

# PATRONES DEL OCIO Y ESPACIOS LÚDICOS DE HOY

**Polyxeni Mantzou**

Arquitecta; investiga sobre arquitectura y medios audiovisuales.

*Partiendo de definiciones de la Teoría de la clase ociosa y del Homo ludens, la autora define las características de los espacios del ocio y del espectáculo de hoy comprobando que en los patrones de la discoteca y de los parques temáticos subyacen algunos de los principios constitutivos de la teoría arquitectónica, del urbanismo y de la propia sociedad de hoy.*

Cuanto menos tiempo dediquemos al trabajo, cuanto más tiempo libre dispongamos, cuanto mayor sea la esperanza de vida y cuanto más podamos gastar para entretenernos, más importantes serán las actividades lúdicas desde varios puntos de vista, incluidos el social, el económico y el arquitectónico. Para reflexionar sobre algunos de los tipos de espacios que actualmente se destinan al ocio, puede ser conveniente aproximarnos primero a ciertas cuestiones genéricas, relacionadas con lo lúdico, como juego y como ocio. Si bien el juego es más viejo que la cultura, no se puede decir lo mismo del ocio, por lo menos en tanto que se configura como categoría y adquiere su propia posición en relación con la temporalidad de la vida. Mientras que el juego no es distintivo del hombre y se puede observar en todo tipo de animales como actividad regular, el ocio presupone una escisión entre trabajo y tiempo libre, que sí se puede considerar como distintiva del hombre.

*En la Teoría de la clase ociosa*, de Thornstein Veblen, publicada a finales del siglo pasado, encontramos un análisis con ironía mordaz, pero sutil, de las características de la clase ociosa, que en cierta medida es caracterizado por su perspectiva antropológica. Según el autor, la aparición de una clase ociosa coincide con el comienzo de la propiedad. Esa coincidencia se debe a que las dos instituciones son resultado de la misma conjunción de fuerzas económicas; es decir, se pueden considerar en la fase de su aparición como aspectos diferentes de los mismos hechos generales<sup>1</sup>. En ese sentido, aclara Veblen, que la propiedad no tiene nada que ver con la subsistencia, sino que nació como resultado de la distinción valorativa unida a la riqueza, ya que ésta, en un principio, era considerada como prueba de eficiencia, pasando luego a convertirse en el sentir popular, en cosa meritoria en sí misma<sup>2</sup>. La eficiencia y el concepto de la hazaña son muy importantes a la hora de distinguir las tareas dignas de otras

indignas, y así distinguir entre trabajo, que rebaja el hombre, y ocupaciones en las que entra algún elemento de proeza. Claro, que para poder llegar a la institución de una clase ociosa, que según Veblen «es la excrecencia de una discriminación entre tareas, con arreglo a la cual algunas son dignas y otras indignas», es decir, pueden ser clasificadas como hazañas, o son simplemente ocupaciones de la vida cotidiana, hay que cumplir las condiciones necesarias sin las cuales no puede haber una clase ociosa bien desarrollada. Estas condiciones son: «1) la comunidad debe tener hábitos de vida depredadores (guerra, caza o ambas a la vez); es decir, los hombres, que constituyen en estos casos la clase ociosa en proceso de incoación, tienen que estar habituados a infligir daños por la fuerza y mediante estratagemas; 2) tiene que haber posibilidades de conseguir medios de subsistencia suficientemente grandes para permitir que una parte considerable de la comunidad pueda estar exenta de dedicarse de modo habitual, al trabajo rutinario»<sup>3</sup>. La otra parte, la que no está exenta, la que no puede abstenerse del trabajo productivo, es la clase sujeta a un amo. La clase débil, cuya marca de inferioridad se asocia al hecho de trabajar, tradición que no ha muerto nunca, hace que se considere que el trabajo rebaja. Por otro lado, la clase exenta debe demostrar su ociosidad, es decir, para ganar uno la estima de los demás y para construir y mantener la complacencia de sí mismo, no basta con tener riqueza y poder, sino que hay que ponerlos de manifiesto<sup>4</sup>. La ociosidad, para los hombres civilizados es bella y ennobecedora, y además un cierto grado de ociosidad es indispensable, para que los hombres reflexivos puedan llevar una vida digna. Por

otro lado, la ociosidad, como se mencionó, tiene mucho en común con las hazañas de las sociedades depredadoras; ocupaciones como la guerra, la política, el culto y las diversiones públicas aunque muy distintas en sí mismas cuando se comparan con el trabajo rutinario pueden representar de nuevo el dipolo hazaña, tráfago. Un rasgo determinante es que la ociosidad no debe dar ningún producto material. La inmaterialidad de los bienes producidos es un criterio demostrativo de la ociosidad<sup>5</sup>.

