

**LA EXPANSIÓN DE LA ESCUELA: EDUCACIÓN Y CONTROL EN EL PARQUE
TEMÁTICO SOBRE CIUDAD “DIVERCITY”.**

**HELLEN YOMARA GIRALDO GIRALDO
JUAN ESTEBAN GONZÁLEZ HINCAPIÉ**

**UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
ÉNFASIS MAESTRO: PENSAMIENTO-FORMACIÓN
MEDELLÍN
2016**

**LA EXPANSIÓN DE LA ESCUELA: EDUCACIÓN Y CONTROL EN EL PARQUE
TEMÁTICO SOBRE CIUDAD “DIVERCITY”.**

**HELLEN YOMARA GIRALDO GIRALDO
JUAN ESTEBAN GONZÁLEZ HINCAPIÉ**

**Tesis para optar al título de Magíster en Educación con Énfasis en Maestro:
Pensamiento-Formación**

**Asesor
DANIEL ANTONIO AVENDAÑO MADRIGAL
Magíster en Educación**

**UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
ÉNFASIS MAESTRO: PENSAMIENTO-FORMACIÓN
MEDELLÍN
2016**

5 de febrero de 2016

Juan Esteban González Hincapié

“Declaro que esta tesis no ha sido presentada para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o cualquier otra universidad” Art 82 Régimen Discente de Formación Avanzada.

Firma

Juan E González H.

C.C. 1128399574 de Medellín.

DEDICATORIA

Con especial aprecio a quienes creyeron en esta apuesta de vida, y estuvieron presentes día a día, iluminando el sendero que nos conducirá a la culminación del anhelado sueño, el mismo que hoy nos llena de orgullo y esperanza.

Hellen Yomara Giraldo Giraldo.

DEDICATORIA

Me dedico esta tesis. Corrijo: dedico esta tesis a los que me han formado, educado ayudado, sanado, alentado, hecho sonreír y ser feliz. A los que han hecho de mi “yo”, el que es y será. Entonces dedico esta tesis a mis padres Juan Carlos y Diana Patricia, por su esfuerzo y amor; a mi hermano Andrés por su sencillez y estar a mi lado. Al Padre Lucio, por enseñarme amar a Dios y a dar la vida por el prójimo. A mis maestros de colegio que influyeron en mí: Gloria, John Freddy y Libia. A mis amigos por estar conmigo en el viaje de la vida. A mis compañeros que me he encontrado en el magisterio y a los que han sido mis alumnos; de ustedes también he aprendido. Qué difícil, pero qué gratificante ha sido aprender y enseñar. Con todo esto, espero que haya quedado clara la corrección: me dedico esta tesis.

Juan Esteban González Hincapié.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, gracias infinitas por guiar nuestro destino, por darnos la sabiduría necesaria para convertir en posibilidades los obstáculos, y ante todo por ser testigo de la transformación de nuestra existencia. Cómo no agradecer al Eterno, por hacernos parte de su creación y permitirnos a nosotros crear también.

Profundos agradecimientos a todos aquellos que hicieron posible el devenir de esta investigación: a la Universidad Pontificia Bolivariana, cuyos espacios hemos habitado y en los cuales hemos aprendido con diferentes personas.

A nuestro asesor Daniel Antonio Avendaño Madrigal, por su tacto pedagógico, con el que nos corregía, indicaba y animaba a continuar con esta tesis. Gracias a vos Daniel por tu amabilidad, disponibilidad y elegancia para hablar y escribir.

A nuestras familias, amigos y compañeros de viaje por habernos acompañado. Algunos desde el silencio, en la distancia o desde el aliento.

TABLA DE CONTENIDO

Dedicatoria	iv
1. PROBLEMATIZACIÓN	7
2. JUSTIFICACIÓN.....	22
2.1. OBJETIVOS.....	25
2.1.1. General	25
2.1.2. Específicos	25
3. EL CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN: EL PARQUE TEMÁTICO SOBRE CIUDAD “DIVERCITY”, DEL CENTRO COMERCIAL “SANTAFÉ” DE MEDELLÍN	27
3.1. CONTEXTO DE “DIVERCITY”	28
4. MARCO REFERENCIAL	33
4.1. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	33
4.2. CONTROL, MECANISMOS DE CONTROL, SIMULACRO Y JUEGO: LOS CONCEPTOS DE LA EXPANSIÓN DE LA ESCUELA.....	42
4.3. CONTROL Y MECANISMOS DE CONTROL.....	42
4.3.1. EL CONTROL EN LAS ESCUELAS	51
4.3.2. EL CONTROL DE LAS ACTIVIDADES	53
4.3.3. DE SOCIEDADES DISCIPLINARIAS A SOCIEDADES DE CONTROL	57
4.4. SIMULACRO: LO REAL Y LO IRREAL	65
4.4.1. SIMULACRO SEGÚN DELEUZE	66
4.4.2. SIMULACRO SEGÚN BAUDRILLARD	70
4.5. EL CONCEPTO DE JUEGO Y SU RELACIÓN CON LA CULTURA Y EL LENGUAJE	74

5.	DISEÑO METODOLÓGICO.....	80
5.1.	Las Técnicas y los Instrumentos.....	84
5.2.	Población y Muestra.....	88
6.	“DIVERCITY”: CONTROL COMO EN LA ESCUELA.....	92
6.1.	CONTROL Y EDUCACIÓN EN “DIVERCITY”.....	94
6.1.1.	MECANISMOS DE DISTRIBUCIÓN.....	95
6.1.2.	MECANISMO DE CONTROL DE LA ACTIVIDAD.....	98
6.1.3.	MECANISMO DE COMPOSICIÓN DE LAS FUERZAS.....	100
6.1.4.	MECANISMO DE MODULACIÓN.....	101
6.2.	DESCRIPCIÓN DE LOS MECANISMOS DE CONTROL DE “DIVERCITY”.....	103
6.2.1.	UN DÍA EN “DIVERCITY” –NARRACIÓN-.....	103
6.2.2.	LAS ATRACCIONES.....	106
6.2.3.	LA SALIDA.....	109
6.2.4.	MECANISMOS DE CONTROL DE DISTRIBUCIÓN DE LUGARES EN “DIVERCITY”.....	110
6.2.5.	MECANISMO DE CONTROL DE LA ACTIVIDAD.....	114
6.2.6.	MECANISMO DE COMPOSICIÓN DE LAS FUERZAS.....	115
6.2.7.	MECANISMO DE MODULACIÓN.....	115
6.3.	LOS DISCURSOS ORALES Y ESCRITOS QUE CIRCULAN EN “DIVERCITY”.....	117
6.3.1.	LOS DISCURSOS ORALES COMO CONTROL.....	117
6.3.2.	LOS DISCURSOS ORALES DE LAS PIEZAS PUBLICITARIAS CONOCIDAS COMO COMERCIALES.....	129
6.3.3.	LOS DISCURSOS ESCRITOS COMO CONTROL.....	130
6.3.4.	LOS DISCURSOS ESCRITOS COMO MECANISMOS DE CONTROL.....	131

7. CONCLUSIONES	142
8. REFERENCIAS	155

RESUMEN

Esta tesis presenta como objetivo la comprensión de los mecanismos de control ejercidos por el Parque Temático sobre ciudad “Diversity”, ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín. El marco conceptual tiene como base principal los planteamientos teóricos de los pensadores franceses Michel Foucault y Gilles Deleuze, cuyas obras nos permitieron hacer una primera distinción y clasificación de los mecanismos de control de “Diversity” en relación con el contexto de la expansión de la escuela. En este sentido, se toma un enfoque etnográfico educativo con la técnica no interactiva de la observación no participante, con el propósito de distinguir y describir los mecanismos de control del lugar que es objeto de la investigación. Además, se analizan los discursos orales y escritos que circulan en “Diversity”, que hacen referencia directa a los mecanismos de control ejercidos por el Parque Temático. El análisis del discurso se basa en la propuesta de las lingüistas españolas Helena Calsamiglia Blancafort y Amparo Tusón Valls en lo sugerido en su texto “Las cosas del decir: manual de análisis del discurso”. Una segunda clasificación de los mecanismos de control es planteada por los investigadores. La tesis halló que los mecanismos de control son poco comprendidos pero aceptados por aquellas personas que visitan y participan de las dinámicas del Parque Temático sobre ciudad “Diversity”.

PALABRAS CLAVE: Mecanismos de control; Educación; Escuela; Expansión de la escuela; Simulacro; Juego.

ABSTRACT

This thesis presents as aim the comprehension of the mechanisms of control exercised by the thematic park about the city "Diversity", located in the mall "Santafé" of the city of Medellin. The conceptual frame takes as a main base the theoretical expositions of the French thinkers Michel Foucault and Gilles Deleuze, whose works allowed us to do the first distinction and classification of the mechanisms of control about "Diversity" in relation with the context of the expansion of the school. In this sense, it takes an ethnographic educational approach with the non-interactive technology of the non-participant observation, with the intention of distinguishing and describing the mechanisms of local control that is an object of the research. In addition there are analyzed the oral and written speeches that circulate in "Diversity", which do direct reference to the mechanisms of control exercised by the thematic park. The analysis of the speech is based on the proposal of the linguists Helena Calsamiglia Blancafort and Amparo Tusón Valls in the suggested in their text "Las cosas del decir: manual de análisis del discurso." The researchers raise a second classification of the mechanisms of control. The thesis found that the mechanisms of control are slightly comprehended but accepted for those persons who visit and participate of the dynamics of the theme park about city "Diversity".

KEYWORDS: Mechanisms of control; Education; School; Expansion of the school; Simulation; Game.

INTRODUCCIÓN

Inicia al niño en el camino que debe seguir, y ni siquiera en su vejez se apartará de él.

Proverbios 22, 6.

Iniciemos tal como lo hizo Don Miguel de Cervantes en el prólogo de su obra más famosa, quien nombra al que se acerca a su texto como “desocupado lector”. Sea cual sea el motivo por el cual esté leyendo esta tesis, usted puede hacerlo porque sin duda aprendió a leer, y suponemos que esto aconteció hace ya mucho tiempo. Está leyendo estas líneas porque es usted un “desocupado lector”, y muy seguramente porque otro, o más bien otra “desocupada lectora”, le enseñó a leer. Además suponemos que el lugar, en el que esa “desocupada lectora” le enseñó a leer, llevaba el nombre de un prócer de la patria, de alguien relacionado con la Iglesia de Roma o sencillamente llevaba el nombre del lugar en el que estaba ubicada. Lleve el nombre que fuese, ese lugar es una escuela. Sí, ese lugar que usted habitó y en el que, intervenido por otra persona, aprendió a leer, ha sido denominado como una escuela, un lugar para la educación.

Entonces, usted habitó una escuela; allí aprendió a leer, a escribir, historia de la patria, asuntos religiosos de carácter cristiano, entre muchos otros saberes. La “desocupada lectora” es una profesora, que, junto con otros, le enseñaron lo que acabamos de mencionar. Sin embargo, no sólo le enseñaron eso, los “desocupados lectores” estaban allí para llamarle la atención, o si usted quiere expresarlo de otra manera, estaban allí para regañarlo cuando usted hacía algo que iba en contra de las normas de la escuela. Estaban allí para indicarle qué es lo que debía hacer: cómo

sentarse, cómo hacer las filas en el patio, por qué prestar atención a las enseñanzas, jugar en el recreo y hacer silencio dentro los salones. Cómo convivir con los otros que habitaban la escuela, cómo llevar los uniformes y llegar puntual a la hora indicada. Esos “desocupados lectores” le enseñaron, pero estaban allí también para controlarlo. Seguramente sabía esto, aceptaba esto; aquí queremos recordárselo: en la escuela usted era educado y controlado.

Ahora que ya lo recuerda, puede hacer memoria de cada uno de las técnicas o, como llamaremos a lo largo de esta tesis, de los mecanismos de control que eran ejercidos sobre usted por parte de sus profesores y de aquellos que representaban autoridad para los estudiantes. Estos mecanismos de control eran visibles para usted, que sabía qué podía sucederle si se “portaba mal” en la escuela. A lo mejor lo pararon por un determinado tiempo en el patio de recreo y soportó un sol de mediodía, por orden de algún profesor que lo reprendió por lo sucedido, si no fue a usted por lo menos fue testigo de ese castigo a otro que habitaba en su mismo tiempo el lugar educativo. Y así podríamos recordarle muchas más asuntos de las que aprendió en la escuela y otras formas de control que ejercieron sobre usted y sus compañeros esos “desocupados lectores” que se encargaban de enseñarle y por otro lado de vigilarlo, reprenderlo, castigarlo o, por qué no, también premiarle, pero en definitiva eran encargados de controlarle.

Y luego de recordarle lo anterior, el hecho de que usted fuera educado en una institución reconocida para tal función, como es el caso de la escuela, podríamos sostener que es algo común. El hecho de que también fuera controlado en la escuela, es algo que atrevemos a afirmar como algo común también. Las personas en general saben que son educadas y controladas en los

lugares que son explícitamente distinguidos como lugares educativos. Y si lo invitamos a usted, “desocupado lector”, a hacer un recorrido mental por lugares de su ciudad, imaginamos que en ella puede hallar ciertos lugares tales como sitios religiosos (iglesias), hospitales, zoológicos, centros comerciales, entre otros. Esto se lo indicamos con la intención de señalarle que esos lugares también, a pesar de no ser reconocidos como lugares explícitamente educativos, se encargan de educar, y a través de ciertos mecanismos ejercen control sobre quienes los visitan. Usted, como muchas otras personas ha participado de la expansión de la escuela.

La investigación que a continuación se presenta tiene como objetivo general comprender los mecanismos de control ejercidos por el Parque Temático sobre ciudad “Diversity” ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín, en relación con las dinámicas que se presentan en la escuela. Este trabajo de investigación plantea que este Parque Temático es uno de esos sitios de la ciudad, en el que además de ofrecer entretenimiento y diversión para los niños y adultos, es también un sitio que ofrece educación. El Parque Temático sobre ciudad “Diversity” es un lugar para la educación, el cual ejerce distintos mecanismos de control sobre sus visitantes, y participa así de la expansión de la escuela, pues educa y controla, tal como lo hace ésta.

La investigación, no se centra específicamente en los mecanismos de control ejercidos por la escuela, sino que apunta a comprender los mecanismos de control ejercidos por el Parque Temático sobre ciudad, “Diversity”. Empezar una tesis como esta, comporta una preocupación de los investigadores por describir dinámicas educativas que se presentan por fuera de una escuela, y son por esto de carácter educativo y objeto de la reflexión pedagógica. Convencidos,

así, que el saber que versa sobre la pedagogía no sólo debe centrarse en lo que sucede en las escuelas, vemos pertinente exponer aquí las dinámicas educativas de un lugar de la ciudad, que es buscado por sus visitantes, al parecer, sólo por el entretenimiento, y no por sus dinámicas educativas y de control que allí se presentan.

El referente conceptual que soporta esta investigación está construido desde los pensamientos de autores como Michel Foucault y Gilles Deleuze. A partir de estos pensamientos, se afirma que la escuela no sólo educa sino que también tiene la función, a través de determinados mecanismos, de controlar a sus estudiantes. Esta misma función, al parecer, se ha extendido a otros lugares que no sólo educan, sino que además ejercen control. La comprensión de las dinámicas educativas y de sus mecanismos de control del Parque Temático sobre ciudad “Diversity”, es la oportunidad para leer los autores en quienes se basa lo conceptual de la investigación y crear nuevas lecturas pedagógicas alrededor de un tema central en la educación y sus instituciones, como es el asunto del control y sus mecanismos creados para ser ejercidos sobre quienes habitan la escuela y los lugares que, sin ser reconocidos como educativos, educan a las personas.

Metodológicamente, la investigación es de corte cualitativo y su énfasis está puesto en la reflexión sobre el control y los mecanismos que se ejercen en la escuela. El carácter cualitativo de la investigación se fundamenta en el interés que tiene por comprender un fenómeno educativo a través de las posibilidades que ofrece el lenguaje. La estrategia a la que recurre es a la etnografía de tipo educativo, pues permite realizar un estudio descriptivo de las dinámicas presentadas en un

lugar determinado desde la mirada de quienes observan desde afuera y desde adentro.

Especialmente se recurre a la observación no participante con el apoyo de los registros con audios, fotografías y discursos escritos, lo cual favorece no sólo la generación de la información sino que abre la posibilidad de triangular las fuentes en el de análisis y lectura de los datos.

Este trabajo está ordenado de la siguiente forma: el primer apartado, denominado Problematización, formula el problema de investigación y plantea las preguntas que orientarán el estudio; el segundo apartado, titulado Justificación, pone de relieve los aportes sociales, disciplinares e institucionales que un trabajo como estos puede hacer a la comprensión de la expansión de la escuela en los tiempos contemporáneos; el tercer apartado, titulado Contexto de la investigación, ofrece información más detallada sobre el Parque Temático “Diversity” en el Centro Comercial “Santafé”; el cuarto apartado, denominado Marco referencial, identifica los estudios más relevantes y cercanos al objeto de investigación y presenta el referente conceptual que soporta este estudio.

El quinto apartado, titulado Diseño metodológico, expone los referentes epistemológicos, presenta las estrategias y los instrumentos utilizados en el trabajo de investigación y da cuenta de las características de los participantes en la investigación; el sexto apartado, titulado “Diversity”: control como en la escuela, da cuenta de los resultados de la investigación a partir de la construcción de varias categorías analíticas; y el séptimo apartado, titulado Conclusiones, plantea algunos resultados para seguir animando la reflexión sobre el tema. Al final se presenta la lista de referencias bibliográficas de los documentos citados en el texto.

Esperamos que usted, “desocupado lector”, encuentre en este trabajo reflexiones sobre otros espacios y lugares que están formando y educando a los sujetos, pero que también están ejerciendo, de maneras variadas, control sobre sus visitantes con dinámicas similares a las de escuela. Este trabajo no pretende agotar las múltiples miradas que se puedan generar sobre este tema. Lo que buscamos es crear provocaciones para seguir indagando este tema desde múltiples perspectivas. La pedagogía y la filosofía dialogan entre sí en esta tesis, con el fin de dar una lectura a los fenómenos que se presentan en el Parque Temático “Diversity”.

1. PROBLEMATIZACIÓN

The Longest Daycare (Brooks , Groening, Jean, Sakai, & Raynis, 2012), traducido para el público de lengua castellana como “El día más largo de Maggie Simpson”; es un cortometraje animado del año 2012. En este video se muestra cómo Maggie, la protagonista del cortometraje es llevada por su madre a la guardería denominada *Ayn Rand, School for tots*. Marge, la madre, deja allí a Maggie, muy seguramente con la ilusión, de que en ese lugar, su bebé aprenderá algo y será cuidada, mientras ella sigue haciendo sus labores en su hogar como ama de casa. Es esto lo que desea e imagina.

Sin embargo, pese a las intenciones de la madre, eso no es lo que realmente pasaría en la guardería. Esto es lo que sucedió: Maggie, tras ser dejada por su madre en la guardería, es recibida por un guardia de seguridad, quien la “recoge” del piso y la hace pasar por un detector de metales y un detector de piojos, unos medios de seguridad de la guardería. Seguidamente le pone un aparato al bebé sobre su cabeza, que tiene la función de clasificar el nivel de inteligencia de la niña. Maggie es clasificada por el aparato como una niña de inteligencia promedio y es llevada por una “maestra” al lugar de niños *Nothign Special* (nada especiales), sin ningún motivo y justificación. Ese lugar es un lugar gris, desordenado y opaco. Los niños que estaban allí se encontraban estaban callados y poseían utensilios como vinilos, pegamento y hojas para mantenerlos ocupados y entretenidos. En la pared se puede observar el letrero de un conejo que señala: “*You have no future!*” (No tienes futuro). La guardería clasifica a los niños de esta manera: en nada especiales y en superdotados.

