

Heterotopías lúdicas: sentidos, relaciones, intimidad y creación

María Teresa Suárez Vaca³⁸
Zoraida Salamanca Manrique³⁹

Existe también otra infancia, que habita otras temporalidades, otras líneas, infancia minoritaria. Infancia afirmada como experiencia, como acontecimiento, como ruptura de la historia, como revolución, como resistencia y como creación. Infancia que atraviesa e interrumpe la historia, que se encuentra en devenires minoritarios, en líneas de fuga, en detalles; infancia que resiste los movimientos concéntricos, arborizados, totalizadores, totalizantes y totalitarios: la infancia que se torna posible solo en los espacios en que no se fija lo que alguien puede o debe ser, en que no se anticipa la experiencia del otro. Espacios propicios para esas infancias son aquellos en que no hay lugar para los estigmas, los rótulos, los puntos fijos.
-Kohan (2009, pp. 24-25).

El presente capítulo hace parte del proyecto de investigación *Lúdica y juego en la educación infantil: construcción conceptual*, una exploración teórica que se pregunta sobre los elementos conceptuales que componen y caracterizan lo lúdico desde una perspectiva filosófica. En este transitar de categorías y elementos, se produce la inquietud por el espacio como un compuesto que reúne nostalgias y anhelos, somete o libera, es apertura o refugio, e ilustra

38 Magíster en educación de la UPTC. Investigadora de AIÓN: Tiempo de la infancia. Correo electrónico: maria.suarez@uptc.edu.co. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8059-4114>

39 Magíster en educación de la UPTC. Semillero de AIÓN: Tiempo de la infancia. Correo electrónico: zoraida.salamanca@uptc.edu.co. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3026-9142>

voluntades y fatigas. Preguntarnos qué es el espacio y su relación con lo lúdico se convierte en un ejercicio trascendental con muchas aristas. Se concibe como lugar, construcción o la manera de estar en el mundo, donde se difumina el ser y el habitar. También vincula pensamientos, sentimientos y sensaciones.

Esta alianza del espacio y la lúdica generó interrogantes, relaciones conceptuales y reflexiones, a partir del cuestionamiento de otras maneras de habitar o de vivir los espacios. El desarrollo argumental se produce, en primera instancia, a partir de una exploración de conceptos categoriales, que son un horizonte de sentidos para producir encuentros y desencuentros desde nuevas categorías que representan las perspectivas del espacio lúdico. La complejidad que entrelaza los conceptos *lúdica* y *espacio* se potencia por el reconocimiento subjetivo del habitar, del ser y del estar en el espacio.

El segundo despliegue conceptual de la investigación centra la atención en tres componentes. Primero, se asume la *trialectica* del espacio, de Soja (1997), quien estudia el ser en el espacio desde una triada de canales: perceptivo, concebido y vivido. Esta mirada al espacio lo aleja de las oposiciones comunes como: objetivo-subjetivo, material-inmaterial, real-ficticio o el espacio de los objetos y el de las ideas.

El segundo componente son las tres ecologías de Guattari (1996): ambiental, social y mental, que reconocen la capacidad de los sujetos para coexistir. Esta perspectiva examina el sentir y los saberes políticos, sociológicos, culturales y personales para habitar y afectar la espacialidad.

El tercer componente vincula a Foucault (1966) con los espacios otros, a partir de la *heterotopología*, una ciencia que tiene por objeto el estudio de los lugares otros, denominados *heterotopías*, espacios que contradicen o refutan de manera imaginaria o real el espacio que habitamos -muy distinta a las utopías, pues estas carecen de lugar-. Las heterotopías son una persistente creación de la cultura humana. Van según las sociedades donde se producen. No permanecen constantes; por el contrario, suelen transformarse por el tiempo, por los acontecimientos y por las relaciones cotidianas (Foucault, 1967). Son constructos que dependen de la multiplicidad de mensajes, de ideas y de imágenes que cobijan a los sujetos.

Estas tres perspectivas -la dialéctica, ecología, y heterotopías- se entretajan para pensar y plantear desde allí la dimensión lúdica de los espacios. Dicha construcción fortalece conceptos, libera a la lúdica de su concepción como sinónimo de juego -al ampliar su horizonte a otras experiencias de vida- y visibiliza el espacio más allá de ser un lugar con dimensiones. En síntesis, se transita por tres categorías del espacio desde la perspectiva lúdica: *espacio percibido*, heterotopías de los sentidos, y ecología ambiental -lo lúdico se enfoca en la experiencia-; *espacio concebido*, heterotopías sociales, y ecología social -la dimensión lúdica se precisa en la resistencia y el encuentro-; y finalmente, *el espacio vivido*, heterotopías íntimas, y ecología mental -lo lúdico se concibe en el devenir, en la reflexión y en la creación-.

Las tres categorías de espacios lúdicos constituyen un tejido conceptual con argumentos y ejemplos. Además, se presenta un apartado final que recoge una experiencia pedagógica denominada *Campamento Filosófico*, el cual funge como ejemplo práctico de cómo se producen en una sola experiencia las categorías construidas en la investigación. Finalmente, se exponen unas pistas conclusivas del capítulo.

El entramado de este diseño de los espacios lúdicos expone la comprensión del mundo, los sueños, las diferentes representaciones sociales, y el encuentro con nuestro territorio personal. De esta manera, los tiempos y sus fugas, las quietudes y las circulaciones acerca de lo convencional y lo poco común alejan el confort de pensar que las cosas suceden de un solo modo. Por ello, el latir lúdico sacude. Lleva a otros contextos y formas de ser. Confronta lenguajes y formas de estar. Invita a crear y pensar; a exponernos ante el mundo, para izar banderas en los diversos refugios representados en heterotopías, escenarios otros, para vivir lo lúdico.

El espacio, una perspectiva lúdica

Son diversos los interrogantes que surgen en el encuentro cotidiano del ser en el espacio, lo que conduce a pensar las maneras de estar, de habitar y de ser en el mundo. En este caso, la inquietud surge desde una perspectiva lúdica: ¿qué relación existe entre la lúdica y el espacio? ¿Cómo el estado lúdico concibe los espacios? ¿Es el espacio una condición para el ser en estado lúdico? Surgen dos categorías para dilucidar esta relación: el espacio y lo lúdico.

En primera instancia, el espacio es y ha sido epicentro de estudios de campos como la física, la arquitectura, la geografía, la historia y la filosofía, etc. Galileo, Newton, Einstein, Aristóteles y Descartes, entre otros, indagaron el espacio y sus extensiones relacionales con otros conceptos que vinculan al ser: tiempo, desplazamiento, cuerpos, distancia, capacidad, habitar, etc. Ello generó un rompecabezas científico y filosófico. “El espacio ha sido un concepto muy acuñado para definir diferentes aspectos de las manifestaciones externas de la realidad humana” (López & Ramírez, 2015, p. 22). De tal forma, se ha generado un uso indiscriminado, objetualizado del espacio y sus modos de comprender el mundo material en diversas áreas del conocimiento. Es sinónimo de acepciones como: paisaje, región, territorio o lugar, entre otros (López & Ramírez, 2015; Montañez, 1999).

En matemáticas y especialmente en geometría, el espacio se configura de manera formal: espacios métricos y no métricos. Los primeros permiten establecer medidas de distancia, donde se deducen diversas propiedades: áreas, perímetros, formas. Los segundos se vinculan con los sistemas geográficos y con los espacios topológicos. De acuerdo con Arancibia (2016), esta perspectiva formal se conjuga en la arquitectura para comprender el espacio como un contenedor de experiencias humanas. De tal forma, se vincula con el uso, con la percepción, con el espacio personal, con la escala espacial, etc., lo que amplía su condición de posibilidad gracias a la relación con el ser humano en el plano físico, material y sensible -o subjetivo-.

Así, el foco de estudio en esta investigación no corresponde a las dimensionalidades de los ejes x , y o z , sino a otro plano de reflexión que vincula al espacio con la percepción: el encuentro con otros y el encuentro consigo mismo. Por lo tanto, pensar el espacio desde una perspectiva filosófica, en palabras de López y Ramírez (2015), “es abrir universos, dimensiones, múltiples posibilidades y un sinnúmero de significados” (p. 17). Esta mirada abre nuevos caminos para movilizarse en y con el espacio.

En segunda instancia, lo lúdico -eje transversal de la investigación- se concibe como un estado del ser que se vincula con una manera de estar, de concebir y de habitar el mundo, un estado que vincula el conocimiento con la felicidad, con el placer, con el gusto y con el sentirse bien; es decir, la organización de la experiencia humana en el mundo desde acentos de bienestar simbólicos, fantásticos y subjetivos. En consecuencia, se le

relaciona también con un estado de posibilidad creadora en pensamientos y acciones, lo que implica diversidad de lenguajes expresivos.

