

pláticas desde la ventana



Ciudades lúdicas.

Laura Rodríguez

Profesora de Historia y Geografía, Universidad Austral de Chile.
Licenciada en Educación, Universidad Austral de Chile.
Master of Arts in Geography Syracuse University, Estados Unidos.
Master of Professional Studies in Community Land Planning State, University of New York, Estados Unidos.
Doctora en Ciencias Humanas, Universidad Austral de Chile.

En la obra *The Ludic City* (Stevens 2007) el autor descifra las claves de los espacios lúdicos existentes en algunas ciudades.

Tomando como ejemplo la ciudad de Melbourne, Australia, observa y reflexiona acerca de la importancia del juego en la construcción del sentido de lugar para la ciudadanía y en última instancia en la satisfacción de los residentes y visitantes. En la teoría que el autor revisa, destina largos pasajes a conceptualizar la teoría del juego, definiéndola como una actividad esencialmente improductiva; donde el tiempo destinado al juego es una labor sin racionalidad productiva y siendo la ciudad esencialmente producción de relaciones laborales, sociales, o de otra índole, el juego es un devaneo ilimitado sin resultados calculables dentro de la lógica urbana actual.

Huizinga (1970) por su parte, estima que el juego es esencialmente libertad, por lo que las prácticas del juego se constituyen separadas de las convenciones, demandas y restricciones de la vida cotidiana, más que solo ser un reflejo de la libertad. “El juego resiste de una forma disruptiva la idea de racionalidad e instrumentalización del espacio urbano. En lugar de producir riqueza material, el juego consume; el juego es un desperdicio de tiempo,

energía, ingenio, destreza y a menudo de dinero” (Caillois 1961). Este mismo autor plantea la categorización de distintos tipos de juego, los cuales se ubican en juegos de competencia, azar, simulación y vértigo, (sus términos son *âgon*, *alea*, *mimicry* and *ilinx*). “La ciudad crea condiciones para el juego porque, al igual que la actividad del juego en sí misma, esta sitúa los objetos en nuevas relaciones no convencionales, mejora el reconocimiento de las conexiones, las cuales no se refieren a instrumentalidad o poder” (Stevens 2007).

Tal es el caso de la ciudad de Valparaíso, Chile. Primer puerto del país, fue la puerta de entrada de numerosos inmigrantes durante el siglo XIX. Hoy por hoy, sus múltiples pasajes y calles arrastran la energía desbordante de la muchedumbre. No obstante, este devenir ciudadano no solo se sacude en las calles, también se aloja en los minúsculos espacios públicos, contorneándose al trepar por sus cerros. Nada más fuera de lo ordinario, es la trayectoria por los vericuetos de las engarzadas calles de Valparaíso. Cualquier afuerino presente dentro de la estructura informe, un sorprendente entramado de calles, espacios públicos, plazas, miradores, pasajes, escaleras que desorientan la caminata, sin provocar pánico en el extravió. Al hablar de Valparaíso en este texto, su identidad, su gente, es compaginar un

contexto que se presenta especialmente atrayente, por su forma urbana, pero también por la movilidad de su gente. El desplazamiento calcáreo, hace que el porteño este siempre atento, suspicaz frente a la geografía, creativo, naciente y juvenil. Con una inteligencia innovadora al modificar su entorno y recrear sus propios vericuetos en la dimensión urbana, hace de esta ciudad, quizás una de las más lúdicas y por tanto seductoras del país.

En esta dimensión del juego, se introduce la dimensión urbana como una propuesta de invención y soltura para entender el crepitante acontecer de nuestra ciudad puerto. Los lugares lúdicos son menester dentro de nuestras ciudades y Valparaíso asiente al saberse convocante de estas peculiaridades y de otras muchas más. Tal como se ha dicho en innumerables ocasiones, las ciudades son muchas cosas y entre ellas, deben ser también un juego. ▲●●

Bibliografía

- Caillois, R. (1961) *Man, Play and Games*. New York: Free Press of Glencoe.
Huizinga, J. (1970) *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. London: Temple Smith.
Stevens, Q. (2007). *The Ludic city: exploring the potential of public spaces*. Routledge: New York.