

Renovación de los Juegos Olímpicos y apropiación cultural del parkour. Apoyos y resistencias

Renovation of the Olympic Games and cultural appropriation of parkour. Supports and resistances

Felipe Santandreu Sosa*

* Lic. en Educación Física (Instituto Superior de Educación Física, Universidad de la República, Uruguay). Tallerista de Parkour y de Deportes Alternativos en educación secundaria, en Montevideo.
✉ felipesantandreu@gmail.com
<http://orcid.org/0000-0002-8456-3534>

RECIBIDO: 31.8.2021

ACEPTADO: 12.11.2021

Resumen

El parkour surgió en suburbios franceses como desarrollo de un grupo de personas y se catapultó a un público masivo a través de plataformas virtuales de video a partir de 2006, lo que generó innumerables apropiaciones locales. La ética de la comunidad de parkour abarca diversidad de valores compartidos (o no) por segmentos de esa población, entre ellos: no competición, utilitarismo de los movimientos y creatividad. Llamaremos *cultura del parkour* a esta comunidad y, a su vez, al conjunto de conocimientos, ética y arte compartido por ellos, conscientes de que contiene divergencias y fronteras difusas. En su Agenda 2020, el Comité Olímpico Internacional proyectó la renovación de los Juegos Olímpicos, con la incorporación de nuevos deportes extremos para mejorar su alcance en el público joven. En 2017, la Federación Internacional de Gimnasia anunció una nueva modalidad competitiva para ser incorporada a los Juegos Olímpicos basada en el parkour, el FIG Parkour. Este desarrollo fue inmediatamente considerado *apropiación indebida* por grupos, organizaciones y federaciones de parkour. Relacionamos esta denuncia con la idea de *apropiación cultural* y sintetizamos algunos apoyos y resistencias al desarrollo de FIG Parkour en las culturas del parkour y la gimnasia deportiva.

Palabras clave: Juegos Olímpicos, actividad de tiempo libre, deporte, cultura.

Abstract

Parkour emerged in French suburbs as a development of a group of individuals. As from 2006, it reached a massive audience through online video platforms, leading to multiple local appropriations. Parkour's community ethics include several values, shared (or not) by its members, such as: non-competition, utility of the movements and creativity. We will be calling both, the community, and the whole of knowledge, ethics and arts shared by it, *parkour's culture*, aware of its divergences and diffuse boundaries. The International Olympic Committee, committed to engage younger audiences, upgraded the Olympics 2020 Agenda, by adding action or extreme sports to its programme. In 2017, the International Gymnastics Federation announced the development of a new competitive discipline based on parkour, to be added to the Olympic Games programme, called FIG Parkour. That development was immediately categorized as *misappropriation* by parkour groups, organizations and federations. We will relate these allegations with the idea of cultural appropriation and summarize some supports and resistances concerning the development of FIG Parkour within parkour culture and gymnastics.

Keywords: Olympic Games, leisure time activities, sport, culture.

Introducción

El parkour se originó en suburbios franceses durante las décadas de 1980 y 1990, y a comienzos del siglo XXI se catapultó a un público masivo al aparecer servicios de alojamiento y *streaming* de video de acceso gratuito para los usuarios, como Google Video, Dailymotion y YouTube en 2006. A partir de entonces, personas de todo el mundo, especialmente adolescentes y jóvenes, comenzaron a apropiarse de esa práctica estudiando los videos de los reconocidos como fundadores del parkour: el grupo Yamakasi, David Belle y Sebastien Foucan. Con el paso del tiempo, seguidores comenzaron a identificarse con alguna(s) de las líneas que los fundadores desarrollaron a través de nombres como Art du Déplacement, Parkour y Freerunning (Santandreu y Vega, 2019).

Entre los valores éticos compartidos por la comunidad de parkour, que en este trabajo llamaremos *cultura del parkour*, de acuerdo con la definición de cultura de Young (2007), destacan la utilitariedad de los movimientos, la no competición y la creatividad.

En los siguientes diez años, algunos lugares contaron con la presencia de fundadores o practicantes de segunda o tercera generación, pero en otros sitios solo podía accederse a este desarrollo a través de foros de discusión y videos en internet. Así, los practicantes se apropiaron de la práctica a través del intercambio de conocimientos y la coordinación de encuentros en plataformas virtuales (Stramandinoli et al., 2012).

La ética compartida por la comunidad de parkour atravesó muchos y muy profundos cambios; se diversificó en algunos sentidos y se homogeneizó en otros. Comenzó a

utilizarse el genérico *parkour & freerunning*, mientras la presencia de acrobacias aumentaba en algunos segmentos de la comunidad. En este sentido, Young (2007) plantea que, aunque una cultura puede tener fronteras difusas y es posible un solapamiento entre culturas o subculturas, hay algunos rasgos fundamentales que diferencian a los miembros de una cultura: conocimientos, ética, arte y costumbres compartidas.

En 2017 la Federación Internacional de Gimnasia (FIG) reveló un plan para posicionarse como órgano de gobierno mundial del parkour frente al Comité Olímpico Internacional (COI) y desarrollar una modalidad competitiva basada en el parkour para los Juegos Olímpicos (JJ.OO.). Este desarrollo, relacionado con el plan de renovación de los JJ.OO. del COI y el consecuente plan de renovación de la gimnasia del nuevo director de la FIG (Novo y Toledo, 2017), pasó después a llamarse FIG Parkour (sigla oficial: FIG PK).

Inmediatamente y a lo largo de los siguientes años, grupos, federaciones, organizaciones y empresas de parkour denunciaron pública e institucionalmente a la FIG por *invasión, apropiación indebida* y acciones dañinas para los practicantes que cooperaron con esa federación. Dos federaciones —la International Parkour Federation (IPF) y Parkour Earth (PKE)— emergieron buscando instituirse como el único cuerpo de gobierno mundial del parkour, compitiendo entre sí y con la FIG por la aceptación en la comunidad de parkour y el COI.

Buscando comprender por qué una parte de la cultura del parkour siente que está siendo invadida y sufriendo apropiación, se despliega a continuación un análisis basado en una línea específica, con categorías delineadas por Young (2007): *apropiación cultural, apropiación cultural ofensiva, apropiación cultural dañina y asimilación*. La intención es interpretar el punto de vista de las y los practicantes de parkour, con apoyo en categorías de análisis teórico. Se sintetizan también algunos apoyos y resistencias al desarrollo de la modalidad de parkour de la FIG en las culturas del parkour y la gimnasia deportiva.