La lúdica, según Bonilla (1998), es una dimensión que se vincula con diversas necesidades humanas como sentir, expresar, comunicar y producir emociones -reír, gritar, llorar, gozar-, orientadas hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento. Por su parte, Morales y Suárez (2018) manifiestan que la lúdica es una dimensión y un estado del ser, mientras que el juego es una de sus mayores expresiones que se interconecta con simbolismos y fenómenos creativos alrededor de la imaginación y la fantasía.

De tal forma, la lúdica, en sus diferentes acepciones, usualmente se relaciona con el acto de jugar, pero esto es limitante, pues existen otras posibilidades que producen en el ser el estado lúdico, entre ellas actos creativos relacionados con el arte de vivir. Es una actitud mental que reconoce y produce sentidos de bienestar.

En ese camino de comprensión y de posturas frente al espacio y a la lúdica, se erige un panorama que apunta a aislar al espacio de la mera materialización de cosas y a la lúdica de la instrumentalización. De tal forma, surgen nuevas posibilidades de ver este encuentro, desde una construcción íntima de percepciones sociales y culturales. Por lo tanto, esta perspectiva analiza su configuración por la manera en que se habita. Observar, estudiar, relacionar conceptos, preguntar por la organización, por sus estructuras y por el sentido de los espacios abre una ventana para comprender los denominados *espacios lúdicos*.

Espacio percibido: heterotopías de los sentidos

Todas las facetas del cuerpo se convierten en instrumento para la búsqueda del sentido. -Schmid (2010, p. 41).

Esta sección hace alusión al espacio concebido por la percepción y por los sentidos. Por lo tanto, pregunta por la constitución material, tangible o morfológica. Se produce por el contacto experimental y cuestiona aquello que lo compone, sus elementos y las distribuciones. Para Soja (1997), este espacio suele ser cotidiano y son los sujetos quienes permiten su

conformación, su estructura y su existencia. Al ser un espacio unidireccional hacia los físico-objetos, es un espacio reflejo, pues, en su objetividad, las prácticas y los usos van a lo concreto, a lo real. Por lo tanto, se concibe en las producciones o reproducciones del movimiento y en el reflejo o la pulsación de la dimensión sensorial de quienes lo experimentan.

La sociedad contemporánea transita y vive cotidianamente en diferentes espacios creados para habitar y movilizarse de una manera determinada. Estos lugares se consideran emplazamientos, muchos institucionalizados para responder a necesidades políticas, éticas, sociales, económicas y lúdicas. Son espacios establecidos por el contexto. En palabras de Foucault (1966), son *heterotopías pasaje*, pensadas para habitar momentáneamente. Su construcción, su diseño y su composición tienen intenciones propias. Sin embargo, el espacio se convierte en una heterotopía de los sentidos en el encuentro con el sujeto, es decir, cuando es percibido por el cuerpo, no solo en la impresión construida en la primera mirada, sino cuando se huele, se siente, se escucha, se palpa o se saborea. Entonces se producen significados y sentidos otros, diferentes, yuxtapuestos a las consideraciones propias del espacio. El espacio se transforma en una heterotopía construida por los sentidos y por la percepción.

La palabra *percepción* proviene del latín *perceptio* -recoger, cosechar; y *percibir*, del verbo latino *percipere* -concebir y aprender a través de los sentidos-; o sea, se construyen ideas y sensaciones a partir del acto perceptual. De tal forma, la incidencia de las percepciones en el espacio influye los estados lúdicos del ser. Los sentidos fungen como una ventana que abre las posibilidades de relación con el mundo.

Observar dista de ver cuando se otorgan significados y sentidos a lo que se percibe. Existen cualidades que afectan lo visto y producen estados lúdicos gratificantes o estados de repulsión. Para el caso del color, según Bleicher (2011), el ojo es el receptor técnico de ondas de luz reflejadas en una superficie. Sin embargo, la percepción no es objetiva; es variada, porque se produce en la mente del espectador. Por lo tanto, la emoción provocada es diferente en cada sujeto. Estas inquietudes han sido motivo de diversas indagaciones y análisis. El poeta alemán Goethe (1992) fue quien dio la pauta del estudio del color sobre el sujeto y las emociones cuando en 1810 publicó el libro *Theory of Colors*. En su teorización menciona un significado

y una sensación individual a modo de fenómeno químico y fisiológico. Esta argumentación marcó una pauta y evolucionó en la psicología del color, de la cual el mundo de la publicidad y el diseño se apropiaron para continuar sus estudios. Allí describen y justifican que cada color afecta de cierto modo y se convierte en un lenguaje para generar diversos mensajes en el ser humano, como alertas, apetito e informaciones que conllevan al consumo. Por su parte, Rider (2009) manifiesta que la percepción del color altera la relación de las personas con su entorno. En algunos casos, las respuestas, reacciones o emociones pueden ser innatas y, en otros, son aprendidas por el contexto cultural y social.

El color, por lo tanto, es un determinante del espacio. No son lo mismo los colores designados a un restaurante que los usados en una biblioteca. Por ejemplo, las paredes de la sección de pediatría en un hospital no son completamente blancas: hay lugares para ilustraciones animadas y colores vibrantes. Incluso esto se traslada a la indumentaria del personal de salud, la cual es una *heterotopía pasaje* -un lugar dentro de otro que cambia por el lenguaje visual para comunicar bienestar a quien lo habita de manera pasajera-. El color cumple con una función de hacer el espacio amable, agradable y lúdico.

Otra situación cercana corresponde al proyecto de embellecimiento que le dio la Secretaría de Hábitat y la Fundación Orbis, en el año 2015, a hogares en zonas vulnerables de la ciudad de Bogotá, Colombia. Su fundamento fue que, al pintar de color las fachadas de las casas, la percepción del lugar cambia para ser transitable o confiable, lo que afecta sensiblemente a la comunidad y transforma su vida (Murillo, 2016).

Los jardines infantiles usualmente se construyen como escenarios lúdicos. El color, la decoración, los elementos y su disposición constituyen lo que Sarlé (2006) denomina *atmósfera lúdica*, que se refiere a una particular configuración de las salas de nivel inicial, donde el juego se disfruta en el espacio.

En el jardín de infantes pareciera que todo está dispuesto para jugar, los colores, los juguetes, los muebles. [...] hablan de esta suerte de “textura” que resulta implícita en la forma en que se diseñan y organizan los objetos en las salas de Educación Inicial. (Sarlé *et al.*, 2014, p. 53)

Estos espacios por sí mismos, en estas condiciones, producen estados lúdicos. Sin embargo, el juego es la acción que completa la experiencia. Es decir, la percepción inicial del espacio contagia, motiva y anima, pero esto no es suficiente. Se precisan acciones y relaciones que provoquen estados de alegría, de creación, y simbolismos propios de la lúdica.

Los sentidos activan lenguajes particulares para percibir el mundo de otras maneras. Con estos es posible viajar en el tiempo y producir momentos utópicos. La sensación vivida origina una heterotopía de los sentidos, un lugar otro que reconoce la multiplicidad sensorial. Por lo tanto, la diversidad de las percepciones permite tránsitos sensoriales diversos -acercarse a otras dimensiones y cualidades del mundo-.

Asimismo, los aromas y los sabores implican presencia, encuentro y vínculo. Por ejemplo, en la icónica escena de *Ratatouille* (Brand, 2007), cuando Ego, el crítico gastronómico, olfatea y degusta el platillo cocinado por un talento singular, se produce un encuentro sensorial que lo desarma, lo conmueve y lo transporta a su hogar de infancia junto con su madre. Esta relación sensorial activa la memoria. Por los sabores y olores de los ingredientes, se produce una heterotopía, cuando su cuerpo y su pensamiento se transportan en el tiempo y el espacio, para percibir sensaciones y sentimientos de afecto y de gusto propios de la infancia. Todo esto es producido por las cualidades del platillo que fue una paleta de sabores y olores para producir experiencia.

Tocar produce una sensación de apoyo en el encuentro y permite otras lecturas del espacio gracias a cualidades como textura, temperatura y consistencia, sensaciones que complementan y aumentan la percepción del mundo al configurar gustos y preferencias particulares a partir de la exploración.

Escuchar provoca diversos significados en relación con el espacio y se vincula con el paisaje sonoro que lo acompaña.

En términos de campo de percepción, es posible referirse al *paisaje sonoro* como el espacio portador de diálogos sonoros, que constituyen o conforman la mayoría de significaciones sociales, culturales e ideológicas, a partir de las cuales los sujetos establecen su identidad. (Cárdenas & Martínez, 2015, p. 131)

Este *paisaje sonoro* incide en los comportamientos, emociones y estados de ánimo. Por lo tanto, afecta o transforma la forma en que se habita un espacio. Existen señales sonoras cotidianas que comunican situaciones particulares, como el sonido de la campana de una iglesia, que invita a una celebración. Otras, denominadas *marcas sonoras*, corresponden a la naturaleza de un ambiente rural o urbano y son marcas singulares propias del espacio. El repertorio sonoro hace referencia al uso de fuentes naturales o artificiales para ambientar de fondo ciertos espacios (Cárdenas & Martínez, 2015). De tal forma, este contacto sensorial directo con el mundo sonoro produce sensaciones y significados. En algunos casos, con referentes producto de la experiencia del paisaje sonoro, dicho contacto transporta en el recuerdo y produce viajes a heterotopías marcadas por las sensaciones y los estados de ánimo.

