

Espacio social y lúdica: Lectura de un escenario público de Bogotá

César Báez Quintero *

Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá.

Resumen

El presente artículo presenta algunos resultados de la investigación desarrollada en los años 2009 y 2010, en la línea construcción social del espacio de la Maestría en Estudios Sociales de la Universidad Pedagógica Nacional. El trabajo tuvo como propósito establecer las relaciones que se encuentran entre el escenario público visto desde el Parque y la lúdica, entendida ésta como las diversas acciones desarrolladas por los grupos humanos en determinados contextos espacio temporales, que satisfacen necesidades emocionales y socio-afectivas de los sujetos y como una forma de estar y relacionarse en la vida con los espacios cotidianos que se disfrutan y producen actividades simbólicas e imaginarias. La pregunta orientadora del proyecto: ¿Cómo el parque, a través de la lúdica, contribuye en la identificación, apropiación y valoración de su espacio en los habitantes de Bogotá? La población objeto de estudio es la población flotante compuesta por los habitantes que visitan el día domingo el Parque Metropolitano Simón Bolívar.

Palabras clave: Espacio social, Lúdica, Territorio, Territorialidad.

Summary

Public Space and Recreation: A Reading of a public space in Bogota. César Báez Quintero. The present article shows some of the results obtained from the research done during 2009 and 2010, in the Social Construction of the Space line, for the Social Studies Master's Program at the Universidad Pedagógica Nacional. The objective of the project was to establish the relationship that exists in Public Spaces as observed from the park and the recreational approach points of view. This relationship must be understood from different actions that are developed by the communities in its specific contexts. These actions satisfy the emotional and social-affective needs of people, and as a way of being and relating to daily life spaces they can be enjoyed, and generate

* Licenciado en Ciencias Sociales, Magister en Estudios Sociales. Universidad Pedagógica Nacional. cebaez@gmail.com

symbolic and imaginary activities. The guiding question for this project is: How does the park, through a recreational approach, contribute in the identification, appropriation and appraisal of spaces in the population of Bogotá? The target population is the changing population that frequents the Parque Metropolitano Simón Bolívar on Sundays.

Key words: *Social space, Recreational approach, Territory, Territoriality.*

Introducción

Las siguientes líneas tienen como objetivo mostrar parte del proceso de investigación desarrollado en el Parque Metropolitano Simón Bolívar de Bogotá, buscando establecer un diálogo entre el espacio social y la lúdica. Este espacio fue seleccionado por ser y constituirse en un lugar destinado a la diversión y al descanso, escenario que podría potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje, gracias a las territorialidades que emergen y se desarrollan en el mismo. La senda metodológica estuvo enmarcada en la etnografía. Partiendo de autores como Carlos Alberto Jiménez, Héctor Ángel Díaz desde la lúdica, y Yi Fu Tuan, Doreen Massey en la construcción social del espacio, se presenta el engranaje teórico y finalmente se demuestra que el sujeto se apropia a partir de la lúdica del espacio geográfico.

El Parque Metropolitano Simón Bolívar

El espacio objeto de estudio en este trabajo fue el Parque Central Simón Bolívar, el cual se inauguró oficialmente el 15 de diciembre de 1995 con un programa por parte de la Administración Distrital del entonces alcalde de la ciudad Antanas Mockus. Se encuentra ubicado entre la Avenida 68, la calle 63, la transversal 48 y la calle 53.

El área del Parque Metropolitano Simón Bolívar es considerada elemento de la Estructura Ecológica Principal, está destinada al desarrollo de usos recreativos activos y pasivos, así como a la preservación de valores paisajísticos y ambientales, cuya área de influencia abarca todo el territorio de la ciudad (Artículo 180, Numeral 2°, del Decreto 469 de 2003). Tiene entre sus objetivos mejorar la calidad ambiental del sector y destacar sus elementos naturales como componentes fundamentales del paisaje urbano, mediante la recuperación, aumento y mejoramiento del espacio público¹.