Consideraciones metodológicas

Este trabajo se alinea con la *autonetnografía* (Amaral, 2009), que toma elementos de la netnografía, etnografía virtual o ciberetnografía y de autoetnografía (Reed-Danahay, 1997). Se realiza un abordaje etnográfico de una comunidad que el investigador integra como *insider* (autoetnografía), la que tiene espacios virtuales y no virtuales (netnografía).

Todas las fuentes de este artículo se encontraron en internet en documentos de distintos formatos: estatutos y agendas, cartas abiertas, comunicados de prensa, noticias, artículos de prensa y de opinión en medios especializados del parkour y de la

gimnasia deportiva, entrevistas, publicaciones en redes sociales, plataformas de video y películas.

Puesto que el parkour se desarrolló como movimiento cultural a partir de su difusión a través de internet, estas fuentes son altamente relevantes, ya que las y los practicantes acostumbran compartir en la web sus reflexiones, conocimientos, creaciones y posturas políticas. Las fuentes virtuales cubren solo la parte *online* de las discusiones; los espacios *offline* de estas comunidades pueden ser analizados en otros trabajos e integrados al análisis (Novo y Santandreu, 2019; Santandreu y Vega, 2019).

Cultura y apropiación cultural

El concepto de *cultura* es muy amplio y puede ser abordado mediante distintas teorías o enfoques. Por ejemplo, Marvin Harris, para la antropología, define a la cultura como «el conjunto aprendido de tradiciones y estilos de vida, socialmente adquiridos, de los miembros de una sociedad, incluyendo sus modos pautados y repetitivos de pensar, sentir y actuar (es decir, su conducta), siguiendo el pensamiento de sir Edward Burnett Tylor» (Harris, 2001, p. 20). En este marco conceptual, los practicantes de parkour son parte de una *comunidad* que comparte una *subcultura* (Harris, 2001).

Roy Wagner (2016) formula una alternativa al pensar la cultura no solo como *convención* —normas, valores, esquemas, pautas, reglas—. Propone «contrarrestar este supuesto y afirmar la realización espontánea y creativa de la cultura humana» (p. 124), entendiendo la *cultura como invención*. De forma enigmática, con idas y vueltas, plantea que el antropólogo inventa una cultura cuando intenta describirla y, a la vez, que «toda comprensión de otra cultura es un experimento con la propia» (p. 84). También la *invención de la cultura* ayuda a comprender el desarrollo del parkour, que viene a transformar el uso del mobiliario urbano y las pautas sociales de circulación de manera creativa y distinta a la *convencional*.

En el caso del deporte, Dunning y Elias (1992) reseñan que en la segunda mitad del siglo XIX los practicantes de fútbol y rugby comenzaron a denunciar que empresarios que no eran practicantes estaban haciendo cambios en el reglamento para favorecer el espectáculo, en detrimento del placer de los practicantes. Esas acciones derivaron en cambios en la práctica, como un *proceso social no planificado* (p. 248):¹ el resultado no es proyectado por ninguno de los actores, sino el fruto acumulativo de acciones divergentes. Un caso similar es la intervención de la primera competencia de gimnasia en 1873 por la recién fundada FIG. En esa competencia y en la gimnasia deportiva

1 Esta espectacularización es acompañada de profesionalización, desaficionismo, institucionalización y centralización del gobierno, uniformización y pérdida del carácter local (Dunning y Elias, 1992).

subsiguiente se impuso un cambio en el equipamiento y el reglamento que condicionó la selección y la ejecución de los gestos técnicos. La intervención se fundamentó en la centralización del gobierno mundial de la gimnasia como cometido de la FIG (Langlade y Rey, 1970).

Siguiendo a Wagner (2016), puede decirse que, si una cultura no es la suma de sus convenciones sino un campo de invención constante, FIG PK representa una creación que se diferencia del desarrollo anterior del parkour, pero también se relaciona con él, lo que amplía las posibilidades de creación de las y los practicantes. Otra lectura posible es que las acciones de la FIG refuerzan la cultura como convención al estabilizar reglas, pautas de conducta y vestimenta, técnicas, etcétera, en una estructura coercitiva, «pues cada vez que hacemos a otros partícipes de una “realidad” que nosotros mismos inventamos, negándoles su creatividad al usurpar su derecho a crear, estamos usando a estas personas y su modo de vida, convirtiéndolas en nuestras subordinadas» (p. 90).

Pero ¿cómo valorar quién tiene autoridad para incidir en el desarrollo de una cultura, y más aún en una disciplina sin gobierno ni conducción centralizada como ha sido el parkour? Para pensar este tema difuso y complejo, nos alineamos con la propuesta de Young (2007), que lo analiza estrictamente en términos de ética.

A fin de teorizar sobre la apropiación cultural revisaremos las definiciones presentadas por Young (2007) de *cultura* y *apropiación*, y algunas configuraciones de apropiación cultural que pueden ser dañinas para los integrantes de una cultura. Estas ideas, planteadas en el libro *Cultural Appropriation and the Arts*, ofrecen marcos generales para comprender y analizar cada caso y extrapolarlo a las situaciones en que no hay apropiación de una obra de arte sino de una práctica. Asimismo, en las últimas dos décadas el parkour ha atravesado procesos de espectacularización, algunos de ellos artísticos, como en el mundo del cine, y otros de entretenimiento, como concursos televisivos y competencias deportivas (Angel, 2011).

Young (2007) hace un uso de la palabra *cultura* que refiere a un conjunto de conocimientos, creencias, arte, moral, normas, costumbres compartidas, pero también al grupo de personas que los comparten. Si bien otras definiciones de cultura son posibles, esta propuesta permite delimitar cuándo los actores son *outsiders*, para solo entonces hablar de *apropiación cultural*. Que sectores muy diversos de la cultura del parkour denuncien apropiación cultural indebida implica que la FIG es percibida como *outsider*. Para dar cohesión al artículo, nos ceñiremos a esta acepción de *cultura*. Es una concepción que no agota el tema ni excluye otras lecturas de los fenómenos culturales, pero introduce categorías pertinentes para relacionar las denuncias de apropiación indebida con una perspectiva teórica.

