

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO

CONVENIO CINDE-UNIVERSIDAD DE MANIZALES

UMZ-18

**EXPRESIONES ALTERNATIVAS DE LOS Y LAS JÓVENES
DESDE EL JUEGO, LA DIVERSIÓN Y LA FIESTA EN LA CIUDAD
DE MEDELLÍN COMO ACCIONES DE TRANSFORMACIÓN
SOCIAL**

POR:

José Alonso Molina Gallo

Néstor Daniel Sánchez Londoño

Tutora

YOLANDA ASTRID PINO RÚA

Diciembre 17 de 2016

1. TABLA DE CONTENIDOS

1.	TABLA DE CONTENIDOS	2
2.	AGRADECIMIENTOS	3
2.	INFORME TÉCNICO.....	4
2.1.	A que te cojo ratón... descripción del Problema	4
2.1.1.	Antón, antón pirulero cada cual entiende su juego... Antecedentes.....	6
2.2.	Ruta Conceptual.....	12
2.2.1.	“Donde va Cirilo negro Cirilo, donde va Cirilo montado en su caimán...” sobre la fiesta 12	
2.2.2.	“Qué venís a buscar mate-rile-rile-ro...” sobre el juego:	14
2.3.	Presupuestos epistemológicos:.....	19
2.4.	Diseño Metodológico:	20
2.5.	OBJETIVOS.....	23
2.5.1.	Objetivo general:.....	23
2.5.2.	Objetivos específicos:.....	23
2.6.	Metodología:.....	24
3.	Resultados: “Zapatico cochinito cambia de pie...” alternativas juveniles desde el disfrute:25	
3.1.	“A la Rueda Rueda...” Jóvenes: Disfrute y Acción Política	27
3.3.	Discusión de los Resultados:	35
3.4.	Conclusiones:	37
3.5.	Provocaciones:	38
4.	Productos generados	39
4.1.	Publicaciones:.....	39
5.	BIBLIOGRAFÍA.....	40

2. AGRADECIMIENTOS

Dado que muchas personas hicieron posible este trabajo nos parece apenas mínimo agradecer sus aportes, participación y aguante en este proceso.

José Alonso Molina Gallo. Agradecimientos:

A mi familia por su comprensión y paciencia.

A mi compañero Néstor Sánchez por el trabajo en equipo y la solidaridad.

Al CINDE por brindarnos un espacio para la formación académica.

Néstor Daniel Sánchez Londoño. Agradecimientos:

A Olga, Andrea y Luna que han sido cómplices en la distancia y la soledad para que nosotros pudiésemos adelantar este trabajo.

A Alonso mi compañero de estudios y angustias por su dedicación y entrega, sin él este trabajo no habría sido posible.

Finalmente queremos agradecer a Yolanda nuestra tutora por enseñarnos aprender con nosotros con transparencia y sencillez.

2. INFORME TÉCNICO

2.1. A que te cojo ratón... descripción del Problema

La búsqueda inicial en torno a que investigar, en este ejercicio como una apuesta por el aprendizaje, se centró, en el interés por el juego y su papel en las transformaciones sociales; esta idea inicial fue configurándose en una pregunta que permitió caminar un sendereo recorrido parcialmente y otro menos explorado; en este camino emergió la fiesta como lugar de encuentro, de acuerdo con Gádamer, (1991) pero también ésta como lugar donde se construyen formas de socialidad que deberíamos tener en cuenta para extraer lecciones propias de humanidad (Espinosa-Patrón, 2010), que pueden ayudarnos a comprender mejor el respeto por la diferencia y por el diferente mismo. El abordaje de la investigación se centró entonces en las *Expresiones alternativas de los y las jóvenes en la ciudad de Medellín ancladas en el Juego la diversión y la fiesta, como acciones de transformaciones sociales*; ello dispuso una búsqueda en tres aspectos fundamentales en los y las jóvenes: una, sus expresiones comunitarias de fiesta y diversión; dos: el juego, la diversión y la fiesta; y tres, las transformaciones sociales a través de la acción política de los y las jóvenes.

Se podría decir que el abordaje de lo juvenil, mejor de los jóvenes, se encuentra cruzado por una mirada teórica, que por un lado los reconoce como “sujetos protagonistas de su vida” (Rodríguez, 2002, p.30) y por otro, se encuentra con miradas que les desconocen, de tal manera que se presenta un fenómeno denominado por Rodríguez como de “aislamiento social” (2002, p.3) que termina por desconocer de tajo a los jóvenes y su experiencia para construir su vida y el entorno social que les circunda.

No se pretende repetir sosamente que “los jóvenes no sirven para nada¹”; si no que se parte del enfoque que muestra Rodríguez en su texto sobre “Políticas Públicas de Juventud en América Latina” en el que se les reconoce como protagonistas de su existencia (Rodríguez, 2002, p.20).

Desde esta perspectiva, buscamos adentrarnos en la “socialidad lúdica” como un lugar en el que se erosiona el orden instituido de una manera particularmente juvenil donde se vislumbran maneras en las que los y las jóvenes dan cuenta de formas alternativas para proponer una disidencia juvenil que reconoce su poca disposición a la obediencia (Bergua, 1996, p.145). Esta destreza a la desobediencia está lejos de convertirse en una propuesta por el desorden y se encuentra más cerca de una apuesta por la alteridad que construye formas alternativas en las que no se pretende ser más que los otros, si no en la intención de reconocerse en las diferencias como múltiples maneras de ser joven (García. C, 2005). Dicho en palabras de López: “Los jóvenes participan individual y

¹ Las comillas son de los autores. Esta expresión se utiliza con bastante regularidad por generaciones refiriéndose a la juventud; al parecer en muchos momentos de la vida

colectivamente en procesos de transformación, adoptando posturas proactivas y protagónicas en la transformación sociocultural” (López, 2011, p.3); y dicho en otras palabras, le apostamos a reconocer en los y las jóvenes una postura política que los ubica como sujetos protagónicos en el devenir de su existencia.

De esta manera, en esta búsqueda particular, el objetivo es adentrarse en expresiones estéticas como el juego, la diversión y la fiesta que han tenido un abordaje peyorativo y marginal en gran parte de la sociedad, dadas las condiciones sociales que se han construido (Tabares, 2010), que por un lado han desechado formas y maneras alternativas de constituirnos y por el otro, han impuesto desde el paradigma de modernidad/colonialidad, otras formas que han subalternizado expresiones propias de América como territorio social y cultural.

Los abordajes teóricos tanto del juego como de la fiesta, de: Huizinga, Gádamer, Fink, Pujol, Ramos, entre otros, son variados, aunque hoy estos tópicos se sigan ubicando en lugares marginales. Las reflexiones más actuales que se logran encontrar no trascienden mucho la mirada clásica que subvalora el juego y lo sitúa en este lugar cronológico de la existencia como es la infancia, pensando y proponiendo, siempre, que el mismo fenómeno es una práctica que prepara para la vida adulta.

Sin embargo, se encuentran referentes teóricos que ubican al juego como un aspecto vital de la existencia y que desarrollan propuestas teóricas que valoran su presencia en la vida de los niños y niñas, pero también en la existencia de todas las personas al punto de proponerlo como un componente vital para el desarrollo de todos los seres humanos (Tabares, 2008). Autores que ya venimos abordando como Eugen Fink, Hans-Georg Gádamer, Roger Caillois, Jean Duvignaud, Eco, entre otros, logran proponer el juego y la diversión como un asunto sustantivo en la vida.

Con la diversión y la fiesta se sucede un asunto similar, aunque encontramos más avances y abordajes teóricos cuando se habla de ésta última, su acometida sigue siendo más marginal que sustancial; Se habla de la fiesta para referirse a lugares comunes y lejanos que se suscitan en la vida humana de manera esporádica y ello implica, sin duda, ubicarla en la marginalidad. (López Cantos, 1992). Una mirada más amplia de ésta, debería reconocerla como un aspecto fundamental de la vida, que puede verse más como una “fuente de comunicación y creación colectiva” (Espinosa-Patrón, 2010, p.3), que lejos de ser una práctica banal, en ocasiones calificada más por algunas expresiones evidenciadas en ella, que resultan censurables, que por toda la riqueza misma que allí emerge. La fiesta es más que una apuesta marginal de la existencia, “una posibilidad que permite a las sociedades existir, obteniendo el derecho a usar un espacio común como lo son la calle y la plaza” (Pujol. C, 2006, p.37; Serrat, 1970).

En la experiencia juvenil: el juego, la diversión y la fiesta son propuestas que se viven de manera concreta en la que ellos/as realizan apuestas, y esto significa

una vivencia de las expresiones mencionadas de manera más compleja, que como lo plantea Plazaola: “hay una alteridad entre el sujeto que se goza la contemplación como con el objeto propio de la contemplación” (Plazaola, 2008, p.313); sin embargo, el objeto de nuestra contemplación es una expresión que se apropia y se recrea para entenderse y construirse en las diferencias y no para exacerbarlas y esto ya es un cuestionamiento al orden imperante que sólo intenta vender modelos de exclusión y superación de los otros.

El abordaje de lo juvenil y las posibilidades de transformar los entornos y la vida cotidiana, al parecer, constituyen referentes más trabajados (López. 2011); muchas investigaciones y aventuras teóricas intentan la comprensión del mundo juvenil y todo lo que éste conlleva; en la construcción de nuevas formas de socialidad y de expresiones alternativas a partir de novedosas maneras de encontrarse y constituirse, (Rodríguez, 2002); sin embargo, es claro que las expresiones alternativas de los y las jóvenes no son un referente abordado desde el juego y menos desde la fiesta; algunos estudios en América latina han logrado evidenciar expresiones desde el mundo juvenil que no representan un estudio muy abordado.

Todos estos hallazgos permiten inferir, que al parecer es pertinente hablar de juego, diversión, fiesta y las expresiones alternativas que los y las jóvenes proponen para la construcción de acciones sociales que les ayudan a reconfigurar su papel en la sociedad y no desde las pocas alternativas que les hemos heredado. Parece entonces bastante genuino intentar *“Comprender las Expresiones alternativas de los y las jóvenes en la ciudad de Medellín, ancladas en el Juego la diversión y la fiesta como acciones de transformación social”*.

2.1.1. Antón, antón pirulero cada cual entiende su juego... Antecedentes

“La contribución del juego y de la libre expresión de las capacidades imaginativas a una vida humana, no es únicamente instrumental, sino que es también, en parte, elemento constitutivo de una vida humana valiosa” (Nussbaum M. , 2012, p.57)

Esta aventura investigativa, fue abordada con un enfoque teórico comprensivo (Luna, 2010) dado que el lenguaje, en este caso, se convirtió en el lugar de análisis del fenómeno a comprender; de esta manera, una ayuda del método fenomenológico para facilitar el emerger del mismo fue necesario y para el análisis de los datos se utilizó el software “ATLAS ti” en su versión 7.1.8.

El intento por comprender el fenómeno a estudiar, significó: “la reducción del mismo”, en palabras fenomenológicas apartándolo de otros fenómenos causales

y de los planteamientos teóricos que pudiesen contaminar el discurso dado que se utilizaron las narrativas de los y las jóvenes pertenecientes a las comunas 1 y 4 de 3 de grupos juveniles de la ciudad, como vehículo de acercamiento con el mundo y de comprensión del mismo, para proponer alternativas de transformación, en este sentido, aquello que los y las jóvenes demuestran con conciencia real haciendo parte del mundo, no es otra cosa que elementos que permiten un acercamiento a su experiencia vistas como acciones vitales para si mismos y para quienes les rodean.

El primer grupo “X” del sector de granizal, comuna No. 1. Su nombre tiene que ver con la “diversión juvenil”, en el que la recreación y la lúdica hacen parte de la razón de ser del grupo; han participado en “Iniciativas juveniles de Medellín por la vida”, con el apoyo de la alcaldía de Medellín. Se unieron en proyectos con metrojuventud y así adquirieron implementos para la recreación y el juego. Son 12 integrantes del grupo, 6 hombres y 6 mujeres. Uno de los jóvenes nos dice que entre los objetivos del colectivo es enseñar a niños, jóvenes y adultos por medio de la lúdica, la recreación y así darle sentido a la vida, salir de la rutina y brindar diversión a la existencia.

Otro participante añade más sobre el objetivo, en el sentido de promover espacios de aprovechamiento libre que favorezcan aspectos de tipo físico, mental y emocional de los y las niñas y el desarrollo de valores sociales como convivencia, solidaridad y trabajo en equipo mediante actividades recreativas y lúdicas.

El colectivo, hace parte de una “articulación juvenil” donde se reúnen varios procesos de este orden para promover la recreación y el clown; hay un grupo antimilitarista, uno feminista que además de lo expuesto, realizan acciones políticas a través de tomas barriales, lunadas, entre otras.

El segundo grupo “Y” del sector de Moravia nos dirá que todo comenzó cuando estaban celebrando el día del teatro en el centro cultural que lleva el mismo nombre del barrio; con la idea de participar de un almuerzo comunitario, se vistieron de payasos para darle la bienvenida a las personas y “así comenzó todo”. (Uff, 2013)

Uno de los coordinadores manifiesta que entre los objetivos, aunque parezca muy loco: es cambiar el mundo, a través de pequeños detalles, generar una sonrisa, un cambio, así sea lo más sutil, además dicen que son: “Los desplazados de la razón, huyéndole a la lógica, compartiendo todo con amor” (Uff, 2013).