Tras una corta aventura con un insecto (ver el video), Maggie es “recogida” al final de la jornada escolar por su madre, que está tranquila y no tiene ni una sola sospecha de lo que le sucedió a su hija en la guardería. “En la guardería los niños se divierten , juegan y aprenden”, - pensará e imaginará la madre-, no obstante, podríamos afirmar, y por lo que se observa en el cortometraje, que la guardería (escuela) cuida, clasifica, controla y también desilusiona a algunos de los niños que la habitan.

El caso anterior, aunque es un cortometraje animado y ficticio da cabida a preguntar: ¿Cuáles son las dinámicas de la escuela? ¿Qué es lo que se presenta en una jornada escolar? Con estos interrogantes pensamos que generalmente cuando un padre y una madre de familia ingresan a su hijo a la escuela, lo hacen con el deseo de que su niño aprenda, “sea alguien en la vida”, para que se pueda desenvolver en un oficio cuando sea adulto, según lo que allí aprende. Por otro lado, los padres de familia también esperan que la escuela entretenga a sus hijos y que se los “devuelva” después de una jornada, igual o mejor de cuando ingresaron, es decir, los padres esperan que sus hijos sean cuidados. Esa puede ser la intención de los padres, además “se supone que las escuelas están para educar. Esa es su ideología y ése su fin público. Hasta hace muy poco pasaron sin ser cuestionadas, principalmente debido a que el propio término educación significa cosas tan diferentes para diferentes personas” (Reimer, 1973, pág. 31).

Los padres de familia, en cierto modo, confían en el sistema escolar. Pero el enseñar no ha sido la única función de escuela; hay otras actividades que ocurren en esos espacios que habitan

los infantes y jóvenes semanalmente. Actividades que han sido señaladas por pensadores como Michel Foucault, Gilles Deleuze, Everett Reimer, Iván Illich, John Holt, entre otros, quienes indican que aunque la escuela educa, una institución de carácter educativo realiza y emprende otras acciones además de la de educar. Entonces, ¿cuáles son esas otras actividades que hace la escuela? Para responder a esta pregunta podemos basarnos en tres de los pensadores que enunciamos más arriba, quienes se han puesto la tarea de exponer y de señalar y hacer frente a esas acciones. El primero es Everett W. Reimer, teórico y pensador de la educación, quien señala cuatro acciones que realiza la escuela, además de la educar a los niños.

En primer lugar, la escuela se ha encargado de cuidar y custodiar a los niños. Los padres llevan a sus hijos a la escuela para que aprendan lo que se les enseña allí, pero en este lugar también se les cuida. La escuela posee una variedad de lugares y mecanismos para lograr esto: aulas de clase, patios de recreo, cafeterías, restaurantes, canchas para la práctica del deporte, profesores que llaman la atención (enseñan, castigan, corrigen, premian). Al inicio de la jornada los padres entregan un niño, y esperan que cuando se acabe la jornada, el niño permanezca igual o mejor de como inició el día en la escuela. Se le cuida desde lo físico y lo mental, la escuela cuida y “no cabe ninguna duda de que los niños hay que cuidarlos –para que sean realmente niños- esto es y no meramente miembros jóvenes de la comunidad, partícipes de los problemas sociales y productivos acostumbrados de la misma” (Reimer, 1973, págs. 31-32), es decir, la escuela cumple la función de custodiar a los niños. Esta función además se hace cada vez más necesaria, ya que debido a las largas jornadas laborales de los padres de familia, la escuela es la que está tomando la responsabilidad de cuidar por un lapso más prolongado a los niños –por

supuesto por cuestiones económicas e ideológicas-; lo que la convierte en una institución total.

Las instituciones totales son

estrictamente hablando, instituciones totales son aquellas que controlan absolutamente la vida de sus internados –y los propios ejércitos, cárceles y manicomios, sólo hacen tal cosa con un número limitado de sus internados. De manera estricta por lo tanto, sólo se puede llamar instituciones totales a ciertas escuelas como los internados (Reimer, 1973, pág. 35).

En este orden de ideas, la escuela no es el segundo “hogar” de los niños, es su primer “hogar”, es similar a un internado. Pero en esas largas jornadas, que pasan los niños en la escuela, en el que se les cuida y custodia, también se les clasifica al mejor estilo del video *The Longest Daycare*. Esta clasificación consiste en indicarles a los niños y jóvenes en qué deben trabajar y qué lugar ocuparán en la sociedad, cuando lleguen a ser adultos. Es esa su segunda función: el currículo, los planes de estudio, los pre-universitarios, los estudios técnicos, apuntan a dicho objetivo. El niño, y el joven, trabajarán para lo que fueron educados en la escuela. La escuela no pregunta en qué desea desenvolverse el futuro adulto. Simplemente impone esta educación (clasificación).

Por otro lado, la tercera función de la escuela, según Reimer, es la de “indoctrinar”. Reimer comprende que está usando una mala expresión, pero con esta quiere expresar, que en la escuela se les enseña a los niños que el único conocimiento que vale la pena es el aprendido en ese lugar. El niño en sus primeros años de vida aprende a “depender de sí mismo”, pero cuando

ingresa a la escuela, se le enseña que debe depender de los demás (de los profesores) para aprender, pues

el qué, el cuándo, el cómo y el dónde de los aprendizajes los deciden otros, y los niños aprenden que es bueno que el aprendizaje dependa de los demás. Aprenden que lo que se enseña es lo que vale la pena y, recíprocamente, que si hay algo importante debe haber quien lo enseñe (Reimer, 1973, pág. 42).

La escuela enseña distintos saberes, pero no enseña a cuestionar, a interrogar, a pensar, a preguntar a los niños, lo que se les está enseñando. Es en la institucionalidad escolar en la cual aprenden a conformarse y adaptarse con y en la sociedad; esa es la tercera función de la escuela. En la escuela los niños aprenden a acomodarse y a no interrogar aquello que les sucede a diario en la sociedad, allí, en la institución escolar, los infantes

aprenden en la escuela no sólo los valores de ésta, sino también la aceptación de esos valores y, por tanto, a llevarse bien con el sistema. Aprenden a valorar el conformismo, y que si bien ese aprendizaje no se restringe al ámbito escolar, es allí donde se concentra (Reimer, 1973, pág. 42).

La cuarta y última función de la escuela, es la defensa que esta hace de sí misma. Es en la escuela y sólo en la escuela, donde los niños aprenden sus habilidades matemáticas y lingüísticas. El autor contradice esto último, al indicar que “los niños que verdaderamente aprenden a leer

bien, leen muchísimo por propio deleite, lo cual sugiere que la buena lectura –al igual que otras destrezas – es fruto de la práctica” (Reimer, 1973, pág. 45). Lo anterior se sustenta por el buen ambiente familiar que puede gozar un niño en su hogar. Aún no está demostrado que por ir a la escuela se aprenda más y mejor. Es posible, advierte Reimer, que suceda todo lo contrario, que algún niño; aprenda más y mejor en su casa con sus padres y tutores individualmente, que en otros ambientes. La escuela, según Reimer, no sólo educa sino que también cuida, custodia, clasifica, “indoctrina”, monopoliza el saber, es decir, controla.

El segundo crítico de las escuelas que citaremos es Iván Illich, otro pensador y crítico del sistema escolar, que expresó un discurso en la reunión del Consejo Mundial de Iglesias celebrada en la ciudad de Lima en 1971, en el cual señaló entre muchos asuntos que la escuela agrupa a los niños por edad, y que ellos además

deben participar de los “oficios” en un recinto sagrado reservado a tal uso que se llama “clase”. Deben entregarse a determinados ejercicios que dan nacimiento a la enseñanza por el hecho de que han sido prescriptos por un “ministro consagrado” que se llama “profesor diplomado”. Deben avanzar en la gracia que la sociedad les confiere por medio del pasaje de un grado al otro (Illich, 1974, pág. 17).

Los niños, en la escuela, siguen los criterios del profesor, con un objetivo claro: pasar al otro grado. Existe una clasificación y un control del niño. Illich denuncia también, que la escuela se ha convertido en una institución con clientes (en una empresa o agencia), lo que significa que la

escuela se ha convertido en un negocio rentable; ya no se habla de estudiantes, sino de clientes o de usuarios.

Siguiendo con el “ir a clase”, Illich expresa que allí el niño aprende que fuera de la clase “no hay salvación, o lo que es lo mismo, fuera del cumplimiento de este rito no hay salvación” (Illich, 1974, págs. 18-19), en otras palabras, no hay otra forma de aprender, si el niño no habita un aula de clase. Por otro lado, el maestro tiene una función primordial dentro del sistema escolar. El niño

aprende de la boca del maestro; es de él que se aprende lo que tiene que ver con el mundo. Eso significa que el alumno pierde el poder descubrir en cada uno, en todos, un mundo posible, y que desaprende por completo el aprender de la vida diaria (Illich, 1974, pág. 19).

Para Illich, el sistema escolar es coerción, es decir, que la escuela no da libertad, la escuela coacciona. La escuela coacciona porque sólo a través de la escuela y por los diplomas alcanzados en la institución escolar, el niño será reconocido por la sociedad, no hay otra manera en la que logre hacerlo. En la escuela el niño aprende a aceptar su realidad, a aceptar a la sociedad.

El tercer y último pensador referente, para apoyar la hipótesis de que la escuela no sólo educa, es John Holt, educador estadounidense y crítico del sistema escolar de su país. Holt

apostaba por una reforma escolar, que incluyera más la idea de libertad. Su intención no era suprimir las escuelas, pues señalaba que “poseemos escuelas y es muy probable que continuemos poseyéndolas durante algún tiempo, por lo cual resulta lógica la idea de tratar de mejorarlas” (Holt, 1976, pág. 182). La escuela sigue existiendo y “tiene una misión o función primordial, legítima y humana: promover el desarrollo de los niños que concurren a ella” (pág. 187), esto significa que la tarea de la escuela es una labor educativa, y es a esto a lo que de entrada apuntan realizar la gran mayoría de los maestros. Un maestro por lo general desea enseñar a sus educandos para que éstos, se apropien de ciertas facultades morales, estéticas, políticas, académicas, entre otras.

A pesar de lo anterior, Holt, indica que la escuela no sólo ha tenido esas misiones, sino que ha llevado a cabo otras que se fueron obteniendo según las necesidades y el paso de los años. Estas funciones que señala Holt son casi idénticas a las funciones que enuncian, denuncian y teorizan Reimer e Illich. Esas funciones que realiza la escuela, además de la de educar, son básicamente tres: la primera función consiste en encerrar a los niños y jóvenes, como si este lugar fuera una prisión. Las escuelas, considera Holt, son como “cárceles”. Si bien en el lenguaje común no es bien aceptada esta palabra, Holt defiende esta idea al expresar que los maestros no son carceleros, “pero el hecho es que, si sus alumnos no fueran a la escuela y dentro de ésta, a determinada aula y hasta a un pupitre y asiento, si no hicieron eso, irían a la cárcel” (Holt, 1976,

pág. 187). Significa, que los que no van a la escuela, no tienen otro futuro, que ir a una cárcel, por ocupar el tiempo en cometer delitos y no en estudiar¹.

Holt insiste en que, si a las personas les molesta la expresión “cárcel”, se puede usar la palabra “corral”. Esos lugares, las escuelas, son “corrales diurnos para niños” (Holt, 1976, pág. 188). Los niños están en ese lugar porque los padres no quieren tenerlos en la casa todo el tiempo (no desean “aguantárselos”, o no saben qué hacer con ellos), y tampoco los ciudadanos desean que estén por ahí en las calles. Las personas quieren a los niños en la escuela porque no desean que estén en otro lugar. La escuela tiene la función de educar, pero también tiene “la función de custodia o carcelera”, tarea, para Holt, muy poco humana que

constituye una expresión de que, en general, a los adultos no le gustan los jóvenes ni confían en ellos. Y es una función que está en conflicto con la función humana de la verdadera educación: el estímulo y la ayuda al desarrollo humano. Sea lo que fuere lo que les digamos, no podremos lograr que crean que confiamos en ellos ni conseguir que tengan fe en sí mismos; al tratarlos como lo hacemos, les demostramos claramente que ni los queremos ni nos inspiran confianza (pág. 188).

La segunda función, subrayada por Holt, es la siguiente: las escuelas, además de custodiar, también tienen la función de ordenar y clasificar. Esta función,

¹ Se puede decir aquí que no siempre sucede de esta manera, pues hay niños y jóvenes que han ingresado en la delincuencia, en grupos y bandas criminales, matriculados en una escuela. Así que, no porque un niño vaya a la escuela, quiere decir que no pueda ingresar a la delincuencia. Aunque cabe anotar, que en ciertos casos, sucede como lo señala Holt.

consiste en transformar a la gente en artículos y decidir quién en nuestra sociedad recibe algo: quién obtiene los empleos de mayor paga y las carreras interesantes, a quien le corresponde los empleos de un sueldo mediano, a quien aquellos de sueldo bajo y quienes no conseguirán empleo alguno (pág. 191).

Hay una cierta política empresarial en las escuelas. Las escuelas enseñan en qué trabajar y en qué desempeñarse el resto de su vida a los que asisten a ella. La competencia económica, presente en la sociedad de consumo es reproducida en los espacios escolares. Y, por competencia, unos quedan adentro y otros quedan afuera del sistema socioeconómico que se impone.

La tercera función que muestra Holt, es la del “adoctrinamiento”. Esta labor consiste en infundir la máxima de que lo único válido es el pensamiento “de los adultos, o por lo menos de lo que los adultos políticamente poderosos, piensan o quieren que piensen los niños” (Holt, 1976, pág. 193). Por esta razón se enseña a los niños en la escuela lo relacionado con los valores patrióticos, a creer en su país como el mejor país del mundo. Lo anterior va mucho más allá, puesto que en los países occidentales, la escuela enseña además, a tener actitudes hacia el consumo. De esta forma el “cómo ser un consumidor inteligente, escéptico, ahorrativo y crítico”, esa enseñanza “no llega a las escuelas, y menos todavía a las de los chicos pobres” (Holt, 1976, págs. 194-195). En resumen: custodiar, clasificar y adoctrinar son las funciones que realiza la escuela según Holt, además de la de educar a los niños y a los jóvenes. Las escuelas cuidan, encarcelan, custodian, controlan.

De este modo, con base en los argumentos de los autores citados, se puede afirmar que es muy difícil considerar que la escuela únicamente reduce sus esfuerzos por educar a todos los niños que ingresan allí. Sin duda, tal como lo piensan, Reimer, Illich y Holt, la escuela es una institución de control. Estamos de acuerdo en que es un lugar para educar, pero también es un lugar que clasifica, agrupa, vigila, castiga, premia, es decir, que controla. De esta manera, las dinámicas que se presentan en una escuela, trascienden un simple acto enseñanza-aprendizaje entre los maestros y los estudiantes. En la escuela hay dinámicas de control, existen mecanismos de control.

Se puede pensar, con lo expuesto previamente, que en la escuela hay mecanismos de control: algunos de ellos son directos tales como los llamados de atención (regaños) y los castigos impuestos por los maestros, las filas, los salones, los recreos. En otros términos, los padres de familia y sus hijos saben y van sabiendo que en la escuela hay disciplina, clasificación, orden y otros mecanismos de control. Pero existen otros mecanismos de control que no son tan directos y que están implícitos en las dinámicas escolares, mecanismos que son poco o nada comprendidos por los padres de familia y sus hijos.

Por tal motivo pensamos que estos mecanismos deben ser analizados con mayor detenimiento desde la reflexión pedagógica y que merecen una mejor comprensión de los padres de familia y de los estudiantes. Mecanismos de control tales como los planes de estudios que no son analizados por los maestros y puestos en común en un consejo académico que incluya padres

de familia y estudiantes; un niño ingresa a la escuela y sabe que si hace algo “malo”, será sancionado o castigado, pero no sabe por qué se le enseña lo que se le enseña. Los mecanismos de control deben ser analizados, ya que se han expandido a otros lugares no escolares.

Lo último da cabida a indicar que la escuela no es el único lugar que educa. Existen otros lugares que también tienen el propósito de educar y además tienen la intención de controlar a las personas que concurren y habitan estos espacios. Estamos hablando de lugares tales como los bancos, los hospitales, los sitios religiosos, el transporte público masivo, los parques recreativos, los centros interactivos, el zoológico, los centros comerciales, los parques temáticos, entre otros. Estos lugares, que son muy frecuentados y concurridos, son sitios que ofrecen a las personas ciertos servicios y además tienen el propósito, -aunque posiblemente esas mismas personas no lo comprendan-, de educar. Por ejemplo, en el transporte masivo de la ciudad de Medellín, “El Metro”, se les ofrece a las personas el servicio del transporte rápido de un lugar a otro e igualmente, de manera constante, se les está indicando a las personas qué deben hacer y cómo deben hacerlo², lo que significa que se les educa y controla. A lo anterior lo llamamos en el presente trabajo de investigación como “La expansión de la escuela”.

“La expansión de la escuela” hace alusión a aquellos lugares que sin ser precisamente escuelas, tienen del mismo modo, el propósito y la función de educar. Lo que significa que han “expandido” la escuela y lo que ésta hace. Cabe anotar pues, que así, como hemos indicado con

² Se debe tener presente que la educación no se reduce a meras indicaciones de comportamiento, no obstante, lo que hace “El Metro” es sin duda, educar a sus usuarios.

Reimer, Illich y Holt, las escuelas no sólo educan sino que también tienen la función, a través de determinados mecanismos, de controlar a sus estudiantes; esta función se ha expandido a otros lugares que no sólo educan sino que además ejercen control. Sin embargo, las personas no suelen comprender lo anterior; especialmente, no perciben aquellos mecanismos de control que son ejercidos en el Parque Temático sobre ciudad “Diversity” ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín. Un sitio que educa y controla a sus visitantes, que expande la escuela; lugar en el que se enfocará nuestro proyecto de investigación.

De esta manera, la investigación parte del siguiente supuesto: el Parque Temático sobre ciudad “Diversity”, que está ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín, visitado por niños y adultos, además de ser un lugar para el entretenimiento, es un lugar para la educación; lo que significa que es un lugar educativo. Pero cabe preguntar: ¿el Parque Temático sobre ciudad “Diversity” sólo entretiene y educa?, ¿El Parque Temático sobre ciudad “Diversity”, al igual que la escuela, también tiene otras funciones? Afirmarnos de tal forma, que el Parque Temático sobre ciudad “Diversity”, por ser un lugar educativo, participa en lo que hemos llamado “La expansión de la escuela”, y esto trae consigo otras funciones, además de la de educar. El Parque Temático sobre ciudad “Diversity”, del centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín, aparte de entretener y educar, también posee, como la escuela, mecanismos de control que ejerce sobre sus visitantes.

En síntesis, el problema de nuestro trabajo de investigación es la poca o nula comprensión que tienen las personas que asisten al Parque Temático sobre ciudad “Diversity” acerca de los

mecanismos de control ejercidos por este lugar. Los niños y sus padres asisten a este Parque Temático con la intención muy seguramente de pasar un rato agradable, entretenerse y aprender sobre lo que se les ofrece en el lugar. No obstante, tal como sucede en la escuela, este lugar también ejerce ciertos mecanismos de control, poco o nada evidentes y comprendidos por los padres y sus niños que los visitan. Todo esto significa que los que asisten al Parque Temático sobre ciudad “Diversity” son igualmente educados y controlados, tal como lo hace la escuela.

Con base en lo expuesto, la pregunta de investigación de esta tesis es la siguiente: ¿Cuáles son los mecanismos de control ejercidos por el Parque Temático sobre ciudad “Diversity” ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín, en el contexto de la expansión de la escuela?

Siguiendo con la pregunta formulada se puede afirmar, con lo ya presentado, que el Parque Temático sobre ciudad “Diversity” ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín, además de ser un lugar para la diversión, entrenamiento y juego para los niños, también es un lugar en el que los niños aprenden. En otras palabras, las escuelas no son los únicos lugares educativos ya que, en el Parque Temático sobre ciudad “Diversity”, los niños también pueden aprender y ser educados. Este lugar es una “expansión de la escuela”, tanto en lo educativo, como en el ejercicio de determinados mecanismos control.

