

► **Coordinan esta sección:**
 María Lourdes Ferreira y María José de la Paz Echeverría

La lotería urbana: Un material educativo para pensar la ciudad

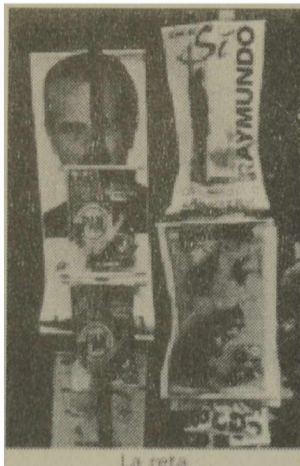
Por María Lourdes Ferreira
 y María José de la Paz Echeverría

“La ciudad traza laberintos que propician encuentros y desencuentros entre sus habitantes. Desde la experiencia particular, la ciudad es una y sólo una. Desde las vivencias plurales de sus habitantes, la ciudad es múltiple, inasible, impredecible, superando nuestra naturaleza de percepción. Desde la interacción con los otros, la ciudad se disputa y se negocia”.

Renée de la Torre



El mundo



La ruta



El coco

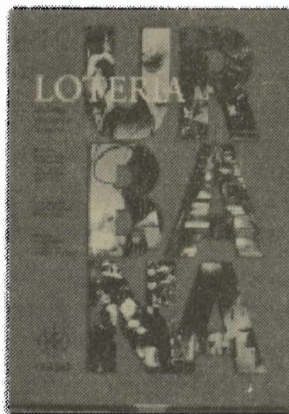


El reloj

La lotería urbana es un material educativo diseñado por el ITESO (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, México) que permite abordar, desde una perspectiva sociocultural de la comunicación, la ciudad como objeto de estudio. Esto implica un doble desafío: asumir una complejidad para pensar la ciudad que va mucho más allá de los indicadores desarrollistas; y comprender la modernización como tensión entre memorias y etnias y memorias universales, como lugar de encuentro y de conflicto, como territorio experiencial de nuevos modos de estar juntos y como experimentación de nuevas formas de ciudadanía.

A aquellos educadores que buscan trabajar rescatando la experiencia de los participantes de una instancia educativa, esta propuesta del ITESO les permitirá ir de las experiencias a los conceptos y de éstos a las experiencias, para apoyarlas.

La metodología de trabajo parte de un supuesto: el conocimiento es construcción que surge de la propia práctica de los sujetos implicados en el grupo. En este sentido, es un material problematizador que permite pensar la ciudad como rom-



pecabezas, como figura que hace a los participantes sentirse parte del juego ciudadano y que se hace visible desde la experiencia de los relatos de los mismos.

La lotería consta de 45 cartas con fotografías, 10 cartones con nueve fotografías cada

uno, un cartón en blanco con nueve divisiones; una guía de juego, un libro con varios textos que hablan de la ciudad y un paquete de fichas para jugar.

Las fotografías retratan las múltiples ciudades que conviven en la capital de México, y el libro está compuesto por textos de Carlos Monsiváis, Jesús Martín Barbero y Rossana Reguillo, quienes presentan sus miradas acerca de *Mi ciudad*, *La ciudad* y *Lo urbano*, respectivamente, dando cuenta de la dificultad para captar la complejidad que encierran las variadas experiencias urbanas. Las imágenes seleccionadas actúan como el disparador principal para que los participantes puedan reflexionar en torno a la diversidad cultural, la pobreza y el uso del espacio, por nombrar algunos temas que estas cartas ponen sobre la mesa. Los nombres con los que se designa a cada una de estas imágenes, trabajando en un ida y vuelta entre lo denotado y lo connotado, estallan en

múltiples sentidos que dan cuenta de la conflictiva relación existente entre ese mundo que vemos y la forma en que lo nombramos, que es, al mismo tiempo, la forma en que lo construimos/constituimos.

Los textos del libro *El laberinto, el conjuro y la ventana. Itinerarios para mirar la ciudad*, proponen un posible marco conceptual para abordar en su complejidad este objeto de estudio en el campo de la comunicación.

Instrucciones para mirar la(s) ciudad(es)

Para comenzar, se necesita un máximo de diez jugadores y un guía del juego. Cada uno de los participantes tendrá un cartón en el que irá colocando las fichas que señalan cuando alguna de las imágenes que se acaba de gritar coincide con las suyas. El primero que lo complete, gana. Al terminar el juego, todos los participantes comentarán su experiencia sobre los modos en que la ciudad ha sido transitada a través de las imágenes. Esta actividad, llamada "La feria", es sólo una de las tantas que *La Lotería Urbana* permite recrear.