Transitar el espacio es movilizarse en él con los ojos, el oído, la piel, el olfato y el gusto. Es un ejercicio de pensamiento personal para percibir en libertad las cualidades físicas y estructurales del espacio. De tal forma, las configuraciones son variadas; no hay algo universalmente definido. Todo se produce por los interrogantes que surgen en los cuerpos y en sus estancias, extensiones, profundidades, conformaciones, constituciones, y posibles movimientos.

El habitar perceptual en el espacio, hecho heterotopía por los sentidos, se convierte en un espacio lúdico gracias al sentido del gusto -saborear o identificar sabores-, como a la facultad de apreciar estéticamente el espacio -un acto libre, propio, singular, que satisface al sujeto-. “El gusto describe satisfacción; sin embargo, en el gusto estético la satisfacción es desinteresada y libre, sin utilidad práctica, mientras que la satisfacción en lo agradable, como en lo bueno, encierra en sí interés” (Pérez, 2008, p. 12). De esta forma, el espacio se hace lúdico en la medida que se construye como una heterotopía afectada por los sentidos.

Históricamente, las civilizaciones han cimentado formas estéticas para disponer los espacios. Los crean con sus colores, olores, formas, sonidos, texturas y disposición de las cosas, fundamentados en teorías que piensan las emociones, las circunstancias naturales o las creencias. Lo anterior tiene que ver con la primera ecología de Guattari (1996), la *ambiental*, que se refiere al sujeto en su naturaleza y a los canales fantasmales, que lo transfieren o

trasladan en sus expresiones por los intercambios con el entorno. Como los espacios percibidos provocan en el sujeto diversas intensidades de acuerdo con los intercambios ocurridos, se producen sensaciones que sacan al cuerpo de su constante orden y generan aperturas. Según Deleuze (1971), el cuerpo es un fenómeno viviente expuesto a diversas conexiones con ciertas potencias que desordenan sus percepciones. Esto lo lleva a ser incisivo, pues genera inversiones y fugas frente a lo que se encuentre expuesto. Por lo tanto, la reacción al encuentro es inesperada a pesar de la intención misma del espacio.

Los sentidos, al exponerse ante imágenes, sonidos, olores, colores, temperaturas, sabores, entre otros, generan efectos y pensamientos en el sujeto. Pero ¿qué pasa cuando estas percepciones no corresponden a lo que cotidianamente reconocen? Estas condiciones del espacio desacomodan, inquietan, alteran la atención y excitan la experiencia sensorial, lo cual agita otros estados. Cada quien cimienta nuevos pensamientos de acuerdo con sus constructos experienciales. En términos de Deleuze y Guattari (2006), el sujeto construye *perceptos* a partir de la experiencia: “telescopios o microscopios otorgan a los personajes y a los paisajes dimensiones de gigantes, como si estuvieran hinchidos de una vida que ninguna percepción vivida puede alcanzar” (p. 173). Solo a través de estos lentes la percepción cambia, y se construyen nuevas maneras de ver y habitar un mundo que no se percibe a simple vista.

Aquí también se contemplan otras *heterotopías* producto de la *fascinación*, un compuesto de creencias, por ejemplo, el *feng shui* -entendido como el arte de aprovechar al máximo la energía del espacio cotidiano y proporcionar bienestar-. Es un arte ambiental para crear armonía entre las construcciones humanas y las personas que las habitan. Es reconocer las vibraciones del espacio a través de los elementos, el color, las formas y la disposición. Es transformar y tomar decisiones sobre el espacio, con distintas formas de estar. Por eso, se considera vital la creación y organización de los lugares. Esta perspectiva aporta a la fluidez, al bienestar y a la prosperidad del sujeto que allí reside.

Otra situación similar ocurre en las instalaciones artísticas que, de acuerdo con Valesini (2016), tratan de romper con el paradigma del objeto expuesto

y se transforman en propuestas de tiempo y espacio para que el espectador interactúe.

Por eso, más que como una materialización única y concreta, la instalación se presenta como una articulación singular de objetos e imágenes de origen heterogéneo -generalmente de circulación masiva en la vida cotidiana-, que al relocalizarse en esas coordenadas particulares logra definir una situación, una *puesta en escena* que tiene al cuerpo del espectador -que la transita y la dota de sentido- como auténtico protagonista. (p. 137)

En este caso, en el encuentro físico y experimental con la obra, el sujeto es un espectador que involucra sus sentidos y se comporta de acuerdo con ello. Su presencia aviva y completa la obra de arte. Por lo tanto, “la instalación no es, entonces, un objeto único y materializado de contemplación estética, sino un ensamble de relaciones entre objetos y espectadores, que da origen a un lugar para la experimentación espacial” (Valesini, 2016, p. 138). Esta exploración posibilita un estado lúdico de los sujetos al producir sensaciones vinculadas con el gusto estético —pensamientos, provocaciones y creaciones— .

La pregunta por la construcción de espacios lúdicos tangibles requiere, por lo tanto, la consideración de diversas percepciones que conectan el espacio con un mensaje sensorial agradable o de posibilidad creativa. Esto enmarca la diferencia de sus usos o funciones, pues es el compuesto de sensaciones lo que moviliza las posibilidades de estar y de habitar.

Por su parte, los parques de diversiones -espacios diseñados para trastornar los sentidos; experiencias lúdicas denominadas *ilinx*, juegos de vértigo, por Caillois (1986)- producen un éxtasis irruptor que desestabiliza la percepción momentánea del mundo. En algunas personas existe un gusto especial y placentero por el desequilibrio, por la velocidad, por el vértigo, por experiencias que las sacan de sí mismas de la realidad. Por ejemplo, para los niños que giran en una rueda volante, o en un columpio que los bambolea en el espacio, nunca es suficiente: cada vez quieren más sensaciones. Denominaremos estas heterotopías como *limite*: espacios y elementos que producen una excitación por el descentramiento físico, por el desenfreno de los sentidos; experiencias que exacerbaban las percepciones, pero que pronto retornan a la calma.

Por ello, la dimensión lúdica de este espacio deja que la organización provocada por los sentidos produzca respuestas o sensaciones que estremecen el cuerpo, el pensamiento y las emociones. Esto genera la búsqueda de bienestar basado en el placer, en el gozo, en el disfrute y en la tranquilidad, lo cual activa la experiencia en el sujeto:

La experiencia es un movimiento de ida y vuelta. Un movimiento de ida, porque la experiencia supone un movimiento de exteriorización, de salida de mí mismo, de salida hacia fuera, un movimiento que va al encuentro con eso que pasa, al encuentro con el acontecimiento. Y un movimiento de vuelta, porque la experiencia supone que el acontecimiento me afecta a mí, que tiene efectos en mí, en lo que yo soy, en lo que yo pienso, en lo que yo siento, en lo que yo sé, en lo que yo quiero, etc. Podríamos decir que el sujeto de la experiencia se exterioriza en relación con el acontecimiento, que se altera, que se enajena. (Larrosa, 2006, p. 45)

El compuesto de *heterotopías perceptivas* tiene énfasis en la experiencia. Corresponde a diversas sensaciones que se generan por medio de los sentidos. Sin embargo, también hay otros lugares que hacen referencia a lo cuantificable como: edades, medidas y acciones de las personas, denominadas por Foucault (1966) *heterotopías biológicas*. Son lugares que están usualmente dentro de la ciudad y que contienen ciertas especificidades tangibles, como el tamaño del mobiliario, el color del lugar, los servicios generados. El punto es que ser niño o anciano representa cambios estructurales en los lugares. Sin embargo, esta heterotopía será desarrollada con más profundidad en la siguiente categoría del espacio, pues entra en el ámbito de lo social.

Espacio concebido: heterotopías sociales

El resistente se resiste al contentamiento masivo. El resistente se resiste al dominio y a la victoria del egoísmo, a la indiferencia al imperio de la actualidad y a la ceguera del destino, a la retórica sin palabras, al absurdo, al mal y a la injusticia. -Esquirol (2015, p. 17).

Cada sociedad, de acuerdo con sus necesidades y proyecciones, deja en el espacio escrituras propias. Agrupa formas, ideas y elementos que influyen directamente en las estructuras y dinámicas sociales. En ese camino, Foucault (1967) indaga tres tipos de espacios acordes con la época: primero, el espacio de localización correspondiente al periodo medieval,

un espacio jerárquico, laberíntico, oscuro y delimitado; el segundo es el espacio de extensión correspondiente a la modernidad, espacio sacudido, iluminado, artístico, de nuevos despertares; y, finalmente, el espacio del periodo contemporáneo, espacios otros abiertos, de lucha, de protesta y de inconformismo.