Su reglamentación legal se instaura con el decreto 254 de 2004. En particular se especifica que a través de los diferentes artículos, se puede observar el uso y función otorgado al área del Parque, así como a la infraestructura con la que cuenta; sin embargo, desde una perspectiva de construcción social del espacio, que asume cambios, apropiaciones, continuidades y fragmentaciones, el autor de esta investigación realiza un contacto directo con la zona de estudio, para contrastar en el terreno tanto los marcos legales e institucionales, como las vivencias y formas de estar de las personas en él.

La construcción social del espacio:

El espacio geográfico al ser considerado una dimensión en la que, al igual que en el tiempo, el hombre ha ido marcando su andar en un palimpsesto que hasta hoy continúa siendo escrito, exige

¹ Decreto 254 de 2004, obtenido el día 30 de noviembre, desde:
http://www.camacol.org.co/estudios_juridicos/Archivos/BD20100119073629.html

ser abordado y estudiado desde diversas posibilidades, hace énfasis en la tradición de la ciencia geográfica encargada de estudiar el espacio por excelencia, e indaga en la acepción del espacio como construcción social de la cual se nutre la investigación.

Con la geografía de la percepción y del comportamiento, surge la Geografía Humanística, en ella se puede empezar a observar el espacio desde una acepción social que “articula su enfoque holístico de la realidad en torno a un concepto clave: el lugar, centro de significados, condición propia de experiencia, foco de la vinculación emocional para los seres humanos, contexto para nuestras acciones y fuente de nuestra identidad”²

El espacio que aquí se trabaja busca alternativas de conocimiento geográfico humanista desde el existencialismo y la fenomenología, en donde el sujeto cobra un importante valor a partir de sus subjetividades.

Desde el existencialismo, se rescata la importancia de la relación ser humano y mundo en mutua convivencia con las características propias de la experiencia interna de cada ser; por su parte, la fenomenología aboga por una mirada integral de los fenómenos y no separa las apariencias de las esencias. Es decir, no divide el conocimiento entre lo objetivo y subjetivo, ni desliga la experiencia externa de cada ser, aunque la subjetividad ocupa un papel central en esta mirada epistémica. Por tanto, para la fenomenología es de vital importancia la experiencia del ser en su ambiente cotidiano, porque integra las formas de estar en el mundo y que se perciben en el espacio.

En este discurso del espacio se han destacado diferentes autores entre los que se encuentran: Edwar Relph, quien “considera que lo humano debe ser el punto de referencia de todos los objetos y hechos de la naturaleza, esto permite la comprensión de los humanos y la naturaleza como un sistema unificado acorde a las necesidades humanas”³. Anne Buttimer, concibe el espacio geográfico como aquel constituido por la intención humana, sus valores y su memoria, afirma que “algunos geógrafos optaron por hacer énfasis en las actitudes y valores humanos, otros se interesaron por el patrimonio cultural, la estética del paisaje y la arquitectura, en tanto que varios resultaron atraídos por el asunto del significado emocional del lugar en la identidad humana, o por el compromiso en la solución de problemas sociales y ambientales”⁴; Yi Fu-Tuan, explora la experiencia humana del espacio y el lugar con la intención de comprender la relación de las personas con la naturaleza (sus conductas, ideas, sentimientos y sensaciones); las personas son organismos biológicos, seres sociales e individuos y sus percepciones revelan esos tres niveles del ser, privilegiando las relaciones directas a las especulaciones teóricas que alimentan lo académico.

Para Tuan, “la relación entre el ser y el espacio es una experiencia comprensible en los términos expuestos por la fenomenología, de modo que es posible una fenomenología del lugar como experiencia espacio-temporal de los seres humanos. La geografía es desde este punto de vista, experiencia, vivencia y conciencia intencional de espacio y de lugar; y como ciencia, es un estudio fenomenológico, una hermenéutica del espacio y del lugar vividas cotidianamente por los seres humanos”⁵. Este autor utiliza tres conceptos que son: lugar, espacio y experiencia. El lugar es aquel que se encuentra cargado de significados y se materializa en el acto de vivir; el espacio, es una red

² GARCÍA, Ballesteros Aurora (1992) *Geografía y Humanismo*. Colección de prácticas de geografía humana. Barcelona. Ediciones Oikos-tau.