Lo que pretendemos indicar aquí es que el Parque Temático sobre ciudad “Diversity”, al ser un lugar que educa, ejerce mecanismos de control, tal como lo hacen las escuelas. Esos

mecanismos de control no suelen ser comprendidos tanto por los niños como por los padres de familia que asisten allí, y nos atrevemos a decir que, si bien pueden ser distintos a los que son ejercidos por la escuela, el Parque Temático sobre ciudad “Diversity” también controla a los niños y a los padres que visitan este lugar. Por esta razón, la pregunta de investigación de este trabajo está soportada por estas otras tres preguntas:

¿Cuáles son esos mecanismos de control ejercidos por el Parque Temático sobre ciudad “Diversity” ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín?

¿Qué tipo de discursos son enunciados en el Parque Temático sobre ciudad “Diversity” ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín?

¿Cuáles son los propósitos de los mecanismos de control ejercidos en el Parque Temático sobre ciudad “Diversity” ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín?

2. JUSTIFICACIÓN

En la ciudad de Medellín, existen sitios, denominados “Centros comerciales”. Allí, básicamente, las personas que visitan y asisten a estos lugares buscan un espacio para recorrer, entretenerse, comprar diferentes artículos, asistir al cine y realizar otras actividades. De esta forma, un centro comercial es un lugar que se habita, es decir, que no es un simple lugar de paso ya que “quienes usan el centro comercial para entrar, llegar a un punto, comprar y salir inmediatamente, contradicen las funciones de su espacio” (Sarlo, 2009).

Entre los establecimientos denominados como centros comerciales, podemos hallar en la ciudad de Medellín el centro comercial “Santafé”, lugar en el que está ubicado el Parque Temático sobre ciudad “Diversity”; sitio que inició sus actividades desde la década pasada y que es visitado diariamente por un gran número de personas. Si bien podemos encontrar en la revisión de la literatura académica dos estudios de investigación sobre el Parque Temático sobre ciudad “Diversity”, no existen estudios que comprendan y describan este sitio como un lugar educativo y que traten de comprender e identificar los mecanismos de control ejercidos por éste, sobre las personas que asisten allí.

Pensar las categorías control, mecanismos de control, simulacro y juego, es la oportunidad de reflexionar sobre los mecanismos de control ejercidos en lugares que, sin ser propiamente escuelas, educan y controlan a las personas que frecuentan sus espacios. Y conjuntamente es la posibilidad de pensar las funciones de la escuela, sus dinámicas y sus mecanismos de control en

relación con las funciones y los mecanismos de control que ejerce el Parque Temático sobre ciudad “Diversity”. Por tanto, un estudio de este tipo se justifica y es un aporte teórico que, pensará y analizará los mecanismos de control ejercidos por el Parque Temático sobre ciudad “Diversity” ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín, en el contexto de la expansión de la escuela.

Asimismo, es fundamental reconocer y reflexionar, por parte de la comunidad académica que se ocupa de la educación, los mecanismos de control que se ejercen en los lugares educativos no escolares que consideramos en la presente investigación como “la expansión de la escuela”. La intención del presente trabajo no es ir en contra o hacer una queja hacia el Parque Temático sobre ciudad “Diversity”, pero sí es una apuesta para que los maestros de escuela, de universidad y los padres de familia puedan comprender las dinámicas que se presentan en un lugar educativo no escolar tan concurrido por las familias como lo es el Parque Temático sobre ciudad “Diversity”. Se beneficiarán, así, todos aquellos que están relacionados estrictamente con pensar y promover lugares que educan, diferentes a la escuela, como lo es el Parque Temático sobre ciudad “Diversity”.

Preguntarse por cuáles son los mecanismos de control ejercidos por el Parque Temático sobre ciudad “Diversity” ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín, en el contexto de la expansión de la escuela, es reconocer la poca comprensión, por parte de los niños y los adultos que asisten a este lugar, sobre las dinámicas que allí se presentan. El trabajo de investigación es importante para la comprensión de los mecanismos de control. Entender estos

mecanismos de control, ejercidos por el Parque Temático sobre ciudad “Diversity”, permitirá un análisis informado para y sobre aquellas personas que asisten a este lugar. El presente trabajo es una investigación para comprender los mecanismos de control del Parque Temático sobre ciudad “Diversity”, lugar que, sin ser precisamente una escuela es un lugar educativo.

Con base en la anterior exposición de la problematización y su justificación, se presentan los objetivos de esta investigación de manera explícita:

2.1. OBJETIVOS

2.1.1. General

Comprender los mecanismos de control ejercidos por el Parque Temático sobre ciudad “Diversity” ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín, en el contexto de la expansión de la escuela.

2.1.2. Específicos

- Distinguir los mecanismos de control ejercidos por el Parque Temático sobre ciudad “Diversity” ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín, respecto a los mecanismos de control ejercidos por la escuela.
- Describir los mecanismos de control ejercidos en el Parque Temático sobre ciudad “Diversity” ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín.
- Caracterizar los discursos que circulan en textos orales y escritos del Parque Temático sobre ciudad “Diversity” ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín que hacen referencia a los mecanismos de control.

El objetivo general intenta comprender los mecanismos de control que ejerce el Parque Temático sobre ciudad “Diversity” a sus visitantes. Este objetivo parte desde un supuesto: esos mecanismos de control no son o son poco comprendidos por los visitantes del lugar, por lo tanto esta tesis tiene, como tarea principal, ser un intento por realizar una lectura crítica de unas

dinámicas de un sitio que, sin ser necesariamente una escuela, presenta similitudes a los lugares educativos, es decir, manifiesta en su cotidianidad educación y control, y, así, participa de “la expansión de la escuela”. Desde el objetivo específico número 1, se desprende que el Parque Temático sobre ciudad “Diversity”, sin ser explícitamente un lugar educativo, puede compararse con lo que ocurre en la escuela, específicamente en lo que tiene que ver con los mecanismos de control, de esta forma se puede hacer un comparativo de los lugares.

De otro lado, cuando en el objetivo específico número 2 se habla de describir los mecanismos de control del Parque temático sobre ciudad “Diversity”, damos de entrada un sí a la existencia de estos mecanismos, lo que quiere decir, que allí en el Parque Temático existe control ejercido a través de determinados mecanismos, por ende con este objetivo pretendemos nombrarlos e indicar cómo funcionan en el lugar. El tercer objetivo específico es una apuesta por analizar los discursos que circulan en el Parque Temático sobre ciudad “Diversity”, en los que se pueden considerar y hallar cómo el lugar ejerce control sobre sus visitantes a través del uso del discurso oral y escrito. Es por eso que el despliegue conceptual anunciado intenta ser un soporte y fundamento a las lecturas de las dinámicas del lugar estudiado.

3. EL CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN: EL PARQUE TEMÁTICO SOBRE CIUDAD “DIVERCITY”, DEL CENTRO COMERCIAL “SANTAFÉ” DE MEDELLÍN

La presente investigación se realiza en el Parque Temático sobre ciudad “Divercity”³ ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín. Este último es un centro comercial situado en la comuna No. 14, exactamente en la Cra, 43A No. 7 Sur-170. Avenida El Poblado, lugar conocido como Milla de Oro, “zona de servicios y negocios de Medellín equiparable a las reconocidas de importantes ciudades modernas y dinámicas de diversas partes del mundo” (Zuluaga & Jiménez Morales, 2007). “Santafé” es un centro comercial compuesto por locales que ofrecen numerosos servicios y productos. Este centro comercial cuenta, además, con una sede principal en la ciudad de Bogotá.

El centro comercial “Santafé”, de la ciudad de Medellín, fue fundado el sábado 8 de mayo de 2010. Desde sus inicios ha contado con distintos locales y establecimientos económicos. Tras una presentación del proyecto centro comercial “Santafé”, sede Medellín, cuya construcción se inició en el 2007 y que tuvo una duración de un poco más de tres años, se ha convertido en el centro comercial más grande de la capital antioqueña y en uno de los más visitados del país.

El perfil económico del centro comercial “Santafé” es presentado por el mismo lugar en una red social de la web, de la siguiente manera:

³ A partir de aquí, cuando se mencione “Divercity”, se estará haciendo referencia al Parque Temático sobre ciudad “Divercity” ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín.

Un Centro Comercial con mucha variedad: servicio de parqueaderos, puntos de información, una amplia zona de comidas, restaurantes a mantel, parque temático, salas de cine y la mejor y más variada oferta de locales comerciales. Santafé Mi Mundo te da la bienvenida (Santafé Medellín Mi Mundo, 2014).

El centro comercial “Santafé”, cuenta con diferentes rutas de acceso. Los visitantes pueden ir desplazándose en el transporte público masivo de la ciudad de Medellín, “El Metro”, cerca de las estaciones Aguacatala y Poblado. Y de lugares específicos tales como, el aeropuerto Olaya Herrera, Parque de El Poblado, Parque Lleras y los Hoteles Dann Carlton, Intercontinental y Park 10, sitios reconocidos de la ciudad, en donde se pueden tomar rutas de buses o desplazarse caminando para dirigirse al centro comercial (Santafé: Mi Mundo, 2014).

3.1. CONTEXTO DE “DIVERCITY”

“Divercity” está ubicado en el local 4178 del centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín. Fue fundado la misma fecha que el centro comercial “Santafé”, es decir, abrió sus puertas por primera vez a visitantes, el sábado 8 de mayo de 2010. Este Parque Temático fue el segundo parque construido en Colombia, puesto que en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Bogotá está instalado también un “Divercity” con características similares. La idea de un Parque para el entretenimiento y la educación a través del tema “ciudad” se fue extendiendo y, tras las inauguraciones en el 2006 y 2010 de los Parques Temáticos en Bogotá y Medellín

respectivamente, se construyeron nuevos “Divercity” en las ciudades de Barranquilla, Lima (Perú), Ciudad de Panamá (Panamá) y Ciudad de Guatemala (Guatemala). Según la propia historia del parque,

Divercity nació como respuesta a la necesidad de crear una nueva alternativa de diversión para los niños y las familias colombianas, abrió sus puertas para ofrecer un mundo de entretenimiento divertido, educativo y seguro en donde los niños se convierten en adultos para vivir y descubrir roles, oficios y profesiones de la ciudad (Divercity: ¡una ciudad divertida!, 2015).

Con el lema “Divercity: ¡Una ciudad divertida!”, “Divercity” es definido por los promotores del parque temático como

una ciudad a escala donde los niños y las niñas entre los 3 y los 13 años pueden asumir más de 45 roles entre oficios y profesiones mientras aprenden cómo funciona el mundo real. Los niños pueden hacer realidad su sueño de ser médico, bombero, piloto, operario de fábrica y muchos roles más. Pueden tomar decisiones y asumir retos mientras aprenden de forma divertida en una ciudad hecha a su medida” (Divercity: ¡una ciudad divertida!, 2015).

“Divercity” tiene como misión la de “satisfacer las necesidades de diversión y aprendizaje de nuestros visitantes, de desarrollo de marca de nuestros aliados y de bienestar de nuestro equipo de

trabajo” y como visión “ser la mejor empresa especializada en parques temáticos de juego de roles a nivel internacional” (Diversity: ¡una ciudad divertida!, 2015). “Diversity” es un lugar que, como cualquier empresa o lugar educativo, establece una misión.

Además de realizar juegos de roles, en distintas atracciones⁴, los niños pueden asistir a “Diversity” con sus amigos, familiares y otros adultos a diferentes reuniones, tales como fiestas de cumpleaños y celebraciones infantiles. A pesar de estar diseñado para los niños entre los 3 y 13 años, el sitio determina que

Todos los visitantes que tengan más de 13 años, pueden acompañar a los niños y las niñas hasta la entrada de las atracciones y esperar en las zonas comunes, mientras ellos juegan. Y para disfrutar este, pueden ingresar al teatro y subir al bus. También pueden distraerse en las zonas familiares y la guardería para padres (Diversity: ¡una ciudad divertida!, 2015).

Los visitantes de “Diversity”, tienen distintas características en términos sociales, económicos y culturales. No se sabe con exactitud cuál es la procedencia y los lugares de residencia más comunes de los visitantes, pues gracias a las numerosas rutas de acceso que tiene el Centro Comercial “Santafé”, los usuarios que frecuentan el lugar pueden proceder de cualquier

⁴ Las atracciones en Diversity no son siempre las mismas, y esto obedece al negocio de franquicias de este Parque Temático. Ver: <http://divercity.com.co/franquicias.html>

barrio de Medellín y además llegar de otros municipios del área metropolitana como Bello, Envigado, Itagüí, Sabaneta, entre otros.

Por lo anterior, no se puede asegurar con certeza en qué estratos socioeconómicos se encuentran los visitantes. Sin embargo, se debe tener presente que el ingreso a “Diversity” tiene un precio significativamente alto para niños y adultos que pertenezcan a los estratos socioeconómicos 1, 2 y posiblemente 3. No obstante, no se afirma con esto que no ingresen al parque, sólo que, estos últimos, posiblemente no lo hacen tanto de manera individual con sus familias, sino que lo hacen habitualmente gracias a una visita que realice su Institución Educativa. Los niños y adultos que visitan el parque, y hacen uso de sus atracciones y otros servicios como el de fiesta de cumpleaños, son por lo general de estratos 4, 5 y 6. Los niños que asisten al parque fluctúan entre los 3 y 13 años, que son a los que se les permite utilizar todas las atracciones; sin embargo, pueden ingresar otros niños que están por fuera del rango de edades acordadas por el parque, con la condición de que no hagan uso de las atracciones sino que utilicen las zonas comunes.

“Diversity” es un Parque Temático que cuenta con un modelo pedagógico. El modelo pedagógico contiene principios, momentos y estrategias que apuntan a señalar a “Diversity” como un Parque Temático sobre ciudad en el que sus visitantes se divierten y aprenden. Es por tanto, un lugar que tiene en cuenta lo educativo y el entretenimiento, asunto denominado por el Parque Temático como “Eduentretenimiento”. En “Diversity” los niños aprenden, es decir, son educados, y lo hacen mientras se entretienen a través de la actividad del juego. Es por medio del

juego que los niños participan en el simulacro de ciudad a pequeña escala propuesto por “Diversity”.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Los mecanismos de control, ejercidos por la escuela, han sido objeto de discusión por parte de algunos intelectuales, tal como lo hemos indicado en la problematización. Los mecanismos de control, comprendidos o no, son ejercidos por las escuelas sobre aquellos que habitan y viven sus dinámicas diarias. Debemos insistir que la escuela es, por supuesto, un lugar reconocido como un sitio en el que los niños aprenden, se les educa y son formados. En fin, es un lugar visiblemente educativo. Como ya lo señalamos, la escuela también tiene otras funciones como la de cuidar y clasificar a los niños por el tiempo que la habitan. Todo esto que se afirma se sustenta en las investigaciones de los autores, que han sido centro de las referencias, para indicar que la escuela tiene otras funciones distintas además de la supuesta central que es la de educar.

Inicialmente se realiza un rastreo que pudiera dar antecedentes investigativos sobre los mecanismos de control ejercidos por lugares que son considerados educativos, sin ser necesariamente escuelas, especialmente que comportaran las características de parques temáticos. Dado lo anterior, no se hallan trabajos de investigación que aborden de manera directa el objeto de estudio de la investigación. No obstante, es pertinente hacer referencia a un conjunto de trabajos que pueden establecer un panorama alrededor de los conceptos clave que permitan alcanzar nuestro objetivo de investigación.

De esta manera, es necesario presentar los antecedentes de la siguiente forma: primero, se indicarán los trabajos de investigación de pregrado –únicos trabajos hallados sobre el tema-, que se refieran al concepto de control y a los mecanismos de control ejercidos por determinados lugares distintos a la escuela. Luego se dará cuenta de las investigaciones que tienen relación directa con otros conceptos que se verán en el marco conceptual, a saber, los de juego y juego de roles. Posteriormente, se reseñará y tendrá presente un trabajo de investigación sobre algunos centros comerciales de la ciudad de Medellín, pues este trabajo observó y teorizó sobre espacios similares a “Santafé”, el centro comercial en el que se encuentra “Diversity”, objeto de este trabajo de tesis. Y por último, se referenciará una ponencia y un informe descriptivo que sobre del Parque Temático “Diversity”, de la ciudad de Bogotá y de la ciudad de Medellín, respectivamente.

En primer lugar, se referencia el trabajo de investigación denominado “Ciudad, espacio público, comercio formal e informal y sus políticas de inclusión: control y vigilancia en la ciudad de Medellín” (Restrepo Castaño & Montoya Ruiz, 2008). Este trabajo del programa pregrado de sociología de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad de Antioquia, dio una explicación sobre cómo, en la ciudad de Medellín, el comercio informal tiene como eje central el sector económico de los espacios públicos de la ciudad, especialmente los del centro de Medellín. Este comercio informal conecta los espacios públicos de la economía formal. Así, el trabajo expone cómo el espacio público de la ciudad, especialmente del sector del centro, es vigilado (controlado) por las autoridades de la Alcaldía de Medellín, para que no existan actividades comerciales informales, ya que éstas no retribuyen en impuestos a la ciudad. El

trabajo concluye que, a pesar del control que se ejerce sobre el comercio ilegal en los espacios públicos, las personas que practican el comercio ilegal han creado organizaciones con el fin de valer sus derechos y de habitar esos espacios de la ciudad, desde una posible legalidad.

En segundo lugar, se hace mención al trabajo de investigación, “El control social de la iglesia en la relación obrero, empresa, religión: el caso de los barrios que habitan los obreros en Medellín 1920-1930” (Zuluaga Jaramillo & Vélez Vélez, 2009). Este trabajo de pregrado de sociología, de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad de Antioquia, explicó con un énfasis histórico, cómo la ciudad de

Medellín experimentó hacia 1920 un incremento en sus procesos económicos de producción industrial que marcaron el desarrollo de la actividad laboral y las formas como los individuos interiorizaron sus prácticas de trabajo, generando transformaciones y mecanismos de control proporcionados a las costumbres que caracterizan el sentido de la actividad laboral (Zuluaga Jaramillo & Vélez Vélez, 2009).

El trabajo concluye que lo anterior hizo que Medellín fuera habitada por nuevos pobladores: un nuevo tipo de habitante urbano, lo que pone en juego una serie de distintos intereses por el poder, principalmente de la élite de Medellín que buscaba, en asuntos económicos, políticos, religiosos, entre otros, instalar y someter a la ciudad un proceso de modernización que determinó cambios en las formas sociales y culturales de la vida de los habitantes de Medellín de la época.

Por otro lado, indicamos los trabajos que se relacionan con el concepto de juego y juegos de roles, ya que esto es lo que principalmente realizan los niños en “Diversity”. De esta forma referenciamos el estudio de investigación llamada “El juego: un potencializador de las habilidades motrices básicas” (Rozo Rodríguez & Betancur Hernández, 2010), que tuvo como propósito describir cuál era el grado de desarrollo de las habilidades motrices básicas en que se encuentran los alumnos del grado 3o B de la institución educativa Divino Niño, sede principal del municipio de Caucasia, departamento de Antioquia, Colombia.

Este estudio de trabajo de pregrado del programa de Licenciatura en Educación Física de la Universidad de Antioquia, fue de carácter cualitativo y descriptivo y se basó en la observación de 10 alumnos y algunos profesores que representaban el 31.1% de la población. La recolección de la información se efectuó por medio de unas observaciones realizadas a los alumnos y profesores durante las clases y por medio de un circuito en el que se prestaba atención a diez conductas motrices. La estrategia utilizada para el análisis de los datos fue la categorización.