A la hora de considerar la ociosidad en relación con lo lúdico, se presentan ciertas dificultades para establecer límites firmes y rígidos. Hasta cierto punto se pueden considerar autónomos, pero por otro lado sin que se vinculen de una manera unívoca y determinante, las superposiciones son extensivas, y de algún modo la ociosidad está siempre sumergida en lo lúdico. Sin embargo, los orígenes del juego y su razón de ser, son mucho más turbios. Se puede hablar de la descarga de un exceso de energía, de un impulso congénito de imitación, de la necesidad de relajamiento, de su valor como ejercicio para actividades serias, incluso de un ejercicio de autodominio, o de la necesidad congénita de poder algo o efectuar algo; del deseo de dominar y entrar en competencia, de la descarga de impulsos dañinos o de la satisfacción de los deseos que en la realidad no se satisfacen y, así, del mantenimiento del sentimiento de la personalidad. Huizinga encuentra que aunque todas esas razones y sus combinaciones pueden ser ciertas, hay algo más en el juego, el elemento de la «broma», que resiste todo análisis e interpretación lógica<sup>6</sup>. Algunas de las características del juego lo vinculan di-

rectamente con la ociosidad, de modo que el juego es una actividad libre y no una tarea, es algo que el hombre puede dejar en cualquier momento; se juega en tiempo de ocio y sólo secundariamente cuando se convierte en función cultural, se asocia a conceptos de deber y tarea. El juego no es la vida corriente o la vida «propiamente dicha, sino que es más bien un escape de ella, es su polaridad opuesta, un “como si”; es un *intermezzo*». Su carácter desinteresado se combina con su presencia regularmente recurrente, de modo que es un acompañamiento, un complemento de la vida. El hecho de ser una actividad imprescindible de la cultura y del culto, no le hace perder su carácter de desinterés, porque no se asocia con las necesidades de la vida y la ganancia del sustento, sino que sirve al bienestar del grupo. Como el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y su duración, es decir, por «estar encerrado en sí mismo», establece límites espaciales y temporales. Dentro del juego hay un orden absoluto. El juego crea orden, crea una perfección provisional y limitada que contrasta con la imperfección del mundo<sup>7</sup>.

Esas características del juego, que propone Huizinga junto con la clasificación de Caillois respecto a los impulsos que dinamizan cada actividad lúdica, pueden servirnos a la hora de entender mejor la expresión de las actividades de ocio. Caillois encuentra cuatro impulsos que pueden originar distintos tipos de juegos y así corresponden a categorías que denomina: *agon*, *alea*, *ilinx*, *mimicry*<sup>8</sup>. Los juegos de *agon*, son los que movilizan la competición; cada jugador tiene como meta demostrarse mejor que los otros jugadores en algo; las cualida-

des pueden ser de cualquier índole, tiene que haber igualdad de oportunidades, y podemos entender los deportes como pertenecientes a esa categoría de juego. Los juegos de *alea*, por otra parte, tratan del enfrentamiento del jugador con el destino, no es el esfuerzo sino la suerte quien determina el juego. Es decir, manifiestan actitudes opuestas a las correspondientes a los juegos de *agon*, aunque se mantiene el principio de igualdad de condiciones entre los jugadores. Los juegos de *ilinx*, se asocian a la perturbación de la estabilidad de la percepción, provocan vértigo, mareo, trance, espasmos y manifiestan una cierta tendencia hacia el desorden y la destrucción. Los juegos de *mimicry* son juegos de simulacro y de máscara, donde el sujeto deja de lado, durante el juego, su personalidad, para fingir otra, ya sea a través de su apariencia cambiada asumiendo otro tipo de identidad, como por ejemplo se hace en el Carnaval. En ellos, «el placer consiste en ser otro o hacerse pasar por otro»<sup>9</sup>. Aunque una de estas categorías sobresalga de modo definitivo en las distintas actividades lúdicas, se puede entender que también pueden coexistir las demás, especialmente en juegos de la vida actual, es decir, puede que a la vez que un juego responde a una categoría determinada tenga también ingredientes de las otras categorías en grados distintos, de modo que la taxonomía se hace bastante más complicada. A esa dificultad a la hora de establecer las categorías de las actividades lúdicas actuales, se añaden otros rasgos que interfieren y complican el análisis como los que ya anotaba hace más de sesenta años Huizinga: hay una tendencia a confundir lo lúdico con lo serio, a causa de la seriedad con la que se toman muchos jue-

gos y el carácter lúdico que presentan ocupaciones serias, que responden a intereses materiales o necesidades y que por lo tanto no tendrían que ser entendidas como lúdicas <sup>10</sup>.

58 Hay un denominador común entre todo ese tipo de actividades que se asemejan y que mezclan lo lúdico y lo serio, desconcertándonos. Ese denominador común es el carácter espectacular que, por un lado, convierte los juegos, como por ejemplo los deportes en un asunto serio, ya que los que participan lo hacen como actividad profesional y no lúdica. Ese trabajo pertenece a la producción espectacular, parte importante de la producción capitalista, que, por consiguiente, supone una organización técnica, equipamiento material y perfeccionamiento científico, para que sea lo más espectacular y lo más rentable posible. Por otro lado, el mismo procedimiento espectacular hace que determinadas actividades serias, como por ejemplo la política, desarrollen secundariamente un carácter claramente lúdico, que no es sino un falso juego, que intenta encubrir un propósito de la sociedad o de la política. Presenciamos así una degeneración, de la actividad lúdica a apariencia lúdica, ya que sólo los espectadores pasivos mantienen la imagen del juego en lo que, para los que actúan, no es para nada un juego sino una actividad motivada, una ocupación con intereses materiales, que sólo se pueden obtener si el espectador se entretiene lo suficiente. Y es que el tiempo dedicado a consumir espectáculos es tiempo vendible y productivo <sup>11</sup>. En la política pasa algo parecido, ya que lo que aparece con rasgos de juegos de *agon* y *mimicry* entre los políticos se convierte en realidad de *alea* y *ilinx* para los

espectadores. De modo que sin que nadie juegue, todo se hace con las reglas de un juego aparente, un juego visto, no vivido, sin jugadores, con organizadores y espectadores.