³ *Ibidem*. Pág. 107

⁴ *Ibidem*. Pág. 107

⁵ TUAN, Yi – Fu (1976) “Geography Humanistic Annals of the Association of American Geographers” No 2 Junio.

de lugares y objetos que el hombre vive a través del movimiento y desplazamiento; y la experiencia, que es la relación entre el pensamiento y la sensación que va a conectar al ser y al mundo.

Por su parte, Estébanez (1983) señala que el postulado básico de la geografía humanística es que el espacio vivido es el mundo de la experiencia inmediata anterior a las ideas científicas, dejando establecido no un hombre en abstracto, sino un ser con sentimientos, valores y deseos, condicionado a los movimientos de su propio destino.

La investigación se apoyó en algunos de los postulados de Massey⁶ en tanto aporta al espacio un contenido con implicaciones políticas, es decir, el espacio es también y sobre todo un escenario de acción política, no frío, no vacío, y por tanto no indiferente, “un reconocimiento político real de la diferencia haría que se le entendiera más como lugar que como secuencia, que una comprensión más acabada de la diferencia tendría en cuenta la contemporaneidad de la diferencia y también tendría en cuenta que los otros, de existencia real, no están simplemente detrás de nosotros sino que tiene sus propias historias que contar”⁷. Además, comprender la espacialidad en palabras de la autora, “implica reconocer que hay más de una historia desarrollándose en el mundo y que esas historias tienen al menos una relativa autonomía”⁸. Es la relación entre igualdad y diferencia que propone Sousa Santos⁹, donde la coexistencia de múltiples identidades, muchas de fuerte carácter etnocéntrico, terminan por agenciar ejercicios de poder que pretenden monopolizar el espacio, por tanto es necesario reconocer el espacio como esfera de encuentro o desencuentro de esas trayectorias, un lugar donde coexistan, se influyan mutuamente y entren en conflicto. En el espacio siempre quedan cabos sueltos; el espacio siempre tiene algo de caótico, el espacio es por naturaleza una zona de disrupciones, un lugar donde se desarrollan y determinan las relaciones de poder.

Buscando entender las formas como el individuo apropia y valora el espacio, la presente investigación reposa epistemológicamente en la geografía humanística pretendiendo entender las formas como el habitante¹⁰ de la ciudad de Bogotá, a partir de la lúdica, se apodera de un espacio público delimitado, a saber, el Parque Central Simón Bolívar.

Lúdica

*"La Cultura Humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar,
para adoptar una actitud Lúdica".
Johan Huizinga (1990)*

La lúdica ha sido objeto de estudio por parte de diferentes autores y a partir de sus disciplinas cada uno ha generado apuestas en las cuales han mirando las potencialidades de lo que pudiera observarse en un concepto abstracto y contenedor de múltiples significados; esta complejidad se puede observar en autores como Juan Antonio Moreno (2005), que vuelve sobre la etimología de la

⁶ Arfuch Leonor (2005) *Pensar este tiempo: espacios, afectos y pertenencias*. Buenos Aires. Editorial Paidós. Pág. 103

⁷ *Ibidem*. Pág.107.

⁸ *Ibidem*. Pág. 108

⁹ SOUSA SANTOS, Boaventura de. (2003) *La construcción multicultural de la igualdad y la diferencia*. En: la caída del Ángelus Novus. Bogotá. ILSA-Universidad Nacional de Colombia.

¹⁰ En la investigación, el habitante se entiende como aquel que refleja la condición de habitar; ésta es asumida como **vivir** el espacio y apropiarse del mismo a partir de la cercanía y la cotidianidad, sobrepasando el primer vínculo que se genera por los sentidos.

palabra jogo basándose en Buytendijk (1935) haciendo un análisis de la misma y deduce que: “se fala do movimento de vaivém (hind und her bewegung), da espontaneidade, da alegria e do lazer”¹¹

A partir de la complejidad frente a la categoría *juego* y sus diversas implicaciones culturales, e intentando conceptualizarla, se realizó una búsqueda sobre la forma como se ha interpretado en Colombia y las investigaciones que se han desarrollado al respecto. En un primer momento se muestra la Lúdica desde la etimología latina, una corriente que ha cobrado fuerza en el país, y en un segundo momento, se realiza una aproximación al concepto planteado desde la noción griega por un autor colombiano, y finalmente se cierra mostrando la apuesta que se asume desde la lúdica para brindar algunas reflexiones al espacio social.