Young plantea que una *apropiación cultural* ocurre cuando *outsiders* toman como propio algo producido por un miembro o miembros de una cultura —*insiders*—. No todas las representaciones constituyen casos de apropiación cultural. Si una persona va a

otro país y se apropia de un objeto que pertenece a alguien de una nacionalidad distinta, aunque los dos individuos efectivamente integren culturas nacionales distintas, este hecho constituye un robo —porque priva a una persona de algo que es de su propiedad—, pero no es apropiación cultural, puesto que la diferencia cultural no es el motivo de la apropiación. Algunas acciones son llevadas a cabo por *insiders*, y en ese caso tampoco se identifica un *outsider* que esté efectuando una apropiación cultural. Además, las culturas tienen fronteras difusas, por lo que no siempre es sencillo distinguir *outsiders* e *insiders*.

No obstante, en ocasiones la diferencia entre *insiders* y *outsiders* es evidente, como en el caso de las obras de arte de muchas culturas apropiadas por exploradores ingleses que se exhiben en museos. Cuando lo que se apropia es un objeto tangible, se habla de una *apropiación de objeto*; en estos casos el fenómeno de apropiación cultural es más evidente que cuando ocurre la apropiación de algo abstracto, una *apropiación de contenido* (Young, 2007).

Young propone varios tipos de *apropiación de contenido*: *de estilo*, *de motivo*, *de tema* (*subject matter*). Algunas de estas subcategorías se retoman más adelante, en relación con el parkour.

Los actos de apropiación cultural no son necesariamente irrespetuosos ni dañinos. Young (2007) insiste en deslindar el análisis de una clasificación en bueno/malo. No quiere decir que toda apropiación cultural sea dañina y resalta casos en los que *outsiders*, luego de estudiar una cultura, aportan a ella con creaciones que constituyen obras maestras del campo. Propone un corrimiento de esa lectura moral, y por lo tanto limitarse a un análisis ético, para intentar distinguir cuándo un actor o una acción no están avalados por la comunidad o generan daño a la cultura a fin de obtener algún beneficio.

En síntesis, una apropiación cultural puede constituir una obra icónica, por efectuarse con atención a las características de la cultura y contar con aceptación dentro de ella, aun si proviene de *outsiders* (Young, 2007). También puede ocasionar ofensa, daños o perjuicios a los *insiders*, como se verá.

Renovación de los Juegos Olímpicos: en búsqueda de público joven

En 2014 el COI lanzó su Agenda Olímpica 2020 (International Olympic Committee [IOC], 2014a) y 20+20 Recomendaciones (International Olympic Committee [IOC], 2014b) para orientar el trabajo del Comité y sus miembros en diversos temas, como la gestión de la televisación de los JJ.OO., la decisión de no aumentar el número de competidores —10500 en 310 eventos— y también varios puntos relevantes para este

análisis, como el énfasis en atraer participación y público, especialmente joven, atendiendo a la creciente digitalización, y el favorecer la igualdad de género a través de la paridad de sexos y la inclusión de la *no discriminación por orientación sexual* como el sexto principio fundamental del olimpismo. Para atraer población joven de manera eficiente y sostenible, la Agenda recomienda trabajar con federaciones existentes y empresas ya instituidas culturalmente en la comunidad de cada deporte.

Respecto al trabajo con instituciones consolidadas, y también para forzar la participación equitativa por sexo, la Agenda 2020 recomienda pasar de un modelo selectivo (al que estamos acostumbrados) a uno de reclutamiento, más asemejable a las esferas abiertamente profesionales del deporte. Esto significa un quiebre con la tradición del COI: «La ética del deporte como afición es la ideología deportiva dominante [...] creo correcto decir, en los grupos que gobiernan el deporte en todo el mundo: por ejemplo, en el Comité Olímpico Internacional» (Dunning y Elias, 1992, p. 258). Este *desaficionismo* olímpico es una radicalización del proceso de deportivización analizado por Dunning y Elias (1992).

Desde entonces, muchos actores comenzaron a trabajar para incluir nuevas disciplinas olímpicas, con especial interés en las competencias que demostraron éxito en los X-Games, exitosa competencia de deportes «extremos» organizada por privados y sin proceso selectivo (Wheaton y Thorpe, 2016). Este viraje llevó al ingreso de skateboarding, surf y escalada deportiva en Tokio 2020. De cara a esta adición, el COI encargó un informe (Wheaton y Thorpe, 2016) que le recomendó reconocer que las estructuras de gobierno de estos deportes difieren de las de los deportes tradicionales y trabajar con federaciones específicas de cada deporte, en vez de asimilarlos en federaciones ya integrantes del Comité —como estaba comenzando a suceder—, para lograr que los practicantes *compren* la propuesta y favorecer la sostenibilidad a largo plazo. El informe también advierte que los procesos serán complejos y políticos, y llama la atención sobre la ética no competitiva presente en algunas prácticas, como el parkour.

Apoyos y resistencias a la modalidad FIG PK

En el caso del parkour, luego de recomponer los hechos que posteriormente fueron saliendo a la luz, podemos decir que Mark Cooper, relacionado con el COI, propició en 2014 la formación de la federación *Mouvement International du Parkour, Freerunning et l'Art du Déplacement* (MIPFA), llamada *The Mouvement*, que contó entre sus miembros fundadores con varias personas reconocidas como fundadoras del parkour.

Posteriormente, en 2016, publicó su único artículo en un portal dedicado al deporte *Obstacle Course Racing* (OCR): «Obstáculos en las Olimpiadas. Parkour abre la puerta» (Cooper, 2016), donde comenta la aparición del parkour como disciplina de

exhibición en los JJ.OO. Juveniles 2016. Plantea que este es un paso intermedio hacia la inclusión en el programa olímpico, como sucedió con skateboarding y escalada deportiva. Dice vagamente que hay puntos en común entre OCR y parkour. También nombra a The Mouvement y cita a su presidente, Charles Perrière.

