

distinción en el campo de los objetos, diferenciando un objeto producido y un objeto consumido. Para esto se parte de las apreciaciones que hizo Leroi-Gourhan a cerca de los tres valores que se articulan en la forma de un objeto: La función mecánica ideal, la tecnológica demostrada en la solución material a esa función ideal, y el estilo que el grupo humano o la etnia confiere al objeto⁴. Partiendo de esto se definen los objetos desde tres dimensiones: funcional, que define lo que se hace con el objeto; la estructural, que determina lo que el objeto es; la comunicativa, definida a partir del sentido del objeto. Los cambios que aparecen en cada una de estas dimensiones al momento de la producción y al momento del consumo son los que permiten establecer dos formas de representación: La del objeto producido y la del objeto consumido.

El concepto de consumo -abordado en el tercer capítulo- se introduce desde la definición propuesta por Zigmunt Bauman⁵ la cual permite pensar en el consumo como un ciclo que consiste en el conjunto de dinámicas socio-culturales en torno a la adquisición, el uso y el desecho de la cultura material, definición que permite comprender, cómo a través de esos tres momentos, los objetos son apropiados desde cada una de sus dimensiones, para convertirse en objetos redefinidos funcionalmente, transformados estructuralmente, y resemantizados comunicativamente.

El capítulo 4 es el momento en que surge la necesidad de convertir el marco conceptual en un marco metodológico (en técnicas e instrumentos y modelos de análisis), que permita el estudio de las puestas en práctica de la cultura material. Para esto se definen dos modelos de análisis, uno morfológico y otro biográfico.

El morfológico se enfoca en estudiar los objetos desde cada una de sus dimensiones: La funcional, la estructural y la comunicativa, haciendo énfasis en la manera en que cada una de esas dimensiones ha sido apropiada a través del consumo. Este modelo de análisis permite comprender un objeto desde: Cómo y de qué está hecho; para qué sirve y cómo funciona; qué significados se le atribuyen y qué se siente por él.

El análisis biográfico, consiste en una historia de la vida del objeto, que se desarrolla a través de preguntas que están divididas en tres grupos: Uno referente a los modos en que fue adquirido, otras enfocadas a las formas en que es usado, y un tercer grupo enfatiza en cómo será desechado.

En el quinto, los modelos de análisis morfológico y biográfico fueron llevados a la práctica para reconocer en las puestas en práctica de la cultura material diferentes tipologías en las formas de representación del objeto consumido. La clasificación realizada permitió definir veintidós formas de representación estética de los objetos consumidos (imitados, heredados, obsequiados, cambiados, remercantilizados; naturales, transformados, personalizados, marcados, redefinidos, museificados, sacralizados, amuletos, humanizados, desusados, desgastados; desechables, reciclados, reparados, recargados, reusados, reutilizados) a través de la cuales se logra agrupar y hacer visibles muchos rasgos y aspectos de la cultura materializada en los objetos, y a su vez abrir nuevos pano-

ramas y nuevas perspectivas en lo referente a los estudios de la cultura material en países latinoamericanos.

Notas

1. Jean Baudrillard. El sistema de los objetos.
2. Jesús Mosterin. Filosofía de la Cultura.
3. Manuel Delgado. Disoluciones urbanas.
4. Andre Leroi-Gourhan. El gesto y la palabra. Pág. 300
5. Zigmunt Bauman. Trabajo, consumismo y nuevos pobres.

* Diseñador Industrial - C. Magíster en Estética, Observatorio de Cultura Material, Grupo de Estudios en Diseño (GED), Escuela de Arquitectura y Diseño, Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín Colombia.

Estéticas del ocio (a163)

La ciudad a través del juego y la fiesta

Luis Guillermo Sañudo V.*

Introducción:

Las condiciones en las que se generan hoy los nuevos artefactos y objetos de diseño dan muestra de cómo las industrias culturales promueven estrategias de mercado, las cuales generan nuevos contextos culturales en los que el sujeto contemporáneo puede establecer vínculos afectivos desprovistos de tradiciones y nociones de localidad.

El juego social y el entretenimiento del sujeto han fundado nuevas percepciones espaciales que se han generado por *los objetos tecnológicos*, transformando así los modelos de diseño en los cuales el sujeto contemporáneo crea una nueva noción de *lugar* referida ésta al terreno de lo simbólico.

La des-territorialización de los principios establecidos por la modernidad ha generado la aparición de nuevos códigos estéticos, donde la noción de *ocio* del sujeto tiene su papel fundamental en la configuración de las nuevas tipologías del diseño.

Por medio de una relación directa entre la teoría estética del *ocio* y la manera como el sujeto posmoderno asume el consumo, se establecen nuevas nociones de *juego social* en su interacción con los otros y los objetos de diseño.

Con el fin de indagar sobre los contextos estéticos que se generan en el espacio público, he determinado tener en cuenta intervalos de movilidad de los transeúntes, disposiciones, interacciones, posturas, adaptaciones del cuerpo, categorías de juego, restricciones políticas, desolaciones urbanas, vacíos en la continuidad de la trama social.

Marco teórico

Poder rastrear la manera como se genera y se representa la condición de ocio hoy en la ciudad, teniendo en cuenta el espacio público y la transformación de los imaginarios urbanos, mirados a través de *la fiesta y el juego* los cuales crean las dinámicas culturales a través del tiempo libre.