Etimológicamente, el término lúdica proviene de la raíz latina “ludo” y se traduce como juego. Desde esta mirada al concepto de lúdica están inscritas cuatro perspectivas: una cultural, en la que se suscriben algunos autores como Johan Huizinga y Strahinja Bousquet; una cognitiva con representantes como Jean Duvignaud y David Boom; una filosófica, con autores como Abraham Maslow y George Gadamer, y en último lugar una pedagógica, con escritores como Lev Vigotsky y Donald Winnicott.

La lúdica ha sido estudiada a partir de cuatro perspectivas planteadas: *cultural, cognitiva, filosófica y pedagógica*, en las que se puede observar como un proceso de conocimiento, reconocimiento y revalorización de un saber; que los juegos son lúdicos, pero la lúdica no solo se reduce a la pragmática del juego, el cual se encuentra ligado a la cotidianidad como experiencia cultural, siendo este un espacio del diario vivir.

Para decodificar el juego y comprender el lenguaje lúdico, es necesario interpretar la vivencia. Esta instancia de juego implica la selección y adecuación de actividades, con la determinación de elementos a utilizar y la construcción de un escenario de juego, donde cada uno tiene momentos y lugares, emociones, lo que obliga al jugador a involucrarse emocional, funcional, racional y expresivamente; el juego es considerado como una práctica imaginaria que implica procesos de selección y adaptación.

De otra parte, se encuentra la lúdica como una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad, es una forma de estar en ella y de relacionarse en esos espacios cotidianos que se producen.

El fenómeno lúdico se manifiesta en múltiples formas de expresión cultural, como las artísticas o las folclóricas y no puede reducirse solo al placer, es complejo y por tanto debe tenerse mucho cuidado con su estudio. Es necesario plasmar qué características se pueden encontrar en todo aquello que se determina bajo el nombre de lúdica para intentar establecer una definición.

Algunos de los factores en común, que se encuentran son:

- Expresan lenguajes simbólicos (verbales o no) lo que le permite comunicarse a los seres humanos.
- Son actividades de corte cultural
- Son representaciones simbólicas de la realidad en las cuales se expresan imaginarios culturales de los contextos sociales.
- Corresponden a un contexto espacio temporal determinado

¹¹ MORENO, Juan Antonio (2005) *Aprendizagem através do jogo*. Ed. Artmed. Porto Alegre, Brasil, pag.11.

- Expresan emocionalidad

Tras dilucidar la forma como la lúdica ha sido entendida e investigada en Colombia, desde su génesis de juego, que como se mencionó ha llegado a tener gran resonancia en las diferentes disciplinas y academias, la investigación se apoya en la propuesta y definición que establece Ángel Díaz, permitiendo entenderla como:

*“un fenómeno de la condición subjetiva del ser humano dotado de sentido en su existencia social y cultural”*¹²

Y ver las prácticas lúdicas como:

*“las representaciones simbólicas de la realidad, que expresan imaginarios ideológicos – culturales, recreadas en diferentes formas de movimiento o acciones, que producen diversión, placer y alegría, en las cuales los sujetos que las reproducen satisfacen necesidades emocionales”*¹³.

Esta mirada de la lúdica, le permite a la investigación posicionarse desde un tipo de perspectiva epistemológica diferente, hermenéutica o fenomenológica, intentado comprender más allá de la apariencia del fenómeno en su diversidad, “la existencia en el sujeto de funciones originarias desde las cuales se puede interpretar el sentido común a todas estas manifestaciones del fenómeno”¹⁴.

Se buscó entonces, entender la complejidad del concepto a partir de la función lúdica del sujeto como un constructo epistemológico que permite realizar la lectura a este escenario público determinado como el Parque Central Simón Bolívar, y en el que los sujetos dotan de sentido su existencia social en el espacio que habitan.

