



Universidad de Deusto
Deustuko Unibertsitatea

Deusto

OcioGune
Foro de Investigación



El espacio y la experiencia de ocio: consolidación, transformación y virtualidad

Idurre Lazcano Quintana y Joseba Doistua Nebreda (eds.)

Del 10 al 12 de junio de 2009 se celebró en la Universidad de Deusto la cuarta edición de OcioGune, Foro de Investigación, Pensamiento y Reflexión en torno al Fenómeno del Ocio organizado por la Cátedra Ocio y Conocimiento Grupo Santander. Bajo el lema «Los espacios de ocio en el siglo XXI, luces y sombras de una realidad inacabada», el foro reunió a un amplio número de investigadores y profesionales del sector, que reflexionaron sobre la dimensión espacial del ocio desde diversas perspectivas, líneas de trabajo y contextos geográficos. Este volumen trata de reflejar la pluralidad y riqueza del debate de OcioGune 2009, recopilando algunas de las aportaciones más interesantes.

Los estudios recogidos en el presente libro, de diecinueve autores distintos, presentan un panorama variado de acercamientos a la interrelación entre ocio y espacio, partiendo de diversos presupuestos metodológicos y disciplinares. La lectura atenta de esta selección de investigaciones revela, tras la heterogeneidad en el tratamiento del tema, una preocupación compartida por la comunidad científica de los Estudios de Ocio. A partir de estas inquietudes comunes, el libro ha quedado estructurado en tres núcleos temáticos referidos al ocio en los espacios transformados, virtuales y consolidados, respectivamente.

Las tres partes en que se divide este libro están precedidas por un capítulo inicial que sitúa el tema de la incidencia espacial del ocio en el horizonte moderno y contemporáneo. Manuel Cuenca repasa en él las estaciones de ese largo recorrido por el que el ocio moderno se apropió de un espacio específico, resignificando los ámbitos de la naturaleza, la ciudad y la fantasía como escenarios de disfrute y desarrollo personal. A continuación, analiza el modo en que se viven actualmente, en su relación con el espacio, las fases de la experiencia de ocio (preparación, vivencia y recuerdo). La reflexión queda así centrada desde el comienzo en la sociedad contemporánea, y vinculada a las dos anteriores ediciones del foro, que se ocuparon del ocio en cuanto experiencia y de su vinculación con la dimensión temporal.

La primera parte del libro retoma el concepto de apropiación y se enfoca en las dinámicas transformadoras por las cuales el sujeto de la experiencia de ocio modifica el espacio y lo hace suyo. Así ocurre, por ejemplo, en los nuevos espacios artísticos, que apelan a la interacción del receptor con creciente frecuencia. María Luisa Amigo traza un cuadro de conjunto en el que cobran nueva luz, desde el prisma de la experiencia de ocio, las numerosas propuestas del arte contemporáneo conducentes a producir una vivencia espacial inédita. Por medio de la implicación del receptor, el arte más reciente convierte el espacio mismo en un generador de experiencias y, por tanto, en fuente de valiosos beneficios.

La apropiación del espacio por medio de la experiencia de ocio es analizada por Nuria Codina y José Vicente Pestana desde un punto de vista radicalmente distinto. En este caso, se estudia el proceso por el que los usuarios de los centros comerciales se los apropian como lugares para el ocio. La investigación, de carácter cuantitativo y centrada en el área de Barcelona, establece una relación entre la valoración de los centros comerciales como punto de encuentro y su frecuencia de uso, y entre ésta y la realización de actividades. La percepción como entorno de ocio de un espacio originalmente destinado al comercio incide así en su uso de un modo decisivo.

Un espacio de carácter aún más aséptico y de patente funcionalidad, como es el de un tren de cercanías, puede convertirse también en entorno de ocio para sus usuarios. Así lo constata Albert Blasco, que lleva a cabo un minucioso análisis de las actividades en que ocupan su tiempo de viaje los pasajeros de la línea C1, entre Barcelona y la provincia del Maresme. La lectura de libros o prensa, el uso de un reproductor de música o la sola actitud contemplativa ante el paisaje condicionan la vivencia que tiene el viajero del espacio funcional que lo rodea y son capaces de convertir un tedioso tiempo de transporte en ocasión de disfrute libremente buscado.

Por último, Jaime Cuenca se pregunta por la extendida tendencia a transformar edificios y equipamientos de origen utilitario en escenarios de la experiencia de ocio. Esta conversión aparece como el exacto reverso del proceso que, en los inicios de la modernidad social y económica, dio una finalidad productiva a los espacios de ocio del Antiguo Régimen. La repetición, en dirección inversa, de un movimiento de tal calibre y extensión conduce a buscar respuestas en los rasgos propios del ocio contemporáneo. Éste queda definido, apelando a nociones de la Estética de las vanguardias, como acción instalada, es decir, experimentada como vivencia grata y sin producto externo. La reconversión de espacios industriales se revela como un medio eficaz para este proceso de generación de la experiencia de ocio.

Así pues, en la primera parte del libro queda claro que el ocio es hoy un catalizador de significaciones personales y sociales, capaz de alterar decisivamente el entorno y la vivencia del mismo. Pero el ocio no sólo transforma los espacios que ya existían, sino que se muestra capaz de inaugurar escenarios inéditos para su disfrute, abriéndonos a formas de experiencia espacial desconocidas. Así ocurre en los espacios virtuales, en los que el ocio se revela como una fuerza generadora y configuradora de relevancia creciente. De esto se ocupa la segunda parte del libro.