A mediados de 2017 asumió el actual Comité Ejecutivo de la FIG y en su primera reunión recibió una presentación de OCR y parkour. Luego anunció su interés en desarrollar una nueva disciplina, entendiendo que las carreras de obstáculos eran «necesariamente artificiales» y «respetando el desarrollo no competitivo del parkour» y su filosofía en obstáculos no diseñados para ello, según vagas declaraciones del presidente entrante, Morinari Watanabe (Morgan, 2017).

Seguidamente, la FIG anunció su proyecto, en colaboración con APEX, The Mouvement y Jump Parkour, y promocionó la primera Copa Mundial de Parkour. Miembros Fundadores de The Mouvement, excepto Charles Perrière y David Belle, declararon no estar informados de este acuerdo y no haberlo discutido en sesión (Novo y Santandreu, 2019; Parkour Earth [PKE], 2020b).

Incluso uno de ellos acusó a Mark Cooper, Charles Perrière y David Belle de actuar «de mala fe» para dividirlos. The Mouvement se disolvió y Charles Perrière fue nombrado director de la Comisión de Parkour de la FIG. David Belle también permaneció en el trabajo junto a la FIG. APEX se retiró denunciando la filtración de documentos de un plan para eliminarlos de los órganos de decisión y consulta, y Jump Parkour declaró solo estar ligado por cumplimiento de contrato (Novo y Santandreu, 2019; PKE, 2020b).

Grupos, asociaciones, federaciones y empresas de parkour se manifestaron en contra del proyecto de la FIG, denunciaron públicamente apropiación indebida y llamaron a un boicot.

Algunos grupos, como Storrer, la organización Parkour Generations, la revista *MÜVMag* y federaciones nacionales comenzaron una campaña pública en contra del avance de la FIG en el gobierno del parkour. Dentro de ese movimiento hay voces que reivindican la ética no competitiva de la práctica y otras que reclaman la soberanía de los practicantes en la organización de las competencias, pero se llama a toda la comunidad al boicot, sin importar «de qué lado» se encuentren en el parkour, sean pro- o anti-competición (Novo y Santandreu, 2019; Santandreu y Vega, 2019).

Worldwide Parkour and Freerunning Federation (WFPF), con sede en Estados Unidos, que no funcionaba como federación sino con un *pro team* y venta de productos, reveló que desde 2014 trabajó en un brazo paralelo, International Parkour Federation (IPF). Comenzó a buscar reconocimiento internacional como organismo de gobierno por la Global Association of International Sports Federations (GAISF, antes SportsAccord) —paso previo al ingreso a los JJ.OO.— y reconocimiento comunitario llamando a federaciones nacionales a plegarse. La Federación Internacional de Artes del Desplazamiento (FIADD) se disolvió y se formó Parkour Earth (PKE), con el mismo interés que

IPF, pero con federaciones del Reino Unido, Nueva Zelanda, Australia y Sudáfrica, entre otras, y con afinidad con la organización Parkour Generations (Novo y Santandreu, 2019). Llama la atención que IPF cuente con apoyo de federaciones de Estados Unidos y países bajo su influencia militar (Afganistán, Irán, Ucrania), mientras que la mayoría de las federaciones que integran PKE son de países con influencia cultural británica por ser excolonias.

En 2017, en carta abierta a la FIG, PKE solicitó una reunión, luego de que varias federaciones nacionales hicieran lo mismo y fueran ignoradas (PKE, 2017a). La FIG respondió por carta que no ignoraba a las federaciones, dijo haber invitado a la FIADD a reunirse, sin obtener respuesta, y propuso un encuentro (Federación Internacional de Gimnasia [FIG], 2017). Después de las primeras competencias organizadas por la FIG en FISE Hiroshima y Montpellier, PKE aceptó la invitación. Frente a esto, IPF recomendó por carta a la FIG y el COI no trabajar con PKE; alegó que ello resultaría en más reacciones de rechazo de la comunidad, subrayando que esa federación solo cuenta con apoyo en algunas zonas geográficas (International Parkour Federation [IPF], 2017; PKE, 2020b). Al mismo tiempo, en declaraciones públicas con tono ofensivo en estado de Facebook, IPF dijo que PKE «admit[ía] la triste verdad» al aceptar la reunión con la FIG para intentar reclamar al parkour como propio. Posteriormente eliminó la declaración y pidió disculpas (Novo y Santandreu, 2019; PKE, 2020b).

Luego de esa reunión, en noviembre de 2017, PKE declaró en carta abierta que no había llegado a ningún entendimiento con la FIG y reiteró que era la única federación que podía gobernar el parkour. Le recordó a la FIG que el parkour no podría ingresar a esa federación por lo dispuesto en sus estatutos, y que un informe encargado por el COI (Wheaton y Thorpe, 2016) para la inclusión de nuevos deportes extremos (*radical sports*) había recomendado trabajar con federaciones insertas en las comunidades y comprender que estos deportes tienen frente a los tradicionales distintos sistemas de valores y organizaciones (PKE, 2017b). Entonces PKE llevó su disputa al Tribunal Arbitral Deportivo (TAS), un órgano de arbitraje del COI (Howell, 2017).

En febrero de 2018, IPF firmó un memorándum de entendimiento con la FIG, que no renovaría luego de su expiración, en abril del siguiente año. Este documento, referenciado en Santandreu y Vega (2019), aclara que la FIG elimina las noticias y los comunicados de prensa de su propia web, por lo que ya no se puede acceder a esas menciones. Ningún documento se hizo público.

Hacia fines de 2018, David Belle —cofundador del parkour— se separó de la FIG y los integrantes de la Comisión de Parkour FIG se alejaron del proyecto en una renuncia colectiva (Morgan, 2018a). Publicaron una carta abierta dirigida a la comunidad de parkour (Minogue, 2018) que alerta acerca de que el proyecto se estaba desarrollando sin transparencia, sin participación de la comunidad del parkour o comunidades nacionales y sin escuchar las propuestas de esa misma comisión sobre «equipamiento de parkour».

La carta agrega que los firmantes ven problemas que hacen preocupante el futuro del parkour.

