

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

Facultad de Filosofía

Departamento de Filosofía, Lógica y Estética

Área de Estética y Teoría de las Artes



VNiVERSiDAD  
D SALAMANCA

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

**TESIS DOCTORAL**

**Lo sublime de la acción: riesgo, límite y frontera a través del  
*parkour***

Autor: Carlos Javier Ferrero Martínez

Director: Ricardo Isidro Piñero Moral

Codirector: Antonio Notario Ruiz

Salamanca, 2015

## RESUMEN DEL TRABAJO DE TESIS DOCTORAL

### Lo sublime de la acción: riesgo, límite y frontera a través del parkour.

El presente trabajo tiene por objeto de estudio dos conceptos bien diferenciados y sobre los que se tratará de poner en relación con el fin de poder observar y comprender las dinámicas que pueden establecerse entre ambos. El primero de ellos el concepto de lo sublime, ampliamente estudiado a lo largo del tiempo en el ámbito académico y el segundo de ellos el *parkour*, una actividad física a medio camino entre el deporte y el arte, que por su novedad y urgencia se vuelve esencial su estudio y análisis en este caso en clave filosófica.

En primer lugar, con el fin de poder abrir una línea de investigación en el estudio de lo sublime se ha buscado un nicho epistemológico adecuado. Filósofos y artistas se han interesado por esta idea desde su *redescubrimiento* en el siglo XVIII y a su vez investigadores y académicos parecen haber desmenuzado todos sus componentes, desde los estudios sobre lo sublime aplicado a la pintura de paisaje, a las formas de arte en el siglo XX fundamentalmente asociadas al ámbito de la disolución de la forma o del *land art*, la aparición de las ideas sobre el *tecnorromanticismo*, la idea de un sublime tecnológico, la americanización de lo sublime e incluso lo sublime virtual. Era necesario mirar hacia otro lado, encontrar un elemento para no caer en un callejón sin salida o en una vía demasiado saturada.

La clave se encontró prestando especial atención a uno de los elementos que han caracterizado al estudio de lo sublime y que ya se encargó de remarcar tempranamente Joseph Addison, la grandeza desmedida y la inmensidad que transporta el alma del que contempla tiene que buscarse en las obras de la naturaleza, antes que en las obras de arte<sup>1</sup>. Es decir, había que prestar atención a la relación que establece el individuo en su reflexión sobre la naturaleza. Se había abierto una ventana de posibilidad.

Visitar los entornos naturales con el fin de experimentar la grandeza, la vastedad o la fuerza fue una de las recomendaciones habituales para los

---

<sup>1</sup> ADDISON, Joseph, Los placeres de la imaginación y otros ensayos de The Spectator, ed. de Tonia Raquejo, Madrid, Visor, (1991): 153.

artistas dedicados a la pintura de paisaje; una de las formas de poder extraer la información necesaria para que bajo el filtro de su imaginación crear sobrecogedoras escenas. Buena cuenta de ello tuvo Caspar David Friedrich quién fue capaz de pintar escenas que materializan lo sublime empleando el conocimiento de lo natural, bajo su propia impresión — había que cerrar los ojos corporales para poder mirar con los ojos del espíritu—; toda una declaración de intenciones para situar al artista no como un mero copista sino como un creador de nuevas realidades<sup>2</sup>.

Sin embargo, la cuestión no podía detenerse en la pintura de paisaje, un terreno profundamente estudiado. Había que profundizar sobre la idea de viaje y la idea del descubrimiento de lo natural. No es baladí que el gran momento de lo sublime a nivel teórico, esté acompañado del auge de la pintura de paisaje y a su vez de las grandes expediciones científicas para tratar de conocer el mundo natural. Sin embargo, el punto de mira había que centrarlo en otro ámbito, en el surgimiento del alpinismo y la aparente necesidad de subir a las montañas. En la actividad de estos montañeros que se enfrentaban a la penuria de la escalada por el hecho de llegar más allá, a la cima para situarse en lo más alto se sitúa la semilla de un modelo de sublime que poco a poco se va alejando de la simple contemplación de aquello que es grande. El alpinista es capaz de llegar a lo sublime en la exposición al riesgo, en la confrontación y la reflexión sobre el desafío. Esta es la clave, tratar de comprender de qué manera lo sublime más allá de la contemplación tiene la oportunidad de aparecer, dónde radica la experiencia de lo sublime a través de la acción y si este tipo de reflexión es posible hoy en día. En cualquier caso el alpinismo y sus consideraciones hay que comprenderlas como un nexo de unión, como un cable que permite asociar la búsqueda en lo natural de lo sublime.