Aparte de esa confusión hay también otra proveniente de la dificultad de distinguir entre lo lúdico y lo «pueril». A la puerilidad se le puede negar la cualidad de forma lúdica; un niño que juega no es infantil, pueril <sup>12</sup>. La puerilidad caracteriza una serie de manifestaciones de la vida actual y a raíz de ésta entendemos la necesidad, fácilmente aplacable pero nunca ahíta, de diversión trivial, de búsqueda de sensaciones, de gusto por las demostraciones en masa. «Al cerebro no le gusta el aburrimiento, por eso, se apaga mediante deporte, sexo, actividades de ocio, drogas» <sup>13</sup>. La renuncia a la mayoría de edad y la búsqueda de maneras para apagar el cerebro, está evidentemente vinculado al aumento significativo del tiempo libre en la sociedad occidental. El problema del espectador pasivo y de la puerilidad están entrelazados por el propio espectáculo, que dedica sus cuidados al tiempo libre de los hombres, organizando «unidades de tiempo» que se van alternando, reconstruyendo así un aspecto cíclico del tiempo con la calculada periodicidad entre trabajo y tiempo libre y que asimismo se empeña en impedir «la salida del hombre de la minoría de edad de la que él mismo es responsable» en la que, según Kant, consiste la ilustración <sup>14</sup>.

Desde puntos de vista diamétricos, se ha tratado de aprehender cómo el aumento del tiempo libre, debido a la automatización y los avances tecnológicos en general, podría influir sobre las sociedades avanzadas. Debord ha visto en los *loisirs*, el verdadero problema re-

volucionario, ya que tanto el Estado capitalista como cualquier otra forma de Estado deberán responder a la necesidad de organizar los *loisirs*, que en tanto que intensifican la dicotomía entre organizadores y organizados, espectadores y actores, acentúan la alienación<sup>15</sup>. McLuhan entiende, al contrario, que «nos vemos amenazados por una liberación que nos obliga a hacer uso de todos nuestros recursos internos de empleo autónomo y de participación imaginativa en la sociedad», una liberación semejante a la que vivió el caballo al ser sustituido por el automóvil y la maquinaria, y que nos destina a todos a ser artistas<sup>16</sup>. Y es que, según McLuhan, todo el tiempo libre que crearía el ordenador digital, podría hacer que la gente aumentara su sentido de identidad, mediante diversas actividades que ayudarían a las personas a «sintonizarse» a sí mismos<sup>17</sup>, cosa que sus trabajos rutinarios no permiten. Sin embargo, también McLuhan ve que con la velocidad eléctrica instantánea aparece una nueva clase de interrelaciones en la industria y el entretenimiento. La producción en masa debe ser entendida no tanto en términos de cantidad sino en virtud de un instantáneo abrazo inclusivo, y en ese sentido también se debe entender el carácter de los «medios de comunicación de masas», no tanto en relación con el tamaño de las audiencias sino en relación con el hecho de que todo el mundo se ve implicado en ellos al mismo tiempo. Así que «la industria de los bienes de consumo presenta el mismo carácter estructural que la del entretenimiento, en cuanto que ambas se acercan a la condición de la información instantánea»<sup>18</sup>. Se puede entrever en esa afirmación de McLuhan la emergencia del carácter global de la industria

del entretenimiento, que sigue la misma línea que la industria de los bienes de consumo.

Cuando la alternancia entre ocio y trabajo, juego y seriedad, ya no es sólo frecuente sino que además los tiempos correspondientes empiezan a ser casi equivalentes o incluso puede llegar a ser mayor el tiempo dedicado a lo lúdico, empieza a amenazarse el propio principio de la realidad. Desde la división del tiempo de la vida en los tres ochos, hasta la actualidad, la organización de actividades lúdicas de distinta índole ha creado también nuevas necesidades espaciales.

En primer lugar, se ha transformado la casa, que es donde se vive la mayoría de los dos ochos restantes una vez acabado el trabajo, es decir, el de ocio y el de sueño. La organización de la casa ya había experimentado cambios a raíz de las necesidades que crea el incremento de tiempo libre. Sin embargo, ahora está afrontando otro tipo de transformación, ya que los nuevos medios de comunicación y entretenimiento están imponiendo una serie de reglas espaciales difícilmente superadas, teniendo en cuenta que su uso es cada vez más individual. Tanto la naturaleza de las redes telemáticas, como la evolución del modelo televisivo hacia la especialización y la oferta de multitud de *menus* de los que el usuario pagando podrá elegir los que prefiere, promueven la atomización del ocio dentro del marco de la casa. Por un lado, el carácter audiovisual de ese tipo de actividades y, por otro, la especialización harán que cada vez se hará más difícil compartir tanto el tiempo libre como el espacio físico de la casa, donde antes transcurría la mayor parte de la vida doméstica.

