

CONTRA-RELOJ

La mayoría de competiciones deportivas en occidente están mediadas por la relación tiempo vs. victoria, esta es una relación que se hace explícita en varias categorías ciclistas. En pista, la prueba de velocidad estima la relación distancia sobre tiempo en un envión de velocidad con previo impulso (sprint), y en la prueba por puntos se establecen comparativos de sprints realizados en varios momentos sobre una extensión de varios kilómetros; en ruta, es la acumulación de tiempo sobre etapas del recorrido la que define el liderato de la carrera acorde a cada categoría de competición. Tanto en pista como en ruta, la prueba contrarreloj –individual o por equipos– explicita una tipología de carrera donde desaparecen los demás competidores y la clasificación se estima por el tiempo empleado en recorrer la misma distancia.

De cualquier manera es la valoración del tiempo y no necesariamente el orden de llegada el que articula el sentido de estas competiciones. Sin embargo, la valoración de estas competiciones en virtud del eje temporal queda a un lado cuando el ciclismo se percibe desde prácticas y escenarios ligados al espectáculo o el entretenimiento, en estos, es la clasificación y la figura del líder de carrera la que articula el sentido de competencia y victoria. Es allí donde se fijaron prácticas de apuesta en torno al ciclismo.

La relación formal del ciclismo con el Derby dio pie a un artefacto poco común, y hoy prácticamente desaparecido, que permitió trasladar la competición ciclista de la pista al ámbito de los juegos de azar en lo que se denominó Carreras de Rodillos. Este dispositivo consistía en una maqueta que reproducía el ovalo de la pista, con modelos a escala de bicicletas y ciclistas que eran impulsados a través de complejo mecanismo que transmitía el impulso de bicicletas reales a la pista en miniatura. Algunos de estos escenarios dejaban los verdaderos ciclistas a la vista, otros les ocultaban junto al aparataje que hacía posible el cambio de dimensión como se ve en una escena de Las Trillizas de Belleville y tal como hoy, funcionan Derbys a escala en muchas casas de apuesta.

Este modelo de competición, trasladado del escenario deportivo a la mesa de casino, es el que –sumado a otras variables– es recontextualizado por Manuel Quintero en Voiture Balai. El funcionamiento de este artefacto aborda el carácter de espectáculo que tuvieron las carreras de rodillos y lo hace explícito en el ambiente y decoración apropiado para ello, y del cual participan observadores y competidores. A esa disposición se ha sumado una moldura que enmarca a quienes ocupan el papel de los ciclistas con lo que su presencia adquiere un carácter de “cuadro vivo”, con los roles discursivos y de correspondencia con lo que sucede en el pequeño velódromo ubicado fuera del marco, pero entre ellos y los espectadores.

Este modelo implicó rehacer el mecanismo de un artefacto que probablemente nunca fue implementado en el país; para su realización se adoptó el carácter del dispositivo original en diversos sentidos, el principal de ellos es que –inicialmente– Quintero ha decidido abrir la participación del público para que quien desee pedalee en el rol de competidor. Pero esta vez el ganador ha de ser el que se demore más tiempo sobre la bicicleta, quien ande más lento; con esto, el orden de la competición invierte su sentido, desplazando la relación convencional de velocidad, distancia sobre tiempo, por otra más bien ligada al sentido de equilibrio y de resistencia.

Otra de las soluciones asumidas en la realización del artefacto involucra un par de muñecas Barbie ciclista ocupando el lugar de los ciclistas en el velódromo-maqueta mientras que las bicicletas reales, dispuestas sobre los rodillos, corresponden a modelos para competición en pista; esta oposición de modelos ciclistas da cuenta de una serie de alteridades articuladas en la propuesta: pista o ruta, competición o entretenimiento, triunfadores o vencidos, y es esta última alteridad donde el título de la propuesta adquiere sentido, pues Voiture Balai (Coche escoba) es el término con el que se denomina al automóvil encargado de recoger a los competidores rezagados a los últimos lugares en las diferentes etapas del Tour de France.

Equipo TransHistor(ia) 2011