Seguidamente, uno de ellos declaró en su perfil de Facebook que el comunicado de la FIG sobre esta renuncia contenía declaraciones falsas (Al-Breihi, 2018). El comunicado declaraba que algunos miembros habían decidido separarse, pero él aseguraba que la renuncia se debía a que no habían sido escuchados y se enteraron de que la condición de no usar el nombre *parkour* para las competencias sería incumplida, además de haber mantenido muchas discusiones con el presidente de la federación, Watanabe, y el director de la Comisión de Parkour, Perrière. También aclaraba que antes de retirarse habían enviado cartas a varios integrantes del Comité Ejecutivo de la FIG y una, idéntica a la carta abierta recién citada, a la Federación (Al-Breihi, 2018). Sin embargo, el presidente de la FIG declaró que la Comisión de Parkour «ha[bía] sido dotada de gran autonomía desde el comienzo» y que las primeras copas mundiales habían resultado un «gran éxito» (Morgan, 2018b).

De todos los grupos, organizaciones y federaciones de parkour que la FIG anunciaba como colaboradores no queda ninguno; solo permanece Charles Perrière, uno de los cofundadores del parkour, ocupando un cargo de dirección.

El primer Campeonato Mundial de FIG PK se pospuso tres veces por la crisis sanitaria global ocasionada por la covid-19 (Morgan, 2021), y se reprogramó una competencia virtual² en asociación con FISE, como las dos primeras (Houston, 2020b).

En julio de 2020 un comunicado de prensa de IPF desestimó su entendimiento con la FIG, ratificó su independencia y volvió a reclamar su derecho a ser el único organismo de gobierno del parkour (Obenreder, 2020). Sin embargo, en agosto, IPF firmó un memorándum de entendimiento con World OCR para desarrollar carreras de «parkour, ninja, OCR y carrera aventura». Según declaración del presidente de World OCR, este entendimiento surgió imitando a otras federaciones y atendiendo a la Agenda 2020 (Houston, 2020a). El acuerdo parece tener el interés inicial de Mark Cooper en desarrollar un evento olímpico basado en parkour y OCR; sin embargo, World OCR no apareció como aliado de Cooper (Cooper, 2016).

PKE llamó al COI a no aceptar ninguna propuesta de la FIG relativa al parkour (Morgan, 2020; PKE, 2020a).

El reglamento actual utilizado en FIG PK guarda similitudes con los formatos de los colaboradores que la FIG ha tenido (APEX, RedBull), pero presenta características exógenas. Por otro lado, es reglado de una manera absolutamente diferente al resto de las disciplinas de la Federación. La gimnasia olímpica se ha constituido como un deporte

2 Similar a las clasificatorias de la competencia RedBull Art Of Motion, en la que esa marca de bebida energética y eventos competitivos deportivizó tempranamente el parkour, con el cuidado de nunca decir *competencia de parkour* en atención a la ética no competitiva de la práctica (Angel, 2011; Novo y Santandreu, 2019).

técnico, en el que se persigue no la consecución de una marca en tiempo, sino la ejecución exacta de algunos movimientos selectos, promoviendo la complejidad establecida por su reglamento (Novo y Toledo, 2017), y FIG PK tiene dos modalidades: velocidad y estilo.

Esta diferencia ha generado resistencias en las comunidades de parkour, pero también en el ambiente de la gimnasia. La vicepresidenta de la FIG, la exgimnasta por la URSS Nellie Kim, expresó su rechazo a la propuesta de inclusión del parkour y otras medidas del presidente de la FIG, Watanabe, para atraer público joven. Dijo que la gimnasia «solía representar algo bonito» y que la gente la apreciaba, y que ese deporte no debe perder su identidad («Kim», 2020).

Otras resistencias aparecieron respecto a la intención de la FIG de ampliar la cantidad de disciplinas. En la Agenda 2020, el COI se propuso no aumentar el número de 10500 competidores por edición de los JJ.OO., ni de 310 eventos. Por ello respondió a la petición de incorporar FIG PK a los Juegos de París 2024, que para agregar una nueva disciplina debían quitar una vieja. La FIG respondió manteniendo su cronograma inalterado. La Federación Internacional de Canotaje, en una situación similar, optó por quitar un evento para agregar *slalom extremo*. En función de la directriz de alcanzar la paridad de género (*gender equity*) con una relación porcentual de 50-50 entre hombres y mujeres para 2024 y la recomendación de incorporar disciplinas mixtas, algunas federaciones están reemplazando eventos separados por sexo por disciplinas mixtas. Este tipo de propuestas aparenta tener mayor aceptación en las decisiones del Comité, pero no se advierte su presencia en las discusiones de la FIG (Pavitt, 2020).

Apropiación cultural ofensiva, profundamente ofensiva y dañina del parkour

Algunas acciones pueden incurrir en *representación errónea dañina (harmful misrepresentation)* (Young, 2007, p. 107). En el mundo del cine, por ejemplo, solemos encontrar representaciones de personajes que practican parkour asociados al crimen. Es el caso de la película *Tracer* (Benmayor, 2015), cuya trama gira en torno a un practicante de parkour que ingresa a una organización delictiva para robar. En este caso, la imagen representada lleva a perpetuar estereotipos que pueden llevar a discriminar a practicantes de manera individual o a la cultura de manera conjunta, parafraseado a Young (2007, p. 107). Cuando son realizadas por *insiders*, las representaciones erróneas de este tipo no constituyen apropiación cultural (p. 108), como es el caso de la película *Yamakasi* (Zeitoun y Seri, 2001), en la que fundadores de la disciplina difundieron por primera vez su movimiento con un guion basado en la invasión de casas para cometer

robos. Probablemente esa trama sea el resultado del trabajo de guionistas no practicantes, es decir, *outsiders*, pero la participación del grupo Yamakasi incluso en el nombre del film tiene implicaciones. En ambos casos se representa la práctica de una manera errónea y se colabora, aunque se trate de obras de ficción, con la generación de un estereotipo que puede acentuar la discriminación sufrida por integrantes de la cultura.