## Parques Disney y parques temáticos

Otros tipos de espacios que responden directamente a las actividades lúdicas y a duraciones mayores o menores de ociosidad, como pueden ser las vacaciones, los fines de semana, o incluso unas horas libres, han creado estructuras que se repiten casi en su totalidad en todas aquellas partes del mundo con una clase ociosa de tamaño considerable. De todos esos tipos de espacios haremos una breve consideración sobre el mundo de las Disneylandias y sobre las discotecas, que como están principalmente y directamente dedicados al ocio, y no, por ejemplo, al alojamiento, la restauración o el comercio, como puede ser el caso de otros ejemplos, presentan características muy acentuadas de lo que se puede entender como la configuración de espacios específicos para el ocio, características que no conocen fronteras, sino que se repiten de manera uniforme y con apenas cambios en la mayor parte del mundo apto para costearlos. Tanto para los parques de Disney como para las discotecas se podrían buscar varios precedentes como las ferias populares, las verbenas y otras actividades festivas. Sin embargo, deberíamos apuntar que existen grandes diferencias entre lo que son las actividades festivas tradicionales y la organización de ese tipo de espacios destinados al entretenimiento. En primer lugar, las ferias o las verbenas tenían lugar dentro del espacio cotidiano, es decir, se trataba de una transformación temporal del espacio de todos los días en espacio de fiesta. La congregación, el reunirse es el arte de celebrar dice Gadamer; la fiesta es comunidad<sup>19</sup>. En el caso de las Disneylandias, como también de las discotecas, se trata de un espacio aparte, un es-

pacio que permanentemente está dedicado al entretenimiento y cuando no está funcionando es un espacio recluido y vacío. Es decir, en vez de tener un espacio que temporalmente se transforma en festivo, tenemos un espacio aparte y permanente que no obedece a temporalidades de la comunidad sino que tiene su propio tiempo. Si bien los parques temáticos suelen funcionar sólo de día, las discotecas suelen funcionar sólo de noche, aunque hay horarios para todos los gustos. Cuando estos espacios no funcionan, no duermen, como ocurría antes con las ciudades, sino que mueren, para volver a resucitar para la siguiente jornada. Especialmente para los parques Disney, la categoría de la fiesta es inadecuada, ya que no se trata ni de congregarse ni de reunirse, salvo con los héroes de la ficción. Funcionan todo el año, no responden a ningún tipo de calendario de Comunidad, configuran un mundo aparte, paralelo, indiferente a las temporalidades de la vida cotidiana. La mayoría de los parques temáticos se alejan bastante de las ciudades, por lo menos unas decenas de kilómetros, para poder así crear su propio paisaje. Sin embargo, últimamente aparecen parques temáticos con una fuerte preferencia por las tecnologías informáticas, que se ubican en recintos cerrados, y no tienen que alejarse de la ciudad<sup>20</sup>.

El primer parque de Disney, la Disneylandia, aparece en el sur de California en 1955; luego le seguirán Disneyworld, en Florida, en 1971; Tokio Disneyland, en 1983, y Eurodisney, en 1992. La transformación del parque de atracciones en parque temático, no ha sido el único rasgo que diferenció al mundo de Disney; otra de las características principales de sus parques

es que apostó, al contrario que sus precedentes, por lo «limpio», lo inmaculado, lo predecible, lo controlado. Eliminó todo tipo de elementos sórdidos y subidos de tono, todo tipo de estimulación sexual, creando una nueva moralidad aséptica e introduciendo el orden, las reglas y las restricciones que pasaron a formar parte de todos los parques temáticos<sup>21</sup>. La esterilización de las Disneylandias se hace más fácil por el considerable precio que tiene uno que pagar para entrar y que permite controlar mejor a los visitantes. La confirmación de las expectativas, la verificación y el reconocimiento, y el control que evita todo tipo de sorpresas, es uno de los puntos fuertes del mundo Disney.

Los parques Disney se han concebido como «un lugar donde los padres y los hijos pueden divertirse juntos», como *trompe l'oeil* donde el visitante se transforma en pasajero de un enorme fenaquisticopio<sup>22</sup>. Walt Disney utilizó su experiencia y su saber cinematográfico para organizar un mundo donde las ideas se complementan y se prolongan, donde el paseante se transforma en una cámara que se desliza por los escenarios y al mismo tiempo en actor, en personaje que participa en escenas que le son ya conocidas, entrando así, cuerpo y alma, en el mundo de la ficción o de la historia, cuyas referencias ya tiene como mero espectador. Por otro lado, también se da lo contrario, es decir, la tematización de lo que uno ya conoce como habitante de una ciudad, como experiencia vivida, como, por ejemplo, cuando uno entra en un hotel que es Nueva York, como aquel que hizo Michael Graves o la tematización de New England que hizo Robert Stern, ambos colaborando con Disney. Frank Gehry, que también ha