El trabajo concluye que los alumnos de este grado se encuentran en un buen desarrollo de las habilidades motrices básicas y sólo en algunas se ve en un bajo nivel. También se observó en algunos profesores debilidades sobre la aplicación de actividades que contribuyan con la enseñanza y el aprendizaje de las habilidades motrices básicas. Los estudiantes se encuentran en un proceso de perfeccionamientos de las habilidades motrices básicas, especialmente en giros, saltos y lanzamientos. El estudio permitió fortalecer, en los docentes y en los alumnos, algunos

procesos de enseñanza-aprendizaje y su estructuración en el esquema corporal en relación con la base de la motricidad.

Por otra parte, hacemos referencia al trabajo de investigación titulado “Influencia del juego de roles en el desarrollo del lenguaje oral de niños(as) de cuatro años de edad en el contexto escolar” (Jinete Rúa, Puerta Cossio, & Herrera Cano, 2006), que indagó acerca de la influencia del juego de roles en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 años de edad con la intención de brindar herramientas conceptuales y metodológicas a las personas que trabajan con y por la infancia, especialmente a los maestros, para que utilicen el juego de roles no sólo como un espacio donde los niños expresan espontáneamente sus sentimientos, pensamientos, su percepción del mundo, sino también una estrategia para potencializar el desarrollo del lenguaje oral en los niños.

Este estudio, trabajo de pregrado, del programa Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Facultad de Educación de la Universidad de Antioquia, aplicó técnicas para la recolección de información con las que se buscó conocer la realidad del tema del juego de roles en el medio, es decir, qué se conoce acerca de éste y cómo se trabaja. El estudio realizó el análisis de dicha información con la intención de que el maestro identifique el juego de roles como un medio y una herramienta pedagógica para desarrollar en los niños distintas habilidades, entre ellas las comunicativas.

La investigación denominada “Los juegos de rol en psicología clínica usando la caja de arena en el proceso” (Galeano Botero & Hurtado Betancur, 2009), de carácter descriptivo, buscó dar cuenta de la exploración realizada entre agosto del 2007 y noviembre del 2008 con niños escolarizados del Colegio Santa Teresa en el barrio Acevedo de la ciudad de Medellín. Este trabajo de pregrado de Psicología, de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad de Antioquia, pretendió acercarse a los pacientes de una clínica por medio de herramientas como la Caja de Arena, los juegos de rol y las diferentes expresiones de arte terapia.

El trabajo concluyó que, la creatividad propia del jugar en la infancia, es la raíz misma de lo que posteriormente se realizará como la necesidad de crear y relacionarse con el mundo en condiciones artísticas, para expandir las fronteras de lo obvio y transformar el mundo a partir del acto creativo. Los juegos de rol pretenden brindar un espacio ficticio en el cual se presentan se presentan situaciones de un universo específicamente planteado, pero la tarea del juego no es vana sino que aquí muestra una aplicación práctica. Y la Caja de Arena actúa como un escenario, al igual que el psicodrama, para presenciar en escena las imágenes mentales que están jugando un papel decisivo en el aquí y ahora de la vida del sujeto.

De otro lado, se reseña un trabajo de investigación que tuvo presente los espacios similares al de la contextualización. Estos espacios son los centros comerciales. El trabajo de investigación titulado “Los centros comerciales como una teatralización de la vida en la ciudad” (Perez Ororno & Betancur Álvarez, 2004), buscó, a través de un estudio etnográfico realizado en los centros comerciales Sandiego, Unicentro y el Tesoro, de la ciudad de Medellín, invitar a

pensar estos escenarios como espacios de múltiples representaciones de comportamientos urbanos. Este trabajo de pregrado de sociología, de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad de Antioquia, reflexiona, como eje central de su investigación, lo que constituye el paso del consumo meramente mercantil al simbólico en el centro comercial, mediante las múltiples representaciones que elaboran los sujetos que allí se congregan. El estudio concluye que las personas que visitan los centros comerciales no sólo consumen lo que allí se les ofrece, sino que además tienen prácticas de sociabilidad y de “vitrineo”, como dinámicas que suceden en estos espacios.

Por último, se hace mención a los trabajos de investigación que reflexionaron sobre las algunas dinámicas que se presentan en “Divercity”. En primer lugar mencionamos la ponencia “Vivencia de ciudad en “Divercity” (Rosas Mendoza, 2013), producto de un trabajo investigativo del Grupo de Investigación: “Tendencias de consumo y subjetividades en adolescentes y jóvenes de la Universidad Central de Colombia”, que tuvo como objetivo principal “identificar y definir la finalidad que cumple Divercity como espacio constructor de ciudadanía y prácticas de consumo en el público infantil” (Rosas Mendoza, 2013, pág. 226). Esta investigación se realizó en el Parque Temático “Divercity”, de la ciudad de Bogotá, y observó cómo éste

apropia el concepto de ciudad desde lo arquitectónico y lo social puesto que se trata de una ciudad a escala dirigida para la infancia que busca trasladar lo que es una ciudad real, como por ejemplo Bogotá, de forma más amena y divertida y en la que cobran

importancia marcas como Terpel y Cementos Argos, entre otras (Rosas Mendoza, 2013, pág. 226).

El trabajo de investigación llegó a las siguientes conclusiones: toma a “Diversity” como un lugar en el que los niños pueden aprender a construir su ciudadanía. A continuación se cita dos de ellas:

Diversity, por medio de su diseño tanto estructural como ideológico, ayuda a que los niños y las niñas conozcan una ciudad más amable en la que conocen e interactúan con sus pares para habitar los valores, principios y normas básicas de convivencia que ya han aprendido y así pueden reafirmarlos en la ciudad a escala. Diversity puede ilustrar a niños sobre la importancia que tiene cada oficio y profesión para la sociedad, con sus manifestaciones, particularidades y características. Además, brinda la posibilidad de comprender que todos son relevantes para el adecuado funcionamiento de la ciudad (Rosas Mendoza, 2013, págs. 237-238).

Finalmente, referenciamos el “Informe descriptivo dirigido al parque infantil “Diversity” (Román Betancur, 2013). Este informe es el producto de observación no participante realizado por las estudiantes del sexto semestre del pregrado “Licenciatura en Pedagogía Infantil” de la Universidad de Antioquia a “Diversity”. La visita fue realizada el 20 de marzo de 2013 por 20 estudiantes dirigidos por la Mg. Gloria Elena Román Betancur quien orientaba el curso “La construcción de la noción social en Primera Infancia”. Este informe tuvo como objetivo

identificar la manera como se caracteriza la situación social en la que se expresa una de las múltiples realidades acaecidas en la infancia, referida especialmente a la ambivalencia de la participación infantil en los contextos educativos escolares, familiares y sociales, en cuyo último caso se realiza la visita pedagógica al parque de diversiones “Diversity” (Román Betancur, 2013, pág. 1).

Los visitantes buscaron responder, según lo visto en “Diversity”, las siguientes preguntas: “¿Cómo se concibe la ciudadanía dentro del Parque? ¿Se tiene algún modelo pedagógico que oriente la propuesta del Parque? ¿Por qué se tienen en cuenta estas profesiones y no otras?” el informe concluyó que

En síntesis y para terminar, en Diversity los niños y las niñas [sí] pueden divertirse siendo grandes, pues como bien se dijo al principio, ¿quién de niño no quiso ser grande? Pero ¿de qué manera esta diversión esta subliminalmente inculcando una cultura consumista? (por la insistencia en las marcas y patrocinadores) es ahí donde los padres de familia, docentes o adultos responsables deben tomar una postura crítica y reflexiva para saber abordar estas situaciones (Román Betancur, 2013, págs. 12-13).

4.2. CONTROL, MECANISMOS DE CONTROL, SIMULACRO Y JUEGO: LOS CONCEPTOS DE LA EXPANSIÓN DE LA ESCUELA

Este trabajo de investigación, a propósito de su problema, examina los siguientes conceptos clave: control, mecanismos de control, simulacro y juego. Conceptos fundamentales para dar respuesta a nuestra pregunta de investigación. En primer lugar, se indaga los conceptos de control y mecanismos de control, basados en los filósofos franceses Michel Foucault y Gilles Deleuze. Esto permitirá enfocar la identificación del control existente en la Escuela y posteriormente en “Diversity”, control ejercido por los distintos mecanismos que serán descritos en los hallazgos. En un segundo momento estudiaremos el concepto de simulacro desde el mismo Gilles Deleuze y Jean Baudrillard, con el objetivo de reconocer las dinámicas que se presentan a diario en “Diversity”, a saber, la simulación e imitación de una ciudad propuesta a los niños por medio del juego. Por este motivo, el concepto de juego es el último concepto que distinguimos basados en los aportes teóricos del filósofo e historiador holandés Johan Huizinga, quien da una mirada al juego y lo relaciona con la cultura y el lenguaje.

4.3. CONTROL Y MECANISMOS DE CONTROL

El término “control” es definido por el Diccionario de la Real Academia (DRAE), de la siguiente manera: “1. m. Comprobación, inspección, fiscalización, intervención. 2. m. Dominio, mando, preponderancia. 3. m. Oficina, despacho, dependencia, etc., donde se controla” (Diccionario de la Real Academia Española, 2015) . De otro lado, el concepto de “mecanismo de

control”, es definido como: “7. m. Mec. Mando o dispositivo de regulación. Mec. Tablero o panel donde se encuentran los mandos” (Diccionario de la Real Academia Española, 2015). En el lenguaje cotidiano el concepto “control” puede significar además como “aquel o aquello que tiene poder, dominio, manejo sobre algo o alguien”, y por “mecanismos de control” como “los medios que se utilizan para controlar a alguien o a algo”. “Control” y “mecanismos de control” son términos polisémicos, usados de distintas formas y que están presentes en diferentes saberes disciplinares tales como la medicina, la ingeniería, la química, la política y en los saberes pedagógicos que reflexiona sobre las dinámicas escolares.

Aquí se entiende los conceptos de “control” y “mecanismos de control” desde dos intelectuales del siglo XX que escribieron sobre estos términos, a saber, los filósofos franceses Michel Foucault y Gilles Deleuze; quienes hicieron desde sus textos, discursos y conferencias lecturas críticas de la sociedad francesa y la sociedad occidental, especialmente de los gobiernos y sus formas de gobernar a través de las instituciones sociales, como lo son la policía, los hospitales, las cárceles y las escuelas. Estos autores nos permitirán conceptualizar las palabras “control” y “mecanismos de control” para comprender cómo el “control” y los “mecanismos de control” están presentes en las dinámicas escolares y en “Diversity”. Veamos.

En 1971, tuvo lugar en Holanda, más exactamente en la Universidad de Ámsterdam, un encuentro de algunos de los filósofos más representativos de la época. El encuentro llamado *International Philosophers Project*. En uno de los eventos del encuentro se realizó un debate entre el filósofo Michel Foucault y el también filósofo y lingüista norteamericano Noam

Chomsky. Este debate fue nominado “Chomsky – Foucault: La Naturaleza Humana Justicia Versus Poder” (Foucault & Chomsky, YouTube, 2010). El debate fue un intento, por parte de estos dos intelectuales, de exponer sus ideas, teorías y críticas acerca de si existe o no la naturaleza humana, qué es la naturaleza humana y de cómo se debe hacer una crítica a la justicia y al poder de la sociedad actual.

Uno de los aspectos más relevantes del diálogo, fue la discusión que tuvieron Foucault y Chomsky sobre el poder y el control, que es ejercido en la sociedad occidental actual considerada, esta última por Chomsky, como una sociedad tecnológica avanzada. Chomsky ve que uno de los fundamentos de la naturaleza humana -punto central del debate- “es la necesidad del trabajo creativo, de la investigación creativa, de la creación libre sin las limitaciones arbitrarias de las instituciones coercitivas, se desprende que una sociedad decente debería llevar al máximo las posibilidades de realización de esta característica humana fundamental” (Foucault, Chomsky, & Elders, DDOOSS, Asociación de Amigos del Arte y la Cultura), para lograr una sociedad decente. En una sociedad decente se debe permitir la creatividad y, para esto, no debe existir la coerción como en instituciones que repriman, opriman o destruyan. Para Chomsky sólo debería existir la coerción o el control en cualquier forma, o mejor aún sólo es posible aceptarlo “en términos de la necesidad de subsistencia, o la necesidad de supervivencia, o de defensa ante un destino horrible, o algo semejante” (Foucault, Chomsky, & Elders, DDOOSS, Asociación de Amigos del Arte y la Cultura).

Chomsky termina su idea sobre una sociedad decente, y dice que ésta consiste en un

anarcosindicalismo donde no hay que forzar a los seres humanos a ocupar el lugar de un instrumento, de una rueda dentada en la máquina. Ya no hay ninguna necesidad social de que los seres humanos sean tratados como componentes mecánicos del proceso productivo; esto puede superarse y debemos hacerlo a través de una sociedad de libertad y de asociación libre, en la que el impulso creativo que considero intrínseco a la naturaleza humana sea capaz de realizarse en los hechos (Foucault, Chomsky, & Elders, DDOOSS, Asociación de Amigos del Arte y la Cultura).

Por otro lado, Foucault responde a esta propuesta de Chomsky. Foucault asevera que a la sociedad occidental actual no podemos considerarla como una sociedad democrática, puesto que si consideramos la democracia “como el ejercicio efectivo del poder por parte de un pueblo que no está dividido ni ordenado jerárquicamente en clases” (Foucault, Chomsky, & Elders), esto no se cumple en la sociedad actual. Foucault piensa que antes de proponer una sociedad “ideal”, es necesario primero, “indicar y mostrar, incluso cuando están ocultas, todas las relaciones del poder político que actualmente controlan el cuerpo social, lo oprimen y lo reprimen” (Foucault, Chomsky, & Elders, DDOOSS, Asociación de Amigos del Arte y la Cultura).

Según Foucault (2014), el poder está en manos de los gobiernos –es lo que pensamos comúnmente- y este poder “se ejerce a través de ciertas instituciones determinadas, como la administración, la policía, el ejército y los aparatos de Estado” (DDOOSS, Asociación de Amigos del Arte y la Cultura). Estas instituciones castigan a los que desobedecen las normas instauradas

y no siguen ciertos conductos sociales; esto es un poder visible. Sin embargo para Foucault “el poder político también se ejerce a través de la mediación de ciertas instituciones que parecerían no tener nada en común con el poder político, que se presentan como independientes a éste, cuando en realidad no lo son” (DDOOSS, Asociación de Amigos del Arte y la Cultura).

Instituciones como la familia, la universidad, cualquier sistema de enseñanza, la práctica de la medicina, ejercen un poder y un control que no es visible, ante los ojos de las personas. Foucault insiste en que, aunque no sean visibles el poder y el control, no quiere decir que no existan y que no sean ejercidos por las instituciones sobre los individuos.

Foucault considera que es necesario, antes de proponer una sociedad decente a la manera de Chomsky, que es pertinente desenmascarar estas instituciones y “realizar una crítica del funcionamiento de las instituciones que parecen neutrales e independientes; hacer una crítica y atacarlas de modo tal de desenmascarar la violencia política que se ha ejercido a través de éstas de manera oculta, para que podamos combatir las” (Foucault, Chomsky, & Elders, DDOOSS, Asociación de Amigos del Arte y la Cultura). Así Foucault piensa que el poder no sólo es visible, éste va más allá de lo que se puede ver, es invisible. Esto lo referenciamos pues nos sirve para determinar que, según Foucault, el ejercicio del poder es control, y controlar es castigar. La acción del poder ayuda a que permanezca el control de la sociedad a través del ejercicio de ciertos mecanismos que hacen las instituciones. El poder puede ser visible o invisible.

Por otra parte, y siguiendo con Foucault, en 1975 se publica el libro *Surveiller et Punir: Naissance de la prison*, traducido al castellano como *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*.

Este texto es un intento del autor por examinar, analizar y por supuesto hacer historia de uno de los mecanismos sociales más efectivos que ha inventado la humanidad para castigar a aquellos hombres que violan las leyes establecidas por una comunidad determinada: las prisiones. Para Foucault, este mecanismo de castigo, vigilancia y control, no sólo ha existido en las prisiones o específicamente en el sistema penal, ya que se han ido extendiendo a instituciones como los hospitales y las escuelas. Es decir, allí de manera invisible, también existen mecanismos para controlar, vigilar y castigar a los que habitan estos lugares.

Foucault comienza su libro con la historia de cómo Damiens, un criminal del siglo XVIII, es condenado. La condena de este personaje es nada más y nada menos que la muerte. El reo es exhibido por algunas calles y descuartizado delante de muchas personas; este fue su suplicio. Posteriormente, narra Foucault que estos suplicios desaparecen en Francia y los criminales comenzaron a ser castigados de otra manera. El castigo de un criminal era el de ser condenado a pagar años en una prisión, allí era vigilado, controlado y castigado. Foucault advierte que el invento de la prisión es castigar los cuerpos de los hombres sin tocarlos. Ya no se imprimía fuerza o se torturaba al reo para castigarlo, esto se hacía de otra forma: el castigo del reo consistía en controlar su voluntad, controlar su propia “alma”.

Los condenados a prisión debían realizar trabajos, estudiar, orar, asearse, alimentarse, no como ellos lo quisieran, sino tal cual cómo se les ordenara. Así, ya no se le infringía dolor al cuerpo, o se hacía en lo más mínimo. Precisamente lo dice Foucault:

No tocar ya el cuerpo, o lo menos posible en todo caso, y eso para herir en él algo que no es el cuerpo mismo. Se dirá: la prisión, la reclusión, los trabajos forzados, el presidio, la interdicción de residencia, la deportación —que han ocupado lugar tan importante en los sistemas penales modernos— son realmente penas "físicas"; a diferencia de la multa, recaen, y directamente, sobre el cuerpo. Pero la relación castigo-cuerpo no es en ellas idéntica a lo que era en los suplicios. El cuerpo se encuentra aquí en situación de instrumento o de intermediario; si se interviene sobre él encerrándolo o haciéndolo trabajar, es para privar al individuo de una libertad considerada a la vez como un derecho y un bien. El cuerpo, según esta penalidad, queda prendido en un sistema de coacción y de privación, de obligaciones y de prohibiciones. El sufrimiento físico, el dolor del cuerpo mismo, no son ya los elementos constitutivos de la pena (Foucault, 1989, pág. 18).

Lo novedoso de estas penas es la manera como están constituidas: es la de controlar y castigar los cuerpos de los reos, sin lastimarlos, para que éstos produzcan, es decir, para que sean útiles. El reo tiene derecho al aseo, a la alimentación, a una cama, a trabajar, a estudiar, a orar, pero como se les indique y, así, son más productivos. De este modo, Foucault advierte que, a partir del nacimiento de esta prisión, un “ejército entero de técnicos ha venido a relevar al verdugo, anatomista inmediato del sufrimiento: los vigilantes, los médicos, los capellanes, los psiquiatras, los psicólogos, los educadores” (Foucault, 1989, pág. 19). Estos personajes y en las instituciones en las que trabajan, se han encargado de pensar mecanismos que controlen los cuerpos sin dolor. De esta forma, “ya no es el cuerpo, es el alma”, lo que se controla y castiga (Foucault, 1989, pág. 24).

Con lo anterior, Foucault asevera que los mecanismos punitivos hicieron que el cuerpo se convirtiera en un asunto político, en una “economía política”. Lo que se controla y castiga es el cuerpo, de una manera tal que involucra la voluntad de las personas, o su alma. El cuerpo ha sido asunto estudiado desde varios puntos de vista como lo antropológico, psicológico, medicinal, y lo político; lo político y económico actúan sobre el cuerpo, “lo cercan, lo marcan, lo doman, lo someten a suplicio, lo fuerzan a unos trabajos, lo obligan a unas ceremonias, exigen de él unos signos” (Foucault, 1989, pág. 32). El cuerpo es sometido para que, desde lo económico y político, sea utilizado para la producción, lo que quiere decir que “el cuerpo sólo se convierte en fuerza útil cuando es a la vez cuerpo productivo y cuerpo sometido” (Foucault, 1989, pág. 33), cuando está sometido a relaciones de poder.

