

Iván Darío Álvarez Escobar  
Colombia

# La Sonrisa lúcida y enigmática de

# la ciudad lúdica



# Resumen Abstract

El ensayo “La sonrisa lucida y enigmática de la ciudad Lúdica” es un alegato a favor de los niños y las niñas, del juego en sus múltiples facetas, como espacio de conocimiento libre y espontaneo para el desarrollo del cuerpo, el lenguaje, la mente y la imaginación de los infantes. Es un intento por devolverle al juego un espacio de libertad en la ciudad del cual se le ha ido despojando al niño por un culto desmedido al progreso y el trabajo en nuestra actual cultura adulta. Cifra sus esperanzas en una arquitectura nueva y utópica que reivindique de la mano del Estado los espacios del juego en los colegios, los espacios verdes y al aire libre, en donde la imaginación lúdica se cultive como espacio libre y socializador del conocimiento.

## Palabras Clave

**La sonrisa del juego, urbanismo lúdico, pedagogía de la imaginación, La ciudad como laboratorio del conocimiento, el re-descubrimiento de espacios mágicos y desconocidos, el animismo creador, la utopía educativa**

### **The lucid and enigmatic smile of the ludic city**

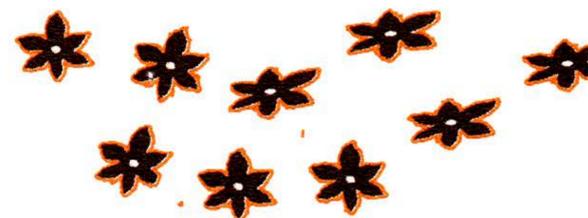
This essay is a claim in favor of children’s play as the spontaneous means for developing their body, language, mind and imagination. It presents an attempt to give back to play a space of freedom in the city of which the child has been deprived due to the excess of importance given to work and progress in our adult world. The essay hopes for the administration to provide playground in schools and town greens where playful imagination becomes the common and free place for knowledge.

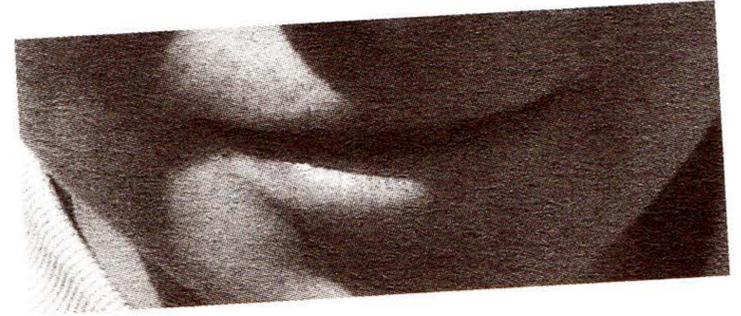
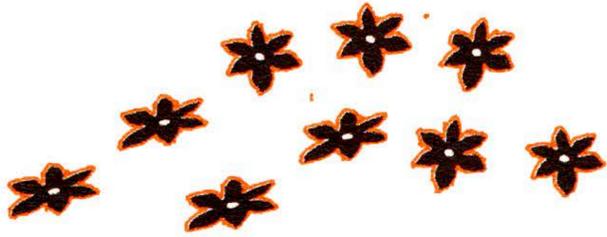
## Key Words

**The smile of the game, ludic urbanism, pedagogy of imagination, city as laboratory of knowledge, rediscovery magic and unknown places, creative animism, educational utopy**

### **Iván Darío Álvarez Escobar**

Nace en Medellín en 1956. Es cofundador, codirector, dramaturgo y tiriritero, desde hace 31 años de La fundación de títeres y teatro de la Libélula Dorada, con la cual ha montado numerosas obras para niños y adultos, muchas del cuales han participado en importantes festivales internacionales y nacionales. Su labor ha sido reconocida con importantes premios de creación y divulgada por entidades encargadas de la cultura en nuestro país y por la fundación Ángel Escobar, gracias a la cual goza desde hace más de una década de sede propia. Como escritor ha publicado algunas de sus obras y muchos artículos en revistas a favor de los niños, los títeres, el arte y la pedagogía de la imaginación.