En segundo lugar, el segundo concepto objeto de este trabajo de investigación es el *parkour* o el *arte del desplazamiento*, una actividad que surgió hace tan sólo unas décadas y que permite plantear toda una serie de cuestiones en torno a ella. Esta actividad, de un modo sencillo consiste en la interacción con el entorno, ya sea natural o urbano, para crear un

---

<sup>2</sup> Carl Gustav Carus definía el paisaje como una representación de un determinado estado de la vida de la naturaleza, y a la vez, de un estado concreto de la vida anímica. ARNALDO, Javier, Caspar David Friedrich: Colección 33 el Arte y sus Creadores: Madrid, Historia 16, (1993): 116.

desplazamiento de tipo lineal. En otras palabras, consiste en desplazarse a través del espacio haciendo uso de los elementos que se sitúan en él de un modo rápido y eficaz. El individuo salta, corre, escala y se mueve explorando y buscando nuevos recorridos y maneras de desplazarse. En su actividad exploratoria se somete a una serie de tensiones, debe moverse con seguridad pero a la vez tiene que ser capaz de ir progresando en la actividad, asumiendo riesgos cada vez mayores con el fin de cuestionar su propio control ante la situación.

En el *parkour* se encuentra una actividad en la que es posible plantear el estudio en clave de acción, entonces, teniendo en cuenta el vacío existente en la aplicación de una teoría de lo sublime hacia una serie de actividades y acciones que habitualmente no se enmarcan dentro del ámbito de la estética más tradicional, se parte de la hipótesis de que el *parkour* es una acción sobre el entorno que afecta de una manera decisiva a sus participantes, les permite ganar no sólo fuerza y habilidades físicas si no también crear toda una serie de competencias intelectuales de lectura del entorno y de determinación, lo que les lleva a poder afrontar una serie de retos en un proceso continuo de exploración más allá del límite de su propia frontera; es en el momento de abandono de los límites conocidos en los que se da el salto cualitativo que lleva a la experiencia de lo sublime convirtiéndose en una constante en la actividad, a medida que se logran nuevos objetivos.

De esta manera, el objetivo fundamental de este proyecto de tesis consistirá en la consideración de lo sublime como un principio estético aplicable a circunstancias y actividades como el *parkour*. Seguidamente el campo se ampliará al estudio de las relaciones existentes entre este conocimiento estético como condición de elevación trascendental y los límites de la naturaleza humana. Se demostrará la vigencia de lo sublime en el mundo actual por medio del análisis en clave filosófica de una actividad como el *parkour*.

Del mismo modo, el otro gran objetivo consistirá en dar al *parkour* un marco teórico que permita, tanto a los propios participantes de la actividad como a cualquier individuo que se interese por ello, comprender la importancia de la actividad como vía de exploración y descubrimiento más allá del mero juego y vinculación con el ocio deportivo.