Cuando estas representaciones son creadas por *outsiders*, Young (2007) las cataloga como *subject matter appropriation* (que podemos traducir toscamente como ‘apropiación de tema o materia’), ya que no se apropia un objeto, una composición o un motivo característico, sino que *outsiders* representan a los *insiders* de maneras que pueden ser *dañinas*, *ofensivas* o *profundamente ofensivas* (Young, 2007, pp. 129-131). Una obra artística que se apropie de movimientos característicos e indumentaria asociada a la cultura del parkour para generar una relación con el delito no causa daño o perjuicio directo a la cultura ni a los practicantes, pero puede contribuir a que se discrimine a los individuos *insiders* y disminuyan sus oportunidades en general. Otras representaciones erróneas pueden ser *ofensivas* sin generar daño directo y sin constituir una amenaza. Sin embargo, algunos hechos sí redundan en daño constatable para los *insiders*, como veremos en las acciones de la FIG en su apropiación del parkour, según las denuncias de practicantes.

Apropiación cultural y asimilación del parkour por la FIG

En la modalidad deportiva FIG PK también se presenta un estereotipo, determinado por las restricciones estéticas en la vestimenta reglamentaria, el formato de competición de estilo 1v1, como si se tratara de una batalla de breakdance, y de manera menos directa por los movimientos que estimulan el reglamento y los jueces, los obstáculos contruados para las pruebas, etcétera.

En paralelo, los JJ.OO. recurrieron a la representación artística del parkour en la ceremonia de apertura de Río de Janeiro 2016. Como parte de la campaña de inclusión del parkour en el calendario olímpico, el *show* inaugural tuvo un segmento coreográfico en el que se ejecutaban movimientos típicos de parkour sobre un *videomapping* de azoteas y texturas urbanas. De esta manera se acentúa un rasgo de la práctica: su carácter urbano y la asociación con los techos, y se construye un imaginario que no se condice con la visión de las y los practicantes, como fue analizado por Angel (2011). Según Young (2007, p. 107), estas representaciones erróneas pueden ser *dañinas* al incidir en cómo los *outsiders* perciben a los *insiders*, pero también en cómo se autoperciben los *insiders*:

*A culture could be overwhelmed by subject appropriation if insiders begin to see themselves as others see them. Or it could be subverted by content appropriation if insiders begin to practice their arts in the manner of outsiders. In either case, the insiders are threatened by assimilation.*³ (Young, 2007, p. 118)

Exagerar algunos rasgos del parkour sin atender la visión de *insiders* o presentar a practicantes de parkour como ladrones puede ser *profundamente ofensivo* para los *insiders* de esa cultura. Acciones de *outsiders* que contengan representaciones erróneas pueden ser casos de *apropiación cultural profundamente ofensiva*. Pero otras acciones pueden ser directamente dañinas al generar perjuicios a integrantes de esa cultura. Si estas acciones son realizadas por *outsiders*, pueden ser entendidas como *apropiación cultural dañina* (Young, 2007). Varios practicantes, grupos y asociaciones dedicados al parkour denunciaron acciones dañinas de la FIG: falsas promesas de beneficios a cambio de servicios o acceso a conocimiento, injuria personal, falsas declaraciones, utilización no autorizada del nombre de una organización (Novo y Santandreu, 2019). Estas acciones no son dañinas de manera indirecta hacia toda la cultura, como en los casos antes revisados, sino que ocasionan daño directo a personas que integran esa cultura y representan una *amenaza* para los *insiders*.

En Novo y Santandreu (2019) y en editorial de PKE (2020b) se reseñan denuncias públicas de acciones «de mala fe» de la FIG en su intento de apropiación del parkour entre 2017 y 2018; entre ellas se referencia el soporte de Mark Cooper a la formación de The Mouvement-MIPFA, en conjunto con varios fundadores del parkour durante 2014, con intención de llevarlo a los JJ.OO., seguido de la declaración de apoyo de MIPFA al proyecto de la FIG en 2017, mientras que los miembros fundadores de MIPFA declararon no estar informados y no haberlo discutido jamás en sesión (excepto David Belle y Charles Perrière) y resolvieron disolver su federación. En simultáneo, uno de ellos declaró públicamente que Cooper, Belle y Perrière habían intentado separarlo de su hermano para cooptarlo a participar en la primera competición.

En simultáneo, la organización APEX declaró que no trabajaría más con la FIG, puesto que esa federación planeaba disolver todos los órganos en los que les habían prometido representación e incumplir los acuerdos celebrados entre ambas organizaciones. Los competidores confirmados para esa competencia se retiraron llamando a la comunidad a boicotear el proyecto. David Belle abandonó luego el trabajo con la FIG. La mayoría de los integrantes de la Comisión de Parkour de la FIG, un órgano de consulta, también firmaron una renuncia colectiva (Minogue, 2018) en la que alegaron que el

3 «Una cultura se puede ver abrumada por apropiación de tema si los *insiders* comienzan a verse como otros los ven. O puede ser subvertida por apropiación de contenido si los *insiders* comienzan a practicar sus artes a la manera de los *outsiders*. En cualquier caso, los *insiders* son amenazados por asimilación» (traducción del autor).

proceso se estaba desarrollando sin transparencia, sin participación de la comunidad de parkour y sin contemplar al único organismo en el que incidían practicantes de parkour dentro de la Federación. Mark Cooper fue nombrado *manager* deportivo del Parkour en la FIG. Cooper nunca practicó parkour.

En esta sucesión de hechos es evidente la disminución de la participación de practicantes de parkour en los órganos de deliberación y consulta durante los primeros meses de desarrollo del FIG PK. Según APEX, tomaron conocimiento de que un órgano de consulta en el que ellos tendrían algunos lugares iba a ser suprimido para designar un único cargo de *manager* deportivo (Novo y Santandreu, 2019), que terminó en manos de un *outsider* relacionado con el COI, Mark Cooper.

La FIG se apropió del formato competitivo desarrollado por APEX y luego excluyó a sus integrantes de las esferas de gobierno, mientras incumplía también las condiciones que el grupo había acordado para desarrollar competiciones que no fueran ofensivas para las y los practicantes desde su punto de vista. Entre estas condiciones estaba no utilizar la palabra *parkour*, por respeto a la ética no competitiva de esta práctica, condición que la FIG les aseguró en las negociaciones y seguidamente incumplió, al anunciar la «primera competencia mundial de parkour» como un «gran éxito». Esa competición no tuvo proceso selectivo ni reglamento (Novo y Santandreu, 2019). Posteriormente, atletas patrocinados o seleccionados por RedBull compitieron en el evento FIG PK de FISE Hiroshima 2019, que tiene presencia del logo de esa marca (FISE, 2019).