Una de las misiones más significativas que mencionan, tiene que ver con el restablecer el payaso en la sociedad; transformar esa idea peyorativa que se tiene del payaso; restaurarla dentro de la comunidad transformando , claro está, componentes sociales fuertes con lo que no están de acuerdo. Ellos añaden: “Usamos el Clown y el teatro para dejar en pie nuestra posición frente a lo que

es la sociedad” (Uff, 2013). En las actividades que más realizan es el entrenamiento físico, tener una mente sana, adecuar el cuerpo para el trabajo en escena. Juegan malabares, hacen yoga, entre otras actividades.

Mantienen acciones de entrenamiento a través del juego, la lúdica, la danza, el compartir juegos callejeros viejos que los niños han olvidado. A través de las obras de teatro que presentan se realiza una crítica a la sociedad actual. Uno de los sentidos que buscan es transformar sociedad, transformar mentalidades. De las modalidades del teatro que están explorando es juntar teatro y “Clown”. Teatro ya mas como lo que es, la escena, el drama, la tragedia y así se han empezado a mezclar ambos componentes (Uff, 2013).

Las actividades que realizan están todas relacionadas con el arte del “Clown” tanto desde la puesta en escena, como técnicas de actuación, malabares, acrobacia y todo lo que de ahí “aparezca” (Uff, 2013).

Una de las lideres del colectivo explica lo siguiente: “Partamos del hecho que el juego es el eje metodológico de mis clases y la estructura, es la columna vertebral. A la pregunta ¿Qué pretende hacer con las obras de teatro? Responde: No sé si con las obras de teatro, el arte es un vehículo de transformación y como artista no tengo menos que hacer que decir lo que quiero decir y como mejor que mediante el arte (Clowndia, 2013).

El grupo Detonando Conciencias: Este colectivo nace como producto de una “red de grupos” que lleva trece años en la zona nororiental cuyo nombre es (Coordinador, 2013), su lider trabajaba en la organización convivamos, en sus inicios el grupo se llamaba “semillas de libertad”, conformado por personas entre los 16 y 20 años; tomaron otro nombre a partir de 2010. En sus inicios, tambien les llamó la atencion la formación política, hablar sobre lo popular, pensar algo ecológico y el resultado fue un proceso artístico de carácter más integral; en este grupo siempre estuvo la presencia del arte, pero aún no estaba claro que modalidad de éste, se fueron inclinando por las artesanías, máscaras, teatro, entre otros.

Decidieron que el escenario como grupo artístico sería la calle, las tablas, las universidades, el teatro, una acción comunal, el paro campesino; luego se incorporó el clown con los malabares y el teatro, para realizar un juego como artistas bien sea con las personas que hacen marchas un primero de mayo por los derechos de la mujer. Los objetivos del grupo siempre han girado en torno a la formación artística y política. Primero en lo político para adquirir conciencia de la realidad, como personas en un sector, un barrio. El coordinador del colectivo dice: *“Somos parte de un sector o de una clase social, que en lo político nos consideramos como un proceso popular, lo cual quiere decir que tenemos una identidad con nuestro territorio, con nuestra historia, con nuestras condiciones como sector dentro de la sociedad”* (Coordinador, 2013). El colectivo al tener esas claridades políticas y con el anhelo de transformar la realidad en la sociedad

buscan esos cambios por la vía del arte. Lo político articulado con una formación artística que tiene que estar a la altura de una conciencia social.

En tal sentido, la reducción eidética es necesaria para la realización de un observar reflexivo que facilite el descubrimiento de los elementos invariantes del fenómeno; para ello entendemos necesaria la suspensión de los juicios y de teorías que permitan ver el fenómeno al desnudo. Es la aproximación a “¿Qué significa este mundo social para el actor observado, dentro de este mundo, y qué sentido le asigna a su actuar dentro de él?” Schütz (1974, p.20) como la facilitación del acceso reflexivo a lo vivido, por ello reiteramos que nuestro estudio es de carácter fenomenológico, dada la necesidad de reconocer las transformaciones sociales de los y las jóvenes desde acciones que les son cotidianas como: el jugar y divertirse.

Reconociendo entonces que los juegos, la diversión y la fiesta, que emerge posteriormente, han estado presentes en la historia de la humanidad; como se ha evidenciado en la literatura, el intento es redescubrirlos en la vida juvenil, desentrañando en ella un papel que se reconoce como fundamental a la hora de las apuestas vitales de los y las jóvenes. Por tanto el trabajo se adentró en la lectura de los juegos, la diversión y la fiesta como prácticas juveniles, ayudando a leerlas con lentes de lo local para intentar desentrañar lo que significa habitar el entorno y en éste las maneras de jugar, de divertirse y de realizar las fiestas. Estos tres tópicos, fueron abordados desde una mirada que ayude a proponer un análisis de otro orden para intentar superar comprensiones automáticas sobre el juego que lo ubican sólo en el lugar de la infancia; de la misma manera, comprender la fiesta y la diversión como lugar del re-encuentro colectivo que logra proponer “alternativas de socialidad” (Bergua, 1996, p.107) y autonomía en la construcción de sujetos jóvenes protagonistas de su desarrollo y su historia.

En esta medida, a la manera de López. C (1992), el trabajo se adentró en el juego, la diversión y la fiesta; no para comprender una sociedad concreta pero sí su parcela juvenil ubicada en la ciudad de Medellín. Se buscó comprender estos tópicos desde las atmósferas locales, lugar por excelencia donde se reconoce que operan las prácticas de los y las jóvenes y no desde el discurso universal que niega, de acuerdo con Tabares, otras maneras de expresarse y configurarse; el acercamiento que hacemos se fundamenta en los fenómenos mencionados como lugares legítimos desde la marginalidad en donde se construyen acciones de autonomía (Soutto & Rosa, 2010) que configuran maneras de ser joven y de ser sujeto, sin embargo se reconoce que desde el centro esta mirada pueda generar acercamientos a otros horizontes y no precisamente para la autonomía y el desarrollo.

La lectura que podremos hacer del juego, la diversión y la fiesta está determinada por una manera marginal de leer estos tópicos, configurada en nuestra realidad a partir de la llegada de los españoles a América; en esta nueva situación, el paradigma de la modernidad/colonialidad instaura un “modelo global en la historia

local” que impone nuevas formas de socialidad, de producción, de vida. De esta manera, las fiestas, nuestros juegos y maneras de divertirnos “fueron intervenidas para su transformación o desaparición” (Tabares, 2010, p.158); en este sentido tendríamos que decir que las fiestas, juegos y diversiones que nos cobijan, a nuestra manera de ver fueron enriquecidas pero también menospreciadas.

Las prácticas a las que se refiere este trabajo leídas desde el centro, como efectivamente sucede, “no corresponden con los modelos y referentes universales” (Tabares, 2010, p.160) que propone la historia oficial y por ello el proyecto moderno tiende a patentar otras expresiones que las ubican en un segundo orden para validar con mayor fuerza su intervención desde las verdades universales que impone. El discurso universal, acoge el “ocio como diseño global ya que es una acción más propia de la sociedad civilizada” (Tabares, 2010, p.161); de esta manera el ocio parece referirse a una práctica que está por encima de otras como los juegos, las diversiones y las fiestas ya que éstas son miradas con los lentes de la colonialidad y en este sentido a las estrategias de la modernidad en nuestro contexto, les interesa mantener el discurso de la modernidad/colonialidad, es decir, el centro y la periferia y desde ahí, intervenir las prácticas patentadas como periféricas para que cada día puedan parecerse más a las del centro o para seguir colocando este tipo de expresiones en un lugar subalternizado.

En una práctica como el trabajo los recién llegados censuran las formas libres cómo se desarrollan las labores de los conquistados y éstas se leen como amenazas de una forma: “lícita de trabajo” que se entiende como aquel en el que es necesaria una relación de sujeción (Tabares, 2010) sobre quien deposita su fuerza de trabajo para la sobrevivencia por esto, se hace necesario introducir otras formas y maneras de atar a quienes “osan” comportamientos de trabajo para la existencia o de diversión para la construcción colectiva, que lejos de intentar subvertir el orden sólo realizaban actividades que estaban simplemente más cercanas a su cosmogonía; ello obligó a la corona Española a imponer formas de trabajo ya no para la vida si no para la sobrevivencia.

A los juegos, la diversión y las fiestas como componentes sustanciales de nuestra vida le aparecieron palabras que denominarían las prácticas propias de otra sociedad que no es la civilizada; así la ociosidad se convirtió en el referente que, desde el centro, se utiliza para calificar acciones locales propias que terminan, como se mencionó anteriormente, ubicadas en la periferia; el centro no escatima en “razones” para esta taxonomía: una primera porque no corresponden a las verdades que propone como elementos referentes para el abordaje de las realidades que reconoce como tal y una segunda porque su realización, al parecer, cuestiona los órdenes que el centro necesita para mantener alineadas sus baterías acordes con su mirada central y centralizadora; estas nuevas prácticas ahora calificadas como ociosidad como vagabundería y como malentretenimiento, se han convertido en un problema social que es necesario

“intervenir para su reconfiguración” (Tabares, 2010, p.168). Algunas prácticas como los juegos de evite, suerte y azar, considerados los más perniciosos para la sociedad como lo menciona López Cantos (1992), eran consideradas de tal manera que realizarlas estaba tipificada dentro de las acciones penalizadas por estar vinculadas a acciones de juego.

En este ejercicio investigativo, sin duda, se logró identificar que el juego, la diversión y la fiesta no son circunstancias accidentales en la vida y menos en la de los y las jóvenes, estas formas de la existencia que se presentan en la manera como los protagonistas viven su cotidianidad, son posibilidades que ellos y ellas asumen como alternativas de construcción social y subjetiva.

En torno a los tópicos: juego, diversión, fiesta y los y las jóvenes y sus acciones comunitarias vitales giraron las búsquedas de este ejercicio investigativo, que si bien no aparecieron inicialmente de esta manera, se convierten las mismas en el resultado final que permitió recorrer el camino y convertirse en la narración final que da cuenta de cómo los y las jóvenes construyen la vida que reconocen como propia en la que se vislumbran como responsables de manera ineludible.

El interés inicial por el juego y su capacidad para la transformación social, se convirtió en una propuesta que, como en toda investigación inicial, fue necesario delimitar validando la necesidad de centrarlo en sucesos comprensivos menos amplios y con mayores posibilidades de aprendizaje desde el punto de vista de su identificación como un fenómeno concreto en la vida de actores comunitarios reales. Es así como en el abordaje teórico del juego apareció la fiesta en un vínculo profundo que logra identificar estos fenómenos en la vida de las comunidades, no como actos marginales de la existencia, si no como asuntos constitutivos de la misma no se trata de recoger entonces lo que sucede en las llamadas “bacanales de diciembre”² si no de identificar la riqueza propia de fenómenos que hacen parte de la historia de la humanidad (Soutto & Rosa, 2010). A la manera de Gádamer se puede repetir que no es posible encontrar una cultura sin un componente lúdico (1991); lo que ubica al juego en lugares similares al trabajo, la educación, la vivienda, entre otros y de la fiesta podríamos sintetizar en Pujol que: “es un dispositivo que despliega modelos de acción colectiva que alimenta la vida social” (2006, p.36).

² Las comillas son de los autores.

2.2. Ruta Conceptual

2.2.1. “Donde va Cirilo negro Cirilo, donde va Cirilo montado en su caimán...” sobre la fiesta

“... y hoy el noble y el villano el prohombre y el gusano bailan y se dan la mano sin importarles la facha...” (Serrat, J. M.)

Parece ser que la presencia de los conquistadores españoles tuvo más fuerza en nuestra historia de la que en ocasiones se quisiese; su marca en la existencia, al parecer, será indeleble. Sin embargo, el día que América sea capaz de reconocer como se llevó a cabo la conquista con todos sus contratiempos y sus formas inhumanas, es posible que se logre mirar a otros horizontes para reconfigurarse como pueblo. Este ejercicio, será necesario para sacudirse de los desenfrenos que agobian y que en ocasiones hacen valorar más lo foráneo que la propia identidad y permiten ver las apuestas externas como posibilidades y olvidando las que hacen parte de la historia local como alternativas de autonomía y construcción que podrían estar más cerca de lo que somos y de lo que queremos ser.

Al parecer esta historia de violencias y de temores ante las diferencias, que puede leerse desde cualquiera de las gamas o niveles de las fobias, está atada en las ascendencias de una sociedad colonial que “Bajo el ropaje de una república liberal es una sociedad señorial colonizada, avergonzada de sí misma y vacilante en asumir el desafío de conocerse, de reconocerse y de intentar instituciones que nazcan de su propia composición social” (Ospina, 2010, p.1), para reconstruir el horizonte propio. En esta perspectiva, se reconoce que la fiesta y la diversión al igual que el juego, están atadas a esta historia local subyugada, anatemizada, juzgada, subalternizada y menospreciada.