Este trabajo de investigación estará dividido en tres partes fundamentales. En primer lugar, se llevarán a cabo una serie de notas introductorias que permitan comprender la evolución del concepto de lo sublime llevando el campo de estudio del discurso a la acción; se analizará de qué manera lo sublime afectó al ámbito del arte como una primera disociación de lo discursivo y, asimismo, se utilizará el desarrollo de la idea del viaje y del alpinismo en particular como forma de centrar la cuestión en el ámbito de la acción. En segundo lugar, se llevará a cabo un estudio sobre el *parkour* con el fin de poder comprender los fundamentos de la disciplina abordando la cuestión desde diferentes perspectivas con el objetivo de dotar al lector de un grado de conocimiento suficiente sobre esta actividad. En tercer y último lugar, se elaborará el estudio en el que tratar de identificar los elementos que fundamentarían la aparición de lo sublime en una actividad como el *parkour*, tratando de evidenciar las conexiones con la tradición estética sus características y ámbito de acción, demostrando de ese modo la validez del estudio.

La primera sección estará dividida en tres apartados en los que poder trazar una panorámica que sirva como elemento inicial para comprender hacia qué ámbito se pretende llevar el estudio de lo sublime. En primer lugar se esbozará una línea de evolución del concepto; para continuar, seguidamente, con el estudio de lo sublime en el ámbito de las artes plásticas; y, en tercer lugar, llevar a cabo una serie de consideraciones de lo sublime en relación con la idea de viaje y la exploración, usando ejemplos concretos del ámbito del montañismo y del alpinismo.

La segunda sección se dividirá en seis capítulos en los que se buscará estudiar en qué consiste y cómo opera una actividad como el *parkour*. Se analizará de qué manera se ha encajado esta actividad dentro del imaginario urbano, partiendo de las ideas expuestas por los primeros practicantes y observando el contexto de su aparición. Se estudiarán tanto las definiciones como las tipologías de espacios que se emplean para la práctica. Asimismo se tendrán en cuenta diferentes definiciones del concepto de deporte con el fin de delimitar el *parkour* dentro de un conjunto de actividades que, aunque fundamentalmente parten de la idea del esfuerzo y la actividad física, trascienden la idea de lo que se entiende

como deporte tradicional —una forma de actividad física, institucionalizada, reglada y encaminada hacia la competición— para adentrarse en el ámbito de lo estético. En esta línea, se tendrá en cuenta el carácter novedoso de una actividad que es capaz de crear un repertorio de imágenes que, por sus características visuales, han hecho que el *parkour* haya sido rápidamente transformado en un producto de consumo lo que ha permitido una rápida difusión de su imagen, pero que a su vez ha condicionado el modo en el que el significado de la actividad ha llegado a la sociedad. En definitiva, se pretende establecer un marco teórico en el que poder comprender las dinámicas de creación y difusión de esta actividad, prestando atención a las tensiones que se han generado en ese proceso para de esa manera poder situar el *parkour* dentro de su propio ámbito de estudio.

En el primer capítulo, antes de plantear el *parkour* como una actividad en pleno auge y absolutamente contemporánea, es necesario abordar el origen lejano que condicionó su aparición; estos comienzos hay que encontrarlos en los primeros años del siglo XX con la aparición del *Método natural* (MN a partir de ahora). Este método se enmarca dentro de un modelo de educación física con una finalidad holística en la formación de los seres humanos, enmarcado en el ámbito de la filosofía naturalista, como una nueva mirada hacia lo natural, esta vez, buscando la educación del cuerpo que en último término conlleva una formación moral. En este capítulo, pues, se tratará de proporcionar una visión amplia del MN, poniéndolo en contexto. En primer lugar se hablará de su creador Georges Hébert, para continuar con la explicación del método y las formas en las que en los últimos años está resurgiendo, entre otras, a través del *parkour*.

En el segundo capítulo, Una vez comprendido el origen más lejano del *parkour* y antes de proceder al análisis puntual de cada uno de los aspectos que configuran esta nueva disciplina, deportiva-artística-urbana, se analizará, continuando con el carácter histórico del tema, el origen cercano del *parkour*. Se tratará de explicar quiénes son los partícipes de este movimiento y cómo el entorno en el que se encuentran propicia su creación. La arquitectura de la periferia de las ciudades francesas, rodeada de extensos bosques y naturaleza, reordenada en un intento de nuevo

urbanismo genera una serie de espacios que son susceptibles de ser reinterpretados. De esta manera, en primer lugar se introducirá una breve reseña sobre el nexo de unión entre el MN y David Belle a través de la figura de su padre, para continuar con el análisis de los lugares en los que en un primer momento se movieron los primeros practicantes. Asimismo, se hablará de esos primeros *traceurs* y de los grupos que formaron, para poder en el siguiente capítulo abordar definitivamente la cuestión conceptual.

