

SER Y DURAR: EL TIEMPO Y EL ARTE DEL DESPLAZAMIENTO

To be and to last: time and the art of displacement

Carlos FERRERO
Universidad de Salamanca

BIBLID [(0213-356)15,2013,211-218]

Recibido: 15 de enero de 2013
Aceptado: 24 de marzo de 2013

RESUMEN

El *Arte del Desplazamiento* (ADD), entendido como una forma de interacción con el espacio, crea situaciones estéticas en medio de las ciudades. Los elementos urbanos son (re)interpretados a través de un tipo de movimiento fluido y eficiente. La espontaneidad y el propio movimiento marca la pauta temporal en la que los lugares empleados se ven transformados para convertirse en un «terreno de juego», en un «escenario» improvisado. Utilizando el análisis del caso práctico de la *performance Ser y Durar* del Colectivo Democracia se tratará de explicar la operatividad del ADD como una forma estética que presenta de manera improvisada un evento efímero al espectador casual, y una fuente de conocimiento del entorno al *performer/traceur*, que busca, más allá de la espectacularidad, una forma de relacionarse con «sus» lugares. En este sentido *espacio y tiempo* aparecen relacionados para poder comprender esa alteración radical de un lugar por medio del ADD y la vuelta a su original cotidianeidad cuando el movimiento termina.

Palabras clave: Arte del Desplazamiento (ADD), performer/traceur, tiempo.

ABSTRACT

The *Art of Displacement* (ADD), understood as a way of interacting with the space, sets up aesthetics situations within the cities. Urban elements are

(re)interpreted through a kind of smooth and efficient movement. Spontaneity and movement itself marks the temporal pattern in which sites employed are transformed to become a «playground», a makeshift «scene». Using the analysis of Colectivo Democracia's *Ser y Durar* performance, it will attempt to explain the effectiveness of ADD as an aesthetic form presenting extemporaneously a fleeting event for the casual spectator, and a source of environment's knowledge for the *performer/traceur*, who seeks, beyond the showmanship, a way to connect with «their» places. In this respect, *space and time* are related in order to understanding the radical alteration of a place through ADD and the coming back to its original everyday nature when the movement ends.

Key words: Art of Displacement (ADD), *performer/traceur*, time

INTRODUCCIÓN:

«Ser y Durar» es el título de la intervención artística llevada a cabo dentro del cementerio civil de Madrid, por parte del *Colectivo Democracia* en 2011. Presentan una forma de resignificación del espacio, que despierta las tensiones existentes en las urbes contemporáneas. En la intervención un grupo de *traceurs* recorren el cementerio civil interactuando con los epitafios y las tumbas, de comunistas, anarquistas y personas carentes de fe, o de una fe diferente a la cristiana, que decidieron ser enterrados allí.

Para comprender este acto es necesario adentrarnos en la significación de dos realidades: por un lado, trataré de establecer una serie de relaciones que contribuyan comprender en qué consiste el *Arte del desplazamiento* (ADD a partir de ahora) como forma, ya no sólo de interpretación de espacios, sino como acción estética dentro del marco de las ciudades. Por otro lado, teniendo en cuenta esa interpretación de los espacios, servirme de las teorías situacionistas para enmarcar el ADD dentro de acciones de subversión urbana.

Reduciendo la cuestión a un aspecto muy básico podremos comprobar que lo que se está poniendo en marcha es una coreografía que necesariamente tiene lugar en el tiempo. En este sentido la unión indisoluble espacio/tiempo, aparece perfectamente delimitada en el uso de los espacios en los que operan estos *artistas urbanos* —o como ellos mismos se hacen llamar *traceurs*, «trazadores» de inverosímiles recorridos—. A través del ADD los lugares de las ciudades adquieren un carácter de notoriedad. El transcurrir por esos ámbitos se vuelve una actividad de pura conciencia espacial. Esta forma de entender los espacios, de alguna manera se puede relacionar con las posturas situacionistas, como una forma de subversión y resistencia ante las lógicas urbanísticas impuestas.

ADD UNA ACCIÓN URBANA: SUBVERSIÓN EN EL ESPACIO PÚBLICO

El ADD es una actividad lo suficientemente física para ser considerada como un pseudo-deporte y lo suficientemente artística para adentrarse en los límites de la estética. Comprendamos que se esconde en esta diferenciación.