Es claro que estos fenómenos de juego, diversión y fiesta, tienen muchas cosas en común, (Falcón, 2000) además de ser una acción desprovista de fines más allá de la auto-gratificación de los participantes y de la diversión que éstas proporcionan, están ancladas a la historia con los avatares producidos en una conquista que bajo múltiples formas logró desimpregnar prácticas que se encontraban atadas a la piel de los habitantes del “nuevo mundo”. Quizás por ello en este trasegar por los parajes discursivos de la fiesta, el carnaval y la diversión, se podría decir que las representaciones carnavalescas expresan rechazo a formas estáticas de corte aristocrático de la realidad y por ello su satanización e intervención (Guimarey).

Esta afirmación no está lejos de la realidad vivida en la América colonial bajo el poder de los recién llegados (Tabares, 2010), ya que su presencia significó la inserción de un modelo oscurantista que intentó cegar las posibilidades de creencias, fiestas y juegos diferentes a los que ellos impusieron.

La variada literatura encontrada, da cuenta de cómo las expresiones, fiestas y acciones de juego, como todo lo que significaba diversión, poco a poco se iba desplazando con medidas propuestas como las de las ordenanzas de salamanca: que limitaban las posibilidades de abrir espacios de fiesta y ocio tanto en las casas como en las tabernas ya que de ello se seguía que se hacían “bellacos y olgazes”. (Verdu Macías & Otros, 2003, p.29); refiriéndose a los y las indígenas y a los esclavos y esclavas. No es gratuito, que los virreyes entendieran que la fiesta había servido, en algunos, muchos casos, para “la maquinación de conatos de rebelión” (Castro, Hidalgo, & Briones, 2002, p.77) y por esto se buscó censurarla con sus vicios y gastos excesivos; “dictando medidas que permitieran un mejor control” para “ajustar las dinámicas de la provincia a los intereses del poder central”.

Las fiestas, leídas como lugares de expresiones paganas y de lenguajes subversivos, debieron ser controladas (Molina, Ossa, & Franco, 2005) y en algunos casos coptadas con nuevas prácticas para estar seguros que su ritmo estaba en el camino correcto. No se desconocía el carnaval y la fiesta como un “fenómeno integrado a la cultura popular”, si no que se reconocía en estos fenómenos un universo de trasgresiones que abiertamente cuestionaba el orden establecido, (Lladó i Vilaseca, 2010), sin embargo no se agotan en protestas que intentan cambiar los estados inamovibles de posturas del poder ancladas en el desconocimiento de la diversidad y las diferencias.

La transgresión a las normas y la intención de subvertir el orden establecido en las fiestas, en el carnaval están lejos de ser una ventana de escape de la realidad y antes que ser protesta, son una propuesta por otras formas de socialidad, arcaicas como diría Pujol, (2006) en tanto conservan formas primitivas de acercamiento que no logran ser consideradas en la cotidianidad moderna ya que están lejos del glamour y la urbanidad. Una mirada sobre la fiesta que reconozca en ella su estrecho vínculo con el ritual y de ahí con las funciones sociales que de ésta emanan (Falcón, 2000) podrían ayudar a leerlas con menos prevenciones y seguramente con más posibilidades de autonomía y desarrollo.

La fiesta no es un fenómeno que parte de la vida, cual observador que toma distancia para divertirse en momentos en que ésta se va tornando seria, es una expresión que representa la vida misma (Falcón, 2000) en una complejidad polifónica capaz de sincretizar en el ritual, lo simple y banal con todo aquello considerado trascendental en la existencia. No existe un lugar vedado que no pueda ser reconocido por la cofradía, y donde no sea posible la comunicación que rescata y que nombra lo innombrable y por esta razón, es que Gádamer reconoce en este fenómeno el lugar donde es posible recuperar la comunicación colectiva (Gadamer, 1991) sin excepciones. Otra cosa es que la fiesta no desee avocarse a una particularidad de la existencia, pero en ella nada está prohibido.

Si bien es importante la discusión en la que Falcón citado por Sepúlveda, (2005) nos adentra frente a las posturas de Bajtin, Eco, Rabelais y Burke, en los sentidos

en que: por un lado la fiesta es un lugar de cuestionamiento del orden establecido y por el otro, su forma como fenómeno y el cuestionamiento de la regla, se enfrenta con la validación de su vigencia, porque no hace otra cosa que resaltar la validez la misma regla, parece que puede hacer que pase desapercibido el entramado que se construye en la misma y que en últimas es lo que interesa abordar en este ejercicio. La fiesta como expresión colectiva, dice Sepúlveda, “es la comunión de la tierra, el agua, el aire y el fuego” (Sepúlveda, 2005, p.94) y su relación con los sentidos es tan estrecha que los mismos se abren cuando ésta se sucede. Esta apertura de los sentidos parece un asunto mágico que se adentra en las raíces que permiten esculpir las subjetividades de cada quien. Es el lugar donde es posible conectarse con las dimensiones (Espinosa-Patrón, 2010) de manera amplia y decidida.

En su realización la fiesta, el carnaval y la diversión y sus ofrecimientos: alegría, y entusiasmo que se convidan por doquier y como por encanto, reclaman la calle y la plaza como espacios naturales de encuentro, (Pujol, 2006) que además propone otros parámetros para la socialización, más abiertos y quizás menos prevenidos. El micro clima generado por el hecho festivo, ayuda a la construcción de modelos de acción colectiva que refuerza la edificación de espacios de convivencia a pesar de las contradicciones que se puedan presentar entre las clases sociales o las diferencias raciales.

La fiesta es un lugar de encuentro, de comunicación (Gadamer, 1991), de acción colectiva (Castro, Hidalgo, & Briones, 2002) que ayuda a entretejer vínculos sociales (Pujol, 2006) capaces de fortalecer el caminar colectivo; en el caso de los y las jóvenes, la fiesta es un espacio de construcción de otros órdenes que les permiten transformar la realidad que viven y que les imponen (Espinosa-Patrón, 2010).

2.2.2. “Qué venís a buscar mate-rile-rile-ro...” sobre el juego:

El Juego pertenece esencialmente a la condición Óptica de la Existencia humana, es un fenómeno existencial fundamental (FINK, 1996, p.9)

El juego es una práctica bastante reconocida por todos y todas, (Fink, 1996) dado que se tiene un acercamiento a este fenómeno desde experiencias íntimas, que están impregnadas en la piel y que se situaron allí en un momento cronológico de la vida; marcado por acciones libres y movimientos carentes de objetivos pero que facilitaron encuentros que sin pensarlo, pero de manera decidida ayudaron a configurar la subjetividad desde las que se abordan estas reflexiones, relaciones, confianzas y posibilidades. El jugar no es un ejercicio que pueda ser mirado desde laboratorios que instrumentalizan formas y acciones para describir

los resultados de un cúmulo de legos que pueden entrelazarse entre si. La práctica misma de esta acción rodea cada existencia de los niños y adultos que, en ocasiones, se reconoce con dificultades.

En este mismo sentido, pero con una fuerte discusión centrada en la génesis de la cultura, Huizinga en el *Homo Ludens* recoge con fuerza en el momento histórico que lo acogió, la relación estrecha y profunda que guardan la cultura, que ya se mencionó, y las acciones de juego humano, que él ve muy ligadas a la realización del juego en los animales; según el historiador, “el juego es más viejo que la cultura” (Huizinga, 1971, p.5) y éste dan origen a la segunda. Muchas discusiones, se han propuesto a partir de este momento retomando perspectivas de diversa índole que a veces olvidan que el juego es una condición vital de la existencia (Fink, 1996) de acuerdo al planteamiento de Fink, en un bello texto traducido por Elsa Frost como: “Oasis de la Felicidad: Pensamientos para una ontología del Juego” (1996).

Ancladas en la industria de la diversión, algunas expresiones siguen siendo usadas en prácticas recreativas que por algunos intereses, ubican el juego en el lugar de la infancia cada vez que se arguye la necesidad de “sacar el niño que se tiene al interior,”³ para que los adultos puedan participar activamente de estos eventos; olvida esta postura, que el juego está profundamente ligado a la cultura de acuerdo a lo que nos plantea Huizinga y que ser joven o adulto no ha significado, bajo ninguna circunstancia, estar al margen de ésta y que la misma dimensión lúdica se encuentra ligada a la existencia desde su nacimiento hasta que ésta expira en la condición individual del sujeto.

De la misma manera, y con pocas intenciones de abordar con cierta rigurosidad el fenómeno del juego, se utilizan palabras diferentes para nombrar un fenómeno que si bien puede mirarse desde las regularidades que acompañan la acción, una diferencia conceptual podría ayudarnos a desenredar algunas madejas que entrelazan hilos que no logramos desenmarañar; precisamente por la cercanía que todos y todas tenemos con el juego y que *nos convierte en expertos y expertas*. Los vocablos: *Jugar, Juego, Juguete y Lúdica*, son utilizados vulgarmente queriendo referirse al juego o a la acción misma de jugar y pocas veces nos detenemos a pensar en las implicaciones de cada una de estas palabras con sus acepciones, y las consecuencias de éstas, tanto en nuestras prácticas como en las reflexiones que se precian de abordarlo teóricamente.

Esta aparente confusión no es más que otra muestra de la manera marginal y despreocupada con la que se lee el fenómeno, desconociendo en muchas ocasiones algunos aspectos básicos de las construcciones que han realizado otros y otras que nos anteceden y que, sin duda, nos ayudan a identificar aspectos poco tenidos en cuenta a la hora de proponer una reflexión que incluye el juego como fenómeno en la vida de los y las jóvenes. En esta línea y con el fin

³ Las comillas son del autor.

de trazar un referente que nos ayude a comprender algunos elementos de nuestro abordaje, queremos plantear la manera como entendemos los vocablos: *Jugar, Juego, Jugete y Lúdica*.

El jugar, se entiende como una práctica humana, (Ambrosini, 2007) lejos de las nubes de colores que lo aíslan y lo conectan con lo irreal; éste es una acción concretamente humana que se da en la interacción propia de la cotidianidad. En este caso no se abordará a los animales dado que parece necesario realizar estudios más rigurosos para referirse a sus movimientos que si bien se reconocen desde el punto de vista biológico, es importante identificar que no se cuenta en este artículo con elementos suficientes para su abordaje ni es la pretensión actual.

En el caso del jugar humano la expresión de Eugen Fink: “jugar no sucede sin más en nuestra vida, es un suceder aclarado significativamente” (Fink, 1996, p.7); considera el *Jugar* como una práctica que se vive concientemente y no como una preparación para el ejercicio de vidas posteriores, en el caso de la infancia, o como escapes sociales que regulan maneras de comportarse adquiriendo aprendizajes que se hacen necesarios para el futuro. **El jugar** se refiere a la realización de prácticas de juego y estas actividades varían de acuerdo a la cultura y al mundo social en el que nos encontramos inmersos. Una acción jugada en una latitud o en otra, puede tener diferentes expresiones, tanto en sus acciones como en sus locuciones; incluso los significados pueden variar de acuerdo a los valores o creencias que logran construirse en el entramado social y cultural que les acoge.

De acuerdo con Mantilla, el que juega ejercita lo que sabe (Mantilla, 1991), esta afirmación ayuda a superar algunas posturas que ubican el juego única y exclusivamente como un ejercicio de aprendizaje o como preparaciones para el ejercicio de la condición adulta. **El juego**, en este caso, es una acción que se caracteriza por la “autonomía del movimiento” (Gadamer, 1991, p.11) y se ejerce en el presente con conciencia de su realización; se caracteriza, según Dinello, como una acción fuertemente dinámica que moviliza el pensamiento y la misma corporalidad. Podríamos decir del juego, que se refiere a un ente sustraído de las prácticas del jugar para convertirlo en un referente que se puede abordar teóricamente desde múltiples posibilidades.

Los juguetes, son artefactos⁴ “utilizados para llevar a cabo posibilidades de la diversión” (Antoñanzas, F, 2005, p.11), anclado a este interés humano del placer,

⁴ Es importante tener en cuenta que la palabra artefacto no se utiliza aquí de manera peyorativa; por el contrario como lo plantea la real academia de la lengua española: del latín arte-factum: “hecho con arte”. En otro texto, ubicado en: http://www.the-ba-toymuseum.com/historia_juguetes.html. y recuperado el 19 de enero de 2010; se plantea que: “Es un elemento más de identidad de la vida social, capaz de aportar datos precisos sobre cualquier época o etapa histórica”

impregnado en nuestra existencia desde el principio de la historia de la humanidad; podríamos decir, que “a todo juego le corresponde la utilización de un juguete” (Newson, 1999, p.34) que es sin duda una propuesta creativa que termina acompañando la acción de jugar de manera decidida por el sujeto que juega. A la manera de Newson; éstos son inverosímiles, pero dependen de la creatividad del jugador.