Se pasará, en el tercer capítulo, a analizar en qué consiste la actividad, con el fin de poder establecer una base en la que poder localizar y clasificar el *parkour* como actividad de nuevo cuño. Así, se tendrá en cuenta el análisis más propiamente terminológico profundizando en la triple nomenclatura que aparece asociada a la actividad, lo que permitirá comprender las posibles diferencias que se establecen entre esas denominaciones, además de asentar un primer nivel definitorio que permitirá delimitar al *parkour* en su ámbito de acción. Del mismo modo, se tratará de describir y analizar en contexto a nivel ambiental en el que el *parkour* aparece, es decir, revisar los lugares habituales en los que el *parkour* se practica. Se tendrá en cuenta la tensión existente con esos mismos espacios y la aparición de los *parkourpark* como estructuras creadas exclusivamente para la práctica del *parkour*. De esta manera se terminará el capítulo profundizando sobre la cuestión crucial del uso del espacio, que está en relación directa con las dinámicas propuestas por los situacionistas, en la que se mostrará como el propio David Belle hablaba de no querer encasillarse en ningún tipo de norma, de ahí que el *parkour* en un primer momento fuera una acción de subversión ante los espacios impuestos y donde el movimiento se planteaba como elemento de libertad.

Una vez expuesta la naturaleza del *parkour*, en el cuarto capítulo, se establecerán una serie de argumentos que permitan situar el tipo de actividad que se está tratando. ¿Es un deporte? ¿Es tan solo un método de entrenamiento? ¿Tiene que ver más con el arte? En definitiva, cuál es el lugar que ocupa el *parkour*. En sí este planteamiento trae consigo una complejidad a la hora de ser abordado. Por ello en primer lugar se tratará de afrontar la cuestión desde el punto de vista más evidente y es su relación con el ámbito del deporte. De esta manera se podrá entender

mejor cómo incluso en ese campo el *parkour* ocupa un lugar limítrofe, un lugar gozne, que hace que aunque algunas de sus características permitan relacionarlo con lo deportivo, y esto es evidente, por otro lado este ámbito se trasciende, formando parte del conjunto de actividades que se han dado en llamar *lifestyle sports*. El ámbito de lo estético será fundamental para comprender esta actividad por el hecho de hacer un uso no programado de los elementos disponibles en el entorno. La finalidad del *parkour* es a la vez física y estética, física pues tiene como principio inmediato una mejora del estado físico general y estética pues se produce en un medio y bajo unas premisas en las que el *traceur* no sólo está llevando a cabo un entrenamiento, sino que está actuando sobre el espacio transformándolo y transformándose a través de sus recorridos. Este carácter ha hecho que rápidamente se vincule con la noción de espectáculo y que se trate de hacer un uso que no es propio, como el de la competición para tratar de hacer que un gran número de personas sean partícipes del evento. Pero en este uso surge una problemática asociada con el propio concepto de la actividad. El espectáculo se centra en lo que va a ser recibido por el espectador, pero el *parkour* es una actividad que nace para ser practicada no vista, con la aparición del espectáculo en torno al *parkour* se ha dado un modelo de mediatización de la actividad que en realidad responde a un mismo esquema aplicable a otros *lifestylesports*.