Revisando diferentes definiciones de lo que se entiende por deporte –a través de diccionarios como la RAE o el *Grand Larousse*; o las posturas de sociólogos como Pierre Parlebas o Jean-Marie Brohm– se extrae que: en primer lugar, una acción motora, entendida como actividad física; en segundo lugar, tiene que estar basado en unas reglas e instituciones; y en tercer lugar, se busca la confrontación competitiva. Sin embargo, el ADD es una actividad física entendida como: «l'art de se déployer aussi bien dans le milieu urbain que dans le milieu naturel [en se servant] en fait de toutes les constructions ou les obstacles que ne sont pas prévus à la base»¹. Plantea como principio fundamental el movimiento y el cuerpo como su herramienta. La acción motora es el vínculo con la definición de deporte que hemos planteado. En el ADD no existen ni competición, ni reglas. Se trata de una serie de movimientos y de un uso del entorno. Se podría decir que el ADD supone un acto de libertad en cuanto representa una acción física ejecutada con la simple condición de no traspasar los propios límites.

En definitiva, se establece una acción creadora. El *traceur* al encontrarse con un nuevo entorno comienza a explorarlo, imaginando qué podría hacer allí, piensa el espacio a través del movimiento; da forma a los espacios, creando caminos y movimientos, estableciendo una relación con los espacios, practicando los lugares². Esa actuación sobre la lógica espacial es una forma de empoderamiento sobre el entorno. Es una manera de reconocimiento del individuo en el espacio. Es un acto de subversión en el que los espacios se ven alcanzados por una dinámica de movimiento. Los *traceurs*,

niegan la existencia de la arquitectura como una entidad tridimensional indivisible, reconocible solamente como totalidad, tratándola en su lugar como un sistema flotante de elementos físicos separados, aislados, donde las consideraciones de los arquitectos con respecto a los usuarios que implican la subordinación del cuerpo al espacio y diseño son obviadas. El cuerpo performativo del *traceur* tiene la capacidad de ocuparse de un sistema dado de circunstancias predeterminadas y extraer lo que le es útil y desechar el resto.

1. BELLE, 2008.
2. CERTEAU, 1990: 173.

En ese camino el *traceur* llega a una suspensión temporal, entendida como posibilidad de vivencia extraordinaria de un espacio. Los espacios se ven enajenados de su ordinario uso para ser llenados de flujos de movimiento.

La temporalidad se vuelve importante en el *parkour*; en su práctica se elimina la memoria; el *traceur* no parte de una memoria histórica sino de una memoria cotidiana, elaborada a partir de sus recorridos. Los *traceurs* niegan así la visión «histórica» de la ciudad, siendo totalmente ajenos a los procesos de su construcción y a sus hitos, de modo que el escenario urbano aparece ante ellos como una estructura sin pasado, un sistema de elementos recombinales en cada nueva sesión.

ADD Y SITUACIONISMO: EL SITUACIONISMO COMO ANTECEDENTE (FORMAL)

La arquitectura de las ciudades puede ser entendida como el medio más simple de articular el tiempo y el espacio, de modular la realidad de sus ciudadanos³. Esto se entiende comprendiendo que la arquitectura se presenta como el espacio a través del cual tenemos que desplazarnos. Ese desplazamiento puede ser entendido de muchas maneras. Se puede aceptar la lógica urbanística y arquitectónica impuesta haciendo un uso conforme a la norma del espacio. Sin embargo, también se puede decidir no aceptar esa lógica espacial y crear una nueva, donde ya no se mira tanto una manera lógica espacial, sino que se tienen en cuenta las posibilidades que el espacio ofrece.

El ADD toma esa forma de entender los espacios creando actos efímeros de subversión. No se prolongan más allá de la acción. Tras el recorrido fugaz el entorno permanece inalterado; sin embargo, durante el mismo se convierte en elemento esencial para el movimiento. Es una transformación efímera que tiene como consecuencia una reinterpretación de lo efímero.

En ese orden de lo efímero el ADD muestra su facultad de construcción de situaciones. Para poder plantear el vínculo con los postulados situacionistas, trataremos de analizar algunos de ellos: La construcción de situaciones, la deriva o el *Détournement*. Remitiéndonos a la definición dada por la Internacional Situacionista, se define como Situación construida: «Momento de la vida, construido concreta y deliberadamente para la organización colectiva de un ambiente unitario y de un juego de acontecimientos»⁴.

La forma en la que los *traceurs* hacen uso del espacio supone una construcción colectiva del ambiente donde el movimiento se muestra como clave.