Foucault continúa y expone que desde el sistema penal, se logró construir una tecnología política del cuerpo. Puesto que el

sometimiento no se obtiene por los únicos instrumentos ya sean de la violencia, ya de la ideología; puede muy bien ser directo, físico, emplear la fuerza contra la fuerza, obrar sobre elementos materiales, y a pesar de todo esto no ser violento; puede ser calculado, organizado, técnicamente reflexivo, puede ser sutil, sin hacer uso ni de las armas ni del terror, y sin embargo permanecer dentro del orden físico (Foucault, 1989, pág. 33).

Hubo pues, así, un saber sobre el cuerpo, de cómo este funcionaba y de cómo podía ser controlado y castigado con o sin fuerza. Esto es a lo que llamó Foucault “tecnología política del cuerpo”. Lo anterior es una “microfísica” del poder sobre el cuerpo con sus tácticas y sus técnicas. Este poder no es poseído sino ejercido, es decir, que el ejercicio del poder es dominación. Este poder que es ejercido pasa a ser la dominación de los cuerpos, pasa a ser el control de los cuerpos.

Por otro lado, Foucault conceptualiza acerca del término “Disciplina”, haciendo alusión a que ella

aumenta las fuerzas del cuerpo (en términos económicos de utilidad) y disminuye esas mismas fuerzas (en términos políticos de obediencia). En una palabra: disocia el poder del cuerpo; de una parte, hace de este poder una "aptitud", una "capacidad" que trata de aumentar, y cambia por otra parte la energía, la potencia que de ello podría resultar, y la convierte en una relación de sujeción estricta (Foucault, 1989, pág. 142).

La disciplina permite ejercer poder sobre los cuerpos, controlarlos, hacer de los cuerpos, “cuerpos dóciles”. La disciplina es dominación de los cuerpos a través de la repetición. Y ¿en qué lugares actúa y se aplica la disciplina? En los colegios y en las escuelas, en los hospitales, y en las organizaciones militares. Todas estas instituciones las llama Foucault, “instituciones disciplinarias”, cada una con sus técnicas, cada una con su manera de dominar y ejercer control

sobre el cuerpo. Así la disciplina es un saber sobre el cuerpo, “es una anatomía política del detalle” (Foucault, 1989, pág. 143).

Estas “instituciones”, necesitan de la disciplina para establecer una economía y política del tiempo, del espacio, de los lugares, de los individuos. Las técnicas, estrategias, formas disciplinarias, engloban lo que podemos llamar, desde Foucault, como los mecanismos de control. La manera de llevar a cabo estos mecanismos de control varían según la institución, no obstante, debemos anotar aquí, que todos apuntan hacia lo mismo: dominar los cuerpos, someter los cuerpos, controlar los cuerpos. Si bien los mecanismos se efectúan de manera diferente, Foucault hace un análisis de cómo actúa la disciplina en los lugares ya mencionados, y llega a la conclusión de que la disciplina actúa como distribución, control de la actividad, y la composición de las fuerzas. Centrémonos a continuación en los mecanismos de control que actúan, según Foucault, en las escuelas, colegio y liceos.

4.3.1. EL CONTROL EN LAS ESCUELAS

Disciplinar a los individuos es distribuirlos, ordenarles un lugar en donde deben estar. Indicarles un espacio y qué deben hacer en esos espacios. La distribución es pensada, premeditada, segura y, para que se lleve a cabo, Foucault señala varias técnicas. La primera técnica es la clausura. Las instituciones como los colegios, internados, cuarteles y fábricas son lugares que encierran a los individuos. El encierro da al individuo seguridad. Fuera del espacio

cerrado está inseguro, dentro es reconocido. Dentro del lugar, el cuerpo cumple unas normas y reglas establecidas, tales como los horarios.

La segunda técnica consiste en darle a cada individuo un lugar. ¿Para qué? Para “evitar las distribuciones por grupos; descomponer las implantaciones colectivas; analizar las pluralidades confusas, masivas o huidizas. El espacio disciplinario tiende a dividirse en tantas parcelas como cuerpos o elementos que repartir hay” (Foucault, 1989, pág. 146). De esta forma, es más débil el individuo; es más fácil disciplinar un cuerpo que no varios al mismo tiempo, y por esto se distribuyen en varios espacios los individuos. Es más fácil, así, controlar la aparición y desaparición del lugar que se le ordenó a un cuerpo, lugar en el cual debe estar. Todo esto

se trata de establecer las presencias y las ausencias, de saber dónde y cómo encontrar a los individuos, instaurar las comunicaciones útiles, interrumpir las que no lo son, poder en cada instante vigilar la conducta de cada cual, apreciarla, sancionarla, medir las cualidades o los méritos. Procedimiento, pues, para conocer, para dominar y para utilizar. La disciplina organiza un espacio analítico (Foucault, 1989, pág. 146).

La tercera técnica, señalada por Foucault, es la regla de los emplazamientos funcionales. Esto consiste en vigilar a los individuos desde ciertos puntos estratégicos, con el fin de escuchar lo que se comunican los vigilados. Esta técnica opera en las fábricas, hospitales, en los cuarteles y por supuesto en las escuelas. En éstas últimas los maestros están ubicados en determinados lugares para vigilar lo que hacen los alumnos: a estos se les corrige, se les llama la atención y se

les escucha lo platicado entre ellos. Los maestros, a su vez, están siendo vigilados por sus supervisores, quienes vigilan que los maestros sí estén vigilando: es el control sobre el control.

Y la cuarta y última técnica, en lo que tiene que ver con la disciplina como distribución, es la técnica del rango. Rango es “el lugar que se ocupa en una clasificación, el punto donde se cruzan una línea y una columna, el intervalo en una serie de intervalos que se pueden recorrer unos después de otros” (Foucault, 1989, pág. 149). El rango es la individualización de los cuerpos, separa a los individuos sin que éstos dejen de comunicarse, de relacionarse. Los estudiantes son clasificados en edades, grados, y salones. En estos últimos espacios, se les asigna un lugar (un pupitre) que permita controlarlos, según cada individuo. El rango

permite a la vez la caracterización del individuo como individuo, y la ordenación de una multiplicidad dada. Es la condición primera para el control y el uso de un conjunto de elementos distintos: la base para una microfísica de un poder que se podría llamar "celular" (Foucault, 1989, pág. 153)

4.3.2. EL CONTROL DE LAS ACTIVIDADES

A los cuerpos no sólo se les controla por medio de las técnicas de distribución. Para las instituciones de control como las escuelas, no basta con imponer a los individuos un lugar en el cual deben estar por cierto tiempo. A los individuos también se les disciplina controlando lo que hacen, es decir, se les controla sus actividades para que éstos sean útiles, para que produzcan,

para que trabajen para otros. Por este motivo, el tiempo debe ser empleado. El empleo del tiempo, señala Foucault (1989), es una herencia de los monasterios, en los cuales se establecían ritmos, se les obligaba a los monjes a ocuparse en ciertos trabajos, y hacerlo repetidamente por ciclos (pág. 153). Todo esto se fue expandiendo a las escuelas y hospitales, lugares en los cuales, fueron muy bien recibidas estas técnicas del empleo del tiempo.

El empleo del tiempo en las escuelas es indispensable: en las escuelas se distribuyen los alumnos en lugares, como los salones, los patios de recreo, las cafeterías. Allí deben realizar determinadas acciones porque así están diseñados. En el salón se aprende, no se juega. En los patios de recreo se juega, no se come. Y en las cafeterías se come, no se estudia. Cada lugar está pensado para ciertos individuos y para que allí se realicen distintas actividades. De esta manera indica Foucault, que

a comienzos del siglo XIX, se propondrá para la escuela de enseñanza mutua unos empleos del tiempo como el siguiente: 8 h 45 entrada del instructor, 8 h 52 llamada del instructor, 8 h 56 entrada de los niños y oración, 9 h entrada en los bancos, 9 h 04 primera pizarra, 9 h 08 fin del dictado, 9 h 12 segunda pizarra, etcétera (pág. 154).

Por otro lado, el tiempo no es disciplinario por sí mismo, el tiempo debe ser contralado, y más que el tiempo, deben controlarse las actividades que se hacen, pues éstas tienen su respectiva duración. Tiene un cómo iniciar, un durante y un cómo finalizar. Es esto a lo que Foucault (1989) llama la “elaboración temporal del acto” (pág. 155). Los niños deben hacer filas de cierta forma y

a cierta hora. Deben entrar a los salones y permanecer en ellos aprendiendo por cierto tiempo. El descanso debe durar “tanto” tiempo y allí los niños juegan. El tiempo tiene un aliado: el lugar. En cada lugar se hace una actividad que tiene una duración específica. De esta forma

el acto queda descompuesto en sus elementos; la posición del cuerpo, de los miembros, de las articulaciones se halla definida; a cada movimiento le están asignadas una dirección, una amplitud, una duración; su orden de sucesión está prescrito. El tiempo penetra el cuerpo, y con él todos los controles minuciosos del poder (Foucault, 1989, pág. 156).

En el control de las actividades, los cuerpos de los individuos no deben moverse como estos lo deseen; deben hacerlo de una manera, tal cual como se les imponga. La disciplina también controla los cuerpos indicándoles cómo deben moverse, es a esto lo que Foucault (1989) nombra como el establecimiento de correlación del cuerpo y del gesto (pág. 156). El control disciplinario sobre los cuerpos

no consiste simplemente en enseñar o en imponer una serie de gestos definidos; impone la mejor relación entre un gesto y la actitud global del cuerpo, que es su condición de eficacia y de rapidez. En el buen empleo del cuerpo, que permite un buen empleo del tiempo, nada debe permanecer ocioso o inútil: todo debe ser llamado a formar el soporte del acto requerido (Foucault, 1989, pág. 156).

Los cuerpos bien disciplinados aseguran una buena actividad en el lugar asignado. Los niños en las escuelas aprenden en los salones, se sientan en sus pupitres; pero esto no queda allí. Deben sentarse con una postura que les permita prestar atención a las enseñanzas del profesor: su cabeza debe estar levantada, su espalda recta, y sus manos deben estar escribiendo lo que se les indica. Los gestos bien realizados, demuestran qué tan bien controlados y disciplinados están los cuerpos de los estudiantes. El gesto así, no se le escapa a la escuela: los alumnos deben sentarse, marchar, hacer filas y jugar de una forma específica.

Cabe preguntar, y todo lo anterior, ¿por qué o para qué? ¿Por qué se controlan o para qué se controlan los cuerpos? Porque la ociosidad es mal vista, es pecado, los hombres deben siempre estar ocupados; ocupados para producir, trabajar, ser útiles, la pereza es un pecado capital, “está vedado perder un tiempo contado por Dios y pagado por los hombres; el empleo del tiempo debía conjurar el peligro de derrocharlo, falta moral y falta de honradez económica (Foucault, 1989, págs. 157-158). El control disciplinario sobre el cuerpo crea una economía del cuerpo: a los niños no se les “da” tiempo de ser ociosos, de esta manera se cansan y un cuerpo cansado se controla más fácil. Ningún instante tienen los alumnos de las escuelas de “tiempo libre”, aunque esto se les proponga y aunque estos creen que lo tengan. Cuando los alumnos juegan parecen estar libres, pero el juego, como ya hemos dicho, está pensado para cansarlos, para que, cuando llegue el momento de ingresar al salón, sus cuerpos cansados presten atención a los que se les enseña.

Con lo anterior advirtió Foucault que, a través de estas técnicas, se creó un nuevo objeto en las instituciones disciplinarias que controlan los cuerpos, como las escuelas. El cuerpo se hizo

mecánico, se potencializó, se perfeccionó. Por este motivo el nuevo objeto que se creó “es el cuerpo natural, portador de fuerzas y sede de una duración; es el cuerpo susceptible de operaciones especificadas, que tienen su orden, su tiempo, sus condiciones internas, sus elementos constitutivos” (Foucault, 1989, pág. 159).

El cuerpo es eje central de los mecanismos de control: los alumnos son controlados por autoridad, por sus profesores. Los alumnos deben servir, deben ser útiles para efectuar oficios, para esto se preparan en las escuelas. De esta forma, según Foucault, se distribuyen los cuerpos, se les asignan actividades. En las escuelas se disciplinan a los alumnos, se les controla con mecanismos pensados, premeditados y seguros, se ejerce sobre ellos mecanismos de control. A las instituciones disciplinarias, como las escuelas, nada se les escapa. Las escuelas hacen parte de lo que Foucault llamó “Sociedades disciplinarias”. Estas sociedades disciplinarias tienen mecanismos que ejercen control sobre los cuerpos. Pero, ¿estas sociedades disciplinarias se han transformado, se transformarán, desaparecieron? Veamos.

4.3.3. DE SOCIEDADES DISCIPLINARIAS A SOCIEDADES DE CONTROL

El 17 de marzo de 1987 se llevó a cabo, en la Femis Escuela Superior de Oficios de Imagen y Sonido de París, la conferencia titulada “¿Qué es el acto de creación?”. En esta conferencia, el filósofo francés Gilles Deleuze disertó sobre varios temas: el cine, la filosofía, las ideas, y sobre la sociedad contemporánea. De esta última señalaba –y es lo que nos interesa referenciar aquí- que es una sociedad que ha pasado de ser una sociedad disciplinaria a una

sociedad de control. La sociedad disciplinaria fue definida por Foucault, indica Deleuze, como “la constitución de lugares de reclusión: cárceles, escuelas, talleres, hospitales” (Deleuze, YouTube, 2013); instituciones que mencionamos más arriba.

Gilles Deleuze -que a propósito se presentaba como amigo y crítico de M. Foucault- advirtió en esta conferencia que los lectores se equivocaban si creían que el pensamiento de Foucault sobre las sociedades disciplinarias, eran las últimas ideas del filósofo francés acerca de la sociedad y sus instituciones. Para Deleuze, Foucault no estaba totalmente convencido de que las instituciones de las sociedades disciplinarias serían eternas: “e incluso más si cabe, pensaba claramente que nosotros entraríamos, en un tipo de sociedad nueva” (Deleuze, YouTube, 2013). ¿Qué tipo de sociedad es esa? Si bien hay instituciones que tienen vida para rato y que hacen parte de las sociedades disciplinarias, Deleuze asevera, en acuerdo con Foucault, que los seres humanos estamos ingresando a un tipo de sociedad distinta. Este tipo distinto de sociedad es llamada por Deleuze, -basado en el pensamiento de Foucault y del ensayista estadounidense William Seward Burroughs- como “sociedad de control”. Es decir, hemos pasado de sociedades disciplinarias a sociedades de control.

De esta forma, Deleuze postula que los lugares que hacen parte de las sociedades disciplinarias tenderán a desaparecer ya que “los que procuran nuestro bien ya no necesitan o no necesitarán lugares de reclusión” (Deleuze, YouTube, 2013). Deleuze es consciente que esto puede ser difícil de entender, pero defiende su tesis al explicar que el control disciplinario, que se ve en las cárceles, en las escuelas, en los hospitales, en los talleres, y en las fábricas, se irá

extendiendo a los domicilios de las personas y se ejercerá de distinta manera. Un ejemplo de lo anterior, dado por Deleuze, es el siguiente: las personas ya no tendrán que trabajar en las fábricas sino que las personas serán subcontratadas y trabajarán desde sus casas⁵. De esta manera, las personas dejarán de ser disciplinadas (controladas visiblemente) para ser controladas por medio de otros mecanismos. El control ya no es la disciplina del cuerpo visible, sino que es un control invisible, un control que parece no ser ejercido, en el que las personas se sienten cómodas; el control es ejercido por medio de otros mecanismos.

Dado lo anterior, indica Deleuze, que ya no se necesitarán las cárceles para castigar a las personas y se acabará por prescindir de los centros de reclusión y hasta de las escuelas. Para Deleuze, ya no se necesitará encerrar a las personas en salones de clases; se hará así de otra manera, es decir, aparecerán otros mecanismos de control. Las sociedades de control ejercen control de manera invisible. El control no es disciplinario ya que no se castiga e infringe dolor al cuerpo y al alma, y sin embargo sigue habiendo control, de manera distinta pero lo sigue habiendo. Deleuze pone otro ejemplo:

una autopista, que ahí no se encierra a la gente, pero al hacer autopistas, se multiplican los medios de control. Yo no estoy diciendo que ése sea el objetivo único de las autopistas, pero la gente puede estar dando vueltas eternamente y sin estar encerrados, ni mucho menos, y a la vez no dejan de estar controlados (Deleuze, YouTube, 2013).

⁵ Esto ya sucede en la actualidad. Las personas para trabajar ya no tienen que desplazarse a las empresas, sino que pueden trabajar desde sus casas. Desde allí son controlados por medio de un contrato de prestación de servicios. El control no ha desaparecido, sólo que se ejerce de otra manera.

Por otro lado, en 1990, Deleuze escribió un texto titulado, “Post-scriptum sobre las sociedades de control”. Este escrito hace parte de un conjunto de reflexiones de Deleuze sobre distintos temas que fueron compiladas en el libro “Conversaciones” del mismo autor. En “Post-scriptum sobre las sociedades de control”, Deleuze hace una ampliación al tema de las sociedades disciplinarias expuestas por Foucault y describe qué es y en qué consiste una sociedad de control, y de cómo ésta ha cambiado las dinámicas y mecanismos de control de las sociedades disciplinarias. Veamos cómo lo describe Deleuze.

En primer lugar, Deleuze indica que las sociedades disciplinarias, analizadas por Foucault, se desarrollaron en los XVII y XVIII y alcanzaron su cúspide en los inicios del siglo XX. Estas sociedades se caracterizaron por ejercer mecanismos de control a través de la creación y organización de efectivos centros de encierro. Estos centros de encierro o instituciones, a saber, las familias, las escuelas, los cuarteles, las fábricas, las cárceles, encierran al individuo en un círculo, cada uno con sus respectivas normas. El individuo no tiene otra opción, y no escapa de esas instituciones: “primero la familia, después la escuela (“ya no estás en tu casa”), después el cuartel (“ya no estás en la escuela”), a continuación la fábrica, cada cierto tiempo el hospital y a veces la cárcel, el centro de encierro por excelencia” (Deleuze, 2006, pág. 247).

Estas sociedades disciplinarias encierran a los individuos para que sean productivos. Esto último lo señala el pensador francés cuando expresa que las fábricas, basaban sus esfuerzos en “concentrar, repartir en el espacio, ordenar en el tiempo, componer en el espacio tiempo una

fuerza productiva” (Deleuze, Post-scriptum sobre las sociedades de control., 2006, pág. 247).

Estos eran los mecanismos de control ejercidos sobre los individuos por las fábricas, con la única intención de que las personas que trabajen allí “produzcan”.

En segundo lugar, Deleuze explica que lo anterior funcionó y funcionará muy bien por varios años. Pero que se debe tener en cuenta que a partir de la segunda guerra mundial las sociedades disciplinarias se han ido transformado y dejarán poco a poco de operar como lo hacen. Lo anterior se debe a que

Todos los centros de encierro atraviesan una crisis generalizada: cárcel, hospital, fábrica, escuela, familia. La familia es un “interior” en crisis, como lo son los demás interiores (el escolar, el profesional, etc.). Los ministros competentes anuncian constantemente las supuestamente necesarias reformas. Reformar la escuela, reformar la industria, reformar el hospital, el ejército, la cárcel; pero todos saben que, a un plazo más o menos largo, estas instituciones están acabadas (Deleuze, 2006, pág. 248).