Buscando responder en parte la pregunta que direccionó la investigación, este espacio objeto de estudio se congela en el instante de una fotografía y permite establecer algunos comportamientos lúdicos que realizan sus visitantes en él mismo y que para algunos casos son considerados ilegítimos para los entes administrativos

*“la fotografía es más que una prueba: no muestra tan solo algo que ha sido, sino que también y ante todo demuestra que ha sido”*¹⁵

Partiendo de la propuesta de Barthes, se realizó su lectura desde el *studium*¹⁶ y el *punctum*¹⁷, mirada que no se sustenta en posiciones profesionales fotográficas sino desde el interés que despierta la investigación y que apuesta por descifrar el estilo de las tomas, es decir que convierte a la foto en lenguaje.

*“la fotografía dice: esto es esto, es asá, es tal cual, y no dice otra cosa, nunca es más que un canto alterno de vea, ve, vea esto”*¹⁸

¹² DIAZ, Héctor Ángel, (2001) El Desarrollo de la Función Lúdica en el Sujeto Hacia una Interpretación de la Lúdica como acción Simbólica. Bogotá. Editorial Colecciones Creativas.

¹³ Ibídem. Pág. 21

¹⁴ Ibídem. Pág. 23.

¹⁵ BARTHES, Roland (1990) *La cámara lúcida: notas sobre fotografía*. España. Ediciones Paidós. Pág. 24.

¹⁶ Aquel capital cultural que me permite recrear la fotografía

¹⁷ La parte de la fotografía que despierta y cautiva la atención del lector.

¹⁸ BARTHES, Roland (1990) *La cámara lúcida: notas sobre fotografía*. España. Ediciones Paidós. Pág. 32.

El *studium* es aquello que es fotografiado, aquel blanco que toma valor a partir de mi capital cultural que determina una de las tantas lecturas que se podrían hacer de un mismo rostro, el *punctum* es aquella parte que despierta mayor interés en el observador y presentan las siguientes características:

- No es posible establecer una regla de enlace entre el *studium* y el *punctum*, se trata de una co-presencia, el *studium* es claro, me intereso con simpatía, como buen sujeto cultural, por el qué dice la foto, pues habla.¹⁹
- El *punctum* arrastra toda mi lectura; es una viva mutación de mi interés, una fulguración, gracias a la marca de algo la foto deja de ser cualquiera.²⁰
- Una última cosa sobre el *punctum* tanto si se distingue como si no, es un suplemento: es lo que añado a la foto y que sin embargo está ya en ella.²¹

A continuación se presentan dos registros a modo de ejemplo, que muestran actividades desarrolladas por los visitantes denominadas “no institucionales”²² puesto que son creadas por ellos, es importante anotar que esta es solo una de las posibles miradas que puede darse a la fotografía, pero que es válida en los horizontes de la investigación.

La playa

Studium: la toma se hizo en la arenera uno, ubicada al lado del templo eucarístico. En el fondo se pueden ver algunas casetas de comidas y personas caminando, unos en tónica de contemplación. En el lago, se encuentra por zarpas el crucero y cuatro botes de pedales, en el borde del mismo y traspasando la cerca de seguridad, se mira a un sujeto que regresa a la playa y dentro de ella cinco círculos de personas, de derecha a izquierda, una familia con un bebé sentados en la arena, luego un grupo



Fotografía de Báez, César. Marzo de 2010.

¹⁹ Ibídem, pág. 89.

²⁰ Ibídem, pág. 96.

²¹ Ibídem, pág., 105.

²² En el proceso de contextualización del parque se estableció una división en dos tipos de actividades, las institucionales, aquellas propuestas por la administración del parque y las no institucionales que enmarcan a cualquier tipo de actividad lúdica que crean los habitantes del mismo.

de niños que construyen figuras, de forma consecutiva un grupo de amigos que posan para una mujer que sostiene una cámara en sus manos, en seguida, dos niños que juegan con un balón y finalmente tres niñas sentadas, una de las cuales denota una sonrisa.

Punctum: hay varios comportamientos que llaman la atención, uno de ellos lo concentra el centro de la fotografía, es la posición de los cuatro amigos que posan con pocas prendas, dos de ellos sólo con la pantaloneta y que da la impresión que se encuentra en una verdadera playa.