3. IVAIN, 1977: 29.

4. VV.AA., 1977: 24

Este tipo de situaciones es una respuesta al entorno, es una forma de distorsión de la lógica del espacio impuesta por el urbanismo. En las situaciones del ADD se ofrecen múltiples posibilidades de interpretación del entorno y de la interactuación con el mismo, de igual manera, los situacionistas trataban de «[reject] the utilitarian logic of the consumer society, aiming instead for the realization of a dynamic city ... in which freedom have a central role»⁵. El *traceur* a través del movimiento constata la aparición de una forma dinámica de comprender el urbanismo, así como de una forma de libertad por medio del dominio del entorno. Ser capaces de ver más allá de una lógica impuesta es una forma de libertad que permite al *traceur* moverse con fluidez.

Los situacionistas proclamaban que «la actividad principal de los habitantes será la *deriva continua*. El cambio de paisaje a medida que pase el tiempo será responsable de la desorientación completa», del mismo modo que el *traceur* continuamente transforma el paisaje con su movimiento y cambia de paisaje en busca de nuevas oportunidades. Para comprender mejor este punto, es preciso plantear qué se entiende por deriva: «Modo de comportamiento experimental ligado a las condiciones de la sociedad urbana: técnica de paso apresurado a través de ambientes variados. Se usa también, más particularmente, para designar la duración de un ejercicio continuo de esta experiencia»⁶; además «Una o varias personas dedicándose a la deriva renuncian, por un tiempo más o menos largo, a las razones de desplazarse o actuar que conocen, generalmente, en las relaciones, trabajos y entretenimiento que les son propios, para dejarse llevar por las sollicitaciones del terreno y los reencuentros que a él corresponden». El *traceur* en su deriva particular, trata de emplear los espacios como nunca antes lo ha hecho, de alguna manera, olvidando el uso normal de los mismos. Se deja llevar por lo que el entorno ofrece adaptando las posibilidades a las capacidades con las que cuenta. Una vez se ha terminado la sesión esos espacios vuelven a ser usados con su inicial función, quedándose el *Détournement* en el acto efímero del movimiento.

El *traceur*, al igual que el situacionista, tiene como fin «la participación inmediata en una abundancia pasional de la vida, a través del cambio de los momentos perecederos, arreglados deliberadamente. El logro de estos momentos no puede ser más que su efecto pasajero». Se trata en cada caso de una forma temporal de repensar los espacios.

5. HEYNE, 1996: 24.

6. VV.AA., 1977: 25

REPRESENTANDO EL TIEMPO: *SER Y DURAR* UNA AVENTURA TENEBROSA

Teniendo en cuenta esta relación con el situacionismo, abordaremos, a continuación, el análisis del proyecto *Ser y durar*. En la elección del título se da una doble significación. Por un lado *ser y durar* es uno de los lemas que se esconden detrás del ADD. La condición necesaria, que permite avanzar al *traceur*, está supeditada a su capacidad de perdurar en la disciplina. En sí en esta sentencia se entrevé una idea de tiempo basado en la perdurabilidad de lo efímero del movimiento. El *traceur* se convierte en un *ser en el tiempo*, un *ser* que dura en su incesante *efimeridad*. «¿Qué significa durar cuando solo dura la memoria y el *traceur* solo ve formas, instantes, flujos de un punto a otro, de principio a fin? Una fuga del tiempo, una afirmación del presente sobre las ruinas, una subjetividad en proceso»⁷. El *ser y durar* del *traceur* evoca la tensión existente entre el movimiento y su permanencia en el tiempo.

Por otro lado, el título, como tal, permite entrever la condición de durabilidad que posee el epitafio y la tumba. El cementerio es el lugar de reposo de los cuerpos de los fallecidos. En cierto modo es el lugar en el que el recuerdo de un difunto pervive de manera material. En el cementerio se *es* como tumba y frase. Se dura en ese estado de atemporal reposo.

Si en el Cementerio Civil de la Almudena de Madrid están enterradas buena parte de las aspiraciones igualitarias y revolucionarias de la sociedad, se propone un recorrido psicogeográfico de este espacio, estableciendo una tensión entre la movilidad de la práctica del parkour y la inmovilidad de la necrópolis⁸.

De esta manera, el cementerio, lugar en el que habitualmente la quietud y el reposo marcan el ritmo del acontecer temporal, se ve, durante la intervención, cruzado, atravesado de principio a fin.

Se produce un asalto. Los *traceurs* entran en la necrópolis a través del muro que los separa del mundo de los vivos. Llevan una indumentaria de claro carácter revolucionario, pantalones negros y sudaderas con capuchas rojas que llevan bordados de tipo militar en su espalda; es la imagen del revolucionario que ha llegado allí para dar un vuelco a esa quieta realidad, en una especie de continuidad con el espíritu revolucionario de los allí enterrados.