De esta manera, aparecerán nuevas fuerzas. Estas nuevas fuerzas reemplazarán a las sociedades disciplinarias, y son las llamadas por Deleuze, “sociedades de control”. Deleuze reconoce que el término “control” lo ha tomado de las críticas y análisis de los pensadores M. Foucault, William Seward Burroughs y Paul Virilio, quienes pensaron que el control a la sociedad ya no será por medio de la mecanismos disciplinarios sino por medio del ejercicio de otros mecanismos. En estas sociedades de control, advierte Deleuze, se le debe prestar atención a

lo que harán las farmacéuticas y a los estudios genéticos y nucleares. Además, el control se ejercerá otorgándoles cierta libertad a los individuos. El control de los hospitales, por ejemplo, ya no se hará desde el encierro sino que los hospitales controlarán de manera domiciliaria.

Así pues, Deleuze piensa que las lógicas de las sociedades de control, la manera como operarán será de la siguiente manera: las sociedades disciplinarias poseían mecanismos de control que estimaban sus esfuerzos a través de instituciones, en encerrar a los individuos, en distribuirles el tiempo, en imponerles qué hacer, con el fin además de hacerlos útiles, de hacerlos fuerzas productivas. Las sociedades de control no se enfocarán en encerrar a los individuos, sino que los controlarán por medio de otros mecanismos que establecen una *Modulación*. La ventaja de los controles bajo Modulación es que éstos cambian y se modifican para intervenir según cada necesidad. Citemos a continuación el ejemplo que da Deleuze para explicar lo anterior:

la fábrica era un cuerpo cuyas fuerzas interiores debían alcanzar un punto de equilibrio, lo más alto posible para la producción, lo más bajo posible para los salarios; en una sociedad de control, la fábrica es sustituida por la empresa, y la empresa es un alma, es etérea. Es cierto que ya la fábrica utilizaba el sistema de las primas y los incentivos, pero la empresa se esfuerza con mayor profundidad para imponer una modulación de cada salario, en estados siempre metaestables que admiten confrontaciones, concursos y premios extremadamente cómicos. [...] La fábrica hacía de los individuos un cuerpo, con la doble ventaja de que, de este modo, el patrono podía vigilar cada uno de los elementos que formaban la masa y los sindicatos podían movilizar a toda una masa de resistentes. La

empresa, en cambio, instituye entre los individuos una rivalidad interminable a modo de sana competición, como una motivación excelente que contrapone unos individuos a otros y atraviesa a cada uno de ellos, dividiéndole interiormente (Deleuze, 2006, págs. 249-250).

Las empresas, en las sociedades de control, controlan por medio de otros mecanismos, en este caso, “motivan” a sus empleados para que sean productivos imponiéndoles una competencia, en la cual el empleado más productivo, obtendrá un mayor salario, un excedente en el salario, y estará motivado para producir más. Este lenguaje de competencias y méritos ha pasado a las escuelas: en las escuelas se forman a los individuos para que sean competentes. El lenguaje de las empresas pasaría poco a poco a introducirse en las dinámicas escolares.

Deleuze (2006) expone además que “en las sociedades disciplinarias siempre había que volver a empezar (terminada la escuela, empieza el cuartel, después de éste viene la fábrica), mientras que en las sociedades de control nunca se termina nada” (pág. 250). En las sociedades de control las escuelas, las empresas, y las otras instituciones poseen una misma modulación, poseen un mismo lenguaje, se conectan entre sí. Así la concepción de hombre cambia ya que “el hombre de la disciplina era un productor discontinuo de energía, pero el hombre del control es más bien ondulatorio, permanece en órbita, suspendido sobre una onda continua. El surf desplaza en todo lugar a los antiguos deportes” (Deleuze, 2006, pág. 251).

Por otra parte en las sociedades de control la relación-hombre máquina, cambiará respecto a esta misma relación en las sociedades disciplinarias. Para Deleuze en las sociedades disciplinarias las máquinas se caracterizaban por ser máquinas energéticas, mientras que en las sociedades de control las máquinas son de carácter informático (ordenadores). Estas “máquinas informáticas y ordenadores cuyo riesgo pasivo son las interferencias y cuyo riesgo activo son la piratería y la inoculación de virus. No es solamente una evolución tecnológica, es una profunda mutación del capitalismo” (Deleuze, 2006, pág. 252). Precisamente el capitalismo ha pasado de ser un capitalismo de producción a ser un capitalismo de venta de servicios porque, como indica Deleuze, (2006) “ahora, el instrumento de control social es el marketing, y en él se forma la raza descarada de nuestros dueños” (pág. 253).

Los mecanismos de control de las sociedades de control se caracterizan por ser mecanismos que se ejercen de modo continuo, ilimitado, y rápido (a corto plazo). Diferentes a los mecanismos de control de las sociedades disciplinarias que se ejercían discontinuamente y a largo plazo. El hombre ya no se controla por medio del encierro, no, el hombre se controla endeudándolo, así lo afirma tajantemente Deleuze (2006): “El hombre ya no está encerrado sino endeudado. Sin duda, una constante del capitalismo sigue siendo la extrema miseria de las tres cuartas partes de la humanidad, demasiado pobres para endeudarse, demasiado numerosas para encerrarlas en guetos” (pág. 253).

Al final del texto Deleuze invita a que se deben estudiar los mecanismos de control de este nuevo tipo de sociedad. Este estudio debe ser capaz de describir los mecanismos de control

de las sociedades de control que están reemplazando las instituciones de las sociedades disciplinarias. Hay nuevos regímenes tanto en las cárceles, escuelas, hospitales, empresas, y cada uno idea nuevos y continuos mecanismos de control, que ya sabemos que no se basan en el encierro y que sin embargo dominan. El estudio debe definir, según Deleuze, cuál es el fin de estos mecanismos de control de esta nueva sociedad, así como Foucault se esforzó por explicar cuál era el fin de las sociedades disciplinarias.

4.4. SIMULACRO: LO REAL Y LO IRREAL

El término “Simulacro” es definido por la DRAE como: “1. m. Imagen hecha a semejanza de alguien o algo, especialmente sagrada. 2. m. Idea que forma la fantasía. 3. m. Ficción, imitación, falsificación. Simulacro de reconciliación. Simulacro de vida doméstica. Simulacro de juicio. 4. m. Mil. Acción de guerra fingida. 5. m. desus. Modelo, dechado” (Diccionario de la Real Academia Española, 2015). En el lenguaje cotidiano “simulacro” puede significar “representar o fingir una acción” o “la imitación de algo o de alguien”. Así, la palabra “simulacro” hace referencia –por lo menos desde el sentido común- a la contraposición de todo aquello que consideramos como real y verdadero, es decir, “simulacro”, desde esta perspectiva, es lo que es irreal, lo que es falso, aquello que aparenta ser verdad pero no lo es.

“Simulacro” es un término que no ha escapado a la conceptualización y crítica de los filósofos, pues si estamos de acuerdo que uno de los objetos de la filosofía es la búsqueda y teorización de la verdad, entonces ha sido una de las tareas de algunos filósofos tener presente el

concepto de “simulacro” –o sus sinónimos-, con el fin de dar respuestas a sus cuestionamientos sobre lo real, la verdad o lo que es falso. Un ejemplo de lo anterior es el del filósofo Platón, quien realizó en algunos de sus diálogos una teorización acerca de qué son las ideas, a las que le dio el calificativo de lo verdadero, contraponiéndolas a las imágenes, que son lo aparente, o lo que es lo mismo, lo que es falso. A continuación daremos a conocer qué pensaron y qué significado le dieron los filósofos Gilles Deleuze y Jean Baudrillard al término simulacro para, así, dar respuesta en los hallazgos, basados en estos autores, acerca de si “Divercity”, por ser una ciudad a pequeña escala, es o no es un simulacro. Si es simulacro, se responderá a la siguiente cuestión: ¿se puede considerar que “Divercity” hace del simulacro un mecanismo de control?

4.4.1. SIMULACRO SEGÚN DELEUZE

Logique du sens, traducido al castellano como “Lógica del sentido”, es un texto de Gilles Deleuze, publicado en 1969. En este libro Deleuze expone y analiza en 34 paradojas, y en dos apéndices, los trabajos de algunos filósofos como Platón y Séneca, el psicoanálisis de S. Freud y la obra del literato Lewis Carroll, entre otros. El texto es una apuesta de Deleuze por estudiar y encontrarle “sentido” a las construcciones filosóficas, psicoanalíticas y literarias, de algunos de los pensadores que han influenciado la historia del pensamiento. Lo que nos interesa aquí, es referenciar la primera parte del primer apéndice “Simulacro y Filosofía Antigua” llamado: “Platón y el simulacro”; en el que Deleuze expone el pensamiento del filósofo antiguo Platón y lo relaciona con el concepto de simulacro. Veamos.

Deleuze (2014) empieza la primera parte del apéndice “Simulacro y Filosofía Antigua” con una pregunta: “¿Qué significa «inversión del platonismo»?” (pág. 180). Allí hace alusión a la tarea que F. Nietzsche se propuso como filósofo y a la cual, los también filósofos alemanes Kant y Hegel, no fueron ajenos. Estos pensadores buscaron descubrir la esencia de las cosas para abolir las apariencias. Pero ¿Por qué invertir el platonismo? Porque en Platón hay una preocupación en su teoría sobre la ideas, hay una inquietud por “distinguir la «cosa» misma y sus imágenes, el original y la copia, el modelo y el Simulacro”. La teoría de las ideas de Platón es una propuesta por el escoger y seleccionar; es el “distinguir pretendientes, distinguir lo puro y lo impuro, lo auténtico y lo inauténtico” (Deleuze, 2014, pág. 180); porque el platonismo es, según Deleuze, una dialéctica de la rivalidad, la cual tiene como fin distinguir lo verdadero de lo falso.

La tarea filosófica que Platón se planteó en la mayoría de los diálogos fue la de “distinguir la esencia y la apariencia, lo inteligible y lo sensible, la Idea y la imagen, el original y la copia, el modelo y el simulacro” (pág. 182). De esta manera, Deleuze expone una de las características de qué es el simulacro. Simulacro es potencia de la falsedad, es una disimilitud, es la perversión e inversión de la esencia. Para Deleuze, la filosofía platónica consiste en seleccionar y distinguir las buenas y las malas copias: “se trata de asegurar el triunfo de las copias sobre los simulacros, de rechazar los simulacros, de mantenerlos encadenados al fondo, de impedir que asciendan a la superficie y se «insinúen» por todas partes” (Deleuze, 2014, pág. 182).

En el platonismo una cosa muy diferente es la idea, y otra muy distinta la Imagen. Una copia es la semejanza de la idea, es decir, una buena imagen. Pero el simulacro, señala Deleuze,

es una mala copia, una subversión de la Idea, una copia de la copia, y he ahí la diferencia con una buena copia, ya que

si decimos del simulacro que es una copia de copia, icono infinitamente degradado, una semejanza infinitamente disminuida, dejamos de lado lo esencial: la diferencia de naturaleza entre simulacro y copia, el aspecto por el cual ellos forman las dos mitades de una “División”. La copia es una imagen dotada de semejanza, el simulacro una imagen sin semejanza (Deleuze, 2014, pág. 183).

Deleuze piensa que simulacro es disimilitud, diferencia y desemejanza. El simulacro no es la copia de la idea, el simulacro, es “mala” copia de la copia, no hay ni el más mínimo rastro en él de lo original. Pero, ¿por qué un simulacro sobrevive, si es copia de la copia? Deleuze explica que el simulacro involucra el punto de vista del observador, aquello que el observador no puede dominar. El simulacro es un devenir, es decir, aquello que es tomado como la realidad, oponiéndose a lo verdadero, al ser. Es un devenir que elude lo semejante, lo igual. Por esta razón la tarea de la filosofía platónica es ponerle “un límite a este devenir, ordenarlo a lo mismo, hacerlo semejante; y, en cuanto a la parte que se mantuviera rebelde, rechazarla lo más profundamente posible, encerrarla en una caverna al fondo del océano” (Deleuze, 2014, pág. 183).

Deleuze considera las dos fórmulas «sólo lo que se parece difiere», «sólo las diferencias se parecen», con el objetivo de comprender qué es un simulacro. Las explica de la siguiente manera:

Se trata de dos lecturas del mundo en la medida en que una nos invita a pensar la diferencia a partir de una similitud o de una identidad previa, en tanto que la otra nos invita por el contrario a las dos fórmulas: «sólo lo que se parece difiere», «sólo las diferencias se parecen». Se trata de dos lecturas del mundo en la medida en que una nos invita a pensar la diferencia a partir de una similitud o de una identidad previas, en tanto que la otra nos invita por el contrario a pensar la similitud e incluso la identidad como el producto de una disparidad de fondo (Deleuze, 2014, págs. 185-186).

Deleuze da respuesta a la pregunta que se hacía al inicio: “¿Qué significa «inversión del platonismo»?” Invertir el platonismo para Deleuze es

mostrar los simulacros, afirmar sus derechos entre los iconos o las copias. El problema ya no concierne a la distinción Esencia-Apariencia, o Modelo-copia [...] El simulacro no es una copia degradada; oculta una potencia positiva que niega el original, la copia, el modelo y la reproducción (Deleuze, 2014, pág. 186).

Deleuze concluye el texto y afirma que la modernidad es simulacro. Para Deleuze una de características de la Filosofía es la de no tener el calificativo de moderna. La filosofía debe ser,

según el llamamiento de Nietzsche *intempestiva*, es decir, extemporánea, pues esto es una de las particularidades de la contemporaneidad. La tarea de la filosofía es pensar las ciudades y las calles y todo aquello que tengan de artificial. Lo artificial es una copia de la copia, no es simulacro,

Lo artificial y el simulacro se oponen en el corazón de la modernidad, en el punto en que ésta arregla todas sus cuentas, como se oponen dos modos de destrucción: los dos nihilismos. Pues hay una gran diferencia entre destruir para conservar y perpetuar el orden establecido de la representación, de los modelos y de las copias, y destruir los modelos y las copias para instaurar el caos que crea, poner en marcha los simulacros y levantar un fantasma: la más inocente de todas las destrucciones, la del platonismo (Deleuze, 2014, pág. 188).

4.4.2. SIMULACRO SEGÚN BAUDRILLARD

Jean Baudrillard fue uno de los filósofos del siglo XX y principios del siglo XXI que se preocupó por leer los fenómenos sociales que sucedían en su país y en el mundo occidental. En 1976 publicó un libro titulado *L'échange symbolique et la mort*, traducido al castellano como “El intercambio simbólico y la muerte”; texto en el que hace un análisis de cómo la sociedad actual es un simulacro de la realidad al reducir todo a espectáculo y objetos de consumo (es una

sociedad de consumo); sin importarle la diferenciación de lo verdadero de lo falso, sin interesarle la distinción entre lo original y la copia. Veamos esto basándonos en lo que dice Baudrillard en éste texto.

Para Baudrillard, existen tres tipos de simulacro que han aparecido desde la época del Renacimiento y que obedecen al siguiente orden: el primero es la falsificación, el segundo la producción y el tercero y último es la simulación. Cada uno de los tipos de simulacro hace referencia a los esquemas dominantes que aparecieron desde el Renacimiento hasta la Revolución Industrial, en la era industrial, y en la sociedad actual regida por códigos, respectivamente. Así, “el simulacro de primer orden juega con la ley natural del valor, el del segundo orden con la ley mercantil del valor, el de tercer orden con la ley estructural del valor” (Baudrillard, 1992, pág. 59).

El primer tipo de simulacro surge en el Renacimiento con los nacientes burgueses que habían acabado con el sistema feudal. Es en esta época en la que nace lo falso que reemplaza lo natural:

desde el chaleco delantero falso hasta los miembros artificiales, hasta los interiores de estuco y los grandes montajes teatrales barrocos. Porque toda esa era clásica es por excelencia la del teatro. El teatro es una forma que se apodera de toda la vida social y de toda la arquitectura a partir del Renacimiento (Baudrillard, 1992, pág. 60).

Advierte Baudrillard que es con el estuco y el arte de tipo barroco en el que aparece el primer tipo de simulacro, la *falsificación*. El objetivo del hombre renacentista es el de dominar la naturaleza, para poder imitarla, falsificarla. En la época de la falsificación aparece el autómeta que se opone al robot. El autómeta es descrito como “una interrogación sobre la naturaleza, sobre el misterio o no misterio del alma, sobre el dilema de las apariencias y el ser; es como Dios”, el autómeta se compara con el hombre, es la búsqueda del “doble perfecto del hombre hasta en la flexibilidad de sus gestos, hasta en el funcionamiento de sus órganos y de su inteligencia” (Baudrillard, 1992, pág. 63). Mientras que el robot es definido como lo que no es cuestionado, lo que no se asemeja al hombre, porque su objetivo primordial es la producción y no la falsificación. Este es el primer orden de simulacro, la falsificación.

El segundo orden de simulacro es la producción. Es la época de la máquina, en donde desaparece la apariencia y la imagen; a esta época sólo le interesa trabajar para producir. Es simulacro porque el trabajo ya no lo realizan los hombres, lo realizan las máquinas. Es más, señala Baudrillard que se pasa de una *falsificación* a una *producción* que llega a ser una *reproducción*. Basta crear (producir) un objeto, para que éste sea reproducido, para reproducir dos o más. El nuevo objeto ya no sólo se parece al original, sino que es idéntico, no tiene diferencia alguna. En esto consiste este segundo orden y tipo de simulacro: lo que se produce, se produce en serie, es decir, se reproduce. En la reproducción lo que interesa es eliminar el original, para que sólo perviva la copia, lo idéntico,

el análisis de la producción oscila según que no se vea en ella un proceso original, incluso el que está en el origen de todos los demás, sino a la inversa, un proceso de reabsorción de todo ser original y de introducción de una serie de seres idénticos (Baudrillard, 1992, pág. 65).

El tercer y último tipo de orden de simulacro indicado por Baudrillard es la simulación. Luego de una falsificación y de un (re) producción, en la actualidad hay un simulacro en donde imperan el control cibernético, de lo digital, de los códigos genéticos. Estos últimos basados en un sistema binario. Estamos en la época del código, de las “células carcelarias, células electrónicas, células del partido, células microbiológicas: es siempre la búsqueda de mínimo elemento indivisible, cuya síntesis orgánica se hará según los datos del código” (Baudrillard, 1992, pág. 68). Con el código no sólo se simulan (imitan) las creaciones humanas como el arte y los productos industriales; con el código (genético) se simulan las creaciones de la naturaleza, se pueden hacer idénticas hasta las vidas humanas, y estos son los avances de la búsqueda del desciframiento del ADN y ARN. El simulacro de tercer tipo y orden, la simulación, es un simulacro basado en el *modelo* do código genético.

Por otro lado Baudrillard (1992) explica el concepto de *Híper-realismo*, definiéndolo como “un espacio digital, un campo magnético del código, con polarizaciones, difracciones, gravitaciones de modelos y siempre, siempre, el flujo de las más pequeñas unidades disyuntivas (la célula pregunta/respuesta, que es como el átomo cibernético de significación)” (pág. 83). El *Híper-realismo* se manifiesta y se reproduce en las fotos, publicidad, la televisión. Esto es para

Baudrillard la destrucción de la realidad, pues las fotos, la publicidad, la televisión son un duplicado de lo real. Lo anterior es tomado por las personas como lo real, es decir, termina siendo híper-real.

El híper-realismo es duplicidad, desconstrucción de la realidad. No es mera representación, el híper-realismo es simulación, simulacro de tercer orden, es la realidad codificada, o, lo que es lo mismo, es el triunfo de lo híper-real, que es tomado como lo real, sustituye la realidad misma sin que las personas se den por enterado. Lo anterior se refleja en la política, en la economía, en lo histórico, en lo social. La ficción ya no es mera ficción, la ficción es la realidad. Este híper-realismo es espectáculo y entretenimiento: circo, teatro, cine. Es una apuesta por la estética en todo su esplendor, aunque no una estética para la búsqueda de valores e ideas de la belleza y toda representación artística. Es una apuesta por la estética que termina en el placer, “el principio de la simulación se impone tanto al principio de realidad como al principio del placer” (Baudrillard, 1992, pág. 89). Simulacro es entonces, para Baudrillard, la sustitución de la realidad; para falsificarla, (re) producirla y simularla. Esto es y en esto consiste el simulacro en la actualidad: la realidad que se convierte en híper-realidad.