*¿No habremos de buscar ya en el niño las primeras  
huellas de la actividad poética?  
Acaso sea lícito afirmar que todo niño que juega  
se conduce como un poeta, creándose un mundo  
propio o, más exactamente,  
situando las cosas de su mundo en  
un orden nuevo grato para él*  
Freud, en “El poeta y la fantasía”

El juego como la risa es un hecho universal y el niño el más feliz emisario de su embriagante existencia. Desafortunadamente el presunto progreso moderno es un signo de eficiencia y seriedad tendente a potenciar el aburrimiento generalizado. Máxime cuando este se refleja en cierto tipo de adulto neurótico, quien abrumado por su rol de productor ha renunciado de forma tajante y definitiva al juego como actividad libre, porque no sirve a ninguna causa de las tan estimadas útiles y rentables en el mundo del mercado.

La fatal consecuencia que se obtiene de esta absurda mutilación del espíritu del juego es la obstrucción emocional del niño, a quien de paso se le niega este derecho que opera invisiblemente como un factor de afirmación y enriquecimiento personal. Cuando así actúa esta cultura adulta, ignora que al dejar fluir la energía lúdica, esta se convierte en un verdadero alivio para toda clase de seres agobiados por las preocupaciones existenciales, los excesos tormentosos del estudio o el trabajo.

El juego pone de manifiesto una idea sublime de la vida, en contravía a la habitual rutina y a los hastíos contemporáneos, que con vigor se hace extensiva a la colectividad como invitación cómplice para el goce y el abandono.

Es preciso observar que contrario a la realidad, más centrada en las obligaciones que en el deseo, el juego es una ficción en la que se cree voluntariamente porque estimula grandes apetitos de emoción. Es decir nos compromete, y gracias a su poder envolvente, el conocimiento del cuerpo y la mente se alimentan de su secreta savia. No predetermina oficios pero sí genera aptitudes y cualidades.

Por otra parte jugar es experimentar la vida amable y en plenitud. En su reino la confrontación se torna deliciosa como si nos encontráramos frente a un abismo fascinante o en su reverso favorece armónicamente la ayuda mutua. Está claro que en el juego todo adversario es la imagen del compañero de alegrías siempre compartidas. En ese sentido los roles del tú, yo o él, fluyen y se confunden en el mar de las sensaciones.

El juego cambia la convivencia en sagrado convite. Es sabido que crea normas de tiempo o fronteras espaciales, pero éstas se aceptan desprevénidamente porque son el fundamento mismo del placer. Así, el niño al construir por sí mismo sus propias reglas del juego aprende de paso a valorar sus límites, esto es, a no exagerar sus posibilidades protagónicas en lo colectivo, a no trapear, porque la trampa es la mentira ciega de quien pretende desconocer la grandeza del otro. En últimas, las reglas permiten el auto-conocimiento que nos conducen a ser sinceros con nosotros mismos.

Es obvio que inevitablemente en el juego se gana o se pierde con el único afán de obtener el máximo de placer. Pero independientemente de los resultados finales, lo más bello del juego está en la repetición, porque sin duda una vez anulamos lo acumulado, el volver a empezar excita y colma con sobrada fascinación el gusto por la aventura azarosa del nuevo comienzo. Perder entonces significa anhelar otra oportunidad, porque en el juego nunca nadie es tan poderoso como para vencer definitivamente y es allí donde reside la fuerza de su infinito encanto.



Con el juego la mirada se pierde en el horizonte, abriéndonos el gran abanico cultural de los innumerables juegos que señala la redondez del planeta. Estos en su diversidad ofrecen a los sentidos un menú exquisito. Sólo basta observar que en unos se privilegia la inteligencia creadora y en otros el cuerpo renace, cuando el movimiento permite la expansión y la conquista de un territorio, gracias al dominio de múltiples habilidades.