trabajado para Disney, anota que el mundo Disney es muy cuidadoso con los que se aproximan mucho a sus propios términos. Ése era el caso de Venturi. Su proyecto para Eurodisney fue descartado por ser osadamente cercano al lenguaje Disney, ya que lo utilizó en una manera «que es arte, que tiene sentido, que es relevante respecto a dónde estamos en el mundo y a qué es lo que hacemos». En pocas palabras, fue descartado porque, «él dice la verdad, hay una esencia y una verdad en el retrato que Venturi hace de toda esa cosa; es por eso que no podía trabajar para ellos»<sup>23</sup>. El comentario sobre el mundo Disney que Venturi proponía introducía elementos de inquietud que están absolutamente contrapuestos a los principios de tematización con los que opera Disney, es decir, el placer y el confort sin preocupaciones de índole «intelectual». Las reglas para la arquitectura Disney no se pueden doblar, y aunque Disney ofrece sus historias y sus héroes para la tematización, así como toma prestada la historia o la actualidad, no se ofrece a sí mismo, en tanto que mundo constituido.

La alteración de las dimensiones, la modificación de las distancias, el juego con las apariencias, son factores transcendentales de la inmersión en el mundo de la ficción y de la transformación de lo real en ficticio. Con la reducción de la escala de todo lo que configura este mundo-escenario, que por lo demás es una copia exacta, a una quinta parte con respeto a la norma, se consigue esa sensación gozosa de estar en un mundo de sueños donde además uno está siempre acompañado con las melodías y los temas musicales correspondientes. Ese efecto de la reducción de la escala, aunque no

en todo, de modo que el contraste refuerze el goce, se dirige, sin lugar a dudas, más a los adultos que a los niños, acentuando la impresión de estar dentro de un escenario con doble función; del actor, que se codea con los personajes ficticios y reconocibles, y del espectador, un espectador que suele estar filmando para revivir en un futuro, casi por primera vez, su visita demasiado exuberante para ser asimilada enteramente en el acto. Más que en la ficción es en el efecto de realidad, de sobrerrealidad, donde reside el atractivo de la Disneylandia, escenario de lo que sólo era un escenario, puesta en escena de la puesta en escena, juego de imágenes gratuito, sin razón, ni objeto, sin que nada esté en juego, es decir, la quintaesencia del espectáculo y del mundo real en el que vivimos, autorreferente, autónomo y generador de vacío y de sensación de libertad en porciones equilibradas<sup>24</sup>. El juego en el mundo de Disney podría ser el juego perfecto. Todo está como debe, el orden, las reglas, el espacio y el tiempo acotados, el cambio de identidades, incluso algún que otro elemento de *ilynx*, *agon* o *alea*. Sin embargo, hay algo en esa simulación viva del auténtico héroe de la congelación, que quizás puede fallar, y es que parece que el mundo real está cada vez más construido a su imagen y semejanza, haciendo difícil distinguir los límites entre juego y realidad; resulta que la Disneylandia es engañosamente imaginaria<sup>25</sup>.

La proliferación de los parques temáticos, se debe en gran parte al éxito de Disney. Siguiendo su ejemplo y cambiando la receta lo suficiente para poder ofrecer una alternativa, han aparecido varios tipos de parques temáticos. A modo de ejemplo de la diversificación

formal y también de contenidos de los parques temáticos, que sin embargo se mantienen fieles a los principios básicos ya establecidos por Disney, mencionamos tres casos con características bien distintas. En Port Aventura por ejemplo, se ha optado por escoger varios sitios que, según encuestas, parecen exóticos a sus visitantes, reunirlos todos alrededor de un lago y utilizar el país anfitrión a modo de conexión conceptual para crear un tipo de lazo entre los distintos lugares re-presentados. La Ciudad Turca de Kashiawasaki, un proyecto de Kajima Design, es un ejemplo más singular, ya que lo que se ha intentado hacer no es una copia de una ciudad turca sino de una ilusión basada en la imagen que los japoneses tienen sobre la ciudad turca. El proyecto de arquitectura es en este caso inusual para ese tipo de espacios lúdicos y demuestra que la tematización no tiene obligatoriamente que operar a base de determinados estilos o pautas arquitectónicas, con tal de que las propuestas obedezcan y no obstaculicen sus propósitos. Las tendencias que abren nuevas posibilidades para los parques temáticos se ilustran en ejemplos como el Acuarinto (Alfredo Arribas y Javier Mariscal), donde el mundo físico es intercambiable con la vivencia a través de la pantalla. Los niños-personajes que participan en el laberinto y sus aventuras se siguen como dibujos animados a través de pantallas, sin que se sepa muy bien si la realidad recrea los dibujos animados o viceversa<sup>26</sup>.