4.5. EL CONCEPTO DE JUEGO Y SU RELACIÓN CON LA CULTURA Y EL LENGUAJE

En 1938 fue publicado el libro *Homo ludens* del filósofo e historiador holandés Johan Huizinga. En este texto Huizinga trata de demostrar cómo el juego está presente en el lenguaje y

cómo éste, y el acto de jugar como tal, es un asunto cultural de la humanidad. Para lograr dicho objetivo, Huizinga menciona algunas culturas: los antiguos griegos, romanos, los chinos y japoneses, y los modernos europeos con sus respectivos idiomas. Además, señala la manera en la que dichas culturas nombran los términos *jugar* y *juego*. Si bien en esas culturas nombradas por el autor hay algunas diferencias importantes en sus concepciones de juego y de jugar, es significativo rescatar que el juego es lenguaje que se expresa en la cultura. Es decir, el juego es un de las formas de cómo el hombre aprende, entre otras cosas a socializar y a aceptar reglas para vivir en comunidad. Por lo tanto no hay ninguna cultura “en la que no se juegue”.

Huizinga comienza su texto señalando que el título que le da a su libro, *Homo ludens*, obedece a una de la principales funciones fundamentales del hombre: la de jugar. Huizinga admite, además, que la actividad de jugar no es meramente humana pues esto también lo hacen los animales e indica que el *Homo ludens* (el hombre que juega) es una de las características con las cuales se puede definir al hombre, así como *homo faber* (el hombre que fabrica), precisamente lo señala de la siguiente manera:

Ahora bien, lo que ocurre con el fabricar sucede con el jugar: muchos animales juegan.

Sin embargo, me parece que el nombre de *homo ludens*, el hombre que juega, expresa una función tan esencial como la de fabricar, y merece, por lo tanto, ocupar su lugar junto al de *homo faber* (Huizinga, 2007, pág. 7).

Por otro lado, Huizinga (2007) afirma que “no es la ciencia sino en el lenguaje creador el que ha dado origen, a la vez, a la palabra y al concepto; el lenguaje, es decir, los infinitos lenguajes del mundo” (pág. 45). Cada cultura crea su lenguaje y crea, a su vez, distintos códigos y canales de comunicación. Esto significa que no hay un solo lenguaje, o un lenguaje universal, que predomina a todos: hay varios lenguajes, por lo tanto, hay varias maneras como cada cultura entiende “juego” o, mejor dicho, hay diferentes modos de jugar en cada cultura. Por tal motivo definir el concepto de juego es algo que debe hacerse en cada cultura. El concepto de juego se expresa en el lenguaje, un lenguaje que es producto de la cultura.

El filósofo e historiador holandés expone, de esta manera, que el vocablo “juego” en Europa significa: “una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas”, además expresa que se juega porque la acción de jugar tiene un “fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría” (Huizinga, 2007, págs. 45-46), el juego permite al que juega ser otro. Esta definición encierra no sólo a los infantes, sino que tiene en cuenta a los adultos. El juego es entonces necesidad cultural, que se expresa según cada código social.

El juego y la acción de jugar, como ya se ha indicado, es un asunto cultural. Por este motivo, Huizinga señala que el término “juego” es, para otras culturas, no una palabra sino otras muchas palabras. Para otras culturas, -se habla aquí, de las culturas no europeas de la modernidad y contemporaneidad como las asiáticas- el concepto “juego” es abstracto y posee una

multiplicidad de designaciones. Esto quiere decir, que en distintas culturas se juega pero no se define o no hay una palabra universal que encierre ciertas acciones como la de jugar a los dados, a las cartas o las acciones de competir lúdicamente.

Por lo anterior, acciones como el movimiento, la competencia, la alegría, la ocupación del tiempo libre en actividades lúdicas, no se identifican como jugar en ciertas culturas sino que expresan lo que son, aunque para otras culturas signifique jugar o expresen más bien el concepto de juego. El juego es actividad común para todas las culturas, por esta razón, Huizinga (2007) da un ejemplo con los antiguos griegos: para los antiguos griegos el juego era tan indispensable que “es imposible separar la competición, como función cultural, de la triple unión entre juego, fiesta y acción sacra” (pág. 49). A pesar de que se hagan distinciones, de estos últimos, entre lo agonal (lo competitivo) y lo lúdico.

“Juego” en castellano) la entendemos como en latín, *ludus*, *ludure*, *lusuus*, que comprende el “juego infantil, el recreo, la competición y la representación litúrgica y también la teatral y los juegos de azar” (Huizinga, 2007, pág. 55). A pesar de lo anterior, los idiomas románicos no han mantenido este término latino pues sólo se menciona “lúdico” como aquello que está en relación con lo que pertenece al juego. Para las lenguas románicas, como el castellano, los conceptos juego y jugar vienen del latín, *iocus*, *iocari*, que significan chiste y broma, respectivamente y además designan “lo que se mueve”. De esta forma, el verbo “jugar” se puede definir como estar alegre o bromear.

Lo anterior muestra que la palabra “jugar” es producción de lenguaje y a su vez es producción cultural específica. Para unas culturas “jugar” es tener tiempo para el ocio, para otras es ocuparse en actuar o moverse. Cabe anotar que el concepto “juego” es vago, y no existe como nominativo para algunas culturas. No se puede olvidar que la palabra “juego” en distintas culturas e idiomas designa términos tales como “actividad”, “acción”, “cierta acción”, que el simple competir o moverse. Por ejemplo, el verbo inglés *play* que significa “jugar”, quiere decir también, “tocar” o “interpretar” un instrumento musical, demuestra con claridad

que el hombre propende en general a colocar la música en la esfera del juego: la acción se desarrolla en un determinado campo, es repetible, consiste en orden, ritmo y cambio regulado, y arrebatada a los oyentes y al ejecutante de la esfera ordinaria transportándolos con sereno sentimiento de gozosa exaltación, aun siendo la música melancólica (Huizinga, 2007, pág. 63).

Huizinga compara la palabra “juego”, para determinar su valor conceptual, con su contrario. Para el holandés, lo contrario al concepto “juego” son los términos de “lo serio” (que es también lo contrario a “la broma”) y “trabajo”. Estos términos son contrarios, pues el “juego” es lo positivo y “lo serio” y “trabajo” lo negativo. De esta manera el contenido característico de “lo serio” y “trabajo” es el de “no juego”. Huizinga enfatiza en “lo serio” y dice que éste trata de excluir el juego, mientras que el juego puede muy bien encerrar en sí “lo serio” ya que el concepto de “juego” “ni se define ni se agota por el de «no serio», pues el juego es algo peculiar y el concepto “juego”, como tal, da un orden más alto que el de «no serio»” (pág. 66).

Los anteriores conceptos examinados, a saber, “control”, “mecanismos de control”, “simulacro” y “juego” son aquellos términos que permitirán aproximar a la comprensión de los mecanismos de control ejercidos por el Parque Temático sobre ciudad “Diversity” ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín, en el contexto de la expansión de la escuela; objetivo general de nuestra tesis. Los autores que elegimos para la construcción de este marco conceptual son aquellos pensadores e intelectuales del siglo XX y parte, ya, del presente siglo, que han sido protagonistas de las discusiones universitarias y académicas en la contemporaneidad, en lo que tiene que ver principalmente con la filosofía, la sociología y la psicología.

Los discursos, conferencias y escritos de los autores del marco conceptual son una muestra de la preocupación que éstos tuvieron por observar y analizar los hechos que se les presentaban en la sociedad en la que vivían. Por lo tanto Michel Foucault, Gilles Deleuze, Jean Baudrillard y Johan Huizinga autorizan proponer tres asuntos elementales que hemos venido afirmando en nuestra tesis: el primero es que la escuela no sólo es un lugar que forma sino que, además, controla con ciertos fines (políticos, económicos) a los que allí asisten. El segundo es que la escuela se ha ido expandiendo a otros lugares, es decir, que existen otros lugares que sin ser necesariamente escuelas, también educan a sus visitantes. Tercero, y último, que “Diversity”, por ser un Parque Temático que ofrece diversión y educación, es un lugar que participa de la expansión de la escuela y, por consiguiente, al igual que la escuela, es un lugar que educa y controla a sus visitantes.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

La presente investigación es de corte educativo; su eje central de reflexión es lo atinente al control y a los mecanismos de control. El paradigma de la investigación es cualitativo porque la tesis pretende comprender un fenómeno educativo observado e identificado en un lugar que educa y parece controlar a los que allí asisten con ciertos mecanismos, tal como lo hace la escuela. Primordialmente la tesis se preocupa por pensar las dinámicas de educación y control que se presentan en “Diversity”. Es una investigación de paradigma cualitativo pues su intención no es cuantificar o analizar desde datos numéricos. Entendemos pues por investigación cualitativa

cualquier tipo de investigación que produce hallazgos a los que no se llega por medio de procedimientos estadísticos u otros medios de cuantificación. Puede tratarse de investigaciones sobre la vida de la gente , las experiencias vividas , los comportamientos , emociones y sentimientos, así como el funcionamiento organizacional, los movimientos sociales, los fenómenos culturales y la interacción entre las naciones (Strauss & Corbin, 2012, págs. 11-12).

Por este motivo, lo cualitativo direcciona el diseño metodológico que tiene como propósito principal comprender los mecanismos de control ejercidos por el Parque Temático sobre ciudad “Diversity”, ubicado en el centro comercial “Santafé” de la ciudad de Medellín, en relación con el contexto de la expansión de la escuela. La investigación comprende un fenómeno

desde la descripción, distinción y caracterización de las dinámicas que se presentan en “Diversity”, es así, una opción para leer el fenómeno estudiado.

Por tales razones se adopta un enfoque etnográfico en el que se tiene presente que “la etnografía parte del asombro y el extrañamiento, de la curiosidad y la capacidad de maravillarse con lo extenso y lo diverso de los mundos posibles, adquiere su lugar en tanto posibilidad de registro de tal vivencia-experiencia” (Galindo Cáceres, 1998, pág. 352). Es una investigación cualitativa con la que mostramos las formas y características de un fenómeno y, además, interpretamos y analizamos lo observado. Recurrimos a la etnografía pues es una “descripción o reconstrucción analítica de escenarios o grupos culturales intactos (Spradley y Mcurdy, 1972). Las etnografías recrean para el lector las creencias compartidas, prácticas, artefactos, conocimiento popular y comportamiento de un grupo de personas”. (Goetz & LeCompte, 1998, pág. 28).

Tomamos la etnografía en su significación principal, pues nos permite hacer un estudio descriptivo de las dinámicas presentadas en un lugar desde la mirada de quienes observan desde adentro y desde afuera. Dado que el lugar estudiado presenta dinámicas educativas, esta investigación cualitativa opta por la etnografía y específicamente elige la etnografía educativa, puesto que “la investigación etnográfica esencialmente consiste en una descripción de los eventos que tienen lugar en la vida del grupo, con especial consideración de las estructuras sociales y la conducta de los sujetos como miembros del grupo” y, por esta razón, “cuando este estilo de

investigación se utiliza para estudiar los fenómenos o realidad educativa se denomina *etnografía educativa*” (Arnal, del Rincón , & Latorre, 1992, pág. 199).

Si bien el lugar estudiado no es considerado como una escuela, la etnografía educativa se justifica porque ésta “comprende los estudios antropológicos sobre enculturación y aculturación, los estudios de la sociología sobre la socialización y educación institucionalizada y los estudios psicológicos acerca de la cognición y el aprendizaje sociocultural y del desarrollo del niño y el adulto” (Goetz & LeCompte, 1998, pág. 37). Es una investigación que comprende un cierto fenómeno en un lugar (institución) explícito que, sin ser considerado escuela, educa y controla a quienes allí asisten. Es, así, una etnografía educativa porque no nos alejamos del objeto de este tipo de etnografía que “es el de aportar valiosos datos descriptivos de los contextos, actividades y creencias de los participantes en los escenarios educativos” (Goetz & LeCompte, 1998, pág. 41).

La metodología mencionada permite acceder a conocimientos que implican la comprensión, por parte de investigadores y de aquellos que tengan acceso a la tesis, de las dinámicas educativas y específicamente de los mecanismos de control ejercidos en el lugar estudiado. De esta manera, la mirada desde la etnografía educativa interesa no sólo como una representación de los hechos formativos y lo que ello implica sobre el lugar protagonista del presente estudio, sino que interesa lo que hay detrás de ciertos procesos y problemas educativos – en este caso el control y los mecanismos de control- (Goetz & LeCompte, 1998, pág. 42). Observar dinámicas educativas, desde lo etnográfico, permite describir, reconstruir, caracterizar lo visto, para analizar, interpretar y comprender lo observado.

Desde el enfoque etnográfico educativo, esta investigación emplea un método no interactivo para la recolección de datos (fotografías y audio), entendiendo éstos últimos como “una información potencialmente verificable extraída del entorno” (Goetz & LeCompte, 1998, pág. 124). Se utiliza un método no interactivo porque “las estrategias no interactivas de recogida de datos etnográficos permiten al investigador reunir su material desarrollando una interacción escasa o nula con los participantes” (Goetz & LeCompte, 1998, pág. 152). Consideramos que la elección de un método interactivo, de sus estrategias y de sus técnicas, prevendrían e influenciarán a quienes participan de las dinámicas del lugar a estudiar y por ende la recolección de datos y su futura interpretación dificultarían la tarea del objetivo general de esta tesis que es el de comprender los mecanismos de control de “Diversity”.

La técnica propia del método no interactivo, que se utiliza para esta investigación, es la de la observación no participante: ésta “consiste, exclusivamente, en contemplar lo que está aconteciendo y registrar los hechos sobre el terreno” (Goetz & LeCompte, 1998, pág. 153). No es una investigación que busca interactuar con las personas que asisten a “Diversity” sino comprender los mecanismos de control ejercidos por “Diversity”, sin cuestionar a los que participan de esas dinámicas. Por esta razón no es una observación participante porque ésta requiere interactividad e interacción con los que asisten al lugar específico. Con la observación no participante se hace un muestreo y registro de datos de los distintos escenarios de “Diversity” en los que existe un posible ejercicio de control sobre los que asisten al lugar por medio de ciertos mecanismos.

En síntesis, el método no interactivo de la observación no participante nos exige neutralidad en la descripción de los mecanismos de control. Además de esto, la técnica de la observación no participante permite contrastar los mecanismos de control expuestos por los autores que hemos referenciado en el marco conceptual en relación con el contexto de la expansión de la escuela en la que participa “Diversity”. Dado lo anterior, la comprensión de los mecanismos de control ejercidos por “Diversity” puede influir y motivar similares investigaciones en otros posibles escenarios que han expandido las dinámicas formativas de la escuela a sus dinámicas cotidianas.

5.1. LAS TÉCNICAS Y LOS INSTRUMENTOS

En la presente investigación clasificamos los datos de dos maneras: las imágenes (fotografías) y el audio, por un lado; y, por otro, los videos-comerciales y los discursos escritos. Para la recolección y registro de los datos que son analizados e interpretados, se lleva a cabo el siguiente procedimiento: las fotografías y el audio han sido recogidos y registrados tras una serie de visitas a “Diversity”; los videos son bajados del canal oficial de YouTube de “Diversity” y, para los discursos escritos, se realiza un rastreo de la información que circula de “Diversity” en su página web y en su red social oficial de Facebook; esta información circula de manera pública, a la que cualquier persona puede tener acceso; no se tuvieron en cuenta los documentos de “Diversity” que son de carácter confidencial o no públicos.

Las fotografías y el audio se recogen con la técnica etnográfica de la observación no participante. Para ello se utilizó una cámara Canon SX150IS, instrumento que nos ayudó a registrar las imágenes y grabar el audio en una de las visitas. Las fotografías se sistematizan y organizan por visitas realizadas; para ello se crea un archivo con fondos que cuenta con la información relevante que es analizada en los hallazgos. El archivo creado es denominado “Diversity”; allí se encuentran 7 carpetas que componen la biblioteca de registros: 5 de fotografías (cada uno con su fecha de visita), una carpeta que contiene el audio y otra que contiene los videos-publicitarios bajados de la web. Los investigadores compartimos el archivo con fondos a través de Google Drive, de esta manera se tiene acceso a la información vía on-line.

En el archivo con fondos, las fotografías son clasificadas de dos formas: primero, por categorías y, segundo, por fecha de visita. Por categorías se hace referencia a las fotografías en las que se evidencian ejercicio de mecanismos de control por parte de “Diversity” a sus visitantes, según lo descrito en el marco conceptual por los distintos autores. Las fotografías son catalogadas de la siguiente manera: aquellas que obedecen a los mecanismos de control de distribución, actividades (asignación del tiempo) y composición de fuerzas que son los mecanismos descritos por Foucault y a los de Modulación descritos por Deleuze. Con las fotografías se busca estudiar cómo las personas movían sus cuerpos y cómo utilizaban los espacios de “Diversity”, según como ellos lo hicieran espontáneamente y siguiendo las indicaciones de los trabajadores del Parque Temático, es decir, que con esto buscamos realizar un flujo de comportamiento.

De otro lado, el audio contiene la descripción de algunas de las dinámicas de “Diversity” explicadas por una guía del Parque Temático que fue interrogada por los investigadores. Del audio transcribimos sólo los discursos orales de la guía que tienen relación directa con las categorías de control desde los autores ya mencionados, lo que significa que no es una transcripción total sino parcial. La transcripción se realiza con un procesador de textos y es almacenado en una carpeta denominada “Audio 03-03-15”. Los videos también son transcritos con el mismo procesador de textos de forma literal y se almacenan en una carpeta denominada “Videos publicitarios”. Y los discursos de las páginas web son analizados desde su sitio –no hay transcripción literal en este caso-.

Dado lo anterior, el audio y los videos transcritos son considerados discursos orales mientras que los datos rastreados en las páginas web son tenidos en cuenta como discursos escritos de “Diversity”. En los discursos, tanto orales como escritos, se hace un análisis con la intención de acercarnos a los mecanismos de control que pudieran ser descritos desde la información dicha por los guías de “Diversity” y en la web. La información es analizada desde la propuesta de las lingüistas españolas Helena Calsamiglia Blancafort y Amparo Tusón Valls en lo sugerido en su texto “Las cosas del decir: manual de análisis del discurso”.

Se utiliza el análisis del discurso como una técnica que nos permite rastrear los mecanismos de control que “Diversity” ejerce a través de los discursos orales y escritos. En el texto “Las cosas del decir: manual de análisis del discurso”, sugieren las autoras analizar los discursos desde lo semántico, es decir, reconocer una categoría o categorías –en el caso de la

investigación las categorías de control- por medio de la realización de una ficha de archivo (p. 356 y p. 367). De esta forma, lo que se analiza de los discursos orales y escritos son la referencia directa y/o indirecta a los mecanismos de control de “Diversity”, según las categorías de Control (distribución, actividades, composición de fuerzas) desde Michel Foucault y Modulación desde Gilles Deleuze. Recurrimos al texto mencionado, como una guía que nos permite identificar los mecanismos de control que están presentes en los discursos, es decir, es un trabajo desde la semántica; no se tiene en cuenta en los discursos orales, la gestualidad o la entonación de los interlocutores, sólo el contenido (Calsamiglia Blancafort & Tusón Valls, 2001).

Ficha para los discursos orales:

1. Título: Discursos orales
2. Fecha de grabación: marzo de 2015.
3. Técnica: grabación auditiva.
4. Transcripción: parcial-discursos orales que hacen referencia a los mecanismo de control de “Diversity”.
5. Origen del documento: discursos orales de los guías de “Diversity”.
6. Recolectores: investigadores y escritores de la presente tesis.
7. Género: exposición-conversatorio con guías de “Diversity” sobre las dinámicas del Parque Temático.
8. Descripción de la situación: grabación de los discursos orales de los guías de “Diversity” acerca de las dinámicas que se presentan en el Parque Temático cotidianamente: propuesta del Parque Temático y sus reglas.

