE, Mike. . 2003. *Jump in London*. Optomen Television
- Dir. CHRISTIE, Mike. 2005. *Jump Britain*. Carbon Media Ltd.
- Dir. DANIELS, Mark. 2008. *Generation Yamakasi*. TF1 VIDEO. Obtenido el 16 de octubre del 2011 (<http://parkour-videos.com/generation-yamakasi-vol-au-dessusdes-cites/>).
- Dir. MOREL, Pierre. 2004. *Banlieu 13*. Europa Corp.
- Dir. ZEITOUN, A. y J. SERI. 2001. *Yamakasi: Les saumaris des tempsmodernes*. Europa Corp