## La discoteca

La discoteca, otro tipo con características específicas de espacio lúdico, presenta rasgos distintos pero también analogías con los parques



temáticos y el mundo Disney. En primer lugar, la franja de edades muy amplia de las Disneylandias, en la discoteca se hace muy estrecha y, por otro lado, la frecuencia con la que es visitada es mucho mayor, ya que forma parte de rituales semanales de la juventud. La discoteca constituye un mundo alternativo de los fines de semana en directa competición con el mundo cotidiano de los demás días. Sin lugar a dudas, lo que tiene lugar en la discoteca son juegos de *mimicry*, aunque hay, en segundo lugar, también aspectos de vértigo, competitividad y azar. El espacio y el tiempo de la discoteca es un espacio y un tiempo aparte, ese tiempo propio de la fiesta, detenido para ser demorado<sup>27</sup>; no existe continuidad con la vida cotidiana y su realidad social. En ese sentido la discoteca es, en gran parte, producto del modo de vida de las grandes urbes, sin embargo, una vez dentro se trata de volver a encontrar una identidad reconocible para los demás. La barrera física y psicológica que existe entre el mundo de la discoteca y el mundo exterior, se acentúa por los rituales de entrada, de penetración y de tránsito gradual desde un contexto a otro, para así llegar al interior preparado y transformado. Es decir, mediante la prolongación de la entrada, que se convierte en un espacio de tránsito, en muchos casos estrecho o laberíntico, que desorienta a los que entran, se construye un tipo de puerta tridimensional, cuya profundidad es lo más señalado. Esta puerta no sólo se extiende hacia el interior sino también hacia el exterior con la prolongada espera para conseguir la entrada, que crea un intervalo transitorio, durante el cual no se está en ninguna parte. Es así como la ausencia de fachada hacia la ciudad se sustituye, es decir, en vez de tener una superficie de con-

tacto entre el mundo exterior y el interior, se tiene un canal de penetración. Dentro de la discoteca los códigos y las convenciones son las propias de ese espacio y los distintos actos e interacciones entre los participantes no sólo tienen sentidos determinados, sino que su vigencia y efectividad se limita al espacio y al tiempo de la discoteca<sup>28</sup>.

Si bien en general las actividades lúdicas se presentan como una segunda alternativa de vida, constituyendo un mundo alternativo donde pueden aflorar actitudes e identidades reprimidas a causa de las pautas sociales vigentes, en la discoteca todo ello es aún más señalado por la edad de su público que está en el proceso de establecer y consolidar identidades y roles y se sirve de ese contexto para probar despidiéndose de su identidad y disfrazándose, haciéndose pasar por lo que no es. Así que se trata de una regeneración de la identidad y al mismo tiempo de tener acceso y ser testigo de las transformaciones de los demás como de uno mismo, de la posibilidad de «vivir vicariamente la vida a través de los otros», de entrar en papeles ajenos y someterse a ellos haciendo así posible el simulacro, el desdoblamiento, la desidentificación e incluso la elección de una identidad propia cuando frecuentemente en la vida en la ciudad se carece de ella<sup>29</sup>.

Para que todo eso sea posible la discoteca se estructura cuidadosamente, siguiendo unas pautas que distinguen sub-espacios, como puede ser el de acceso y los demás lugares de tránsito, la pista de baile, lo que la rodea, los lugares desde donde se observa a los demás, las barras, los *chill-out*, los servicios, etc. Cada

espacio corresponde a distintas formas de interacción y se organiza en la forma correspondiente. Muy importante para la configuración de la discoteca en un espacio-tiempo, obligatoriamente limitado, es la utilización de la luz, del sonido y de sensaciones olfativas y térmicas aumentando considerablemente los umbrales perceptivos. La luz en la discoteca, «lugar oscuro» *par excellence*, es su material principal. El cambio continuo, el movimiento de las luces, la utilización de tipos de luz poco frecuentes, como la luz negra y la luz láser o de luces focalizadas y fragmentarias que crean bordes y contrastes fuertes, también la disolución de los bordes con la utilización adecuada de la iluminación; el efecto estroboscópico que fragmenta el movimiento creando la sensación de un tiempo digitalizado y analizado en instantes discontinuos, el deslumbramiento que crea la elevada intensidad luminosa haciendo momentáneamente imposible la orientación espacial, el altísimo nivel del sonido, que se absorbe, se disuelve o se refleja según los materiales utilizados en cada zona, cambiando la sensación de los límites del espacio, la música y el ritmo en sí, cooperando con el constante movimiento y cambio de las luces, los escenarios que transforman con su carácter efímero y sorprendente la caja negra, ya que todo debe ser cambiante, asombroso y extraordinario; todo eso hace que los umbrales perceptivos se sometan en un reajuste importante<sup>30</sup>. La sobreestimulación es un fenómeno tan importante para la psicología de la percepción como la subestimulación, y en ambas situaciones lo que estamos capacitados para percibir es completamente distinto en comparación con la «normalidad». La proxémica y la kinésica tienen un

papel importante en lo que se refiere a la comunicación en la discoteca, ya que otras formas de comunicación se ven por lo menos parcialmente anuladas por el ambiente.