Este compuesto de heterotopías sociales no se centra en lo material, sino en lo que sucede dentro de sí. Su foco es más subjetivo, producto de la interacción, del mundo de las ideas, de los simbolismos y de las representaciones construidas. Es un giro espacial, producto de la relación entre un sistema de objetos y un sistema de acciones por parte de los sujetos. Es, por ello, un espacio social, de fuerzas y de dinámicas producidas por los vínculos intersubjetivos. Al respecto, Huizinga (2012) menciona el lugar del juego en la historia y en la constitución de la cultura y de la civilización. Encuentra en sus cimientos la dimensión lúdica, para comprender lo que nos rodea y las diversas transiciones sociales.

Para Soja (1997), un espacio concebido es producto del pasado y tiene repercusiones en el presente y anhelos para el futuro. El valor se produce en las formas-contenidos. Su énfasis se orienta a una dimensión subjetiva, probablemente imaginaria. Al ser un espacio conceptualizado, tiene intenciones definidas para regular políticamente ideales, sueños utópicos o realidades perceptuales simbólicas sobre los sujetos. Este espacio concebido tiene relación con Guattari (1996) y la segunda ecología, denominada *social*, que hace referencia a las relaciones sociales construidas con reglas y legalidades, pero también incluye resistencias o luchas para alcanzar expresiones creadoras de orden colectivo.

Los espacios inmersos en la cartografía social están diseñados y destinados a cumplir con ocupaciones éticas, políticas, económicas o culturales, pues son generados por necesidades o deseos; pero más allá del lugar, lo importante es lo que sucede allí. Son sus dinámicas, palabras, acciones, potencias y cotidianidades. Es lo que los sujetos claman y producen en los espacios: formas de vida, maneras pensadas para estar juntos, acciones realizadas por y con los objetos, situaciones que producen lenguajes entre sí y las cosas; modos de vivir.

No vivimos, no morimos, no amamos dentro del rectángulo de una hoja de papel. Vivimos, morimos, amamos en un espacio cuadrículado,

recortado, abigarrado, con zonas claras y zonas de sombra, diferencias de nivel, escalones, huecos, relieves, regiones duras y otras desmenuzables, penetrables, porosas; están las regiones de paso: las calles, los trenes, el metro; están las regiones abiertas de la parada provisoria: los cafés, los cines, las playas, los hoteles; y además están las regiones cerradas del reposo y del recogimiento. (Foucault, 1966, p. 39)

Este autor determina categorías relacionadas con el espacio, por ejemplo, espacios creados por necesidad, de tránsito o de deseo, donde los seres humanos son protagonistas a pesar de las condiciones establecidas por el tono social. El espacio concebido se presenta en dos momentos: el primero por las heterotopías biológicas y el segundo por las heterotopías relacionales. Los dos focos reconocen influencias sociales sobre el proceder del sujeto y el encuentro con el otro. Esto ayuda a comprender el tránsito que proporciona el cosmos relacional de encuentro lúdico con otros en el espacio.

Heterotopías biológicas

Algunos espacios son diseñados y construidos por la sociedad al tener en cuenta la edad para resolver estados de crisis. Foucault (1966) denomina como *heterotopías de crisis biológica* a lugares privilegiados, sagrados o prohibidos, destinados a individuos con determinadas condiciones biológicas. Por ejemplo, la escuela acoge diversas infancias y juventudes. Con el tiempo, surgen otros espacios semejantes que denomina *heterotopías desviación*, es decir, espacios diseñados para individuos cuyo comportamiento es diferente de lo comúnmente observado o de lo particularmente exigido por una sociedad. Por ejemplo, las cárceles, los centros de psiquiatría, los asilos para ancianos, entre otros, son lugares pensados como respuesta a una necesidad social, espacios para constituir de determinada manera a los sujetos y posteriormente hacerlos parte del mundo.

Así, los colegios, los jardines infantiles y los cuarteles funcionan como heterotopías biológicas pasaje. Están ligados a la formación, a la transformación o a la regeneración. Son de uso temporal; no son para toda la vida de los sujetos. En el caso de niños y de ancianos, existe una preocupación particular por los tiempos de ociosidad, lo que se considera una desviación, porque no son sujetos de producción económica. Existen asilos para el cuidado y la atención de los ancianos; y para los niños,

guarderías. Estas heterotopías pasaje son espacios resignificados solo para pasar el tiempo.

Para los niños, considerados sujetos en formación, la historia evidencia la preocupación de los adultos por crear espacios de encierro, de recogimiento y de cuidado para producir experiencias de subjetivación y de formación. El espacio más reconocido y pensado es la escuela. Mediada por acciones educativas, hace parte del engranaje de situaciones y experiencias que constituyen a los niños. Todo está planteado como un cimiento para la constitución de los adultos. La escuela está estructurada para pensar en el futuro del ser en el mundo.

Estas heterotopías son construidas o de compensación. Tienen su propio sistema de ingreso y de salida. Son espacios condicionados y pensados por otros para la convivencia colectiva (Foucault, 1967). El ingreso es por obligación o sometimiento. Generalmente, tienen un costo y vienen con intenciones externas para la formación o purificación, y con instrucciones o reglamentos para habitar y cohabitar, por ejemplo: la matrícula en un colegio, el ingreso al cuartel o a un centro de psiquiatría, los manuales de convivencia y los reglamentos internos. La salida, por lo tanto, depende del sujeto mientras satisfaga ciertas expectativas, como cumplir con el tiempo de reclusión, los niveles educativos, etc.

En la antigua Grecia, el término *skholé* se relacionaba con un tiempo libre, de ocio, para pensar, meditar o constituirse. En latín *schola* hace referencia a la lección y la escuela (Corominas, 1983). La *escuela* tiene como valor que ofrece *tiempo libre* para transformar los conocimientos y destrezas en bienes comunes. Es una potencia vital que dispone tiempos y espacios para salir de los entornos conocidos y alzar vuelo para transformar el mundo (Masschelein & Simons, 2014). Es un emplazamiento temporal con determinadas características físicas y curriculares diseñadas para educar. Es una heterotopía construida como pasaje para la vida.

La escuela adquiere la connotación de aprovechamiento de tiempo como espacio de formación. Por esto, se han construido lugares educativos con determinadas características. Sin embargo, durante mucho tiempo negó la disposición de un tiempo y un espacio para producir estados lúdicos. Solo hasta 1820, Samuel Wilderspin, un maestro de escuela infantil,

consideró una modificación significativa en la institución educativa: la creación del patio de juegos, un espacio pensado para la felicidad y libertad de los niños y niñas. “El patio puede ser comparado al mundo, donde los pequeños son dejados libres” (Wilderspin, 1824, p. 134). También sugiere que el patio tenga árboles y flores naturales. Esto concuerda con Foucault (1967), cuando menciona que el más antiguo ejemplo de heterotopía es el jardín, un espacio organizado con diversa vegetación y con un significado mágico; un lugar de utopías, donde se viven situaciones novelescas, felices y universalizantes. Por otra parte, según las perspectivas psicológicas de la modernidad, surgen cientos de argumentos que defienden la importancia de los espacios de juego y el juego mismo como factor preponderante para el desarrollo infantil.

De tal forma, la transformación pedagógica finales del s. XIX e inicios del s. XX propiciada por Decroly, Froebel, Pestalozzi, Montessori, entre otros, incidió en la renovación de los espacios educativos, a partir de sus perspectivas pedagógicas y psicológicas. La Escuela Nueva surgió como una heterotopía biológica y de pasaje para defender los intereses de niños y niñas, una conducta a las prácticas educativas tradicionales, lo cual evidenció la importancia de diseñar y recrear espacios apropiados para la educación infantil. Se destaca la diferencia en los significados, sentidos y experiencias de los espacios de la escuela: el aula está organizada y pensada para aprender; y el patio, para el tiempo libre de recreo o de ocio.

El ocio, según la perspectiva griega, era aprovechamiento del tiempo libre en términos espirituales y contemplativos. Para los romanos, estaba vinculado al descanso del cuerpo y a la recreación de lo espiritual. Estos tiempos procuran espacios con disposiciones, elementos o condiciones determinadas para producir un estado lúdico relacionado con el bienestar humano. Los patios de recreo son heterotopías por excelencia, pues allí suceden juegos imaginarios donde se producen sensaciones otras, por el uso inadvertido de los elementos y espacios.

Las instituciones educativas destinadas para niños y niñas pretenden formación y seguridad. Así, la escuela de la modernidad fue exaltada como el lugar imperante para la educación infantil, un espacio de poder organizado y pensado para controlar y disciplinar. Con el tiempo, se evidencian algunos cambios para mantenerse como un centro de desarrollo y educación. Sin

embargo, hoy en día algunas instituciones educativas activan nuevas formas lúdicas de interacción, heterotopías educativas que no solo se preocupan por la educación formal, pues modifican las relaciones y se constituyen en espacios otros, de creación, de producción, y de vida (Gallo, 2011).