En el quinto capítulo se hará evidente el principio estético imperante en el *parkour*. Del mismo modo que se comienza a entrenar de una manera casi clandestina, como parte de los juegos de la infancia, una cámara empieza a registrar aquellas incursiones. Esto se debe a una injerencia temporal, se está hablando de finales de los años ochenta del siglo pasado, y los equipos de grabación son cada vez más comunes. De ahí que el interés por poder registrar aquella actividad que iba más allá de lo normal se planteaba como algo de especial interés. El primero en hacer esas grabaciones será el propio hermano de David que en seguida comprendió el potencial de la actividad. Por otro lado, la difusión a través del cine no se haría esperar siendo la primera muestra de ello la película *Yamakasi*, en la que los miembros del grupo toman la escena para presentar aquello de lo que son capaces. Así comienza un camino sin retorno en el que Internet se transformará en el vehículo que permitirá suministrar desde los primeros vídeos hasta las colecciones diarias que hoy por hoy inundan



espacios como *Daylimotion* o *YouTube*. En este ímpetu por grabar se da un cambio en algunos aspectos de la actividad, pues la improvisación programática (si es que podemos hablar en estos términos contrapuestos, con lo que quiero decir los recorridos empleados para los entrenamientos) comienzan a ser coreografiados con el fin de tener un modelo visual en el que varios *traceurs* saltan y se cruzan en el aire en una especie de danza urbana.

El sexto capítulo a modo de cierre de sección, servirá para describir el estado de la cuestión actual y el punto en el que se encuentra el *parkour* en la actualidad destacando algunos de los conflictos que se han generado en torno a esa evolución.

La tercera sección, una vez establecido el análisis de índole histórico y sociológico en la que se ha tratado de situar al *parkour* y su realidad poliédrica como objeto de estudio, se tratará de abordar un asunto plenamente estético con el que se tratará de responder la cuestión fundamental de este trabajo de investigación ¿es posible acceder al plano de lo sublime a través del *parkour* —y de otras actividades de riesgo—?

El intento de respuesta de esta cuestión traerá consigo otras subyacentes, tales como: ¿qué características posee un modelo de sublime vinculado a una actividad basada en la acción y no en la contemplación?, ¿dónde se sitúa lo sublime en esa clave acción?, ¿la vivencia de lo sublime es una de las causas que llevan al *traceur* a forzar su propio límite? Así, partiendo de la base de una actividad que busca en el entorno una forma de expresión basada en el desplazamiento a través de obstáculos, los individuos que forman parte de este movimiento llevan a cabo un profundo trabajo de reflexión sobre el terreno. El *traceur* explora los entornos en los que se mueve y en ellos busca formas de movimiento y posibilidades de desplazamiento descubriendo situaciones novedosas a las que no se ha enfrentado y sobre las que desea actuar. Lo sublime y más concretamente lo *sublime de la acción* tiene la oportunidad de aparecer en esa actividad exploratoria, en la que el individuo se sitúa ante un obstáculo que *a priori* puede parecer infranqueable y sobre el que tiene que llevar a cabo un trabajo de reflexión que se resuelve en el desencadenamiento de la acción

donde se verifica la superación del desafío accediendo al límite de lo posible.

Por ello, en el primer capítulo se tratará de abordar el *parkour* desde un punto de vista de la acción misma, es decir, el planteamiento de percepción que el *traceur* siente en su forma de afrontar la disciplina. Es imposible entender el *parkour* sin profundizar en los aspectos de percepción que se traducen de la práctica de esta actividad. Al tratarse de una disciplina en plena relación con el entorno y basada en el desplazamiento y en el movimiento, este tipo de acción condiciona de manera definitiva la percepción de sus practicantes. Por ello, en primer lugar se tratará de establecer una serie de características que permitan comprender el ámbito de estudio en el que se moverá el análisis, para seguidamente establecer una serie de límites en los que se mueve el *parkour* como acción, puesto que esta disciplina se encuentra en el ámbito de varios límites, desde los relacionados con el riesgo, hasta los que tienen que ver con lo administrativo. En tercer lugar se tratará el asunto del movimiento entendido como el lenguaje que emplea el *traceur*, destacando la importancia de la adquisición de habilidades y competencias que permiten leer el entorno. Por último, se tratará de establecer una serie de relaciones entre esa percepción basada en el movimiento y la lectura de los espacios, destacando la creación de una nueva percepción. Con todo ello se pretende presentar la actividad, ya no desde un punto de vista deportivo, sino sentando las bases para el análisis filosófico, tomando como punto de partida la actividad en sí, el *parkour* como ejemplo de una teoría de la acción, es decir, de una teoría que permite estudiar una disciplina basada en un impulso que lleva a los practicantes a moverse y leer el entorno en busca de oportunidades de expresión y de adquisición de sensaciones.