Los materiales que se utilizan para las discotecas pertenecen a esa lógica que instala la era de la información y que convierte a los materiales nuevos en verdaderos medios de información. Despojados de los vínculos técnicos para su conformación, no son más que soportes «neutros», pantallas en las que se puede proyectar cualquier tipo de imagen. La arquitectura de la discoteca es una arquitectura desmaterializada, en el sentido de que los nuevos materiales que ahí se utilizan tienen poca presencia sobre nuestro plano de experiencia, de modo que perdemos conciencia tanto de su presencia como de su función; se trata de materiales que pierden su pesadez y su resistencia a favor de una mayor maleabilidad y «fluidez», que hace que puedan soportar cualquier posible intención humana<sup>31</sup>. Los «verdaderos materiales» de la discoteca son los medios audiovisuales y alguna que otra escenografía efímera y a veces también inmaterial; eso es más evidente cuando uno tiene la posibilidad de visitar estos espacios fuera de su horario, cuando lo único que encuentra es una cascara, una estructura en espera, un esqueleto, que soporta pero no mueve, que sirve de andamiaje para el montaje audiovisual. En ese sentido, se puede entender la dificultad que presentan las discotecas proyectadas por arquitectos de renombre a la hora de representarse con las herramientas convencionales del dibujo o de la fotografía. La incorporación como elemento constitutivo de las discotecas, por un lado de lo audiovisual, y por

otro del acontecimiento y su dimensión temporal, hace insuficiente su representación como espacio tradicional, cuando de lo que se trata es de un ambiente cambiante. La invisibilidad de gran parte de la estructura física de la discoteca a favor de la predominancia de lo intangible y de lo fluido, la neutralidad de aquella parte física con presencia notable, para así poder soportar la proyección de multitud de mundos posibles, hacen que se necesiten nuevos sistemas para la representación de ese tipo de arquitectura. Las cualidades y las calidades sonoras de los espacios, aunque son elementos importantísimos para su configuración, siempre han sido un problema para la representación de la arquitectura, especialmente cuando ha habido un interés proyectual particular, a causa de la función del espacio. Si bien el artista Bill Viola<sup>32</sup> durante su estancia en Florencia pasó muchas horas dentro de las catedrales con un grabador de audio y no con un cuaderno de dibujo, para la discoteca se tendría que encontrar algún tipo de herramienta que pueda incluir al mismo tiempo lo audiovisual y también el acontecimiento como elemento constitutivo<sup>33</sup>, y así ofrecer la posibilidad de evaluar el mayor o menor éxito en la configuración de un contenedor capaz de estimular y albergar el *trance*<sup>34</sup> de sus ocupantes. El ejemplo más demostrativo del carácter efímero y cambiante de ese tipo de espacios y de la importancia que tiene el montaje audiovisual, como también los eventos, son los *rave parties* que pueden tener lugar en distintas localizaciones, es decir, no son estables sino que ocupan espacios existentes, transformándolos para lo que duran, en una discoteca precaria, que luego se traslada a otro lugar. Aunque a pri-

mera vista se aproximan mucho a la verbena tradicional, que se monta y se desmonta en un espacio cotidiano y público, como puede ser la plaza, su carácter clandestino, el acceso restringido y el hecho de que sólo unos pocos saben dónde va a tener lugar, da un sentido completamente distinto a ese tipo de recuperación de espacios frecuentemente abandonados o desocupados o incluso espacios abiertos alejados de la ciudad.

Las analogías entre discoteca y Disneylandia son muchas, algunas de las cuales ya se han mencionado y otras que son evidentes, como por ejemplo su carácter globalizante y su vigencia en distintos países, incluso continentes, sin apenas necesidad de cambios, la innovación y la renovación continua del espacio, la utilización de los contrastes fuertes, el exceso y la abundancia, la sobreestimulación y la subida de los umbrales perceptivos, la audiovisibilidad como parte estructural de la configuración del espacio, la escenificación y la alternación continua entre espectador y espectáculo. Lo que es más preocupante es que los dos paradigmas sirven para observar cómo lo lúdico se hace casi intercambiable con la realidad social, y eso en lo que se refiere a la arquitectura es evidente en cuanto se comparan ejemplos famosos de edificios públicos con el mundo Disney. Es decir, las reglas del juego se asemejan a las que rigen en la vida real o quizá es a la inversa, las reglas de la vida real se toman prestadas del entretenimiento. Para ilustrar esa tendencia nos servimos de la anotación que hace el sociólogo Muñoz Carrión<sup>35</sup>, que ha estudiado temas relacionados con las discotecas, cuando anota que gradualmente el acceso a las discotecas se va

sometiendo a una serie de reglas que son las mismas que rigen en la vida real, es decir, criterios a raíz de raza, belleza natural, clase social, etc. Tiene poca importancia si es lo lúdico lo que se somete a las reglas de la vida cotidiana o si, a la inversa, es la victoria de lo lúdico lo que

produce la uniformidad. Lo que es transcendental es que la pluralidad se transforma en singularidad, la otredad queda anulada, y lo lúdico deja de ser un mundo paralelo, aparte, se funde y se confunde con aquel mundo cuya alternativa pretendía ser.

## NOTAS

<sup>1</sup> Veblen, Thorstein: *Teoría de la clase ociosa*, Fondo de Cultura Económica, México, 1974, p. 29.

<sup>2</sup> Veblen, *op.cit.* p. 33,37.

<sup>3</sup> Veblen, *op.cit.* p. 15-6.

<sup>4</sup> Veblen, *op.cit.* p.44.

<sup>5</sup> Veblen, *op.cit.* p.18,52.

<sup>6</sup> Huizinga, Johan: *Homo Ludens*, Ed. Alianza/Emecé, Madrid,1998, p.12-3.

<sup>7</sup> Huizinga, *op.cit.* p.19-23.