En la década de los 30 en Estados Unidos, en los 60 en Europa y en los 90 en Colombia, surgen otras heterotopías biológicas: las *ludotecas*, un espacio para el préstamo de juguetes y, con el tiempo, un lugar paralelo a la escuela configurado como un espacio alternativo para los niños. Según Reyes (2012), “las ludotecas son espacios cerrados, reglados y constituidos de tal forma que facilitan el juego a niñas y niños [...] atendiendo a criterios normativizados sobre seguridad, higiene y edad recomendada para su uso” (p. 90). A pesar de su organización cerrada, las ludotecas representan un lugar de resistencia que invita a ser concurrido con voluntad y libertad del ser como *homo ludens*, en contraste con la escuela. Los sucesos en la ludoteca son primordialmente juegos, es decir, tiempos de suspensión. Allí todo sucede en la imaginación infantil. Estas acciones acercan diversos espacios, ya sean ficticios o reales, a las actividades que se distancian de la realidad y que aíslan, pero de fácil acceso. Algunos principios propios de un espacio heterotópico son: acercan o producen en un mismo lugar distintos lugares; implican un afuera del tiempo real; son apartadas, pero posibles; y su función es de denuncia, compensación o ilusión (Foucault, 1999).

En esta perspectiva, existen otros espacios creados en nombre del ocio para niños y niñas, por ejemplo, los parques temáticos -heterotopías de ilusión-, un conjunto de atracciones para el entretenimiento. Este es el caso de Magic Kingdom, en Walt Disney World, el parque temático más visitado del planeta, rico en personajes, formas, colores, ambientes sonoros y narrativas. En nombre de la fantasía se recrean lugares destellantes, juegos, interacciones y eventos que adormecen y exacerban los sentidos y el tiempo. Otro ejemplo es la zona de juegos de los centros comerciales, diseñada y pensada para los niños, mientras los adultos hacen sus compras. Estos ejemplos implican un costo para disfrutarlos. Son empresas de la diversión para la creación de cuerpos productivos y consumidores, espacios programados en su forma y contenido que tienen implícitos roles de género, por el color y otros estereotipos. Dichos esquemas atraviesan y constituyen la vida: las princesas y el rosa para niñas; los piratas y el azul para los niños. Estas pretensiones se trasladan a la venta de juguetes, que

delimita y clasifica los objetos de acuerdo con el género y la edad, e incluso con lo que la sociedad necesita: médicos, modelos, ingenieros o mamás. Estos estándares sociales perpetúan el biopoder, la estigmatización y la discriminación. Desafortunadamente, se heredan en los tiempos y espacios de diversión.

Heterotopías relacionales

El sujeto se expone a las características del espacio por medio de sus sentidos. Este espacio es un detonante para hacer experiencia, pero ¿qué pasa con ese sujeto cuando en el espacio donde se dinamizan sus experiencias, se encuentra con otros y sus propias vivencias? ¿Por qué abrirse al encuentro entre sujetos y sus experiencias? ¿Se afectan las pretensiones, las estructuras y organizaciones ante estas interacciones?

Las crisis y los actos creativos se producen cuando en un mismo lugar habitan diversos sujetos. En este lugar se diseñan y se construyen espacios otros -heterotopías sociales-, que a modo de conducta funcionan como líneas de fuga para responder a necesidades, sueños y anhelos individuales y colectivos. Esto pone a prueba sentimientos, pensamientos y acciones. Es un juego de incertidumbres y retos para vivir con el otro. Cercano a esto, está el *topos aristotélico*, que se refiere al espacio no general, sino de referencia, el cual se pregunta por el *dónde*. De esta manera, se evoca lo relacional y, por ello, requiere pensarse como *lugar* (Aristóteles, 1995), como foco para aproximar dinámicas de relación y de encuentro.

Es clave comprender el salto del espacio como ubicación general y cotidiana hacia algo específico y de relación. Para Santos (1996), el espacio no es una cosa tangible o un sistema de cosas obligatorias, sino que es una realidad de cosas o sujetos y sus relaciones. Así, se revelan laberintos por los que comienza una travesía: incluso el otro es un lugar para explorar, conocer y entablar diálogos con curiosidad; para perpetuar encuentros al tener como premisa la magia de territorios, zanjas o poros. En tal aspecto, López y Ramírez (2015) afirman: “el espacio implica una serie de relaciones de coexistencia explicadas desde diferentes perspectivas, en donde se dan los vínculos, las relaciones e interacciones, que llevan a la construcción, transformación, percepción y representación de la realidad” (p. 18).

En el encuentro con otros se construyen heterotopías, cuando alguien llega con sus propios compuestos, sea en la semejanza o en la diferencia con respecto a lo que somos. Esto estremece. Se convierte en un acontecimiento -quiebre, pliegue o fisura- para las voluntades fijas, y es nuestra decisión interactuar, prolongar, o dar fin al encuentro. Así, el sujeto se construye a partir de formas relacionales en medio de acontecimientos. El otro personifica cambios, disposiciones o anhelos, que afectan, derrumban, elevan, conducen a otros estados o hacen perder el rumbo. Por ende, cuando se producen encuentros, el otro nos constituye: nace un *nos-otros*.

Hablar del otro es pensar con expectativa su presencia. Es querer establecer un contrato para reconocer y asegurar el impulso de su otredad. Por lo tanto, es aceptar sin condiciones su libertad, permanencia o exigencia. El otro esclarece fronteras, moviliza nuevos tejidos narrativos y alerta nuestros pensamientos, sentimientos o afirmaciones. Derrida (2006) destaca la importancia de recibir al otro tal y como es: no cambiarlo. Esto es, sin duda, un encuentro de reciprocidad y de hospitalidad, una situación que hace del espacio una invitación de apertura permanente. Entonces, la responsabilidad es deslindable.

En este transcurrir se producen encuentros con el extranjero o con el extraño, con lo inadmisibile; es un lugar de apertura entre diferentes. Es la oportunidad para desvanecer cualquier declaración de peligro ante la novedad, el misterio de lo otro y sus interrogantes. Kohan (2007) precisa la *extranjeridad* como una fuerza afirmativa, una oportunidad de transformación, un inicio para aprender y enseñar. Es la promesa de que las estancias colectivas son productivas y son acordes con la tranquilidad, respeto y seguridad, porque es posible habitar juntos en los mismos espacios, para hacerlos nuestros, con un principio de reciprocidad. Este arquetipo de alteridad va más allá del dar y recibir; es hablar de crear juntos, sin la necesidad de desaparecer para que el otro florezca o viceversa. Según Deleuze y Guattari (2006), “no es el paso de un estado vivido a otro, sino el devenir” (p. 174). Es el valor de las transferencias que transcurren en un acto de encuentro con el otro.

Para vivir con el otro es preciso olvidar el deber-ser. Derrida (2006) menciona que la riqueza del espacio se da desde la heterogeneidad, lo que fortalece la hospitalidad como un compromiso con el otro de no apresarlos

y, por lo tanto, de presentar condiciones para exteriorizar las situaciones de asimetría. Luego la hospitalidad es como un pacto de encuentro que se establece como un derecho. Aquí nace el desafío de la apertura y lo posible de nuevos espacios.

Toda relación social implica contornos asimétricos. Aunque existan intentos por homogeneizar, regular y normalizar, es preciso comprender la importancia de vivir en la diferencia, sin censurar la posibilidad de habitar una heterotopía, un espacio de creación colectiva que recoge diversas miradas o perspectivas.

Los espacios escolares son un ejemplo de heterotopías de encierro y de recogimiento, pensados para la formación, pero es allí donde se producen las mejores posibilidades de encuentro y de relación. Esto depende de la organización de los objetos y de la disposición de los espacios. Por ejemplo, el aula que organiza los pupitres en fila produce distanciamiento entre los sujetos, a diferencia de cuando se disponen en círculo, este tipo de organización anima a que sus participantes vivan el contacto con los otros, dinamicen el diálogo y la posibilidad de compartir voces con las experiencias. Sarlé *et al.* (2014) destacan:

La organización de sectores de juego y actividad, la altura de los estantes, la accesibilidad del material, todo apunta a la consideración del otro, a un “aprender a estar” con otros. [...] El modo en que organizamos el espacio puede “fracturar” o sugerir vínculos entre los niños. Muchas veces, los conflictos se producen por no contar con el espacio necesario para dibujar o para pasar entre las mesas hacia el lugar donde guardamos un material. (p. 36)

Los espacios lúdicos son importantes para producir relaciones con otros. El parque, las canchas de deportes colectivos, las aulas de creación, etc., son espacios abiertos y de libre movilidad donde se destacan las diferencias y se concibe lo heterogéneo del latir lúdico. Este tiempo libre y de juego espontáneo es el más apreciado por la infancia. La fuerza del recreo es un fenómeno social de liberación y disfrute. Este lugar ofrece otras apropiaciones y relaciones. De tal forma, el espacio concebido para el encuentro precisa ciertas configuraciones, tiempos y posibilidades de acción, que respeten la pluralidad y la potencia que esto significa para todos. Es una defensa de la igualdad por el derecho a ser diferentes, por el respeto para que se produzcan opiniones, posturas y expresiones de las partes, lo

cual genera estados lúdicos, de disfrute en lo propio y en lo ajeno. Estas son construcciones heterotópicas dinámicas de abundancias, de silencios, y de posibilidades otras.