Finalmente, la **lúdica** hoy se comprende como una dimensión humana (CINDE, 2012) que, de alguna manera, recoge el juego pero que no se agota en el mismo, pues son múltiples las maneras y formas como los seres humanos apuestan por la diversión, el goce y el disfrute; limitados claro está por las regulaciones que la cultura construye para evitar caer en desmanes e infortunios. Parafraseando a Gustavo Bolívar, la lúdica es la dimensión humana que se refiere a la capacidad de goce del ser humano, que nace con él y que desaparece con su existencia. La lúdica, no es un elixir extraído de los más reconditos lugares después de condensar el extracto de las más finas hierbas, su presencia está ligada a la existencia humana cuando ésta emerge en el milagro de la vida. De esta manera, las condiciones sociales que acompañan nuestra existencia, nuestras relaciones y los espacios geográficos que circundan nuestras acciones entre otros, determinan las formas como se expresa nuestra dimensión lúdica y sus escenarios se nos convierten en un suceso que expande nuestro ser y favorece posibilidades para el desarrollo.

Aclarado este panorama y en la línea de la reflexión, se reconoce a la manera de Barros, que “el juego nos lanza en la dirección del otro” (Barros, 2010, p.102) y este asunto se reconoce en Fink cuando plantea que todo juego tiene un horizonte comunitario. La dirección del otro, es la posibilidad de su encuentro que construye y propone alternativas para esculpimos y construir la subjetividad de nuestro congénere. Ese encuentro con el otro, se torna comunitario cuando es posible que nos construyamos mutuamente. Podríamos decir a la sombra de Barros y Fink, que el juego está ligado de manera extraordinaria a la vida humana y que su conexión es profundamente cultural sin olvidar su condición biológica.

En otras palabras, juego, jugar, juguete y lúdica, no se comprenden como sinónimos, si no como palabras con acepciones diferentes cada una, que no pueden tratarse ligeramente en abordajes teóricos que se precien de mínimos necesarios para la discusión. Clarificando como entendemos: el juego, el juguete, el jugar y la lúdica, debemos seguir parafraseando a Gadamer cuando nos plantea que: “el juego es una función elemental de la vida y que no es posible pensar en la cultura humana sin un componente lúdico” (Gadamer, 1991, p.31). Esto no es otra cosa que afirmar que no es posible vivir sin la diversión, sin el disfrute y el goce que puedan generar en cada cultura o latitud las propuestas que allí se construyen. Decimos entonces, que la dimensión lúdica, como aspecto sustancial de la existencia está ligada a la misma de manera intrínseca y que cada persona en su configuración subjetiva deja expresar su capacidad de goce y placer, anclado, de manera profunda, al devenir que lo ha construido; por

ejemplo, en la historia de los juguetes, se han encontrado suficientes indicios para afirmar que la misma es la historia de la humanidad por cuanto estos artefactos se construyen con los materiales y valores que cada época reconoce como tal.

El juego entendido y utilizado en ocasiones como dispositivo de los procesos de enseñanza o en propuestas de intervención social, no escapa al automovimiento (Gadamer, 1991) que lo caracteriza como una conducta libre de fines, la libertad en éste puede ayudar a múltiples interpretaciones y diferentes sentidos, sin embargo esto nos lleva a caracterizar el juego como “auto-télico” es decir, que etimológicamente se desprende de: **auto** - por sí mismo y **telos** – fin, por tanto esta dicción indica que es una acción que lleva en si misma la justificación de su propio fin. En otras palabras, el juego es importante en tanto el jugador que ejerce el acto de jugar le asigna valor a su práctica como experiencia autogratificante. Este valor del juego no espera a calificativos foráneos para que se determine su validez o legalidad, el jugador es “**Amo y Señor Del Juego**⁵” y los resultados del mismo los mide el protagonista de la acción de jugar.

No se pretende hacer del juego una definición unilineal como las construidas desde el centro, pero si es importante recalcar que a este fenómeno lo acompaña el carácter de la “inutilidad”, vistas las cosas como producción de bienes materiales o desde el punto de vista de la utilidad de la mercancía; el juego está desprovisto, en si mismo, de todos los horizontes que le endilgamos y que nos hacen mirarlo de manera falsa de acuerdo al planteamiento de Platón en la república. (Platón, citado por Parollini, 1994, p.5); esto no significa que el juego no sea una conducta social o que está desprovisto de acuerdos para ser realizado, por el contrario es una práctica provista de un conjunto de acuerdos explícitos y/o tácitos por parte de los y las jugadoras que al menor asomo de incumplimiento, los y las mismas están ahí tanto para hacer respetar la regla como para transformarla si es necesario.

El juego, como se mencionó, ha estado inscrito en la vida infantil y pocas miradas apuntan a reconocerlo como una práctica existencial fundamental, más arraigado a la vida humana que a una etapa cronológica de la misma. Su presencia en la vida adulta y juvenil tiende a ubicarse, como es usual, en una actividad marginal que se utiliza como escape de la vida cotidiana y no como una posibilidad de construcción y desarrollo de las personas que juegan.

Se olvida con facilidad que el juego hace parte de la vida y que su práctica, lejos de ser una actividad banal, favorece nuestro desarrollo en la medida que posibilita encuentros y la construcción de relaciones que constituyen a las personas como sujetos.

⁵ El resaltado y las comillas son nuestros.

2.3. Presupuestos epistemológicos:

La aventura investigativa que se emprendió, buscó identificar el juego y sus posibilidades como dispositivo para la transformación social; ya se ha dicho que en el trasegar de este sendero aparecieron los y las jóvenes, la fiesta y la diversión como un lugar de encuentro que vaticinaba posibilidades de acción y comprensión. De esta manera surge, entonces, la necesidad de identificar un fenómeno presente en la vida de los y las jóvenes que ha sido catalogado como marginal y no como un aspecto fundamental de la existencia, como se ha mencionado a lo largo de este ejercicio⁶.

Desentrañar un fenómeno que se encuentra alejado de la vida juvenil, por la manera como se comprende el juego ubicado casi exclusivamente en la vida infantil (Mantilla, 1991); y al unísono identificar en la fiesta una posibilidad de construcción social desde el mundo juvenil, parece convertirse en una tarea un poco dispendiosa, si se quiere, por las taxonomías que ubican al juego, a la fiesta y a los y las jóvenes, en la marginalidad de la existencia. En tal sentido el interés se centra en comprender las expresiones juveniles y sus iniciativas al orden establecido desde voces poco comunes en los abordajes académicos; aunque en varios intelectuales hoy haya un interés particular al respecto.

Se apuesta porque los y las jóvenes ayuden a comprender sus experiencias cotidianas y colectivas, dado que en ellas logremos identificar sus acciones y, si se nos permite, las re-significaciones que logran hacer de la existencia y de las circunstancias que les rodean y que pueden y quieren transformar.

Recurrimos en esta investigación a un ejercicio fenomenológico que permite escudriñar en la experiencia de los y las jóvenes sus iniciativas y sentidos, identificándolo como un fenómeno que es necesario comprender en sí mismo. De esta manera, entendemos que “El mundo de la vida” de los y las jóvenes como el lugar de sus prácticas intencionadas (Salazar, 1996, p.201) será el territorio por excelencia para nuestra indagación.

Se indaga en lugares marginales, identificados así por toda la parafernalia que le llueve para seguir ubicándoles al margen, pero que se reconoce como indispensable para las transformaciones que se suscitan y que permiten a los y las jóvenes configurarse como sujetos que lejos de esperar el desarrollo como promesa de la modernidad, hacen eco de su capacidad de reacción para enfrentar las adversidades desde el placer, desde la diversión, desde la fiesta que sin ambages los construyen día a día.

Se busca reducir el fenómeno, apartándolo de los elementos causales y de los planteamientos teóricos que puedan “contaminar” el intento por comprender y

⁶ Al respecto se pueden revisar autores como, Gádamer, Fink y Mantilla, entre otros; citados en esta investigación.

dilucidar el fenómeno mismo desde los prejuicios que se puedan tener desde las búsquedas investigativas previas. De esta manera busca lo narrado por los y las jóvenes como el tren de acercamiento al mundo que les rodea. La aproximación a la experiencia de los y las jóvenes emerge en sus relatos como una cortina que devela el mundo real en hechos y formas presentes en el lenguaje de sentido para dar cuenta de las apuestas fundamentales que se trazan; este ejercicio se denomina en el proceso fenomenológico como de reducción natural; finalmente la Reducción eidética: como un proceso mucho más asociado al observar reflexivo de quienes investigan en la búsqueda de la comprensión esencial del sentido de lo real, en su darse original; ello implica un intento de suspensión de los juicios y de teorías para intentar descubrir el fenómeno al desnudo. Schütz (1974)

2.4. Diseño Metodológico:

La búsqueda de escenarios y protagonistas para la realización de esta investigación debió definirse reconociendo la necesidad de contar con jóvenes, identificados en su discurso y en sus acciones de manera que éstos tuviesen claro, al menos para la investigación, tres elementos que se vislumbraban como significativos de acuerdo a las orientaciones iniciales trazadas; es decir, en principio fue necesario identificar jóvenes organizados y que su rango de acción fuesen procesos comunitarios que incluyeran labores de juego como dispositivo para la realización “intervenciones comunitarias”, estas acciones debían estar marcadas por la realización de juegos o propuestas ancladas en la diversión para ser coherentes con las orientaciones que la investigación ha querido mantener. De esta manera se optó por tres grupos juveniles de las comunas 1 y 4 de la ciudad que cumplieran con las características mencionadas, en tanto estaban vinculados profundamente con las acciones de sus comunidades y partían de tareas que les permitiera gozarse los encuentros y las intervenciones sociales que hacen parte de su cotidianidad como grupo.

Siendo fieles a la intención de facilitar la emergencia del fenómeno para la comprensión del mismo, el camino consistió en la identificación de la técnica y la herramienta que facilitara esta posibilidad. Es así como se diseñaron entrevistas semiestructuradas, que dicho en palabras comunes, intentaba facilitar la expresión verbal de los y las jóvenes para que fuese el discurso emanado de su experiencia el que guiara en el camino para el emerger del fenómeno; cada entrevista se convirtió en un espacio para dejar hablar y permitir que el interlocutor contara la experiencia puesta en el juego y a diversión como lugares de la acción transformadora, que configura en los y las jóvenes; no solo un discurso que surge en la palabra, si no que viene desde las prácticas que identifican y ponen en escena cada vez que se lo sienten necesario; su discursos es rico porque está acompañado de sus acciones.

Estas entrevistas se acordaron con líderes y lideresas que dada su experiencia y presencia en el grupo lograban materializar en su discurso acciones importantes que se desarrollaban en el grupo de manera que pudiésemos reconocer en las mismas toda la fuerza y posibilidades del hacer de los grupos mismos.

Se desarrollaron entrevistas semiestructuradas y a profundidad, acordes a los objetivos propuestos en la investigación. Se realizaron 8 entrevistas a personas que el grupo consideró significativas y que pudiesen participar del proceso. Los grupos juveniles abordados fueron identificados por su compromiso en causas sociales y por las maneras como desarrollaban su accionar desde acciones centradas en la diversión o el juego mismo.

Las entrevistas semiestructuradas y a profundidad, no fueron intencionadas para el emerger de la teoría, pero si del fenómeno, como lo hemos mencionado, y fueron sometidas a análisis bajo el software “Atlas ti”, versión 7.1.8, como un ejercicio en préstamo de la teoría fundamentada. Inicialmente realizamos una codificación abierta que permitió la identificación de aproximadamente unas 100 citas acordes con nuestros objetivos de trabajo; a partir de allí, logramos una segunda codificación apareciendo allí con más fuerza, aspectos como: “Iniciativas de trabajo con jóvenes y niños”, “Rebeldía y transformaciones juveniles”, “Acciones por la transformación”, “Construcción de alternativas” “postura política”, “Procesos” y “alternativas desde el disfrute”; esta última con mayor densidad en todo el proceso de análisis; a partir de ello, logramos la construcción de cuatro familias a saber: “Acción política”, “Alternativas desde el disfrute”, Juego y la fiesta y finalmente, transformación social.

Este ejercicio fue posible ya que tomamos de la teoría fundada, en préstamo, su método de análisis, con el fin de aislar en la experiencia de los y las jóvenes los fenómenos que propusimos reconocer y que creemos se develaron en la experiencia juvenil de sus acciones marcadas por el compromiso político, la apuesta por reconocer lo que otros han trabajado y la necesidad de aportarle a la transformación social con acciones muy cotidianas, marcadas por su manera peculiar de ver el mundo, de interpretarlo y de adelantar propuestas que junto a otros jóvenes: hombres y mujeres, se la “juegan”⁷ por cuestionar los órdenes establecidos (Bergua, 1996), de manera que este cuestionamiento suponga en sí mismo una propuesta por la apuesta alternativa que edifique otros órdenes más cercanos a la realidad que les cobija.

Una segunda entrevista fue necesaria para profundizar en algunos aspectos que se presentaron en los primeros encuentros; ésta estaba centrada en ahondar elementos que ayudara a comprender con más fuerza aspectos relacionados con las transformaciones sociales concebidas por los y las jóvenes desde las acciones que como se ha manifestado son más cotidianas que extraordinarias. Es importante anotar que esta segunda entrevista no estaba contemplada y que

⁷ Las comillas son de los autores.

fue realizada dados los hallazgos en las búsquedas teóricas como en los encuentros de conversación.