Jacuzzi



Fotografía: César Báez. Abril de 2010.

Studium: la fotografía se centra en La Cascada, en el fondo se ven dos carpas y un grupo de ocho jóvenes que juegan fútbol, en una de los escaños de la cascada hay dos personas, un hombre y una mujer se encuentran inmersos en el agua, al lado una mujer y una niña que los observan, actividad que se encuentra prohibida en el parque.

Punctum: se encuentra en el uso que las personas que aparecen en la foto le dan a este espacio, donde se puede notar que el agua no está limpia, pero aun así lo utilizan como si fuese una piscina.

Las fotografías permitieron observar que:

- El sujeto puede habitar el espacio a partir de la lúdica apropiándose del mismo; afirmación que se demuestra en las actividades no institucionales creadas por los usuarios.
- Los usuarios del parque, en su condición de habitantes, construyen formas de apropiación social del espacio sobre las cuales establecen normas, rituales, imaginarios, significancias, simbolismos, entre otros, que merecen no solo el reconocimiento desde las instancias administrativas del parque, sino también la visibilización de éstas en la denominada cultura ciudadana; campo que a su vez demanda de mayores y diversas indagaciones acordes con las formas emergentes de ser, estar y vivir en los espacios públicos de la ciudad
- La territorialidad como un concepto constitutivo del espacio social brindó elementos que se encuentran en las prácticas lúdicas realizadas como actividades no institucionales.

A manera de conclusión

El campo de investigación que se encuentra desde el espacio social y su relación de constitución a partir de la lúdica, muestra las relaciones que tejen los bogotanos, dejando sobre el mismo sus intereses, emociones y acciones, que pueden contribuir a aquella geografía del ciudadano propuesta por Santos y que permitiría aterrizar el espacio geográfico y la ciudad en las relaciones cotidianas que crea el ser, haciendo conciencia de la importancia que tienen las zonas verdes y los lugares de ocio y recreación, en los que se encuentran una gran combinación de posibilidades, materializadas en prácticas lúdicas.

La invitación se reitera, el reto continúa. Por un lado, los espacios siguen siendo construidos en ciudades que contemplan su avance a partir de las cantidades de asfalto que posean, y del otro, la función lúdica del sujeto también es clara en revelar que la lúdica emerge a partir de una relación primaria entre un sentido de libertad, el deseo del yo, y la ficción, generando la creatividad y la emocionalidad en el ser, lo que obliga a pensar la importancia del parque como escenario fundamental de esta relación primaria, con aquel sentido de libertad que brinda la diversión y el descanso y que constituye un componente primordial en la geografía del ciudadano; así pues coexiste la articulación: Espacio social y lúdica, lectura de un escenario público de Bogotá.

Referencias Bibliográficas

Arfuch Leonor (2005). Pensar este tiempo: espacios, afectos y pertenencias. Buenos Aires. Editorial Paidós.

Barthes, Roland (1990.) La cámara lúcida: notas sobre fotografía. España. Ediciones Paidós.

Decreto 254 de 2004, obtenido el día 30 de Noviembre, desde:
http://www.camacol.org.co/estudios_juridicos/Archivos/BD20100119073629.html

Díaz, Héctor Ángel, (2001). El Desarrollo de la Función Lúdica en el Sujeto Hacia una Interpretación de la Lúdica como acción Simbólica. Bogotá. Editorial Colecciones Creativas.

García, Ballesteros Aurora (1992). Geografía y Humanismo. Colección de prácticas de geografía humana. Barcelona. Ediciones Oikos-tau.

Moreno, Juan Antonio (2005). Aprendizagem através do jogo. Ed. Artmed. Porto Alegre, Brasil, pag.11.

Tuan, Yi – Fu (1976). “Geography Humanistic Annals of the Association of American Geographers” No 2 Junio.

Sousa Santos, Boaventura de. (2003). La construcción multicultural de la igualdad y la diferencia. En: la caída del Ángelus Novus. Bogotá. ILSA-Universidad Nacional de Colombia

Artículo recibido: 22-10-2010 Aprobado: 19-11-2010