De modo que no hay una única manera de habitar la extranjería, así como no hay una única manera de recibir al extranjero. La extranjería tampoco es un punto fijo, sino una condición que abre una diversidad de formas de relación con la tierra, con el saber, y, sobre todo, con el otro. (Kohan, 2007, p. 15)

Este es un espacio para albergar la palabra, las miradas, los contactos y las diferencias. En sí, el encuentro de la vida allí sucede en el intercambio y en lo interactivo, lo que implica habitar, cuidar, respetar y reconocer sin condiciones para generar la cercanía con el otro, al entender que toda relación subjetiva con el otro es asimétrica. Estas heterotopías del encuentro preservan la sensibilidad, la reciprocidad y la continuidad.

La dimensión lúdica del *espacio concebido y de heterotopías sociales* radica en la resistencia, aunque la sociedad exija un deber ser. Por esto, las heterotopías, la infancia y la lúdica hacen que algo cotidiano se convierta en extraordinario, por nuevas sensaciones, estados, encuentros y conexiones con el entorno y los otros. Esto corresponde con la idea de resistencia de Esquirol (2015):

Una filosofía de la proximidad que centra la atención [...] en el otro -el amigo, el compañero, el hijo-, en el aire que se respira, el trabajo, la cotidianidad [...] así como en las articulaciones del sí mismo (memoria, sentimiento, esperanza...). Capas de intimidad, articulaciones complejas y variables que son cobijo íntimo, resistencia íntima; una resistencia que no ha menester ni de cerraduras para las puertas ni de armas de fuego para las escaramuzas. Y, por otra parte, la reflexión siguiendo el hilo conductor de la resistencia da lugar a una hermenéutica del sentido de la vida; un intento de comprensión del trasfondo de la existencia humana. De ahí la reflexión sobre el nihilismo, el absurdo y el sentido. (p. 17)

Esta apertura hace parte de la elección por el otro, un proceso que identifica deseos, sueños o experiencias. Es decir, el encuentro no siempre es producto del azar, o por determinaciones externas. Existen espacios donde el encuentro se produce por reciprocidades o intereses comunes, espacios particulares de interacción social como los teatros, las ferias, los parques de diversiones que se instalan o deambulan en las ciudades, para sacar de la rutina y producir encuentros en tiempos de diversión o entretenimiento, heterotopías que se

denominan *fiesta* o *crónicas*, donde todo es posible (Foucault, 1967). Transitar estos espacios produce conmociones físicas, mentales, sociales o culturales que reafirman la versatilidad y las profundidades de las experiencias en ellos.

Un ejemplo expuesto por Foucault (1966) de heterotopía fiesta son los campamentos de vacaciones, un reencuentro con la tradición humana, en este caso, habitar en y con la naturaleza. Esta experiencia borra el tiempo. Es una especie de retorno que instala temporalmente a los sujetos en espacios naturales diferentes a los cotidianos. Es una aventura al natural que exige ser y estar en otras condiciones para rescatar y recordar aquello que merece cuidado y reconocimiento.

Espacio vivido: heterotopías íntimas

La experiencia es, para cada cual, la suya, que cada uno hace o padece su propia experiencia, y eso de un modo único, singular, particular, propio.
-Larrosa (2006, p. 46).

El espacio vivido: heterotopías íntimas corresponde al espacio de sí, un espacio que conmueve y cuestiona, el más complejo. Aquí convergen los espacios percibidos y los sociales. Tiene que ver con lo intangible y lo que le afecta de las sociedades. ¿Cómo se reflejan estos en los territorios de nuestro ser? Tal carga de heterotopías lleva a preguntar por el ser mismo, por sus sismos o sus calmas, un asunto clandestino que se moviliza en el ser y en el estar a partir de qué o quiénes le rodean.

Soja (1997) y Lefebvre (2013) ven en este espacio un viaje subterráneo en la vida. Por ello, la carga subjetiva que asoma en las prácticas sociales, en la experiencia y en sus infinitas interrelaciones pertenece a un espacio enigmático o a una geografía de la vida cotidiana que nos constituye. “Mi cuerpo es lo contrario de una utopía: es aquello que nunca acontece bajo otro cielo. Es el lugar absoluto, el pequeño fragmento de espacio con el cual me hago, estrictamente, cuerpo. Mi cuerpo, implacable topía” (Foucault, 1966, p. 11). Hay una cuestión de sentidos y de significados otorgados por los que se alzan las banderas de lo efímero hacia lo reflexivo. Por ello, surge un ímpetu por describir y entender eso que acontece e identifica a quien lo experimenta en su propio territorio.

Este espacio convoca las profundidades del ser y eso lo hace confuso. Depende de lo particular de cada quien. Por lo tanto, se convierte en una experiencia subjetiva, tal vez empírica, a partir de deseos e imaginarios y sus múltiples características. Aquí no hay ley universal para sus marchas. Este espacio se relaciona con la tercera ecología de Guattari (1996), denominada *subjetividad humana o mental*, que piensa y aborda lo personal. No hay oposiciones; aquí todo coexiste:

De ese modo, se esfuerza en gestionar el mundo de la infancia, del amor, del arte, así como todo lo que es del orden de la angustia, de la locura, del dolor, de la muerte, del sentimiento de estar perdido en el cosmos. (Guattari, 1996, p. 46)

El espacio vivido abre lo intrínseco del ser, el mundo de lo imaginario y de lo simbólico. Es lo más cercano al reconocimiento de una biografía. Para ello, se necesita disposición, tiempo y espacio que eleve sensibilidad y dinamismo, al reconocer la necesidad de alejarse de las condiciones rutinarias que producen comodidad o seguridad, porque disipan lo subjetivo del ser. Es revisar y reconocer la experiencia construida en las rutas transitadas por diversas heterotopías.

El cuerpo se constituye en un espacio propio, un espacio interior, que limita y separa de los otros. Hace parte de la intimidad del ser. Son deseos, sensaciones, vivencias, recuerdos del yo hecho vida, que se narra ante los otros y habita el mundo. Este deseo se considera una heterotopía de la intimidad, del devenir. Deleuze (2017) la comprende como los cambios transitivos del sujeto, lo que le constituye. Se suscita el encuentro con un acontecimiento -cosa, persona o situación- que discrepa, fisura o quiebra al ser. Este devenir no tiene que ver con la identidad, sino con la evolución al instaurar un pensamiento para la puesta y sentido de lo común.

El cuerpo como espacio del ser no es estable y definido. Se mantiene en movimiento constante. Por lo tanto, produce sus propias heterotopías. Es decir, construye dentro de sí espacios otros, pasajes o de ilusión, que se yuxtaponen. Esto es posible en estados lúdicos, actividades como el teatro o juegos de representación simbólica, lo cual se relaciona con la categoría *mimicry*, propuesta por Caillois (1986). Son experiencias lúdicas o juegos que aceptan momentáneamente hacer parte de una actividad ficticia, al asumir un estado de espejismo y de suspensión de la realidad que permite

actuar en consecuencia. El sujeto se cree y hace creer que es diferente a lo que es. Aquí hay un gusto particular por el disfraz, por la máscara y por la transformación de sí, que representan sueños y deseos. Una *heterotopía íntima* que se produce en el propio cuerpo.

Es muy probable que la utopía primera -aquella que es más difícil de desarraigar del corazón de los hombres- sea precisamente la utopía de un cuerpo incorporal. El país de las hadas, el país de los duendes, de los genios, de los magos, pues bien, es el país en el que los cuerpos se transportan tan rápido como la luz. Es el país maravilloso en el que las heridas se curan instantáneamente con un bálsamo maravilloso; el país en el que uno puede caer desde una montaña y levantarse vivo; es el país en el que uno es invisible cuando quiere y visible cuando así lo desea. (Foucault, 1966, p. 12)

Recrear este espacio personal -el del cuerpo- es hacerlo otro, el cual a su vez confronta el tiempo y produce heterocronías disímiles, no cronológicas. La infancia como estado lo produce con facilidad en los juegos simbólicos, de representación o *mimicry*. La infancia diseña su propia heterotopía de ensueño inspirada en situaciones de la vida real o deseada, un estar o ser como si... Según Huizinga (2012), el *como si* es un estar y un actuar fuera de la vida corriente. Por tanto, los tiempos, espacios y elementos se configuran de otra manera. Aquí suelen surgir recursos heteróclitos -que morfológicamente se salen de lo común y toman otras configuraciones-. Por ejemplo, un pincel se concibe como una espada y la escoba como un corcel galopante. Es decir, el objeto apoya la transfiguración fantástica. Foucault (1967) denomina esto *heterotopía de ilusión*: “lo bastante sutil o hábil como para querer disipar la realidad con la pura fuerza de las ilusiones” (p. 10). Este habitar se considera una contraconducta que grita libertad a los sueños y deseos íntimos.