Es gratificante ver cómo los juegos corporales mantienen viva la flexibilidad natural del niño. Moverse es, y ojalá siga siéndolo, otro de los infatigables atractivos del espíritu infantil. Es evidente que su aleteo diario necesita libertad de movimientos porque su cuerpo es un desorbitante emisor y receptor de la acción simbólica que convoca y desata el juego.

El juego dramático también es la representación viva de su poder imaginario, al favorecer en el niño su capacidad de desdoblamiento. La imitación y las metamorfosis ficticias son ingredientes que él va mezclando con la libertad que le dan sus fantasías. Y al asumir con confianza el amplio arsenal de roles posibles, se apropia del mundo recreándolo. A su vez el lenguaje se enriquece, hay fluidez verbal, y lo que es mejor aún, hay encuentro comunicativo.

El juego es pues un cosmos autónomo que no tiene por qué reñir con el trabajo ni con el conocimiento placentero, pero tampoco debe ser desdeñado por un autoritario concepto del tiempo utilitarista. Si algo hermoso nos recuerdan los niños, el juego y la poesía, es que también somos navegantes del ensueño, que de suspiro en suspiro transitamos hacia paraísos efímeros situados más allá de la racionalidad productiva.

Por esto, los adultos poseídos por un espíritu libre y lúdico debemos insistir en recuperar la importancia del juego como valor supremo de la infancia, al redescubrir sus alcances como forma de devolverle espacios al sueño, a la paz y a la utopía.





Como la risa, el juego ocurre en todo el mundo y son los niños quienes más lo practican. La imperiosa voluntad dominante del progreso moderno ha hecho que todas nuestras acciones tengan que estar dirigidas a la eficacia y a ser serias, lo que convierte a los adultos en seres aburridos y neuróticos, con tanto afán de producir que han renunciado definitivamente al él. Esta actividad libre y tranquilizadora que no es rentable porque no puede siempre venderse.

La consecuencia fatal de la limitación del adulto hacia el juego, se transmite al niño cuando el adulto obstaculiza la expresión libre de su espíritu y le niega este derecho que lo haría más seguro enriqueciéndolo como persona.

Mejor aún cuando se logra aprender divirtiéndose. El juego tiene pues un mundo propio que no es contrario al mundo del trabajo o del estudio. Si algo hermoso tienen los niños es que nos recuerdan que el juego como la poesía, nos permite escapar de la necesidad rutinaria y a veces aburrida de sólo pensar en producir. El juego cambia la rutina en fiesta.

Es preciso observar que al contrario de lo que nos ocurre con la realidad diaria, en que nos ocupamos más de las obligaciones que de lo que sentimos, mediante el juego es posible estimular el deseo y la emoción. El juego permite disfrutar del cuerpo y produce en la mente nuevas aptitudes y cualidades.

El juego que exige la representación de personajes reales o fantásticos aviva el gran poder de la imaginación infantil, su posibilidad de transmutarse, de imitar. Sin duda el niño que juega puede con mayor facilidad dominar el lenguaje, aprender nuevas palabras y comunicarse mejor.

En la ciudad cada uno se juega la vida en un laberinto de posibilidades, en eso las ciudades se parecen a los juegos de azar. En la ciudad el juego de la vida invita a disponer del tiempo, de los espacios, de las formas, como parte de la experiencia donde el placer de vivir también nos habita. Resulta interesante pensar la ciudad desde el juego. Un tema que para los que dirigen los destinos del mundo no parece “serio”. Insistimos que lo serio para muchos es el trabajo. Persiste la idea de que jugando se “pierde el tiempo” o nos tornamos ridículos.