Construir una base teórica que me permita explorar el contexto del *ocio* en las sociedades actuales, tomando como punto de partida la tesis ontológica de Thorstein Veblen “*Teoría de la clase Ociosa*” y los estudios realizados por Johan Huizinga y Roger Caillois, en los textos “*Homo Ludens*” y la “*Teoría de los Juegos*”. Esto permitirá entender el puesto que ocupa *el ocio* en la ciudad contemporánea según su condición de *tiempo libre* y su idea de producción, entorno a la economía política actual. Haré una transposición de esta temática con la manera en como se construyen los *imaginarios urbanos* de la ciudad.

El concepto de *juego* tomado del estudio hecho por Caillois y Holzzapfel Cristóbal permitirá conceptualizar mejor las diferencias que se establecen hoy entre *ocio* y *tiempo libre* de la cultura posmoderna. Teorías que se mirarán también a la luz de las ideas de Joffre Dumazedier (hacia una civilización del ocio). Erich Weber (El problema del tiempo libre- Estudio Antropológico).

La concepción funcional del ocio permitirá comprender muchos de los imaginarios urbanos de la *metrópoli*, codificados hoy en el cambio producido por el valor de uso y el valor simbólico de los objetos. Éstos son construidos a través de las experiencias culturales entre los sujetos y sus artefactos. Aquí tomaré las ideas de Pierre Bourdieu sobre *la distinción* y sus estudios realizados sobre la situación lingüística, el *habitus* y específicamente *los efectos de mercado* como relaciones de poder y *los efectos de situación como esferas, dominios, campos y territorios*.

El objetivo es poder relacionar teóricamente las diferentes temáticas sobre *ocio, juego y tiempo libre* que desarrollan los diferentes autores mencionados, vinculándolos a las derivas y movibilidades de los transeúntes que configuran la estética de la ciudad a través de los nuevos objetos lúdicos. Con miras a entender cómo se manifiesta en *el espacio público y político* de la ciudad posmoderna.

Uno de los fenómenos estéticos contemporáneos más importantes del siglo XX, *la estetización masiva de la cultura* y la des-configuración del sujeto estético de las utopías modernas dentro del contexto urbano. La muerte y el infinito, el terror y el miedo, la angustia a la desolación pública, la sensación de vacío, al igual que la superación del tiempo a través de la idea y el arte, dan testimonios y registros de la nueva forma de entender la *sublimidad* histórica de nuestras ciudades promovida por *las culturas del ocio*. El consumo excesivo, la manera de vivir la ciudad, el sentido ocioso que le da el *inmigrante*; de vagar, errar, mezclarse con la muchedumbre, van fragmentando el tejido urbano, van generando una

configuración rizomática (*Gilles Deleuze*) entre las diversas clases sociales y las expresiones individuales que conviven juntas. Estas apreciaciones permiten visualizar cómo hoy el concepto de *ocio* no es un tiempo dedicado solamente al desarrollo de la personalidad y el intelecto, hace parte también de las puestas en escena, de las prácticas sociales entre los individuos. Una manera de construir *imaginarios, roles, juegos y funciones* que producen la energía y mueven las mercancías, los productos y los procesos culturales del espacio público.

Justificación:

La importancia está en entender cómo las clases sociales y las relaciones de poder que se dan en las manifestaciones culturales de la ciudad, crean nuevos códigos y percepciones en el uso y las funciones que le damos hoy a los objetos.

Hacer una revisión de los imaginarios urbanos de la ciudad en relación a la noción de *ocio, juego y tiempo libre* a través de la experiencia estética entre el sujeto y el espacio público de la ciudad. Esto permitiría establecer una clara dimensión de cómo se dan las maneras de actuar, participar y interactuar del sujeto en las situaciones urbanas. Demostrar cómo la ciudad hoy no se construye solamente por medio de planes y desarrollos urbanísticos, que hacen parte de *los principios racionalistas*, sino más bien enfocar el trabajo a los *principios empíricos* que surgen de *la experiencia habitual* de los sujetos en los lugares.

Así se podrá analizar las interacciones sociales entre *individuos, espacios y objetos* que se producen por medio del *juego de roles, los espectáculos y las puestas en escena de los imaginarios estéticos de la ciudad*.

Bibliografía:

- Baudrillard, Jean. El sistema de los objetos. Ed. Siglo XXI, 1969
- Delgado, Manuel. Disoluciones urbanas. Ed. Universidad de Antioquia. Año 2002 Pág. 123.
- Holzzapfel Cristóbal. Suspensión de la razón suficiente. Lefebvre, Henry: La vida cotidiana en el mundo moderno. Madrid, Alianza Editorial, 1972.
- Munné, Frederic. Psicología del tiempo libre, Ed. Trillas Mexico.1980.
- Nogueira, Luis Castro. La risa del espacio, Madrid, Ed. Tecnos. 1997.
- Virilio, Paul. La estética de la desaparición. Barcelona, Labor, 1983

* Arquitecto, Magíster en Estética, Observatorio de Cultura Material, Grupo de Estudios en Diseño (GED), Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín Colombia.