Esta órbita es propia de lo lúdico del ser. Es una disposición subjetiva para habitar y ser de otra manera. No hay límites, pues la imaginación lo puede todo. Se transfiguran los objetos y los espacios. Los elementos adquieren vida o se les configura momentáneamente con nuevos usos.

Es sobre esa gran cama que uno descubre el océano, puesto que allí uno nada entre las cobijas; y, además, esa gran cama es también el cielo, dado que es posible saltar sobre sus resortes; es el bosque, pues allí uno se esconde; es la noche, dado que uno se convierte en fantasma entre las sábanas; es, en fin, el placer, puesto que cuando nuestros padres regresen seremos castigados. (Foucault, 1966, p. 3)

Esta voz de Foucault vincula la heterotopía con el placer, con la creación y con la libertad, características propias de un estado lúdico. De otra parte, las condiciones de deseo y de refugio posibilitan la creación multiespacial, es decir, el nacimiento de un entramado de lugares posibles que, de acuerdo con Foucault (1966), es un principio de relación heterotópica, un lugar real donde convergen otros espacios que en muchos casos son incompatibles, por ejemplo, un mar abierto con pequeñas islas en el patio del jardín, donde navegan ilusiones de piratas y sirenas que caminan. Los patios de recreo en los colegios son los espacios heterotópicos de ilusión por excelencia, pero, ante la fuerza de la infancia y como manifestación de sus impulsos, cualquier lugar se transforma en un espacio otro. Solo precisan disponer de un tiempo cronológico, que rápidamente se transforma en un tiempo de intensidad, un tiempo aiónico, no mediado por el reloj, sino por las sensaciones. De tal forma, todo sucede en pocos minutos.

El patio de recreo o el parque de juegos son heterotopías pasaje, momentáneas. Se producen en libertad y, así sean de imitación, son juegos de creación y de expresión de pensamientos o sentimientos. Cuando los niños juegan, construyen su propio espacio. Este solo existe y cobra sentido si es habitado libremente. Los límites de tiempo, espacio y acción son determinados por los mismos niños y niñas. Cuando las heterotopías son de ilusión, son actos de denuncia y de expresión que transfiguran los espacios reales.

Es en este punto en donde indudablemente nos acercamos a lo más esencial de las heterotopías. Estas son una impugnación de todos los demás espacios, que pueden ejercer de dos maneras: creando una ilusión que denuncia al resto de la realidad como si fuera ilusión, o bien, por el contrario, creando realmente otro espacio real tan perfecto, meticuloso y arreglado cuando el nuestro está desordenado, mal dispuesto y confuso. (Foucault, 1966, p. 9)

Las heterotopías de ilusión son una condición de posibilidad voluntaria. Son organizaciones abiertas, distantes, que consienten el acceso con facilidad. Todos ingresan a una ilusión en libertad, pues se entra a todo y a ninguna parte. Es sustancial exaltar que lo que surge en este espacio se produce con la voluntad de cada individuo. Las consecuencias son impredecibles para quien las experimenta, pues todo es posible en el mundo de la ensoñación. Para vivir estas prácticas con intensidad y transitar por estos mundos heterotópicos es importante llamar una disposición vital en cada persona: la actitud lúdica.

La actitud lúdica tiene su vena en la voluntad para vivir cada acontecimiento como una experiencia que aflora con la interacción, en este caso con los objetos, sujetos, el medio o sí mismo. Para Ramos (2010), esta actitud lúdica trata de “comprender el poder de este aspecto en la vida, en primera parte por la libertad, la segunda por el ocio y el placer, y la tercera por la decisión de transformar” (p. 123). Uno de los fines de este cúmulo de experiencias es el estar o sentirse bien. Por eso, esta sensación de bienestar es un nicho indispensable para la vida.

Estas heterotopías han sido denominadas íntimas, porque el sujeto es el único testigo de las imágenes y sensaciones. Otras experiencias requieren ocupar espacios distintos para que germinen otros dentro de sí. Acciones como escuchar una canción, leer un libro o viajar son tiempos de gozo que se dispersan de la realidad y rescatan de lo rutinario.

El gusto por algunas experiencias hace que los sujetos modifiquen tiempos y espacios. Se denominan *heterotopías del tiempo* las que buscan acumular y perpetuar situaciones u objetos de manera infinita (Foucault, 1999), por ejemplo, los museos o las bibliotecas. En esta perspectiva subjetiva e íntima suceden actos creativos como heterotopías del tiempo para perdurar: fotografías, grabaciones, videos, obras de arte, escrituras o relatos. Esto refleja la necesidad de eternizar el momento, la situación o el espacio, para que no perezcan, y así dar a conocer o traducir voces para que sean escuchadas, leídas o interpretadas, o solamente como evidencia de ruptura y acontecimiento de aquello que nos pasa, lo cual hace que el espacio íntimo ocupe otros espacios: un rollo fotográfico, un lienzo, un video, una hoja de papel, entre otros. A estas las denominaremos *exoheterotopías*. ¿Es la heterotopía una evidencia de nuestro poder creador?

Estas exoheterotopías no son palpables, pero sí son espacios, elementos y símbolos que expresan pensamientos, ideas, emociones, deseos, inquietudes, fuerzas voluntarias que fungen como escrituras de sí, que narran sensibilidades a través de actos creativos. Como dice Deleuze: “es en el nombre de la creación que tengo que contarle algo a alguien” (Los Dependientes, 2013). Estas expresiones autobiográficas denotan autonomía y exponen la intimidad, en algunos casos en busca de audiencia a modo de lectores o espectadores para dialogar sobre la propia vida.

Campamento Filosófico: experiencia y heterotopías

Finalmente, a modo de conclusión y en nombre de este conjunto de espacios y heterotopías, se comparte una expresión de tejidos denominado *Campamento Filosófico*, una experiencia producida por los grupos de investigación Gifse y Aión: Tiempo de la Infancia de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, en la línea de investigación Filosofía e Infancia. El campamento vincula anualmente niños y niñas de instituciones educativas del departamento de Boyacá. En estos encuentros se perciben enunciados que visibilizan los tres espacios propuestos en el tránsito de este texto, lo que se convierte en una *heterotopía filosófica*.

El campamento se concibe como un encuentro de voluntades, que produce acontecimientos en el tiempo y el espacio; rupturas o pliegues que sacan de lo cotidiano y lo normalizado; caminos que aíslan al espacio de la materialización de cosas y a la lúdica del solo juego. Este encuentro suspende el tiempo y permite otras posibilidades de habitar desde una construcción creativa. Es una experiencia diferente a cómo se comprende usualmente un campamento. Tampoco es una actividad propia de la escuela, como lo exponen Suárez y Mariño (2020):

Tiempos y espacios pensados para filosofar, es decir, el campamento se sale de lógicas comunes y se constituye en un espacio de reflexión y pensamiento, pues se le considera encuentro para la indagación, la pregunta y el diálogo, evidentemente, al ser una experiencia campamental, implica un tiempo de convivencia en condiciones diferentes, al aire libre y en carpas. (p. 21)

La disposición de los espacios produce emociones y percepciones que afectan los sentidos. Esto transforma las maneras de estar y de ser en el espacio. El campamento está constituido por variedad de *paisajes sonoros*, algunas experiencias lúdicas para agudizar los sentidos, cartografías de desplazamiento -como *rallies* de observación-, viajes en el tiempo a través del cine y actividades de escucha, de atención y de diálogo. El mundo se lee de otra manera: es otro lugar que reconoce y aprovecha la multiplicidad sensorial; *un espacio percibido hecho heterotopía por los sentidos*, que acerca a otras dimensiones y cualidades del mundo, donde lo lúdico se hace experiencia por el sentido del gusto, por la facultad de apreciar estéticamente el espacio, por algo que satisface al sujeto.

Los niños-as filósofos-as son viajeros del pensamiento, aman el movimiento, el cambio, la libertad, la pasión por saber, comprender y disentir. Juegan, abrazan, sienten, no se cansan, están siempre alerta... El campamento aviva sus sentidos, ignora el reloj, el cansancio, funciona con el ritmo que la naturaleza le proporciona; si un taller se alarga, si el cine foro es después de las diez de la noche, o si la caminata pensada para 2 horas se alarga a 4 y el sol es incandescente, o si llueve, acepta el reto y asume con actitud filosófica su participación en el campamento. (Pulido, 2020, p. 16)

El Campamento Filosófico es un encuentro de subjetividades. Reúne diferentes compuestos que interactúan, dialogan, discuten, se transforman o reafirman su habitar, a través de comunidades de indagación. Hay experiencias diseñadas para pensar juntos, para liberar de la homogeneización, para reconocer y para animar la diferencia. Esto corresponde al *espacio concebido, heterotopías sociales*, donde el sujeto se construye en medio de acontecimientos y a partir de relaciones. El otro personifica la diferencia, cambios, disposiciones o anhelos, que afectan, derrumban, elevan y conducen a otros estados o hacen perder el rumbo. Por ende, cuando se producen encuentros, se constituye el *nos-otros*. La dimensión lúdica se precisa en la resistencia y el encuentro.