Los espacios al aire libre como el potrero, el bosque, los patios de recreo, las calles vacías, las mesas de juegos o el parque, invitan al niño o al joven a jugar y tener un contacto más estrecho con su cuerpo, su mente, sus sentidos. La vida adulta conspira contra esa alabanza a nuestra necesidad de jugar. A veces se le concede cierta importancia sólo como un espacio propio de la infancia, esto es, desde opciones psicológicas o en algunas alternativas pedagógicas marginales que le otorgan cierto valor como herramienta que puede ser útil para el aprendizaje. Pero pocas veces se le libera de ese concepto de utilidad. Valdría la pena soñar una ciudad más utópica que le concediera más espacios y más tiempo al juego, a la ensoñación, al ocio, al arte, al placer, en síntesis, al disfrute de la vida que comportaría el saber vivir.

El mundo que tenemos nos está vendiendo una imagen de la vida bastante pobre. Limita la idea del ser a una idea de sacrificio constante mediante el trabajo o el estudio, poniendo muchas veces en riesgo la salud mental y física de los seres humanos. El estrés, las neurosis compulsivas, la depresión son síntomas visibles del culto deshumanizado al trabajo y al consumo desmesurado. Si como educadores pensáramos en cómo se construyen en las grandes urbes los espacios para la instrucción pública o privada, nos daríamos cuenta cómo se piensa más en los espacios del deber, esto es, el estudio, y poco o a veces casi nada, en los espacios del placer, como los que proporcionan el juego, el deporte, el arte y la fiesta. Espacios considerados secundarios o como no tan importantes y útiles a los propósitos de lo que sesgadamente consideramos la verdadera educación.



En aras de una pedagogía de la imaginación, apremia un urbanismo lúdico que se preocupe más por los espacios vitales para la expansión del cuerpo y el espíritu. Requerimos urbanistas aliados que vean al ser humano de una manera más integral y que entiendan que la construcción del sí mismo también pasa por los espacios del regocijo, en los que el yo adquiere herramientas que posibilitan el sentido y el bienestar de la vida. Se necesitan espacios adecuados para jugar y soñar.

Cuando se diseña un colegio se piensa de inmediato sólo en salones de clases. Son pocos los colegios donde hay auditorios adecuados, espacios vacíos y transformables o talleres pensados en función del arte. A los urbanistas futuros ojalá se les permitiera poner toda su creatividad al servicio también de ese tipo de actividades y espacios que nunca son tenidos en cuenta. Ese sueño arquitectónico contribuiría a fortalecer la esperanza de evolución de la ciudad. Sería importante que los arquitectos igualmente consultaran esas necesidades no valoradas por el funcionalismo que los poderes invisibilizan o marginan pero que aportan otras fuentes de conocimiento para el buen desarrollo de la vida. El reto es hacer que los espacios de la educación se parezcan cada vez menos a cárceles y cuarteles. La enseñanza tiene que transgredir desde la arquitectura las cuatro paredes habituales del salón.

Necesitamos una educación nómada, en movimiento, que así como se apropia de nuestro espacio como lugar múltiple, también sea susceptible de futuras transformaciones para que en su cotidianidad no se estanque o se muera. La educación como lugar no debe aislarse de todos los demás espacios de la vida. Debemos propugnar para que se convierta en un gran puente. La ciudad en su conjunto nos enseña.

Hay que convertir la ciudad en un escenario diverso, en un laboratorio constante del conocimiento para que ella, como libro abierto, nos narre sus historias y sus diversos contenidos de vida. La ciudad es un crisol de razas, ideologías, géneros, modos de existir, donde las diferencias se expresan y se manifiestan día a día. Cada uno de nosotros tiene una experiencia vivida de su ciudad y muchos habremos vivido en uno o más sectores, cada barrio tiene su relato, sus migraciones culturales y diversas, focos artísticos o científicos, cada cual habrá sentido los momentos de esas parcelas de la vida cotidiana que se articulan como una telaraña en un conglomerado urbano siempre fluido y expectante.