Todos los juegos que *La Lotería Urbana* propone, plantean la imposibilidad de separar el objeto del sujeto y, por lo tanto, de determinar un objeto de estudio específico. Podríamos decir que la comunicación desde aquí, no es un objeto predeterminado, un blanco fijo, sino un objeto a construir. La ciudad, los sujetos y las subjetividades, y los espacios en los que estos sujetos socializan son, entre otros, objetos de estudio de la investigación en comunicación y cultura.

Hoy, la discusión académica recupera reflexivamente estos procesos socioculturales entendiendo la relación indisoluble entre teoría y práctica. Desde este lugar, los interpreta tanto científica como comunicacionalmente, preguntándose cómo la experiencia interpele al sujeto y poniendo en evidencia -por ejemplo, ante las múltiples descripciones que surgen de la observación de un mismo car-

tón- los marcos de percepción desde los cuales estas prácticas y experiencias son comprendidas.

Lo interesante de la propuesta es que hace posible, a modo de herramienta, abrir nuevos caminos que dan pistas para comprender las formas en que se construye la subjetividad entre aquellos que participan del juego. Para ello, es necesario asumir que las subjetividades construyen mundos diferentes -y son construidas- ante fenómenos parecidos y aceptar que el obser-

vador es parte, es actor, de la realidad que observa; también que el mundo es vivido como una representación -que no está fuera de nuestros sentidos y por lo tanto es subjetiva- de la realidad.

Así, *La Lotería Urbana* se vuelve herramienta para el rescate de lo lúdico en los procesos educativos, corriéndose de la idea de educación como transmisión de información y potenciando la riqueza del encuentro con los otros en la construcción de experiencias y conceptos ◀

Una crónica de la resistencia juvenil

Por Daniel Pérez

Libro: La Batalla de Génova - **Autor:** Miguel Riera Montesinos (editor)
Editorial: El Viejo Topo - **Lugar:** Barcelona, España - **Año:** 2001



Mucho se escribió a lo largo de todos estos años sobre la incertidumbre de la *juventud* respecto de su futuro, en un mundo que se cierra cada vez más sobre sí mismo, dejando a la inmensa mayoría de sus habitantes marginados.

Sin embargo, ninguna franja generacional ha hecho tanto por resistir activamente a este estado de cosas como la juvenil.

Los hechos que relata y analiza *La Batalla de Génova* demuestran la "ascensión de un nuevo peldaño en la construcción de una alternativa", en la que miles de jóvenes del mundo se enfrentan a la globalización y, naturalmente, a sus poderosos mentores.

Esta compilación de artículos plantea un escenario con dos grandes actores bien definidos: de un lado, la unidad de acción entre unos movimientos sociales muy distintos entre sí (jóvenes ecologistas, anarquistas, estudiantes de izquierda, colectivos contraculturales, feministas, gays, lesbianas, campesinos, aborígenes, etc.); y de otro, el poder en plenitud, con el Grupo de los Ocho países más ricos del mundo a la cabeza.

La crónica muestra a una Génova (20 y 21 de julio de 2001 - reunión del G8) sitiada por Berlusconi, a los "carabinieri" patrullando la ciudad día y noche, y a miles de jóvenes diciendo "Ya Basta", grito que recogieron en Seattle, Davos y Praga, y que prometen repetir en cada lugar donde se reúnan el FMI, el Banco Mundial, el G8, o alguno de sus representantes.

Un libro que surge en el siglo XXI, intentando rescatar a la "Generación X" del poco atrayente destino que se le pronosticó desde la *muerte de las ideologías*.

Las propias palabras de los *Tute Bianche* (movimiento de los *Monos Blancos*, jóvenes italianos, españoles, griegos y finlandeses) configuran una nueva fisonomía política y cultural de una buena parte de la juventud mundial: "Nosotros somos nuevos, pero somos los de siempre. Somos viejos para el futuro, ejército de desobediencia cuyas historias son armas, desde hace siglos en marcha sobre este planeta. En nuestro estandarte está escrito 'dignidad'. En nombre de ésta combatimos contra aquellos que imponen el orden del imperio, contra quienes empobrecen a la comunidad".