Conclusiones

El parkour tuvo su origen en un movimiento local y una difusión global exponencial a través de internet. Como resultado, surgieron innumerables y diversas apropiaciones locales que permitieron el desarrollo de grupos, organizaciones, asociaciones, federaciones y una creciente explotación empresarial sin un gobierno centralizado. Actualmente, tres federaciones deportivas compiten por la soberanía del parkour en el ambiente del deporte competitivo de alto rendimiento. Esta búsqueda coloca la discusión en esferas globales, pero en un sentido centralizador.

Las acciones de la FIG buscan su aceptación como órgano de gobierno del parkour por SportsAccord-GAISF, lo que implicaría su soberanía frente al COI y, por lo tanto, le permitiría ocupar el lugar que otras federaciones, autoproclamadas como *única soberana* del gobierno del parkour, intentan asegurarse. Según varias declaraciones, la participación de *insiders* de la cultura del parkour en la estructura de la FIG fue disminuida en un plan secreto por integrantes de la Federación. Estas acciones representan una amenaza a las oportunidades de las y los practicantes de parkour para ejercer el gobierno de su propia práctica y dejan las decisiones de escala global en manos de

outsiders con apoyo de unos pocos y cada vez menos *insiders* cooptados. La FIG intenta trabajar con federaciones y empresas insertas en la comunidad de parkour, conforme a lo establecido en la Agenda 2020 del COI, pero todas sus colaboraciones son efímeras al no lograr acuerdos o ser acusada de actuar sin transparencia y sin escucha.

Al existir una presencia tan grande de *outsiders* en la toma de decisiones y la denuncia pública de *insiders* de ser excluidos, engañados y no escuchados, nos encontramos ante un caso de *apropiación cultural*. El caso trasciende esta esfera al abarcar instancias de gobierno mundiales, por lo que se ve involucrada la apropiación indebida en términos institucionales y legales. De acuerdo con las denuncias públicas sobre el desarrollo de FIG PK, el caso puede ser categorizado como *apropiación cultural dañina*, porque representa perjuicios para *insiders* de la cultura del parkour y exhibe una visión estereotipada y tergiversada de la práctica, con lo que genera una amenaza de *asimilación cultural*. Su intención de centralizar el gobierno mundial de la práctica *amenaza* las singularidades de la cultura del parkour.

Este fenómeno se relaciona con la política de renovación de los JJ.OO. y afecta a muchas disciplinas, incluyendo asimilación institucional. Pero cada situación se desarrolla de manera diferente, por lo que los casos de surfing, escalada deportiva y skateboarding, que ya ingresaron al cronograma de los JJ.OO., pueden ser contrastados con el del parkour, cuyo ingreso aún no se ha efectuado y no está asegurado. Este ingreso ha sido aplazado en tres ocasiones, lo que marca un proceso de por lo menos 14 años (2014-2028) que aún no ha tenido éxito.

El desarrollo de la modalidad competitiva FIG PK para su inclusión en los JJ.OO. ha tenido apoyos y resistencias en la comunidad de parkour y en la Federación Internacional de Gimnasia. El COI promueve el ingreso de deportes extremos con el fin de mejorar su alcance en el público joven, pero es reacio a aumentar el número de eventos deportivos de los Juegos. Esto representa una barrera para el plan de expansión y renovación de la FIG, que elige no desprenderse de sus disciplinas actuales, por lo que FIG PK no ingresa a los JJ.OO. París 2024. Mientras tanto, IPF y PKE buscan ser reconocidos como el único gobierno legítimo del parkour, compitiendo por aceptación en la cultura del parkour y sus federaciones nacionales y por reconocimiento de GAISF y el COI. Otras resistencias sostienen el carácter no competitivo del parkour y no participan en esta disputa institucional, pero se unen al rechazo de la FIG como gobierno del parkour.

El COI rompe con su tradición de ética aficionista y reconoce en sus documentos una profesionalización y mercantilización en el reclutamiento de competidores. Busca posicionarse como un organismo que respeta a las mujeres, pero lo hace dentro de un sistema binario y valoriza al máximo la cuota de 50%, en un abandono del proceso selectivo característico de los JJ.OO. Cuando el parkour ingresa al sistema competitivo, se le inyectan características de paridad de género desde un punto de vista binario, sin correspondencia con las dinámicas anteriores, que no implicaban separación por sexo.

La modalidad FIG PK también carga al parkour de otros elementos olímpicos, como el nacionalismo inyectado cuando los competidores representan a Estados por primera vez en una competencia de parkour. El ingreso del parkour y otros deportes extremos al Movimiento Olímpico genera espacio para seguir analizando las relaciones que se establecen con sexo, nacionalismo, especialización temprana, corrupción y doping.

Referencias

- Al-Breihi, A. (2018, 18 de octubre). *FIG just released a newsletter*. [Actualización de estado]. Facebook. Recuperado de <http://nzparkour.co.nz/wp-content/uploads/2018/11/Ahmed-Message.jpg>.
- Amaral, A. (2009). Autonetnografia e inserção online: O papel do pesquisador-insider nas práticas comunicacionais das subculturas da web. *Fronteiras: Estudos Midiáticos*, 11(1), 14-24. Recuperado de <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/5037>.
- Angel, J. (2011). *Ciné Parkour: A cinematic and theoretical contribution to the understanding of the practice of parkour*. Tesis de doctorado. Brunel University, Londres.
- Benmayor, D. (director). (2015). *Tracers* [Película]. Nueva York, Temple Hill.
- Cooper, M. (2016). *Obstacles in the Olympics: Parkour opens the door*. Recuperado de <http://obstacleracingmedia.com/featured/obstacles-in-the-olympics-parkour-opens-the-door/>.
- Dunning, E., y Elias, N. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Federación Internacional de Gimnasia. (2017, 27 de setiembre). *Letter to Stuart C. Mc Innes, Parkour Earth*. Recuperado el 29 de agosto de 2021 de <https://parkour.earth/wp-content/uploads/2017/10/FIG-Parkour-Earth-27-Sept-2017-inc-Appendices.pdf>.
- FISE. (2019, 21 de abril). *Parkour | FISE Hiroshima 2019* (video). YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=uzNMXdLXiQ>.
- Harris, M. (2001). *Antropología cultural*. Madrid: Alianza.
- Houston, M. (2020a). *IPF and World OCR agree to grow obstacle sports with memorandum of understanding*. Recuperado de <https://www.insidethegames.biz/articles/1097645/>.
- Hourston, M. (2020b). *FISE World Series in Montpellier to be organised digitally*. Recuperado de <https://www.insidethegames.biz/articles/1093947/>.
- Howell, B. (2017). *Parkour Earth takes its dispute with International Gymnastics Federation to CAS*. Recuperado de <https://www.insidethegames.biz/articles/1059144/>.