La ciudad de nuestra infancia fue seguramente la del lugar preferido de nuestros juegos, muchos vivimos en barrios en cuyas calles nos hicimos amigos de nuestros más cercanos vecinos gracias a las bondades del espíritu lúdico. Antes de ser invadida por miles de carros y por el miedo permanente, la calle fue el hábitat natural de juegos de balón, trompos, bolas de cristal, patinetas, patines, bicicletas, carros esferados o de pedal, golosas, paseos colectivos en la edad de la tribu; ellos nos permitían socializarnos, tener la noción de lo que significa conocer y compartir con los otros y saber de que se nutren nuestros afectos, miedos o antipatías. •

Fuera de nuestra casa la ciudad era el cielo que nos albergaba y en sus espacios construimos los sueños de ser alguien alimentados por el temor que representa en el imaginario del éxito ser un “*don nadie*” y entonces estudiamos o trabajamos, sorteando en los laberintos laborales la ilusión de tener un empleo digno. En la ciudad, caja de resonancia de nuestras ilusiones, fuimos aprendiendo las lecciones del vivir, el convivir o el sobrevivir.

Para nuestra fortuna titiritera como libélulos, nuestra ciudad nos reveló espacios mágicos y desconocidos, donde habría de anclarse nuestro imaginario con sucesivos vuelos de asombro. En nuestra juventud llena de deseos y rebeldías el teatro prolongó por otras vías la infancia y el juego. Ese camino inesperado nos llevo en Bogotá al teatro cultural del parque nacional Enrique

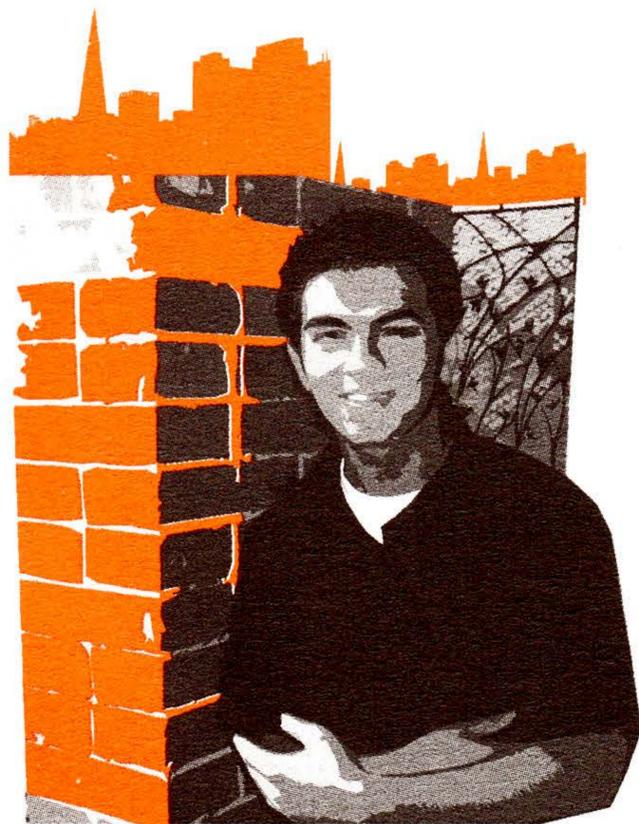


Olaya Herrera, un espacio habitado desde sus inicios por los títeres. Esa porción de ciudad fue como beber un elixir hechicero. Fue así, en ese dichoso momento, que supimos como todos los teatros de nuestra ciudad estaban embebidos por propósitos comunes desde distintas orillas imaginarias, sencillamente tratando de seducir a los jóvenes para que comprendieran que la nuestra, también era una ciudad con derecho a imaginar o narrar sus alegrías, conflictos y miserias.

El teatro es eso, un refugio onírico, donde se juega a re-significar mediante la ficción el mundo real. Desde entonces nuestra lucha fue trabajar por construir otro de esos templos de la cultura, para que los niños y los jóvenes de esta ciudad fueran descubriéndolo poco a poco de la mano de sus padres y sus maestros, y entonces supieran que allí bajo el techo que servía de nido a La Libélula Dorada, una pequeña tropa de muñecos y titiriteros seguía alimentando eso que los niños convertían, gracias al espíritu animista, en un juego simbólico que íntimamente alimenta los sueños y las ganas de vivir.