En un estudio de sólida base empírica, Jordi López Sintas, María Ercilia García Álvarez y Nela Filimon Costin analizan los condicionantes sociales que influyen sobre las formas de entretenimiento digital a través de Internet. Partiendo de las clásicas consideraciones de Pierre Bourdieu sobre la relación entre posición social y gusto, los autores encarar críticamente el teorema de la brecha digital, que carga el peso de las diferencias sociales de uso sobre la desigualdad de acceso a la tecnología. Tras el análisis de los datos considerados, concluyen que un uso intensivo de las posibilidades de Internet, que incluya diversas formas de entretenimiento digital, depende decisivamente de condicionantes sociales.

Este aprovechamiento completo de Internet para usos de ocio no puede ya dejar de lado el potencial de comunicación que abren las redes sociales. Lorena Fernández repasa algunas implicaciones de estas nuevas plataformas de interacción para el fenómeno del ocio. Los datos muestran un ritmo vertiginoso de implantación de las redes sociales en los países industrializados y emergentes. La calmada consideración de este proceso debe llevarnos ya a desechar los miedos infundados en torno a la supuesta tendencia al aislamiento del ocio cibernético. La autora muestra cómo las redes sociales permiten la creación de comunidades con intereses compartidos en las prácticas de ocio que a menudo cruzan las fronteras de lo virtual y fomentan la sociabilidad off-line.

Por otro lado, no debe tampoco rechazarse de antemano la consolidación de prácticas de ocio que se restrinjan al ámbito puramente virtual o que ensayen el trasvase de hábitos tradicionales a los nuevos espacios de Internet. Así ocurre en el caso del net.art, del que se ocupa Íñigo Sarriguarte. Los esfuerzos por generar nuevas formas de experiencia estética mediada por ordenador cuentan ya con una breve pero interesante tradición, que ha debido afrontar el concepto del museo virtual. Trasladar a Internet la tradicional visita a un espacio físico como el museo, tan característicamente marcado y delimitado, es un proyecto no exento de dificultades, pero también fascinante.

Así lo atestigua el texto de Juan Carlos Rico, en el que se repasan las posibilidades del espacio virtual como herramienta para el diseño de espacios expositivos y como medio mismo de la exposición. Las nuevas posibilidades técnicas permiten dar respuesta a los requerimientos de un sujeto de la experiencia de ocio que, también en el caso del arte, reclama mayor inmersión y participación. De este modo, la investigación innovadora y la experimentación imaginativa encuentran en el ámbito del espacio virtual un cauce inmejorable.

Los más diversos enfoques metodológicos confirman, por tanto, que el ocio se ha convertido en la sociedad contemporánea en un factor determinante para la transformación de espacios físicos y para la generación de nuevos espacios de carácter virtual. Ahora bien, sería precipitado concluir que los escenarios de ocio respaldados por una asentada tradición se ven hoy siempre cuestionados y, de algún modo, arrinconados por nuevas prácticas y significados inéditos. En el panorama del ocio actual hay también lugar para la consolidación de ciertos espacios vinculados con hábitos que gozan ya de una aceptación amplia y duradera, tales como el turismo, el deporte o la recreación al aire libre.

Si hay una dimensión del ocio especialmente vinculada, por sus características propias, a la vivencia del espacio, es sin duda la ambiental-ecológica. Ésta tiene en el ámbito del turismo su campo de realización más desarrollado, pero no el único. Ana Goytia analiza exhaustivamente en su texto las implicaciones espaciales de las prácticas de ocio más asentadas entre la población de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Desgrana una taxonomía de los principales escenarios del ocio que distingue entre espacios comunitarios, espacios abiertos y sociales, espacios-clima, espacios-símbolo y espacios ubicuos. Se aprecia así, en la concreción y diversidad de sus prácticas, la amplitud de la dimensión ambiental.

Los espacios propios de la actividad físico-deportiva de los jóvenes en edad escolar son otro ejemplo de escenarios consolidados de ocio. El estudio realizado por María Ángeles Valdemoro, Rafael Ramos, Ana Ponce de León y Eva Sanz investiga en profundidad la percepción que tienen padres, alumnos y profesores de las instalaciones deportivas en la Comunidad Autónoma de La Rioja. Éstas se revelan como un condicionante social de considerable importancia para la práctica físico-deportiva de los jóvenes riojanos en edad escolar. Tras exponer los resultados de un estudio con muy notable apoyo empírico, los autores ofrecen también unas pautas de mejora para el aprovechamiento de los espacios deportivos en el ámbito educativo.



La consolidación de espacios para el turismo cultural tiene un hito insoslayable en el reconocimiento por parte de la UNESCO del concepto de patrimonio mundial y en la articulación de las medidas de protección vinculadas al mismo. De esto se ocupa David Senabre en su texto, que gira en torno al principio de autenticidad. Éste se muestra como una categoría de difícil aplicación, catalizadora de un campo de tensiones entre la promoción económica de las ciudades y la defensa de sus tradiciones urbanísticas y monumentales. El autor explicita estas tensiones y señala al principio de autenticidad como piedra de toque para denunciar los abusos que siguen, a menudo, a la declaración de patrimonio mundial.

Por último, Daniel Zarza hace un repaso por las diversas soluciones constructivas a través de las cuales el hombre ha dejado en el paisaje la huella de su actividad, partiendo de la distinción que establece Hannah Arendt entre labor, trabajo y acción. Tres proyectos contemporáneos cifran la respuesta arquitectónica a las formas del ocio en la sociedad agraria, industrial y post-industrial. Finaliza así el repaso por los espacios de ocio consolidados.