- International Olympic Committee (2014a). *Olympic agenda 2020: closing report*. Recuperado de <https://stillmed.olympics.com/media/Document%20Library/OlympicOrg/IOC/What-We-Do/Olympic-agenda/Olympic-Agenda-2020-Closing-report.pdf>.
- International Olympic Committee (2014b). *Olympic Agenda 2020 - 20+20 Recommendations*. Recuperado de <https://stillmed.olympics.com/media/DocumentLibrary/OlympicOrg/Documents/Olympic-Agenda-2020/Olympic-Agenda-2020-20-20-Recommendations.pdf>.
- International Parkour Federation. (2017, 3 de noviembre). *Carta a directores de la FIG, fragmento*. Recuperado de <https://internationalparkourfederation.org/wp-content/uploads/2017/11/Dear-Presidents-Page-1-Nov-3-2017-001.jpg>.
- Kim: I want to do a lot of things in the FIG, to turn some things upside down (2020). Recuperado de <http://eng.gymnovosti.com/kim-i-want-to-do-a-lot-of-things-in-the-fig-to-turn-some-things-upside-down/>.
- Langlade, A., y Rey, N. (1970). *Teoría general de la gimnasia*. Buenos Aires: Stadium.
- Minogue, E. (2018, 18 de octubre). *The en-masse resignation of @gymnastics «Parkour Commission»*. [Tweet]. Twitter. Recuperado de <https://twitter.com/EugeneMinoque/status/1055870242587586561>.
- Morgan, L. (2017). *International Gymnastics Federation agrees to explore development of new discipline*. Recuperado de <https://www.insidethegames.biz/articles/1047455/>.
- Morgan, L. (2018a). *FIG venture into parkour in disarray as Commission members quit in protest at handling of implementation*. Recuperado de <https://www.insidethegames.biz/articles/1071508/>.
- Morgan, L. (2018b). *FIG President claims Parkour Commission has benefited from «great autonomy» following Lausanne meeting*. Recuperado de <https://www.insidethegames.biz/articles/1066679/>.
- Morgan, L. (2020). *IOC urged to reject FIG parkour application for inclusion at Paris 2024*. Recuperado de <https://www.insidethegames.biz/articles/1101477/>.
- Morgan, L. (2021). *FIG postpones inaugural Parkour World Championships for third time*. Recuperado de <https://www.insidethegames.biz/articles/1111995/>.
- Novo, G. A., y Santandreu, F. (2019). Esportivização do parkour: O projeto de uma nova modalidade da Federação Internacional de Ginástica. En B. Mora (coord.), *Deporte y sociedad: Encontrando el futuro de los estudios sociales y culturales sobre el deporte* (pp. 71-94). Montevideo: Udelar.
- Novo, G. A., y Toledo, E. (2017). Análise do movimento inicial para a constituição de uma nova modalidade da Federação Internacional de Ginástica. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, 31(10), 157.

- Obenreder, A. (2020). *IPF Reaffirms independence and claims sole competent authority for parkour*. Recuperado de <https://muvmag.com/ipf-reaffirms-independence/>.
- Parkour Earth. (2017, agosto 24). *Open letter to Morinari Watanabe, FIG*. Recuperado el 29 de agosto de 2021 de <http://parkour.earth/wp-content/uploads/2017/08/PKE-Open-Letter-to-FIG-24-August-2017-FINAL.pdf>.
- Parkour Earth. (2017, diciembre 14). *Open letter to Morinari Watanabe, André F. Gueisbuhler, FIG*. Recuperado el 29 de agosto de 2021 de <https://parkour.earth/wp-content/uploads/2017/12/PKE-Response-to-FIG-Meeting-Letter-Dec-2017-FINAL.pdf>.
- Parkour Earth. (2020a, 1 de diciembre). *Letter to the IOC*. Recuperado el 30 de agosto de 2021 de <https://parkour.earth/letter-to-the-ioc/>.
- Parkour Earth. (2020b). *Editorial: The FIG saga: The story so far*. Recuperado el 30 de agosto de 2021 de <https://parkour.earth/editorial-the-fig-saga-the-story-so-far/>.
- Pavitt, M. (2020). *IOC reject requests for additional Paris 2024 disciplines but weightlifting events and 50km race walk cut*. Recuperado de <https://www.insidethegames.biz/articles/1101717/ioc-paris-2024-programme-rejections>.
- Reed-Danahay, D. (1997). *Auto/ethnography: Rewriting the self and the social*. Oxford: Berg.
- Santandreu, F., y Vega, M. (2019). *Parkour hoy: Una etnografía del parkour como práctica corporal*. Tesina de grado. Universidad de la República, Montevideo.
- Stramandinoli, A. L. M., Remonte, J. G., y Marchetti, P. H. (2012). *Parkour: História e conceitos da modalidade*. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*, 11(2), 13-25.
- Wagner, R. (2016). *La invención de la cultura*. Madrid: Nola.
- Wheaton, B., y Thorpe, H. (2016). *Youth perceptions of the Olympic Games: Attitudes towards action sports at the YOG and Olympic Games*. Recuperado de https://library.olympics.com/Default/doc/SYRACUSE/165853/youth-perceptions-of-the-olympic-games-attitudes-towards-action-sports-at-the-yog-and-olympic-games-_lg=en-GB.
- Young, J. O. (2007). *Cultural Appropriation and the Arts*. Malden: Wiley-Blackwell.
- Zeitoun, A., y Seri, J. (directores). (2001). *Yamakasi - Les samourais des temps modernes* [Película]. EuropaCorp; Leelo Productions; Canal+.