Ese animismo creador que los titiriteros promovemos con sagrado empeño, es una antigua savia poblada de vida intencional que las ciudades necesitan para crecer culturalmente y para llenarse de oxígeno mental. Son respiraderos ciudadanos, jardines de la poesía y la imaginación, una ciudad a veces secreta que también intenta hacer guiños a la urbe para que pueda sentir y pensar con mayor libertad. Eso mismo podemos hacerlo en las aulas o en las calles vividas como fiesta o carnaval. Disfrazarse es jugar a ser otro, poner toda la atención en la transformación, escapar del rol que nos han asignado socialmente como si de una obligación perpetua se tratara. De repente bajo el deseo de las metamorfosis ficticias, cobra inusual vida a través de mascararas, títeres y vestuarios extraordinarios en los que el juego teatral nos transporta para vivir con imaginación otras formas de revestir el cuerpo y el alma.

- De igual manera las semanas culturales de los colegios abren espacios deliciosos donde se rompe la rutina gracias al juego del arte, donde todos le apostamos a la invención y nos mostramos unos a otros un rostro juguetón en el que se invierte una gran dosis de ingenio y de gracia cómplice. Esa conveniencia de lo lúdico instala un reino de convivencia libre cuyo paréntesis mágico invoca al acto individual y comunitario que suscita el placer creador.

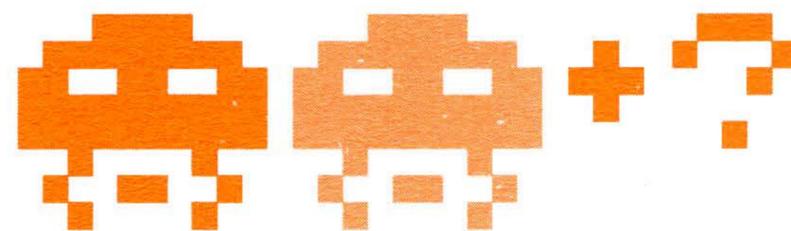


Si nos lo proponemos, la cartografía inventariada de una ciudad lúdica nos creará un mapa de los lugares del juego y el arte que puedan brindarnos *espacios de conocimiento complementarios* como una alternativa interesante para el buen uso del tiempo libre del que siempre nos nutrimos. Al ser divulgados y visitados por niños y jóvenes, *estos espacios* amplían la memoria colectiva y se vuelven referentes claves de una mirada ciudadana en formación que se enriquece con su existencia. Al ser reconocidos generan preguntas, deseos e intereses que aumentan la gama de expectativas de quienes por allí concurren.

Es tarea de adultos, padres y maestros conscientes de su responsabilidad social, conocer en su ciudad estos *espacios de conocimiento complementarios*, que generan especial atención y atracción en niños, niñas y jóvenes, a la hora de despertar inquietudes, curiosidades y ganas de exploraciones por territorios y vías distintas a las del aula, en los que también nos formamos y entretenemos.

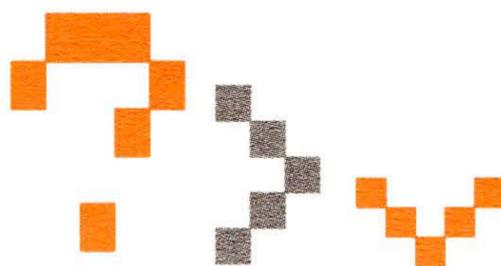
La necesidad de la utopía educativa nos dice que así como se han creado ciudadelas de juegos mecánicos están por crearse en nuestras ciudades bellas ludotecas donde la ciencia y el arte nos conviertan en espectadores y protagonistas de una aventura recreativa y cognitiva sin precedentes. Deseamos con ansiedad estética utopías espaciales y visuales que recreen nuestros sentidos. La calle que antes era uno de los recursos lúdicos de los niños, les ha sido arrebatada por los autos y es por ellos que ahora los vemos a merced de los videojuegos, muchos de los cuales no obedecen a buenos criterios al estar fundados en prejuicios o violencias gratuitas.