En medio de la naturaleza se constituyó en un tiempo y un espacio para dialogar, reflexionar, vivir experiencias filosóficas, a partir de textos, expresiones artísticas, científicas, plásticas y lúdicas, [...] pensadores que cuestionan la vida desde su cosmología y que plantean conceptos e inquietudes, textos que pretenden incidir o afectar al sujeto en su espíritu y en su modo de vida, motivando una práctica en relación con uno mismo, con el otro y con el mundo. (Suárez & Pulido, 2016, p. 2)

Habitar el campamento convoca las profundidades del ser. Es una experiencia subjetiva que vincula deseos e imaginarios. Piensa y cuestiona lo personal. Da apertura a lo intrínseco del ser. Es un *espacio vivido, heterotopía de la intimidad*: lo lúdico se concibe en el devenir, en la reflexión y en la creación. Se hace experiencia de sí por el texto de las diversas heterotopías. El sí mismo se hace vida para narrarse ante los otros y habitar el mundo.

El campamento se identifica por ser móvil y dinámico, pero también produce momentos de suspensión del tiempo, donde se invita a pensar y a escribir la experiencia, las sensaciones, las vivencias y transformaciones;

es decir, un ejercicio de sí, de revisión de lo que se ha vivido, sentido y pensado. (Suárez & Mariño, 2020, p. 24)

De tal forma, el campamento transita y vibra en las formas de estar. Concibe la infancia como un habitar para crear. Heidegger (1994) dice que habitar es construir. Mientras se construye, se habita. Por lo tanto, se mantiene en constante movimiento al afectar corporalmente las dualidades del espacio y conquistar la esquiua armonía o el equilibrio que, a pesar de su dependencia, acerca a la libertad. Este espacio no olvida que la piel es de sensaciones, los encuentros son de transformación y las proyecciones son reflexivas en el caleidoscopio del ser que habita el mundo.

Para concluir, los campamentos filosóficos son el esplendor de lo que puede ser el encuentro de esta triada de espacios. Son la representación de una heterotopía fortalecida en la percepción, en el encuentro, en las conexiones, en los participantes, en las posibilidades de relación y en los insumos que movilizan la circulación de la palabra, la amistad, el pensamiento y las cualidades para el espíritu y la vida. Estos espacios permiten potenciar el capital creador.

Dicha heterotopía filosófica evidencia la importancia de pensar y de crear espacios otros para la infancia, concebida como sujetos otros, que, por su divergencia, producen encuentros otros, en el anhelo por vivir tiempos otros. La infancia es un estado lúdico de pensamientos y acciones.

Referencias

Arancibia, V. (2016). *El concepto de espacio en Descartes*. Facultad de Arquitectura; Instituto de Filosofía PUC. https://www.researchgate.net/publication/317802028_El_Concepto_de_Espacio_en_Descartes

Aristóteles. (1995). *Física IV* (Trad. G. Echandía). Gredos.

- Bleicher, S. (2011). *Contemporary Color Theory and Use*. Delmar; Cengage Learning.
- Bonilla, B. (1998). Lúdica y ludopatía. *Kinesis*, 26, 9-12.
- Brand, B. (Director). (2007). *Ratatouille* [Película]. Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. Fondo de Cultura Económica.
- Cárdenas, R., & Martínez, D. (2015). El paisaje sonoro, una aproximación teórica desde la semiótica. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 5(2), 129-140.
- Corominas, J. (1983). Escuela. En *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. Gredos.
- Deleuze, G. (1971). *Nietzsche y la filosofía*. Anagrama.
- Deleuze, G. (2017). *Lógica del sentido*. Paidós.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2006). *¿Qué es la filosofía?*. Anagrama.
- Derrida, J. (2006). *La hospitalidad*. Ediciones de la Flor.
- Esquirol, J. (2015). *La resistencia íntima. Ensayo de una filosofía de la proximidad*. Acantilado.
- Foucault, M. (1966). Topologías (Dos conferencias radiofónicas). *Fractal*, 12(48), 39-40. http://hipermedula.org/wp-content/uploads/2013/09/michel_foucault_heterotopias_y_cuerpo_utopico.pdf
- Foucault, M. (1967). Espacios otros (Trad. M. Lourdes). *Architecture, Mouvement, Continuité*, 5, 46-49.
- Foucault, M. (1999). Espacios diferentes. En A. Gabilondio (Ed. y Trad.), *Estética, ética y hermenéutica. Obras esenciales Vol. III*. (pp. 431-442). Paidós.
- Gallo, S. (2011). Heterotopías en el espacio educacional: repensando el poder en las relaciones pedagógicas. *Cuadernos de Psicopedagogía*,

(6). <https://revistas.uptc.edu.co/index.php/psicopedagogia/article/view/542>

Goethe von, J. (1992). *Teoría de los colores*. Colegio Oficial de Arquitectos Técnicos de Murcia.

Guattari, F. (1996). *Las tres ecologías* (Trads. J. Pérez & U. Larraceleta). Pretextos.

Heidegger, M. (1994). Construir, habitar y pensar [Conferencia, Darmstadt, Alemania, 1951]. En E. Barjau (Ed. y Trad.), *Conferencias y artículos* (pp. 139-142). Serbal.

Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Alianza.

Kohan, W. (2007). *Infancia política y pensamiento: ensayos de filosofía y educación*. Del Estanque.

Kohan, W. (2009). *Infancia y filosofía*. Progreso.

Larrosa, J. (2006). Sobre la experiencia I. *Revista Educación y Pedagogía*, 18. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/19065>

Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Capitán Swing Libros.

López, L., & Ramírez, B. (2015). *Espacio, paisaje, región, territorio y lugar: la diversidad en el pensamiento contemporáneo*. UNAM, Instituto de Geografía; UAM, Xochimilco.

Los Dependientes. (2 de julio de 2013). *Gilles Deleuze - ¿Qué es el acto de creación? (completo) - Subtitulado al Español* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=dXOzcexu7Ks>

Masschelein, J., & Simons, M. (2014). *Defensa de la escuela. Una cuestión pública*. Miño y Dávila.

Montañez, L. (1999). Espacio-espacialidad y transdisciplinariedad en geografía. *Cuadernos de Geografía*, 8(1), 59-73.

Morales, L., & Suárez, M. (2018). *Infancia, lúdica y juego*. Gobernación de Boyacá.

- Murillo, O. (27 de noviembre de 2016). Para el 2020 esperan pintar 30 mil fachadas en zonas vulnerables. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/bogota/estrategia-para-pintar-casas-de-zonas-vulnerables-en-ciudad-bolivar-46591>
- Pérez, P. (2008). El gusto estético. La educación del (buen) gusto. *Revista Estudios sobre Educación*, 14, 11-30.
- Pulido, Ó. (2020). Filosofar, crear y preguntar. En M. Suárez, & N. Rodríguez (Coords.), *Pregúntele al Filósofo: inquietudes de Infancia* (1ª ed., pp. 15 -17). Nefi.
- Ramos, J. (2010). Investigación lúdica y aplicada. Experiencia de una práctica antropológica y pedagógica. *Zona Próxima*, (12), 118-127. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85316155008>
- Reyes, N. (2012). *Las ludotecas: orígenes, modelos educativos y nuevos espacios de socialización infantil*. Editorial de la Universidad de Granada.
- Rider, R. (2009). *Color psychology and graphic design applications*. Senior Honours, Liberty University.
- Santos, M. (1996). *Metamorfosis del espacio habitado* (Trad. G. Vargas). Oikos-Tau.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Paidós.
- Sarlé, P., Rodríguez, I., Rodríguez, E., & Batiuk, V. (2014). *Juego y espacio. Ambiente escolar, ambiente de aprendizaje*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura; Unicef Argentina.
- Schmid, W. (2010). *La felicidad. Todo lo que debe saber al respecto y por qué no es lo más importante en la vida* (Trad. C. Plaza & A. Calero). Pre-Textos.
- Soja, E. (1997). *El tercer espacio. Ampliando el horizonte de la imaginación geográfica*. Geográficos.
- Suárez, M., & Pulido, Ó. (Coord.). (2016). *Filosofando con el universo: voces de la infancia* (1ª ed.). Nefi.

Suárez, M., & Mariño, A. (Coord.). (2020). *Pensando la filosofía: voces de la infancia* (1ª ed.). Nefi.

Valesini, S. (2016). Instalaciones inmersivas hacia una estética de la actuación. En S. García, & P. Belén (Eds.), *Fundamentos estéticos. Reflexiones en torno a la batalla del arte* (pp. 137-157). Editorial de la Universidad Nacional de La Plata.

Wilderspin, S. (1824). *On the importance of educating the infant poor, from the age of eighteen months to seven years*. W. Simpkin and R. Marshall.