Finalmente el ejercicio de las unidades de análisis, al igual que los resultados de las entrevistas, a saber: las afirmaciones de los y las jóvenes, categóricas como: “jugamos para cambiar el mundo” (Uff, 2013) fue contrastado con los avances teóricos que se fueron encontrando en el desarrollo del proceso de investigación. Esta contrastación obedeció a reconocer en la teoría el lugar de la práctica juvenil y viceversa. Se trató entonces de identificar los avances teóricos existentes frente a la fiesta, expresada por los autores en el carnaval o fiesta popular, no cooptada por el sistema, frente al juego y la diversión y su lugar en el mudo juvenil para luego reconocer en el análisis, la importancia que estos fenómenos contemplan a la hora de proponer acciones de transformaciones sociales para los y las jóvenes.

2.4.1. Consideraciones éticas:

Como se ha mencionado, este ejercicio de investigación trabajó con jóvenes a quienes se les informó adecuadamente del horizonte del ejercicio y a quienes se hará devolución de los hallazgos dado su compromiso con el mismo con la responsabilidad que atañe al grupo investigador con los y las jóvenes participantes.

2.4.2. Trabajo de campo:

El trabajo de campo consistió en la identificación de grupos juveniles que pudiesen ser protagonistas de este ejercicio, de más de 40 grupos juveniles medianamente identificados, se trabajó con 3 grupos pertenecientes a las comunas 1 y 4.

Fueron elegidos tres grupos que tienen un compromiso muy fuerte a nivel socio político en las diferentes comunas donde les corresponde trabajar, además están plenamente identificados dentro de su trabajo con las categorías relevantes de esta tesis. Los colectivos son: “Los hijos de Clowndia”, “Detonando Conciencias”, “Diversión juvenil”.

La identificación exigió el contacto inicial que terminó en una propuesta de focalización de grupos concretos de acuerdo a sus búsquedas, acciones y los mismos intereses en el proceso investigativo; ello llevó al contacto con los líderes de los grupos que posteriormente ayudó a concertar citas para un acercamiento inicial en el que se les manifestó el interés por su presencia en el proceso y los alcances de sus aportes, además de los horizontes que motivaban, no sólo el contacto con sus grupos, si no del proceso investigativo mismo; los contactos

iniciales fueron divididos en dos: un primer acercamiento de conocimiento y, digamos, de exploración de posibilidades conjuntas para hacer parte de este proceso y un segundo encuentro que ya significó la primera entrevista con cada uno de los líderes y lideresas del mismo grupo.

De manera posterior, cada entrevista fue sometida a análisis por parte del equipo investigador y los hallazgos mismos fundidos con las teorías que sobre juego, fiesta y transformaciones sociales de los y las jóvenes fue identificándose en este proceso; esto significó sin duda un trabajo dispendioso, ya que si bien estaban pensadas todas las entrevistas iniciales, cada una de estas debió ser analizada para identificar posibles aspectos a mejorar, tanto en la próxima entrevista, como en los elementos que se creían necesarios para ahondar en la misma. Algunas observaciones de su trabajo en campo fueron necesarias para develar con más fuerza los sentidos de sus apuestas y los horizontes de sus acciones.

Acto seguido y realizado el primer análisis de las entrevistas, se identificaron en el ejercicio del atlas TI algunos aspectos que debían ser profundizados por los actores y de esta manera se planeó una segunda entrevista que ayudara a valorar con profundidad el fenómeno o fenómenos que emergieron con mayor significancia en el proceso; este trabajo de campo se dio por terminado al contar con las segundas entrevistas, entendidas éstas como elementos suficientes en la saturación de las unidades de análisis abordadas.

2.5. OBJETIVOS

2.5.1. Objetivo general:

- Comprender las transformaciones sociales de los jóvenes de la ciudad de Medellín elaboradas como apuestas que se resisten al orden establecido y se configuran como expresiones juveniles expresadas en el juego, la diversión y la fiesta.

2.5.2. Objetivos específicos:

- Identificar las expresiones juveniles en la ciudad de Medellín como apuestas de resistencia, centradas en el juego la diversión y la fiesta.
- Entender la relación que existe entre las transformaciones sociales juveniles y sus apuestas estéticas como el juego la diversión y la fiesta.
- Reconocer el sentido de diversión juego y fiesta que se expresa en las prácticas juveniles como apuestas de resistencia frente a los órdenes establecidos.

2.6. Metodología:

En esta construcción se identificó la fenomenología social, como el enfoque desde el cual se intentaría abordar esta realidad juvenil, de juego, diversión, fiesta para encontrar en los y las jóvenes sus apuestas de sentido, desde sus prácticas, intereses e intenciones.

Será en el mundo de la vida de los y las jóvenes, donde se intenta escudriñar los sentidos que les configuran la subjetividad, puesta en “juego” en su vida cotidiana; se reconoce que no será fácil este abordaje metodológico dado que en la fenomenología existen más unos principios que unos pasos metodológicos para orientar nuestra búsqueda.

La orientación, sin embargo, es seguir en la búsqueda teórica que tanto desde la pregunta de investigación, como de la necesidad de comprender con fuerza las orientaciones metodológicas que ayuden a comprender en el intento de ir a las cosas mismas (Vargas, 2012) como el lugar contextual donde éstas tienen un sentido por el mismo proceso de socialización que les da un horizonte copartido entre las personas que comparten un escenario común (Shutz, 2001).

Los protagonistas de esta historia son los sujetos, con sus pensamientos, sus acciones y sus relaciones, en el mundo intersubjetivo que les circunda. (Schutz 1974 citado por Tonon, 2009, p.17). Y el interés es pues, como los y las jóvenes construyen a diario iniciativas desde sus experiencias políticas pero también desde acciones cotidianas que identifican unas maneras particulares de entender la vida, pero también de construirla. Abocados pues a una propuesta comprensiva que permita adentrarse en los sentidos que los y las jóvenes construyen para la edificación de sus apuestas; para efectos de este estudio, no se profundizó en los cuatro existenciales básicos: corporeidad, espacialidad, temporalidad y relacionalidad; seguramente estos cuatro aspectos permitirán girar en torno a descubrir la experiencia de los y las jóvenes; en esta perspectiva será necesario proponerse conversaciones abiertas y a profundidad que faciliten su expresión.

Este ejercicio no tiene la intención de ser hermenéutico en tanto el interés no es la interpretación de los textos; si no de los contextos de los y las jóvenes; por tal motivo abocados a permitir el reconocimiento del fenómeno del juego, y la fiesta en la experiencia de los sujetos; queriendo que sean ellos y ellas quienes hablen de sí mismos, de su mundo de los significados que le dan, de sus vivencias desde narraciones abiertas y narradas desde el lugar que logran ocupar dada la valentía que les acompaña.

La intención se concentró en que fuesen ellos y ellas quienes ayudaran a comprender desde sus historias y su lenguaje como actúan por y para las transformaciones sociales, como las viven y las construyen; no se tuvo la

iniciativa, de conformar grupos focales sino por la conversación como lugar de encuentro, narración y vivencia que dejó entrever en sus resquicios transformaciones, construcciones, sentidos y apropiación de la existencia, desde las experiencias íntimas que les convidan a estar colectivamente en acciones vitales que les construyen.

Algunos ejercicios de observación, fueron importantes para que sea posible reconocer el fenómeno nombrado en la narración juvenil; este reconocimiento pasa por abordar nuevamente la conversación, intentando escudriñar con más fuerza, todo lo que emerge en el fenómeno mismo.

Fue pues, desde “el torrente de vivencias” de los y las jóvenes que se intentó comprender el juego, la diversión y la fiesta en los escenarios de transformación social que se construyen cuestionando el orden establecido (Bergua, 1996). El reto fue “ir a las cosas mismas” y desconectarse de la actitud natural que puede caer en la banalización de los fenómenos juveniles y los elementos emergentes de los mismos que configuran los sentidos desde donde se mueve su existencia.

3. Resultados: “Zapatico cochinito cambia de pie...” alternativas juveniles desde el disfrute:

“Se hacen holgazanes y bellacos y de ahí se sigue que sean ladrones y tener muchos vicios muy dañosos”. (Verdú Macías & Otros, 2003, p.29)

En este ejercicio investigativo, se reconoce que los y las jóvenes apuestan por la construcción de otros escenarios que les satisfacen con mayor fuerza y posibilidades de expansión de su personalidad y de los ejercicios colectivos que se disponen a asumir. En palabras de Bergua, son alternativas de socialidad que quieren, al parecer, vislumbrar expresiones menos elaboradas desde la “acción/ritual normativa” (Bergua, 1996, p.112) que podríamos entender como agotada en la dinámica juvenil y agotada no porque su presencia en la existencia sea “mala”⁸ sino porque los y las jóvenes no se sienten recogidos en las formas nombradas, que para algunos son arcaicas, dado que no les permiten expresarse desde lo que son y creen.

Dicho de otra manera, se podría pensar que la fiesta, el juego, la diversión, al igual que en la colonia y la conquista de nuestra América, se convertía en pretexto para “cuestionar las costumbres existentes”, de acuerdo con Castro, Hidalgo y Briones (2002, p.78); sin embargo el papel juvenil en el desarrollo de su historia no se agota en el cuestionamiento sino que asumen la propuesta como horizonte

⁸ Las comillas son nuestras.

de actuación; de esta manera son múltiples expresiones artísticas y de juego que las y los jóvenes han construido como muestra de que es posible hacer una revolución diferente; una que contemple la fiesta en sus términos y expresiones: “La revolución es una fiesta, ya que cuando vamos cambiando esto, estamos de fiesta porque viene algo mejor” (Coordinador, 2013); así dan cuenta de qué es posible construir propuestas ancladas en el disfrute personal y colectivo y no en el padecimiento general además de los que produce la exclusión misma, los ejercicios de discriminación y los avatares de la pobreza.

Partiendo de todo esto, saben que deben formarse en varios saberes para enriquecer las prácticas que intentan adelantar en lo sucesivo. El juego aparece como una necesidad que abre posibilidades de acción desde la apuesta que edifican, quieren divertirse, no están dispuestos a dejar de ser jóvenes y en esa medida el juego les acerca: “porque muchos queríamos aprender a jugar, (...) vinculamos los deseos personales en algo colectivo” (Coordinador, 2013) pero también les facilita acciones de cimentación colectiva que saben aprovechar. Juntarse es entonces un cuestionamiento al orden social y por ello el juego y la fiesta, son subversivos como en la época de la conquista y la colonia de acuerdo con Hidalgo (1997) y Castro (1999) (citados por: Castro, Hidalgo, & Briones, 2002).

Así como se forman en el juego como una practica que los junta, se forman en lo político y lo artístico como una manera de entrar en comunión con otros para compartir lo que saben y pueden entregar en una apuesta profunda por acompañar a quienes necesitan de su presencia y su concurso en la protesta y la acción de propuesta.

De esta manera los y las jóvenes no sueñan con la revolución, la construyen desde el sustento que les brinda su cotidianidad; en palabras de López, las prácticas contemporáneas son el resultado de un desencanto juvenil (López, 2011) que también tienen su asiento en la manera como se construyen las políticas públicas en América Latina (Rodríguez, 2002), que no podrán ofrecer una propuesta decente a nuestros protagonistas hasta que no se edifiquen con su concurso.

Sin embargo, los y las jóvenes no esperan a autorizaciones foráneas para “resignificar las prácticas tradicionales” (p.37) y convertirlas en fenómenos que podríamos llamar “emergentes o de transformación social” (López, 2010, p.37). al decir del mismo autor, “las prácticas serían el comportamiento visible, la materialización de transformaciones individuales o colectivas de tendencias sociales” (p.37) marcadas por expresiones estéticas que cuestionan los modelos imperantes. Así la iniciativa no es un cuestionamiento discursivo, aunque el mismo les subyace en sus practicas, sino por el contrario acciones posibilitadoras y enriquecedoras del mismo discurso que pueden considerarse, de acuerdo con Texeira, Soutto y Rosa, como construcción subjetiva de liderazgo y autonomía. (Soutto & Rosa, 2010)

Ellos y ellas manifiestan que les interesa posicionar el disfrute y el goce que la sociedad y la cultura de la producción intentan socavar para que el mundo se mueva única y exclusivamente desde los “valores” del trabajar, trabajar y trabajar, porque nos sentimos incapaces de reconocer que el juego, la diversión y la fiesta son elementos constitutivos de una vida humana valiosa (Nussbaum M., 2012).

El juego, la diversión y la fiesta juvenil, como Umberto Eco manifiesta: *“Comprender la acción carnavalesca, no como una rebelión en contra de la norma, si no como una transgresión autorizada”* (Eco, Citado por Guimarey), está lejos de ser una transgresión temporal o autorizada de la norma; para los y las jóvenes con quienes se trabajó en este proyecto, la fiesta, el disfrute, no son una “transgresión temporal” de la norma, sino por el contrario, es una norma nueva propuesta para *“Cambiar el Mundo”* (Uff, 2013).

3.1. “A la Rueda Rueda...” Jóvenes: Disfrute y Acción Política

“Ninguna democracia puede ser estable si no cuenta con ciudadanos educados para tal fin” (Nussbaum M. C., 2010, p.28)

Ubicados en la marginalidad económica social, política y en ocasiones les hacen creer que hasta cultural, los y las jóvenes apuestan por reconocer las posibilidades existentes en los lugares donde su trasegar se vuelve propuesta. Animados y animadas por las imposibilidades y por las oportunidades que se fugan del sistema y que llegan a lugares poco comunes; ellos y ellas apuestan por construir propuestas jugadas y festivas que transforman inicialmente las subjetividades propias para lanzarse con respeto profundo a intentar transformar otras que reconocen también como carentes de posibilidades.