Las políticas públicas no parecen plantearse estos problemas. ¿Qué clase de nuevos espacios requiere la población del presente y el futuro? Es obvio que se necesitan espacios adecuados y seguros como las grandes bibliotecas que



actualmente dibujan un nuevo mapa para el saber y la recreación, y gozan de prestigio y apropiación por parte de un buen número de ciudadanos. El valor de una ciudad se potencia cuando garantiza espacios públicos de calidad en los que nuestro ser se ennoblece y vigoriza. Por ellos nuestro criterio educativo público debe anhelar contextos lúdicos, artísticos, culturales, mucho más amplios, dotados de infraestructuras arquitectónicas más ambiciosas, en los que anide la plenitud de la vida urbana.

No se trata de sumergirnos en la nostalgia de los juegos pasados de nuestra infancia sino de pensar en reinventar los espacios de la ciudad para que en ella la energía lúdica se exprese mediante sus juegos que incluso puedan ser diseñados por sus propios jugadores, ojalá en territorios públicos no mediados por el dinero para que su uso sea realmente libre y no como los juegos electrónicos ofrecidos en lugares comerciales, antiestéticos y cerrados.



Se trata en cambio y desde una nueva perspectiva política, cultural y educativa, de habilitar el espacio como lugar para el goce, el arte, el conocimiento y la libertad. Al preguntarnos por todas estas cosas es claro que está en juego un modelo de ciudadanos que pretendemos formar. Es preciso conocer la ciudad, apropiárnosla y ver también como la vamos a transformar. La ciudad lúdica que soñamos es incluyente porque invita al disfrute, al encuentro, a la sana convivencia democrática, a la armonía no autoritaria. Toda la ciudad en su totalidad es un agente propiciador de cultura, por lo tanto es preciso seguir forjando para ella signos y espacios de sentido mediante una pedagogía del tiempo libre en el que la ciudad nos recrea y nos educa.

No hay ciudad sin seres errantes, peregrinos en tránsito de lugar en lugar, buscadores de respuestas a sus incesantes preguntas, a sus obsesiones, a sus angustias. La ciudad se bifurca en múltiples cruces de caminos para multitudes vagabundas, ansiosas y solitarias, nos fragua en sus largas avenidas sin sosiego y en ellas no cesamos de tratar de entender esa luz misteriosa que proyecta todo lo real y su paisaje citadino de hombres transeúntes siempre en ebullición continua.

Sin embargo, a lo largo y ancho de su mapa siempre creciente la ciudad es nuestra maestra, el gran imán que nos atrae con sus espejismos para conformar inmensas masas anónimas que circulan como la arena flotante de un gran desierto. Pero es en esa sequedad paradójica donde también crece la dicha colectiva de vivir con una sed intensa. Esa ciudad real que nos habita y nos sorprende con su juego de imágenes, es como todo futuro una utopía, una sonrisa lucida y enigmática de una hipotética ciudad lúdica, es un largo poema que está naciendo y que aún está por terminar de inventar.



# Referencias

Machado, Antonio. Herederos de. *“Antonio Machado para niños”* Madrid: Susaeta Ediciones, S.A., 2000.

Duvignaud, Jen. *“El juego del juego”* México: Fondo de Cultura Económica, 1982.

Huizinga, Jhojan. *“El homo ludens”* Madrid: Alianza Editorial, 2000.

Jiménez, Carlos Alberto. *“La lúdica como experiencia cultural”* Bogotá, Colombia: Editorial Magisterio, 1997.

Rodari, Gianni. *“Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias”* Colombia: Panamericana Editorial Ltda., marzo, 1999.