En el segundo capítulo el discurso girará en torno a la consideración de la decisión consciente que lleva al individuo a embarcarse en una actividad de este tipo. El *traceur* se somete en su actividad a un proceso continuo de lectura del espacio para ponerse a prueba en una exploración incesante sobre los límites de sí mismo, del movimiento y del espacio. Adentrarse en ese ámbito tiene unas consecuencias fundamentales. El *traceur* no se mueve en un acto inconsciente propio de un comportamiento poco

meditado. Al contrario, el *traceur* en su actividad lleva a cabo un completo proceso de racionalización del espacio, creación de un recorrido y búsqueda de posibilidades, lo que le lleva a una preparación que le permita afrontar con seguridad la decisión de enfrentarse a un desafío.

Así, en primer lugar se tratará de explicar en la importancia de la capacidad de decisión que desarrolla el *traceur* como principio fundamental a la hora de afrontar un desafío a través del *parkour*. En segundo lugar, se tratará de enfatizar sobre el proceso necesario que el *traceur* necesita para poder completar sin daños las acciones y de qué manera influye en la relación con los estudios clásicos de lo sublime. En tercer lugar, se trazará un discurso que permita comprender cómo la decisión y el proceso infieren en el *traceur* una sensación de libertad dentro del ámbito de lo limitante. Por último, en cuarto lugar, se abordará la cuestión de la habilidad como la base que permite por un lado una emancipación a nivel corporal del entorno y con ello la posibilidad de que un *sublime de la acción* tenga la capacidad de aparecer ya que la habilidad ofrece la condición de seguridad necesaria para que esto ocurra.

En el tercer capítulo se abordará una de las cuestiones fundamentales a la hora de entender lo *sublime de la acción*: esta es la cuestión del riesgo, o lo que es lo mismo, la demarcación de los límites en los que lo *sublime de la acción* puede aparecer. En primer lugar se tratará de poner en situación la cuestión del riesgo en el momento actual. En segundo lugar, se estudiarán las características esenciales que hacen del riesgo uno de los componentes asociados al *parkour*. En tercer lugar, se estudiará cuáles son los límites del riesgo y en qué consiste el acceso al ámbito en el que el riesgo aparece como uno de los elementos fundamentales para la aparición de lo *sublime de la acción*. En cuarto lugar, se propondrá un modelo argumentativo que permitirá comprender en qué consiste el riesgo en su asociación a lo sublime.

En el cuarto y último capítulo, antes de las conclusiones, se tendrá en cuenta el segundo elemento fundamental a la hora de entender lo *sublime de la acción*, el miedo. En este sentido se tratará de estudiar los elementos que permitan comprender cómo funciona el miedo y qué relación puede

tener con lo sublime. En primer lugar se vinculará la visión clásica del miedo que ya aparece en autores como Burke, Kant o Schiller en sus estudios sobre lo sublime al *parkour*. En segundo lugar, se trazará una línea que permita comprender la relación existente entre el acceso al ámbito del límite y el miedo. En tercer lugar, se observará cómo el miedo además de aparecer en el ámbito del límite es un elemento clave que permite al individuo mantener el control ante los desafíos. En cuarto y último lugar, se buscará definitivamente resaltar la importancia del miedo como una herramienta esencial para llegar a lo sublime lo que dará paso a las conclusiones finales en las que poner en conjunto cada uno de los elementos puestos en juego a lo largo de toda esta disertación en la que se han ido desgranando las características de un modelo de lo sublime que sirve para explicar la condición estética de una actividad como *parkour* en relación la acción misma en el límite.