“Es todas las actividades que se generan alrededor del movimiento social, sea estudiantil, sea de mujeres, indígenas, campesinos, estamos ahí con el pueblo, siendo los artistas que lleven la voz, están las marchas, las jornadas culturales, nosotros mismos programando una lunada, una tertulia, un mural, en nuestros barrios, en nuestra ciudad, articulando con otros grupos, entonces qué hacemos? Hacemos obras de teatro, hacemos murales y puestas en escena, que se articulan con las agendas de ellos” (Coordinador, 2013)

De entrada su discurso de acuerdo con López, ejerce violencia al ser capaces de “nombrar aquello que no se ha nombrado” (2010) y que puede entenderse como subversivo. Sin embargo, estas posturas centradas en acciones de juegos y fiestas que para algunos puedan comprenderse como fútiles, no son más que una apuesta ya fundamental de reconocer otras maneras de hacerse joven y de

serlo y ello ya se la juega por una diferencia importante que reconoce las particularidades, tomando distancia de las miradas centralizadoras y hegemónicas.

Las apuestas y búsquedas juveniles que se logran reconocer, avizoraron en el horizonte de la experiencia: formas, propuestas, acciones y caminos que otros ya habían recorrido, para concretar reuniones, acuerdos y retos comunes que fueron superiores al individualismo que siempre se les propuso. Los y las jóvenes hicieron del camino recorrido por otros, alternativa de sustrato para enriquecer los nuevos senderos. Una mente abierta configurada por otros horizontes hizo que logran superar la desconfianza para animarse a construir en colectivo. No les hizo mella la ponderada frase que les marca en las nieblas de la inutilidad y por el contrario se creen capaces de hacer y de proponer con horizontes nuevos como ellos y ellas lo expresan: “Cambiar el Mundo”. Sentados y sentadas en el baúl de la ignominia, se atreven a reconfigurar las historias de violencias y convertirlas en posibilidades, entretejiendo la esperanza con otros niños, niñas y jóvenes que son capaces de creer en las nuevas locuras. Se saben hijos del sistema y de las cosas que no quiere que se sepan (López, 2010), pero con gritos de rebeldía apuestan por nombrarlas sin ambages y hacerlas vida en sus acciones cotidianas.

“Es como por medio de la diversión nos liberamos, un acto de liberación, que hace parte de la crítica de la realidad, de la tragedia que estoy viviendo como ser humano, de la tragedia que vive esta sociedad, y a raíz de eso es un acto que se hace en colectivo, porque una fiesta, un encuentro cultural, se hace en colectivo y se padecen esas miserias, ese dolor que vivimos a diario, a través de un acto de liberarme, y de construir con otras personas, de compartir, mi buen humor, mi crítica, con otras personas” (Coordinador, 2013).

Las promesas modernas de participación, protagonismo, autonomía y liderazgo, se develan en sus prácticas sin necesidad de sentirse superiores a otros y otras jóvenes que les acompañan pero además proponiendo resistencias a los viejos supuestos de que no se construyen alternativas desde la cotidianidad. Apostar por aprender a jugar como un lugar donde el encuentro es posible, apunta a construir otras maneras de verse y reconocerse con posibilidades amplias que valoran la diferencia y que la sustentan como necesaria para construirse en comunidad (Espinosa-Patrón, 2010). La realización del convite comunitario, de la verbena, el canelazo, la toma barrial; no le hace el juego al sistema de poder que les in-visibiliza, es acción resistida que propone otras maneras de encuentro de socialidad (Bergua, 1996), que poco a poco logra robarle jóvenes, niños, niñas a las violencias y acciones de exclusión que se imponen por doquier.

Siguiendo a Espinosa-Patrón, la organización de la fiesta, del juego y de todas estas expresiones alternativas de los y las jóvenes deberían ser más analizados que permita retomar de ella las lecciones que según el mismo autor, todo este

andamiaje tiene para el mundo (2010). No se dirá que todo es color de rosa, también se reconoce que muchas expresiones de los y las jóvenes, cooptadas por el consumismo y el mercado, se roban su capacidad de crear y los convierte en vehículos de la barbarie y el dolor; sin embargo, esta iniciativa por develar como los y las jóvenes logran transformar su entorno individual y colectivo, logra su cometido en tanto la esperanza sigue rondando para que muchos otros y otras edifiquen sus oportunidades y le apuesten a la construcción colectiva desde la juventud que los esculpe. Protagonistas, no sólo del juego, sino también de la fiesta y la cofradía que construye, se convierten en actores de su desarrollo y hacen ondear las banderas de la utopía. En este horizonte caminan en medio del desierto, construyendo jardines donde la fraternidad, la solidaridad y el encuentro son posibles.

Las circunstancias actuales que excluyen a los y las jóvenes de las propuestas educativas y de “ingreso a la formalidad de la producción, hace que se vean obligados a insertarse en alternativas ilegales” (García, 2005, p.158) que les cooptan y los convierten en vehículos de una barbarie que no les pertenece; pero que hace que la mayoría de los muertos sean jóvenes inmersos en los ejércitos privados; expresión de una barbarie que al parecer se olvida de que existen diferentes formas de ser y hacerse joven. Estas expresiones totalitarias y fundamentalistas pasan de agache en quienes tienen la responsabilidad, al menos en América Latina, de construir políticas públicas que no sólo tengan en cuenta a los y las jóvenes, si no que los conciben como sujetos políticos con la capacidad de decidir y aportar en las construcciones sociales que les competen; las miradas que los comprenden como riesgo, como sujetos de derechos o como capital social, al decir de Rodríguez, se quedan cortas dado que es necesario concebirlos, no sólo en la teoría sino también en la práctica, como sujetos-actores políticos con la capacidad y posibilidad de transformar los entornos que les rodean (Rodríguez, 2002); de manera que sus ideas, capacidades y experiencias puedan estar al servicio de otros jóvenes que seguramente lo necesitan.

Sin duda, es posible pensar en sujetos-actores políticos que logran hacer lecturas críticas del mundo que les rodea, pero además de ello son capaces de proponer alternativas a “la desesperanza generalizada por causa de la globalización económica desigual en América Latina” (López, 2010, p.35); en este sentido algunas propuestas recogidas por López, citando a Reguillo (2000), dejan claro que los y las jóvenes son capaces de apostarle al bello “entre nos” como posibilidad política para la existencia colectiva; algunas de las iniciativas juveniles se expresan con claridad:

- *Posesión de conciencia planetaria*
- *Priorización de la vida cotidiana como trinchera para impulsar la transformación social.*
- *Respeto por el individuo.*
- *Selección ciudadana de causas sociales a apoyar.*

- *Ruptura del barrio como epicentro de sus prácticas (Reguillo 2000, Citada por López, p.35)*

“El sentido que le damos a estas prácticas es salirse de la cotidianidad y al salirse de la cotidianidad, salimos de esos esquemas en que nos han metido. De comportarse de esa manera, seguir estos tiempos, estos horarios, unos espacios y no te poder salir de esos esquemas, y en esa medida cuando usted hace una obra de teatro en la calle, algo que alguien no se esperaba y que la obra de teatro que no te la esperas, te dice la realidad que estamos padeciendo y te dice tenemos que transformarla, es un acto de liberación, de resistencia, y de invitar a las personas a que adquieran esa conciencia de ahí el nombre nuestro “Detonando conciencias” como cuando nadie se lo espera llega un payaso, a tomarle una foto y en la foto apareces como si estuvieras pensando en que hay que transformar esto, entonces ay yo si pienso en eso pero no lo hago, es una invitación a hacer, estamos haciendo, pero venga hagamos juntos”. (Coordinador, 2013).

Si bien es cierto que se asocia el imaginario de la relación política – juventud con la realidad construida a partir de los movimientos estudiantiles (Alvarado & Vommaro, 2010), también es cierto que hoy existe una juventud que logra construir acciones más amplias de acuerdo con lo que comparte (López 2010).

La transformación política de hoy expresada en la vida de los y las jóvenes, es una acción política en tanto se ocupa de la vida colectiva como una construcción que logra abrir posibilidades para todos y todas; la diferencia se hace desde la cotidianidad o mejor desde las prácticas de la juventud actual (López, 2010, p.45). Sus iniciativas son acciones rebeldes que re-significan las prácticas de todo orden (p.47) que están a su alcance y ofrecen alternativas para las que se supone se encuentran lejos de su radar, pero que logran leer desde su discurso, porque comprenden que les afecta la existencia.

Su acción política está marcada por la “construcción de modelos de acción colectiva que alimentan la vida social” (Pujol, 2006, p.37) como si se tratara de una fiesta permanente de acuerdo con Pujol. Trabajan por la construcción de vínculos efímeros en la medida que su rebeldía le deja re-conocer la necesidad de estar en todos los lugares posibles proponiendo las nuevas alternativas marcadas por lo cotidiano; se suman a ello vínculos fuertes y trascendentes que se develan en el respeto por el otro, por sus diferencias y las maneras como éstos se encuentran con el mundo que lo rodea. Así como el hecho festivo genera un micro clima marcado por el disfrute y la alegría (Pujol, 2006); los y las jóvenes logran proponerse la construcción de micro climas propios de la juventud actual, para dar cuenta de su rebeldía y lograr así propuestas de transformación social

desde sus alternativas. No se trata aquí de vislumbrar su organización social como guetos que se aíslan para protegerse, que de ello también existen diversas expresiones, si no de reconocer un micro-clima que se fortalece para que la salida a la luz pública no engelezca su nueva visión.

De esta manera los y las jóvenes que acompañaron este proceso se embarcan en transformaciones colectivas comunitarias que tienen en cuenta sus pares, es decir otros jóvenes, y los niños y niñas que habitan los barrios populares donde su acción se vuelve posibilidad:

“La historia del proceso fue una idea que surgió hace ya alrededor de tres años, por un proceso que veníamos adelantando con dos personas de una red de grupos, que es una red que ya lleva trece años ubicada en la zona nororiental que se llama <articulación juvenil>, trabajamos ahí como independientes y la compañera decidió montar un semillero, leía artículos de una revista de una organización juvenil, les leía poemas, les enseñaba a hacer manillas y trataba de vincular ese proceso con niños entre los 12 a 15 años, con las actividades que realizaba la <articulación juvenil>, en ese entonces yo trabajaba con la organización <Convivamos>; les brinde el apoyo desde ese espacio” (Coordinador, 2013).

queda claro que existen acciones por la articulación juvenil con organizaciones y personas que han construido bajo el mismo horizonte; se trata de hacer manillas y vincular personas con la creencia profunda en un camino que intenta transformar las cotidianidades de los demás y la suya propia. Esta transformación de la cotidianidad contiene el disfrute, pero no se queda en él ni como pretexto ni como medio; es una transformación de sentido, de juntarse, de construir de proponer, de vislumbrar otros caminos posibles en medio de una desesperanza generalizada que al parecer solo es posible romper con los lazos que la cotidianidad construye.

3.2. “UN PASO AQUÍ UN PASO ALLÍ ES UN PASITO, CON LOS AMIGOS SE VA HACIENDO LA UNIDAD...” LA TRANSFORMACION SOCIAL DE LOS Y LAS JÓVENES ANCLADAS EN EL JUEGO, LA DIVERSIÓN Y LA FIESTA:

Los y las jóvenes parecen haber aprendido que las maneras como se prepara el carnaval, el juego, la fiesta popular, en suma, lejos de ser acciones puntuales contienen unas lecciones que la humanidad debería apropiarse (Espinosa-Patrón, 2010), como lo expresa Espinosa-Patrón y ellos y ellas al parecer ya lo han asumido de esta manera:

“... Celebrando el día del teatro en el centro cultural Moravia, en esa ocasión nos juntamos un grupo de jóvenes, como idea de participar de un almuerzo comunitario...” (Uff, 2013)

Es así y como se ha manifestado otras veces, encontrarse para los y las jóvenes no es pretexto, es una acción decidida de transformación social que a la vez que propone desde el disfrute, encuentros con otros y otras también hace presente la fiesta y el disfrute como eventos de encuentro y de construcción colectiva muy centrados en acciones cotidianas que les permiten involucrar a los demás; su propuesta revolucionaria se encuentra inscrita en ser capaces de fragmentar la fragmentación que el sistema les propone:

“... prestamos unas ollas, unos platos, conseguimos los alimentos y nos pusimos en el son de hacer un sancocho, por cosas de la vida había un evento en el centro cultural Moravia y la puesta fundamental fue vestirnos de payasos y ser los que le dan la bienvenida a la gente del evento...” (Uff, 2013)

De esta manera se podría decir como López, que la cotidianidad se convierte en un lugar privilegiado para que los y las jóvenes propongan acciones de transformaciones sociales (López, 2010) que arraigadas en escenarios públicos y comunitarios, se convierten en acciones y opciones para que la vida sea diferente a lo que se supone que la misma “debe ser”. Estas prácticas juveniles no son acciones accidentales que se suscitan en medio del fragor de la fiesta y el disfrute; son posibilidades que recuperan el encuentro cotidiano y el disfrute que lejos de ser un invitado accidental, es un protagonista asistente de primer orden.