Los medios técnicos empleados para establecer esta tensión entre lo fugaz y lo permanente, van desde el *slow motion*, pasando por la cámara rápida, el *time lapse*. Asimismo, se elige una configuración de la escena en trípico,

7. NAVARRO, 2011.

8. COLECTIVO DEMOCRACIA, 2011.

ofreciendo diferentes planos de un mismo movimiento que contribuye a su desarrollo tanto espacial como temporal. Se hace uso de diferentes encuadres y profundidades de campo en un intento de llevar a cabo una mirada introspectiva completa del movimiento.

Por medio de *slow motion* se consigue una manera de secuenciar el tiempo, haciendo patente su fugacidad por medio de su contraria detención. Se enfatiza su uso en los momentos más aéreos como una forma de suspensión física del movimiento. Son esos instantes de acción en los que la contracción muscular se encuentra en su apogeo en los que la captación y generación de imágenes del tiempo por medio de ADD se da. ¿Es entonces el tiempo un recurso a tener en cuenta a la hora de registrar el ADD? Si bien el espacio condiciona el movimiento, a la hora de plantear el registro el tiempo cobra protagonismo. De alguna manera podríamos afirmar, ciertamente, que el ADD produce imágenes del tiempo. Ya dijimos cómo el movimiento tiene una relación formal con el tiempo a nivel físico y es que el movimiento se da respecto a un tiempo relativo y en el registro, sea en foto o en vídeos, ese tiempo se detiene.

En la intervención *Ser y durar* hemos podido ver como el ADD despliega todo su potencial estético, siendo principio *subversor* de los espacios urbanos y motivo de adaptación a cualquier emplazamiento. Rompedor de las lógicas formales de los elementos y en pura relación con el tiempo en el que el movimiento se lleva a cabo. El *traceur* resignifica los espacios continuamente, entendiendo los lugares y sus elementos de una manera móvil para poder crear sus recorridos. En definitiva:

El salto es una afirmación, pero su impulso es una negación de impregnación revolucionaria. Encaramarse a una cornisa sin pasar fatigosamente por la escalera es mostrar que lo concreto no existe, que la realidad es eventual, que puede vencerse a la cultura. Se trata de ser y durar frente a lo que pasa⁹.

BIBLIOGRAFÍA:

- BELLE, *Entrevista* online, 2008, disponible en: <http://youtube.com/watch?v=pST2mC3oTTY> [Consultado el 16 de marzo de 2013].
- BROHM, J.-M., *Sociologie politique du sport*, P.U.N., 1992.
- CERTEAU, M. de, *L'invention du quotidien, 1. Arts de faire*, Gallimard, 1990.
- COLECTIVO DEMOCRACIA, *Ser y durar*, 2011, disponible en: <http://www.democracia.com.es/proyectos/ser-y-durar/> (consultado el 12 de marzo de 2013).

9. NAVARRO, 2011.

- DEBORD, G., «Teoría de la deriva» en *La Creación abierta y sus enemigos, textos situacionistas sobre arte y urbanismo*, introducción y traducción de Julio González del Río Rams, Ediciones la Piqueta, Madrid, 1977.
- DEBORD, G., «Tesis sobre la revolución cultural» en *La Creación abierta y sus enemigos, textos situacionistas sobre arte y urbanismo*, introducción y traducción de Julio González del Río Rams, Ediciones la Piqueta, Madrid, 1977.
- HEYNE, H., «New Babylon: The Antinomies of Utopia,» *Assemblage*, n.º 29, Apr. 1996.
- IVAIN, G., «Formulario para un nuevo urbanismo, Sire, Je suis de l'autre pays» en *La Creación abierta y sus enemigos, textos situacionistas sobre arte y urbanismo*, introducción y traducción de Julio González del Río Rams, Ediciones la Piqueta, Madrid, 1977.
- NAKAMURA, J., CSIKSZENTMIHALYI, M., «The Concept of Flow» en *The Handbook of Positive Psychology*, Oxford University Press, Oxford, 2002, pp. 89-92.
- NAVARRO, L., «Ser eterno, dudar un instante», en Colectivo democracia, *Ser y durar*, 2011, disponible en: <http://www.democracia.com.es/proyectos/ser-y-durar/> (consultado el 12 de marzo de 2013).
- PARLEBAS, P., *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, INSEP, 1981.
- La Creación abierta y sus enemigos, textos situacionistas sobre arte y urbanismo*, introducción y traducción de Julio González del Río Rams, Ediciones la Piqueta, Madrid, 1977.