<sup>8</sup> La palabra *agon* significa en griego competencia, lucha; la palabra *alea* es el nombre del juego de dados en latín; la palabra *ilinx* es el nombre griego del remolino de agua, de donde procede la palabra vértigo, *ilingos (illo)* en la misma lengua; la palabra *mimicry* se utiliza en inglés para nombrar el mimetismo, sobre todo de los insectos, y el autor aclara que opta por ella a fin de subrayar la naturaleza fundamental y elemental, casi orgánica, del impulso que suscita ese tipo de manifestaciones. Caillois, Roger: *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, Fondo de Cultura Económica, México, 1986, p. 48, 52, 61.

<sup>9</sup> Caillois, *op.cit.* p. 41-61.

<sup>10</sup> Huizinga, *op. cit.* p. 232, 233, 235, 241.

<sup>11</sup> Echeverría, Javier: *Cosmopolitas Domésticos*, Ed. Anagrama, Barcelona, 1995, p. 134, citando a Smythe, Dallas y McLuhan, Marshall: *Comprender los medios de comunicación*, Ed. Paidós, Barcelona, 1996(1), p. 354.

<sup>12</sup> Huizinga, *op. cit.* p. 243.

<sup>13</sup> Palabras de Didier Vincent, neurólogo, citadas en Virilio, Paul: *The Art of Motor*, Ed. Univ. Minnesota, Minneapolis, 1995, p. 93.

<sup>14</sup> Debord, Guy: *La sociedad del espectáculo*, Ed. Pretextos, Valencia, 1999, p.175, 56, 134, 138, y Jappe, Anselm: *Guy Debord*, Ed. Anagrama, Barcelona, 1998, p. 78-9.

<sup>15</sup> Loisirs: la palabra *loisirs* designa tanto el «tiempo libre» como el «recreo» o la «diversión», es decir, los contenidos del tiempo libre. (*loisir*, del latín *licere*, dar permiso) Virilio, Paul: *Paisaje de acontecimientos*, Ed. Paidós, Buenos Aires, 1997, p.88 y Jappe, *op.cit.* p. 77-8, 92-3, 101.

<sup>16</sup> McLuhan, 1996 (1), *op.cit.* p. 361.

<sup>17</sup> McLuhan, Marshall y Powers, B.R.: *La aldea global*, Ed. Gedisa, Barcelona, 1996, p. 144.

<sup>18</sup> McLuhan, 1996 (1), *op.cit.* p. 354.

<sup>19</sup> Gadamer, Hans-Georg: *La actualidad de lo bello*, Ed. Paidós, Barcelona, 1998, p. 99-100.

<sup>20</sup> Asencio Cerver, Francisco: *Parques temáticos*, España, 1997, p. 7.

<sup>21</sup> Ritzer, George: *El encanto de un mundo desencantado*, Ed. Ariel, Barcelona, 2000, p. 14-7.

<sup>22</sup> Virilio, Paul: *Estética de la desaparición*, Ed. Anagrama, Barcelona, 1998, p. 77-9.

<sup>23</sup> Extractos de la entrevista de Frank Gehry a Karal Ann Marling y Phyllis Lambert (6-1-1996), en Karal Ann Marling: *Designing Disney's Theme Parks*, Ed. Flammarion, París, 1997, p. 211.

<sup>24</sup> Augé, Marc: *El viaje imposible*, Ed. Gedisa, Barcelona, 1998, p. 30-1.

<sup>25</sup> Baudrillard, Jean: *La ilusión del fin*, Ed. Anagrama, Barcelona, 1995, p. 130-5, 177-8.

<sup>26</sup> Asencio Cerver, *op.cit.* p. 20, 34, 68.

<sup>27</sup> Gadamer, *op.cit.* p. 104-5.

<sup>28</sup> Muñoz, Carrión, Antonio: *El ceremonial comunicativo y la expulsión de la palabra*, en Los Cuadernos del Norte, Oviedo, Nº 29, Enero-Febrero de 1985, p. 34-5.

<sup>29</sup> Muñoz, Carrión, Antonio: *Lugares oscuros. Dificultades «emic» y «etic» en la aproximación a las discotecas*, en Younis, J.A.: *Cultura, psicología y problemas sociales*, Ed. Nopal, Madrid, 1994, p. 190-1 y 203-5.

<sup>30</sup> Muñoz Carrión, *op.cit.* 1994, p. 218.

<sup>31</sup> Manzini, Ezio: *Materia, artefactos y sostenibilidad*, en BAU, Nº 17, Primer Semestre 1999, p. 25-6.

<sup>32</sup> Viola, Bill: *Más allá de la mirada*, Ed. MNCARS, Madrid, 1993, p. 31.

<sup>33</sup> Se puede mencionar el proyecto de fuegos artificiales de Bernard Tschumi para la inauguración del *Parc de la Villette*, 1992, con dibujos de «frames» en la duración el evento. Tschumi, Bernard: *Event-Cities*, MIT Press, 1996, p. 21-37.

<sup>34</sup> La palabra *trance* se utiliza para un cierto tipo de música y asimismo significa en inglés éxtasis, estado onírico, hipnótico, de meditación, abstracción mística, relajación profunda.

<sup>35</sup> Muñoz Carrión, *op.cit.* 1994, p. 222-3.