Es así como se reconoce en los y las jóvenes la construcción de alternativas que se convierten en una respuesta a la crisis del proyecto moderno; “jóvenes que reconfiguran la subjetividad desde la corporeidad y la sensibilidad - que les acompaña, - sin negar la racionalidad” (López, 2010, p.56). se comprende entonces que logren proponer diversas alternativas y/o prácticas culturales que siguen siendo acciones de resistencia política y social (p.57-58) que cuestiona desde prácticas sencillas y cotidianas todo el andamiaje estatal y moderno que impone otras formas y practicas más convencionales y en las que los y las jóvenes no se sienten recogidos, convidados y representados.

A los actos ejecutivos (acción regulada por la heteronomía y por la costumbre); los y las jóvenes se oponen con actos expresivos como propuestas de alteridad juvenil ya que se encuentran bastante escépticos frente a la película instituida por el poder central y hegemónico. Esta huida de lo instituido, es a lo que Bergua llama la socialidad y su imbricación con lo lúdico no es otra cosa que una diversión hecha correlato como negación a la ética del trabajo imperante. (Bergua, 1996, pg.113-116). De esta manera, las acciones juveniles que transforman propuestas socialmente establecidas y aceptadas por el mundo

adulto, están arraigadas a sus cotidianidades y estas transformaciones permean sus bailes, su música y las formas y maneras como se relacionan en los escenarios donde estas prácticas se suscitan. (Bergua, 1996) y (López, 2010).

Se tiene pues a jóvenes con la posibilidad y disposición para poner en escena su capacidad de agencia y con ella aprovechar sus “libertades sustanciales” (Nussbaum, 2012, p.40) para apropiarse del mundo que les rodea, transformándolo como a bien logran construirlo con sus pares. Estas transformaciones si bien parten de su cotidianidad como sustento de la acción individual, no se agota en sí misma en la medida que logra sobreponerse a esta condición sin subvalorarla y caminar en el terreno colectivo-político cada vez que optan por participar de acciones abiertamente consideradas como políticas, con reflexiones previas de su parte:

“... después de haber algo consolidado decíamos que dónde íbamos a participar, dónde iba a ser nuestro escenario como grupo artístico (Coordinador, 2013)

Reflexiones que ponen en el escenario íntimo del grupo, si se quiere, la necesidad de conversar sobre la “puesta en escena” de sus apuestas políticas y sociales; ello configura un espacio de concertación de equipo que se manifiesta en contra de las expresiones de autoritarismo y homofobia que se respira en la sociedad actual que va a misa y reza los fines de semana a un dios que se propone amor y aceptación de las diferencias. Estas reflexiones juveniles se concretan en el apoyo a acciones políticas de protesta que emergen en la ciudad y el país, dadas las condiciones de vida de los sectores más excluidos y abandonados por un estado que se supone es creado para velar por su bienestar:

“... La movilización como tal es una acción política y es una forma de hacer política. Estamos pendientes de esa agenda que tiene el movimiento social para hacer nuestra participación ahí, en esa acción política. Ya como grupo en la zona, en la comuna también diseñamos nuestras acciones políticas ya en lo local, antes hablaba de un grupo grande, amplio, pero uno en el barrio también realiza unas acciones políticas...” (Coordinador, 2013)

Esta posibilidad de hacer presencia en los diferentes escenarios, tanto comunitarios como sociales un poco más amplios, está acompañada de la esencia artística y lúdica que los y las jóvenes han optado por convertir en sustento de sus acciones.

“... Puede ser una lunada que consiste en llegar al lugar y decir algo desde el arte, los contenidos de las obras de teatro. Los montajes para una marcha carnaval, todo eso lleva consigo unos argumentos, y esos argumentos es lo que queremos que la gente escuche...” (Coordinador, 2013)

De manera adicional, ellos y ellas intentan dejar un mensaje que contiene los supuestos fundamentales de su lucha pero también marcados por lo lúdico y por la conciencia de lo político desde el lugar al que pertenecen:

“... pero también me divierto con las compañeras que salen a la tarima y dicen no queremos más dominación del hombre sobre la mujer, por medio de una lírica, por medio del Hip-hop por ejemplo, es decir (...) a través del juego, por decir una recreación que hicimos en el campamento humanitario de Barbosa con los campesinos, llevamos unos juegos de Malabares, unos juegos de improvisación, de teatro, materiales para hacer origami, para hacer figuras de plastilina, filigrana y además hacer una muestra, por ejemplo llegamos un día en la noche, un sábado a hacer malabares, un espectáculo de fuego, al cual de una rodearon los campesinos, que están en paro, en resistencia, movilizándose, que llevaban un mes ahí, y todo el tiempo haciendo asamblea, haciendo movilizaciones...” (Coordinador, 2013)

Los y las jóvenes no están lejos de la realidad que les cobija, pero están dispuestos a darle su toque juvenil, marcado por el juego y la fiesta. Las expresiones festivas de su puño y letra están a la orden del día para denunciar:

“...las compañeras que salen a la tarima y dicen no queremos más dominación del hombre sobre la mujer...” (Coordinador, 2013)

Pero también se hacen presentes para apoyar las resistencias de los campesinos y campesinas que son la expresión de las dificultades vividas por el abandono y la desidia estatal:

“...un espectáculo de fuego, (...) de una rodearon los campesinos, que están en paro, en resistencia, movilizándose...” (Coordinador, 2013)

Se ha dicho hasta la saciedad, que los y las jóvenes hacen parte de un lugar de exclusión y que no necesariamente se vean tentados a salir de ahí; a juicio de los autores, están inmiscuidos en este lugar por una opción que como lo expresara la teología de la liberación es: una opción preferencial por los pobres (Costadoat, 2004) que se traduce en acciones de fiesta, de juego y de diversión que dicho también en otros momentos, no es otra cosa que una apuesta por la socialidad juvenil amparada en la crítica-propuesta a otras formas de encontrarse, de verse y de constituirse en el día a día.

Los y las jóvenes no se quedan en la crítica, apuestan por la acción-propuesta y movilizadora de otros órdenes posibles.

3.3. Discusión de los Resultados:

En el trasegar de este ejercicio investigativo se ha podido identificar en los y las jóvenes, apuestas por la construcción colectiva que se traducen en una opción política hecha cotidianidad para implantar “la revolución”⁹, como lo manifiestan, desde las acciones a las que le apuestan sin necesidad de eliminar físicamente al otro que piensa y es diferente en esencia. Esta instauración de un modelo diferente no hace juego al sistema de poder imperante, se mezcla en él para transformarlo desde adentro, los y las jóvenes saben de los muertos que han corrido por el asfalto de su ciudad cuando han intentado el cambio de las estructuras de poder desde ellas mismas; el resultado son ríos de sangre que la intolerancia y la maquinaria del poder hace regar para que a nadie se le olvide que “la autoridad está en manos de quien debe estar”¹⁰, de esta manera se comprende entonces que es necesario transformar las condiciones de vida desde adentro, desde la cotidianidad que como ve cruzar la desesperanza, ayuda a construir la esperanza misma.

Este intento paulatino de construir un castillo de naipes en medio de la fuerte brisa, apuesta por la diversión de los constructores. Atrás han quedado los fragores del sudor y la magnificencia del trabajo duro para instaurar la revolución de los trabajadores. Nuevos vientos soplan y entregan aires nuevos a quienes osan proponer nuevas formas y maneras de construir las nuevas realidades; no están dispuestos a renunciar a ser jóvenes y mucho menos a su condición festiva y alegre y es así como se congregan desde la fiesta y el encuentro para convocar a otros y otras que se animan y se suman a la cofradía.

Se juntan para resquebrajar los “valores” que propone el poder, cambian el aislamiento por acciones cooperativas que involucran niños, jóvenes, adultos y familias que se sienten convidadas; sin más preámbulos y etiqueta, cuestionan el interés por hacerles sentir solos y solas, pero actúan no solo a resquebrajarlo, sino también a proponerlo de manera diferente. Están interesados en proponer alternativas de disfrute en el mismo lugar donde se genera la división. Se animan a construir resistencias, en el mismo espacio que se les entrega enajenado a los hilos invisibles de la infamia y el poder, todo lo que le pertenece a sus congéneres. Están dispuestos a reír en medio de todo el dolor que se les causa y los lugares donde las heridas se hacen más fuertes; su risa apuesta por la reivindicación del humor compartido, la alegría colectiva que edifica formas y maneras de encontrarse y de cuestionar el orden establecido que construye otros órdenes que les acogen.

Jugar para los y las jóvenes es una iniciativa posible y necesaria, las propuestas que construyen están ancladas a las maneras de divertirse que han construido con fuerza y decisión. Divertirse no es accidental en sus vidas; hace parte de lo

⁹ Las comillas son nuestras

¹⁰ Las comillas son nuestras.

que son y sus poros le hacen eco a las maneras como resisten divirtiéndose. Jugar, divertirse, proponer un canelazo, entre otras expresiones se reconoce por la manera como se gozan la vida y la resistencia.

Su accionar político, manifestado por ellos y ellas mismas como una acción cotidiana de búsqueda de escenarios y de reconocimiento de las agendas del movimiento social para hacer presencia ahí, en este lugar como escenario pero también en ese lugar como posibilidad de expresión desde las propuestas lúdicas que construyen, les significa grandes inversiones de tiempo; sin embargo estas acciones políticas no se quedan ahí, se hacen presente también en el barrio que les convoca para que dinamicen allí sus saberes y cada espacio es un lugar de apuesta, de propuesta y de resistencia que construyen colectivamente. Aprovechan entonces estos lugares para dejar un mensaje de esperanza, de horizonte posible en medio de la situación que se vive que incluye la violencia y el silenciamiento por parte de ejércitos privados o del mismo estado que olvida la necesidad de apoyar este tipo de expresiones que ayudan a construir el tejido social necesario para que otras formas de relacionarse sea posible.

Se podría decir que se encuentran jóvenes que trabajan por la vida individual y colectiva con un compromiso social significativo que se traduce en la creación de obras artísticas con los mensajes que se quieren transmitir y con una participación activa en la vida de las comunidades que intenta, como se ha mencionado, proponer otras maneras de relacionarse; como López, se puede decir (López, 2010) que la *“Posesión de una conciencia planetaria”* (p.35) se traduce en la implicación de todos los que les rodean de manera respetuosa, convidándolos a hacer parte de las nuevas acciones que realizan proponiendo alternativas sociales y del orden subjetivo que crea nuevas realidades para encontrarse y constituirse. De la misma manera para los y las jóvenes la cotidianidad se convierte en un lugar privilegiado que a la manera de “La Escuela de la señorita Olga Cossettini¹¹” la vida arraigada a la educación y la educación arraigada en la vida, no son más que la *“Priorización de la vida cotidiana como trinchera para impulsar la transformación social”*. (35) Que se traduce en acciones centradas en su cotidianidad pero también en la cotidianidad de otros y otras que los acompañan.

Los y las jóvenes que han logrado construir una relación con el congenero que lo reconoce como sujeto diferente y no como iguales que se concreta en un *“Respeto por el individuo”*(35) y, valga la redundancia, su individualidad hecha suceso colectivo con la posibilidad de actuar de una manera diferente frente a las opciones de los demás. No se trata aquí de asumir por todos los ordenes o maneras el discurso que acompañó las revoluciones y propuestas de los años 70

¹¹ Al respecto se puede ver: “La escuela de la señorita Olga Cossettini <http://www.youtube.com/watch?v=KT3uiRq76GU>

como lugar histórico, sino por la apuesta diferente que reconoce incluso a quienes intentan hacer de maneras opuestas a las suyas.

La necesidad de seleccionar las “*causas sociales a apoyar*”; hace necesaria una reflexión permanente que ellos y ellas valoran en tanto construcción colectiva. No se apoya cualquier causa social y ello les permite no ser vehículos enajenados del sistema sino por el contrario aportarle a su enriquecimiento y transformación desde la vida cotidiana. De esta manera, el barrio se rompe “...*como epicentro de sus prácticas*” (Reguillo 2000, *Citada por López, p.35*) y se ubican más en la realidad local, no han dejado de apostar el barrio y la relaciones que allí se entretejen, ayudan a su transformación con acciones que denominan políticas y que realizan con una regularidad que les permite reconocer cambios en sus dinámicas, pero no se quedan ahí y salen a la calle, a la marcha, en el evento comunal o en el evento de ciudad, apoyando y entretejiendo redes con otros y otras jóvenes que caminan el mismo sendero y bajo intereses similares de transformación del mundo que los circunda.

3.4. Conclusiones:

- Hemos sido testigos del trabajo de varios grupos de jóvenes organizados en las comunas 1 y 4 de la ciudad de Medellín y cómo desde su actividad lúdico-estética están presentando nuevas expresiones alternativas de transformación social que favorecen las relaciones cotidianas, brindan oportunidades a niños niñas y jóvenes que les permiten optar por acciones diferentes a la violencia e ilegalidad.
- El juego, la diversión, y la fiesta son expresiones culturales importantes en todas las culturas y para estos jóvenes organizados son una posibilidad de generar “resistencia” social frente a los diferentes conflictos que a diario se presentan en nuestro país y especialmente en la cotidianidad que les circunda.
- Los jóvenes de estos grupos juveniles se han convertido en protagonistas de una nueva historia, cultural, estética, barrial, puesto que a través de estas manifestaciones están dando por sentado la posibilidad de construir un mundo más equitativo entre hombres y mujeres jóvenes; acción esta que se convierte en una posibilidad de reconocimiento por parte de las familias que hacen parte de sus propuestas de fiesta colectiva en las comunas y los barrios.
- La apuesta por construir un mundo mejor en los y las jóvenes se reconoce desde la vida cotidiana y en la vida cotidiana desde las relaciones que entretejen con sus grupos y de éstos con las comunidades que se hacen partícipes del canelazo, del sancocho, de la lunada, entre otras actividades.
- La realización de expresiones juveniles desde el juego, la diversión y la fiesta lejos de ser superfluas están arraigadas a la vida y a la construcción de

alternativas de socialidad que dan cuenta de nuevas formas y maneras de acercarse a la vida y los otros en los ricones periféricos que los y las jóvenes habitan.

- La fiesta juvenil de los grupos organizados de las comunas en las que se desarrolló esta investigación, se diferencia de la fiesta cooptada por el mercado, dado que esta fiesta de manera particular no hace que los jóvenes se olviden de la realidad que los cobija si no por el contrario la asumen con entereza para hacer de ella un lugar donde es posible la vida de toda la comunidad.
- Los y las jóvenes organizados en grupos juveniles que desarrollan acciones de juego y fiesta en los lugares que habitan, actúan desde la fiesta y en la fiesta para transformar la vida y las relaciones que en ella se entretienen. Son acciones que cuestionan el orden establecido, proponiendo nuevas formas y otros ordenes que ubicados en la marginalidad la recuperan para constituirse subjetiva y colectivamente.

3.5. Provocaciones:

Desde las limitaciones que se pueden reconocer en este ejercicio de investigación, es posible proponer algunas provocaciones que se consideran necesarias para seguir abordando estos elementos:

- Es importante seguir abordando el juego, la diversión y la fiesta, con la revisión de autores más cercanos a la realidad latinoamericana; nuestras formas de diversión son y deben ser diferentes a lo existente en otros horizontes geográficos.
- Valdría la pena una mirada fuerte a las formas y maneras como se prepara el juego, la fiesta, el canelazo, entre otros, así como lo dice Espinosa-Patrón, estas formas tienen en sí muchas lecciones que darnos.
- Contrario a la creencia vulgar de que los y las jóvenes no tienen ideales, nosotros nos encontramos con jóvenes que apuestan por la vida y por la revolución cotidiana de la existencia; por ello nos atrevemos a decir que es necesario mirar la fiesta, la diversión y el juego de este grupo etario con menos prevenciones y con más lentes de develar lo que ahí sucede.
- El juego, la diversión y la fiesta juvenil, no pueden seguir siendo mirados como asuntos marginales de la vida de los y las jóvenes, sino como aspectos que potencian su existir. Nos referimos, sin duda, a la fiesta organizada por jóvenes para favorecer el encuentro y la construcción de las relaciones en las comunidades y no a las fiestas del mercado para apartarse de la vida y olvidarse de la existencia misma hasta el descuido ético, estético y existencial.

- La postura política de los y las jóvenes, está validada por sí misma y no es necesario que se cuente con autorizaciones foráneas para decir desde el juego, la diversión y la fiesta que otro mundo es posible.
- La fiesta popular, no la fiesta del mercado, es acción de transformación en sí misma que mirada con lentes críticos, puede ayudar a comprender las iniciativas políticas de los y las jóvenes mientras se divierten.
- Las maneras respetuosas como los y las jóvenes se proponen la construcción de procesos con otros y otras, no es más que un resquebrajamiento al sistema que les aísla.
- Las expresiones estéticas de los y las jóvenes, están hechas para divertirse pero también para la utopía.

4. Productos generados

4.1. Publicaciones:

El trabajo realizado, ha permitido la elaboración de tres artículos a saber: el primero *El juego, la diversión y la fiesta, apuestas juveniles de transformación social*; el segundo *Expresiones alternativas juveniles que generan transformaciones* y el tercero, identificado como el artículo de resultados; que se presentan a medios de difusión indexados y otros escenarios que abordan el trabajo con jóvenes, con el fin de proponer una conversación más amplia de la existente sobre el juego, la diversión, la fiesta y sus implicaciones en la vida de los y las jóvenes cuando de transformaciones sociales se trata.

Con alguna organización social de la ciudad de Medellín y con los jóvenes mismos participantes de este ejercicio de investigación, existe el compromiso de socializar los hallazgos como un aporte a sus apuestas de sentido.

El camino de esta elaboración, se ha aportado en la construcción, a la actualización de un documento marco de metodología Naves en la Corporación día de la Niñez; Ong del sector educativo que trabaja con ludotecas desde hace más de 14 años desde el juego en Colombia; el aporte ha sido espacialmente desde lo que tiene que ver con el tópico del juego.

De la misma manera se buscan espacios de socialización de esta investigación por lo que puede significar su aporte en el reconocimiento mencionado.

En este mismo orden; se formuló un proyecto educativo, denominado: “Expresiones Alternativas de los Jóvenes desde el Juego en el Municipio de la Estrella” con el fin de aplicarlo y proponer a algunos jóvenes, como el juego, la diversión y la fiesta propuesta desde sus acciones puedes, sin duda, ser camino de transformación social.

5. BIBLIOGRAFÍA

1. Alvarado, S. V., & Vommaro, P. A. (2010). Botero, Patricia; Ospina, Hector; Alvarado, Sara; Castillo, José R. En *Jóvenes, Cultura y Política en América Latina: Algunos Trayectos de sus Relaciones Eperiencias y Lecturas (1960-2000)* (pág. 337). Santa Fe: Homo Sapiens Ediciones.
2. Ambrosini, C. (2007). El Heraclito de Nietzsche Del Pais Paizon al Ludus Dei. *Prometheus*.
3. Antoñanzas, F. (2005). *Artistas y Juguetes*. Madrid.
4. Araya, A. (1999). Ociosos, Vagabundos y Malentretados en el Chile Colonial.
5. Barros, V. d. (2010). *Brincar Com o Outro*. Petropolis: Vozes Ltda.
6. Bergua, J. A. (1996). *La Socialidad lúdica Juvenil. Sobre como los jóvenes erosionan el orden social cuando se divierten*. Madrid.
7. Castro, N., Hidalgo, J., & Briones, V. (2002). Fiestas Borracheras y Rebeliones. 77 - 109.
8. CINDE. (2012). *Modulo de Desarrollo Humano*. Medellín.
9. Clowndia, C. d. (3 de Junio de 2013). Grupo los hijos de Clowdia. (J. Molina, Entrevistador)
10. Coordinador. (12 de Julio de 2013). Grupo Juvenil Detonando conciencias. (J. Molina, Entrevistador)
11. Corporación Día de la Niñez. (2008). *Metodología NAVES "Para jugar al Derecho"*. Bogotá.
12. Costadoat, J. (2004). La liberación en la cristología de Jon Sobrino. *Teología y Vida*, 62 - 84.
13. Dantas, H. (1998). Brincar e Trabalhar. En A. Carisara, G. Brouguere, H. Dantas, & J. Perrot, *O Brincar e Suas Teorias* (págs. 111 - 130). Sao Paulo: Cengage Learning.
14. Dinello, R. (1991). *Expresión Ludico Creativa*. Montevideo: Nordan Comunidad.
15. Duque, L., Montoya, M., & Restrepo, M. (2006). Magnitud y distribución de diferentes formas de violencia en Medellín, 2003-2004. *Revista Facultad Nacional de Salud Pública*, 60 - 72.
16. Espinosa-Patrón, A. (2010). Aproximación a una teoría del Rey Momo a partir de la triada: Comunicación, Cultura y Carnaval. 175-188.
17. Falcon, R. (2000). Rituales Fiesta y Poder. 81 - 101.
18. Fink, E. (1996). Oasis de la Felicidad. *Cuaderno N 23*, 5 - 31.
19. Fortuna, T. R. (2010). Brincar com os diferentes e as diferencias. *Brincar com o outro*, 101-126.

20. Gadamer, H.-G. (1991). *La Actualidad de lo Bello*. Barcelona: Paidós.
21. García, C. (2005). *Nueva Sociedad*.
22. Godoy, O. M. (2007). Cuando el Siglo se Sacará la Máscara, Fiesta, Carnaval y Disciplinamiento Cultural en el Norte Chico. Copiapo. *Historia N 40 Volumen 1*, 5 - 34.
23. Guevara, L. F. (2009). *JUEGOS TRADICIONALES Y AUTÓCTONOS DEL RESGUARDO INDÍGENA*. Pereira.
24. Guimarey, M. (s.f.). El Carnaval como practica social espectacular.
25. Huizinga, J. (1971). *Homo Ludens*.
26. Humanidad, E. J. (s.f.).
27. Lladó i Villaseca, J. (2010). Carnavales em el Tropicó y en el Caribe: Visiones literarias e Identidades Continentales. 363 - 376.
28. López C, A. (1992). Juegos Fiestas y Diversiones en la América Española. En A. L. CANTOS, *Juegos Fiestas y Diversiones en la América Española* (pág. 332). Madrid: Mapfre.
29. López, M. (2010). Prácticas y fenomenos emergentes en la Juventud como vias de transformacion social en Colombia. En M. López, *Contexto y Condición de Juventud. Reflexiones para su comprensión* (págs. 33-59).
30. Luna, M. T. (2010). *Modulo 2 Investigación Comprensiva: Aplicaciones metodológicas*. Medellín : CINDE Universidad de Manizales.
31. Mair, L. (1977). Introducción a la Antropología Social. En L. Mair, *Introducción a la Antropología Social* (págs. 21 - 57). Madrid: Alianza Editorial SA.
32. Mantilla, L. (1991). El Juego y el Jugar ¿Un camino unilineal y sin retorno? *Redalyc*, 101 - 123.
33. Molina, V., Ossa, A., & Franco, S. (2005). *La Fiesta como manifestacion del ocio: resistencia y subversión de lo cotidiano en: El ocio, el tiempo libre y la recreacion en America Latina: problematizaciones y desafios*. Medellín: Soluciones editoriales.
34. Newson, J. y. (1999). *Juguetes y Objetos para Jugar*. N York: Ceac.
35. Nussbaum, M. (2012). *Crear capaidades*. Barcelona: Paidós.
36. Nussbaum, M. C. (2010). *Sin fines de Lucro*. Madrid: Katz Editores.
37. Orian, J. (2007). *El Frenesí del Vulgo: Fiestas, Juegos y Bailes en la sociedad colonial*. Medellín: Universidad de Antioquia.
38. Ospina, W. (2010). *Lo que le Falta a Colombia*. Bogotá: Norma.
39. Parolini, M. (1994). *El Libro de los Juegos I*. Sao Paublo: San Pablo.
40. Piaget, J. (1979). *El Juego*. Mexico: Fondo de la Cultura Económica.
41. PIAGET, J. (1979). *El Juego*. Mexico: Fondo de la Cultura Económica.
42. PINILLOS, J. M. (s.f.). Actitud Lúdica en el Maestro... Capacidad Lúdica en el Alumno. *Educación Física y Deporte*, 81 - 84.

43. Pujol, C. A. (2006). Ciudad, Fiesta y Poder en el Mundo Contemporaneo. *Liminar*, 36 - 49.
44. Ramos F, T. (2010). Brincar com os diferentes e as diferencias. En V. Barros, M. Borja, & T. Ramos F, *Brincar com o outro* (págs. 101-124). Petropolis: Vozes.
45. Rodriguez, E. (2002). Políticas Públicas de Juventud en América Latina. 26.
46. Rodriguez, E. (2002). *Políticas Públicas de Juventud en América Latina*. México: Doc Sin Edición.
47. Sepúlveda, F. (2005). Fiesta y Vida. 92-98.
48. Serrat, J. M. (s.f.). Fiesta. Barcelona, Catalunya, España.
49. Soutto, S., & Rosa, M. C. (2010). Juventud Fiesta y Mercado. *Polis*, 1 - 16.
50. Suárez, C. y. (2005). Medellín entre la muerte y la vida. Escenarios de Homicidios, 1990 - 2002. *Estudios Políticos N 26*, 185 - 205.
51. Tabares, J. F. (2010). Juegos Populares y Tradicionales Ocio y Diferencia Colonial. *POLIS*.
52. Texeira, S., & Rosa, M. C. (2010). Juventud Fiesta y mercado. *Polis*, 1 - 16.
53. Uff, P. (3 de Junio de 2013). hijos de Clowndia. (J. Molina, Entrevistador)
54. Vahos, O. (1999). *Juguemos Dos*. Medellin.
55. Verdú Macías, V., & Otros, M. J.-L. (2003). *Fiesta Juego y Ocio en la Historia*. Salamanca: U de Salamanca.