9. Interés para el análisis: hallar los mecanismos de control que se ejercen sobre sus visitantes que están contenidos en los discursos orales de “Diversity”.

Ficha para los discursos escritos:

1. Título: Discursos escritos
2. Fecha de obtención de los documentos: agosto de 2015.
3. Origen del documentos: página web <http://divercity.com.co/medellin/> y en la red social <https://es-es.facebook.com/DiversityColombia>
4. Recolectores: investigadores de la presente tesis.
5. Tipo de documento: discursos escritos vía web de “Diversity”.
6. Descripción del contenido: los siguientes textos son los discursos escritos de “Diversity” en los que existe contenido que se relaciona con los mecanismos de control que se ejercen sobre sus visitantes.
7. Interés para el análisis: hallar los mecanismos de control que se ejercen sobre sus visitantes que están contenidos en los discursos escritos de “Diversity” en su página web y red social.

5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población estudiada en la presente investigación son los eventos y documentos (las fotografías, audio, videos publicitarios, red social y la página web de “Diversity”). La población es diversa, dispersa y no sistematizada. Lo anterior implica recoger y registrar datos para seleccionar categorías y campos con los que se puede describir, distinguir y caracterizar los

mecanismos de control que son ejercidos sobre las personas que asisten a “Diversity”. Se visita “Diversity” con niños, que fueron invitados por los investigadores para que participaran de las atracciones de “Diversity”. Se realizan 5 visitas con las que se alcanza una saturación necesaria para comprender las categorías explicadas en el marco conceptual. Entendemos aquí por saturación el “punto en la construcción de la categoría en el cual ya no emergen propiedades, dimensiones, o relaciones nuevas durante el análisis” (Strauss & Corbin, 2012, pág. 157).

Los niños se desplazaron por el lugar tal como ellos lo desearon, en ningún momento los investigadores les indicamos qué y cómo realizar sus actividades en “Diversity”. Si bien nuestros invitados se incluyen en las fotografías, ellos no son las únicas personas protagonistas en las imágenes, pues en algunas de ellas aparecen personas (adultos y niños) que visitaban a “Diversity” y que hacían también uso de los espacios del lugar sin ser indicados por nosotros de cómo hacerlo. Por tal motivo, la investigación se sirve de una muestra aleatoria. Las personas que se registran fotográficamente tienen estas características:

- Los niños que participaron de los juegos de roles y de las diversas actividades del Parque Temático. Como regla de “Diversity” la edad de los infantes debe oscilar entre los 3 a 13 años para que puedan hacer uso de las atracciones y participar de los juegos de roles.
- Las personas mayores de 13 años que acompañaron a los niños, que son adolescentes, padres de familia o cualquier adulto. Si bien estas personas no acceden al uso de las

atracciones del parque, pueden utilizar las zonas comunes como restaurantes y cafeterías y acompañar a los niños sin involucrarse en sus actividades.

- Los trabajadores (guías) de “Diversity”, quienes se encargaban de la dirección de las atracciones del parque y que tienen contacto directo con los infantes y los adultos. No se tomó en cuenta otros trabajadores que tienen otras labores, como los de personal de aseo.

Para una mejor comprensión y todo lo que esto conlleva (distinción, descripción y caracterización) de los mecanismos de control ejercidos por “Diversity”, se recurre en primer lugar de la ayuda de los niños invitados por nosotros para que hicieran uso de las atracciones del Parque Temático y participaran de los juegos de roles allí propuestos y así tomar las fotografías. En segundo lugar se acude al audio que fue grabado en una de las cinco visitas realizadas por los investigadores y, por último, se busca la información registrada en las páginas web de “Diversity” referente a los mecanismos de control. De esta manera son recogidos y recolectados los datos. Las fotografías y el audio son recogidos así, por dos motivos específicos: el primero es que así pudimos entrar a “Diversity”, sin ningún inconveniente –no se permite la entrada al Parque Temático a adultos que no acompañen niños-; y el segundo motivo es que, al utilizar un método no interactivo como lo es la observación no participante, quisimos no alterar de ninguna forma los comportamientos cotidianos que tuvieran los visitantes en “Diversity”.

Aclaremos que si bien las fotografías son una fuente importante, en la investigación para la descripción de los mecanismos de control de “Diversity”, éstas no serán insertadas en el

presente trabajo, específicamente en el capítulo de los hallazgos. Esto se debe a que en las fotografías aparecen personas (adultos y niños) de las que no tenemos el consentimiento para publicar sus rostros. Las fotografías son una fuente interna y a la mano de los investigadores para desarrollar los hallazgos, pero no son objeto de publicación en la tesis, por lo que acabamos de explicar.

De esta forma, los niños invitados al Parque Temático son clave para la selección de la muestra de carácter aleatoria seleccionada para llevar a cabo el estudio propuesto de los mecanismos de control de “Diversity”. Los niños invitados no estuvieron informados de que nosotros como sus acompañantes realizábamos en el lugar una labor de observación, y por lo tanto no existe una actuación como tal por parte de ellos en el momento en que se recogen y se registran los datos (las fotografías y el audio) para su futura descripción e interpretación. Gracias al diseño metodológico, los hallazgos de la investigación son un análisis de las categorías de Control (distribución, actividades, composición de fuerzas) desde M. Foucault y Modulación desde G. Deleuze. Lo observado permite relacionar las categorías con lo hallado tras las visitas al Parque Temático y explicar cómo se desarrolla el fenómeno educativo estudiado. Con el estudio de las categorías percibimos, comparamos, contrastamos y enumeramos (Goetz & LeCompte, 1998, pág. 175) los mecanismos de control ejercidos por “Diversity” a sus visitantes.

6. “DIVERCITY”: CONTROL COMO EN LA ESCUELA

Empezamos retomando el concepto de control. Control es el dominio o mando sobre alguien, algunos o sobre algo. Controlar es pues, tener dominio sobre ese alguien, algunos o sobre algo. Para ejercer control se necesitan tener determinados medios. Esos medios que se utilizan para controlar son denominados como “Mecanismos de control”. Los “Mecanismos de control” podemos definirlos como aquellos dispositivos pensados, premeditados y maquinados, con sus respectivas formas y métodos (técnicas) que se usan para el ejercicio del control. De esta forma, el uso de control con ciertos mecanismos es ejercer dominio sobre alguien, algunos o sobre algo.

Desde M. Foucault sabemos, -como lo mencionamos en el marco conceptual- que hay ciertas instituciones tales como la administración, la policía, el ejército y los aparatos de Estado como la escuela que ejercen poder sobre las personas, es decir, que controlan a las personas. Estas instituciones controlan con ciertos mecanismos con el fin de que las personas a las que se les ejerce el poder produzcan, se disciplinen, trabajen o castiguen a los que desobedecen, tal como nos lo advirtió Foucault, pues según el pensador francés el nacimiento de una institución como la prisión obedece a la necesidad de castigar los cuerpos de los hombres sin tocarlos. Controlar es castigar; en la prisión se controla y castiga los cuerpos de los reos, sin lastimarlos, para que éstos produzcan, es decir, para que sean útiles. La prisión, según Foucault, fue el modelo de control para instituciones como los hospitales, el ejército, la policía y la escuela.

De esta manera, siguiendo a Foucault, nace la disciplina. La disciplina es la dominación de los cuerpos a través de la repetición. La disciplina permite ejercer poder sobre los cuerpos, controlarlos, hacer que los cuerpos sean “cuerpos dóciles”. Las instituciones como la escuela que ejercen poder, es decir, que controlan, crearon técnicas, estrategias y formas disciplinarias, que engloban lo que ya hemos venido mencionando como los mecanismos de control, usados para dominar los cuerpos, someter los cuerpos, para controlar los cuerpos. El ejercicio del poder, el control, es realizado con ciertos mecanismos basados en la idea de disciplina; esto lo supieron hacer las instituciones de control.

En el contexto de lo educativo, la escuela es desde Foucault, una institución disciplinaria, lo que significa que ejerce control con determinados mecanismos sobre los que allí asisten. Estos mecanismos de control obedecen a la idea de disciplina y son específicamente de tres tipos: mecanismo de distribución, mecanismo de control de la actividad y mecanismos de composición de las fuerzas. Cada uno de estos mecanismos utiliza técnicas que son pensadas, que actúan y que son ejercidas sobre los que allí asisten. De esta manera, como ya lo hemos venido afirmando, aseveramos que la escuela controla con mecanismos⁶. La escuela no sólo educa, también controla, y controla porque concibe que educar es controlar. El acto de educar no es por sí mismo control, pero cuando la educación está institucionalizada como en la escuela, los que asisten a ésta no sólo son educados sino también controlados.

⁶ Se aclara aquí que en la presente tesis no se considera la acción de educar al otro como ejercicio de control; la educación por sí misma no controla, más bien, se considera que, para que esto suceda, la educación debe ser pensada como adoctrinamiento, asunto que no trata esta investigación.

6.1. CONTROL Y EDUCACIÓN EN “DIVERCITY”

“Divercity” no es una escuela, colegio, universidad, centro educativo, o institución educativa de carácter formal. Ninguno de sus visitantes se matricula en este Parque Temático, ni mucho menos hacen cursos o reciben conocimientos impartidos en materias, asignaturas o cursos; no hay un plan de estudios. No obstante, los que asisten a “Divercity”, además de buscar entretenimiento, reciben en el lugar educación. “Divercity” es un Parque Temático sobre una ciudad a pequeña escala, en la que se les enseña a sus visitantes, específicamente a los niños entre los 3 y 13 años a ser ciudadanos, y a realizar labores (oficios y trabajos), tal como lo hacen los adultos en una ciudad común. “Divercity” propone educación a sus visitantes, un tipo de educación basada en el entretenimiento, llamada Eduentretenimiento.

En “Divercity” los niños aprenden, juegan, se divierten, simulan trabajar, reciben dinero por su trabajo, son educados y además de ello son controlados. “Divercity” no es una escuela, pero al igual que la escuela hace dos funciones que ésta realiza: educa y controla a sus visitantes. A continuación distinguimos los mecanismos de control que hallamos en “Divercity” después de visitar al parque en varias oportunidades. Hacemos esta distinción de los mecanismos de control de “Divercity” basándonos en una pregunta: ¿existen mecanismos de control en “Divercity”, así como los hay en las instituciones y sociedades disciplinarias tal como lo describieron Foucault y Deleuze?

La respuesta a la pregunta anterior es afirmativa, por lo tanto presentamos los hallazgos en tres partes: en la primera parte veremos cómo se recrean, se adaptan o se modifican en “Diversity” los mecanismos de control descritos por M. Foucault, a saber, el mecanismo de distribución, el mecanismo de control de la actividad y el mecanismo de composición de las fuerzas; y el mecanismo de control de modulación detallado por y G. Deleuze, -en ese orden-; y los distinguimos comparándolos con las dinámicas escolares. En la segunda parte describiremos en qué consisten esos mecanismos de control y en la tercera parte caracterizamos los discursos orales y escritos que hacen alusión a los mecanismos de control del Parque Temático.

6.1.1. MECANISMOS DE DISTRIBUCIÓN

La escuela asigna lugares, es decir, distribuye a los que habitan sus espacios, los disciplina. Distribuir a los que habitan la escuela es ordenarles un lugar en el que deben estar por cierto tiempo; asignar lugares es indicar un espacio para que las personas hagan una actividad en esos espacios. La distribución es pensada y para que pueda llevarse a cabo la escuela utiliza una primera técnica: la técnica de la clausura. Clausurar consiste en encerrar a los individuos en un lugar. La escuela encierra a los estudiantes con sus profesores durante ciertas horas del día. El encierro da al individuo seguridad. Fuera del espacio cerrado está inseguro, dentro es reconocido. Dentro del lugar, el cuerpo cumple unas normas y reglas establecidas, tales como los horarios. En “Diversity” hay clausura.

Los niños y sus acompañantes son encerrados por “Diversity” por un cierto tiempo. De esta manera los visitantes están protegidos, son reconocidos, se sienten tranquilos y no tienen tensión de inseguridad. “Diversity” se encuentra en un centro comercial, un lugar que es ciertamente seguro, pero cuando se ingresa a “Diversity” el visitante puede sentirse aún más seguro, está encerrado. Si eres adulto hay una confianza de que los niños están vigilados, protegidos y que no les ocurrirá algún accidente, y que no se extraviarán, porque si lo hacen es fácil encontrarlos. En “Diversity” hay clausura, la primera técnica descrita por Foucault, del mecanismo de control de distribución de lugares.

La escuela le da a cada estudiante un lugar: le asigna un salón, un pupitre, un lugar dentro de ese salón, mientras el individuo recibe las clases. Cuando el individuo no se encuentra en el salón de clases, la escuela que clausura, asigna al estudiante un lugar para que allí desarrolle su descanso u otras actividades extra clase, el estudiante no deja en ningún momento de ser controlado. Esta segunda técnica del mecanismo de distribución es llamada por Foucault como la técnica de “darle a cada individuo un lugar”. De esta forma, es más débil el individuo. Y se le puede controlar la aparición y desaparición del lugar, que se le ordenó al cuerpo, lugar en el que debe estar.

“Diversity”, le da a cada individuo su lugar. Cuando sus visitantes ingresan al Parque Temático hay unos lugares comunes: adultos y niños pueden estar en la plaza del parque y en las zonas de comidas. Pero los adultos no ingresan a las atracciones de los niños ni mucho menos intervenir en sus juegos de roles. Por otro lado los adultos disfrutan del ingreso a la guardería de

padres, pero los niños no deben hacerlo. Este último espacio, es un lugar para el esparcimiento del adulto y no del niño. “Diversity” le da a cada individuo su lugar, permite y prohíbe el ingreso a un lugar en específico, dependiendo de si eres niño o adulto. El Parque Temático tiene esta técnica para llevar a cabo el mecanismo de control de distribución.

La tercera técnica del mecanismo de distribución, que señala Foucault, es la de la regla de los emplazamientos funcionales. Esto consiste en vigilar a los individuos desde ciertos puntos estratégicos, con el fin de escuchar lo que se comunican los vigilados. Los profesores y directivos en la escuela vigilan constantemente a los estudiantes desde distintos lugares y diferentes momentos: en los salones de clase, en los recreos, a la entrada y a la salida del recinto. Los estudiantes son vigilados y con esto la escuela logra tener un control de las actividades que realizan los estudiantes y, por supuesto, actuar cuando uno o varios estudiantes no actúen como se está estipulado.

En “Diversity” hay vigilancia. Una vigilancia por parte de auxiliares de seguridad en la entrada, en la salida del Parque Temático y dentro del mismo. Estos auxiliares poseen instrumentos como detectores de metales para asegurar que nadie ingrese armas u objetos extraños. Hay cámaras de vigilancia que monitorean las dinámicas del Parque Temático. Además de esto dentro del lugar hay guías (personas adultas) identificadas con chalecos, que están encargados de vigilar que los adultos y los niños cumplan con las normas estipulados por “Diversity”, en especial aquellas que tienen que ver con el ingreso a ciertos lugares, como ya lo mencionamos en la anterior técnica de distribución.

La cuarta y última técnica del mecanismo de distribución indicada por Foucault es la técnica del rango. El rango es la individualización de los cuerpos, separa a los individuos, sin que éstos dejen de comunicarse, de relacionarse. Los estudiantes en la escuela son clasificados en edades, grados, y salones. Un estudiante es matriculado por ejemplo en el grado 6to. A partir de allí se le asigna un salón, un grupo de profesores que le educarán, y convivirá con otros estudiantes de otros grados en los recreos y otros eventos extra clase y con los de su grupo de 6to en el mismo salón. El estudiante es clasificado con el fin de impartirle ciertos conocimientos, no aprende lo mismo un estudiante del grado 5to que uno del grado 8vo.

El Parque Temático “Diversity” clasifica a sus visitantes: los individuos que hacen uso de las atracciones (de los juegos de rol) son los niños de edades entre los 3 y 13 años. Las personas mayores de 13 años que son considerados adultos acompañantes no pueden hacer uso de las atracciones, pero sí acceder a otros espacios como ya lo indicamos. “Diversity” utiliza la técnica del rango con el fin de clasificar a sus visitantes en edades e indicarles qué deben y qué no deben hacer y qué espacios habitan y cuáles no. “Diversity” separa a los niños de los adultos sin que estos dejen de comunicarse; es, pues, un mecanismo de control basado en la flexibilización: de la orden al diálogo fluido: comunicación.

6.1.2. MECANISMO DE CONTROL DE LA ACTIVIDAD

La escuela controla a sus estudiantes, a aquellos individuos asignándoles lugares. Pero en esos lugares los individuos no deben estar quietos, deben estar “haciendo algo”, realizando actividades, elaborando, aprendiendo y, por qué no, deben estar produciendo. Lo anterior quiere decir que la escuela no asigna un lugar al estudiante para que permanezca ahí meramente quieto; la escuela indica un lugar para que el individuo realice cierto tipo de actividad. En el salón se estudia, por cierto tiempo, pero no se come o se juega. En el recreo se deja de estudiar y se come o juega por un determinado tiempo. La escuela entiende bien que a los individuos también se les disciplina controlando lo que hacen, es decir, se les controla sus actividades para que éstos sean útiles, para que produzcan, para que trabajen para otros; el tiempo no se desperdicia, el tiempo debe ser empleado, esto lo denominó Foucault como la técnica de “elaboración temporal del acto”. Es la relación entre lugar, actividad y tiempo.

“Diversity” no escapa a la lógica de la relación lugar, actividad y tiempo. En “Diversity” no hay espacio para la quietud de los niños. Los infantes nunca permanecen quietos, constantemente están jugando, aprendiendo, divirtiéndose, trabajando, produciendo. Así, en el Parque Temático también hay reglas de elaboración del acto. En las zonas de comida, además de comer, los niños pueden compartir con los adultos como también lo pueden hacer en las plazas de la “ciudad”. Pero en las atracciones y en juegos, los niños no deben comer y participar con sus acompañantes. Los adultos pueden observar a los niños cuando juegan, pero no involucrarse en sus actividades. Según el rango y el lugar corresponden ciertas determinadas actividades con establecida asignación de tiempo.

“Diversity” impone así reglas a sus visitantes para la utilización de sus espacios. Para la utilización de las atracciones, los niños deben cumplir con reglas que obedecen a la ropa, al tiempo, al desplazamiento, en últimas, que obedecen al gesto. Así como en la escuela el maestro se da cuenta con el movimiento de los cuerpos de los estudiantes –en el salón el estudiante debe permanecer sentado y no de pie-, asimismo el guía de “Diversity” sabe qué está haciendo el niño y cómo lo está haciendo: el niño debe hacer la fila para ingresar a las atracciones, debe esperar cierto tiempo para ingresar, debe atender a las indicaciones de los guías y hacer lo que éstos señalen en la realización del oficio que propone el juego de rol.

Esta técnica de la “elaboración temporal del acto” está unida a otra que obedece al mecanismo de control de la actividad. En la escuela los estudiantes se preparan para enfrentarse a una sociedad en la que imperan el mercado y la producción; los estudiantes deben ser útiles para efectuar oficios, para esto se preparan. Esta técnica se llama la de “producción-trabajo”. En la escuela se prepara a los estudiantes para que trabajen cuando se gradúen, inclusive ya lo hacen antes. En “Diversity” los niños juegan a trabajar, a realizar oficios, están casi todo el tiempo produciendo. En esto consiste el control de la asignación del tiempo, en que los niños se vuelvan “útiles”.

6.1.3. MECANISMO DE COMPOSICIÓN DE LAS FUERZAS

La escuela es una institución disciplinaria. El último mecanismo de control que indica Foucault que le da esta característica a la escuela es el mecanismo de composición de fuerzas.

Los mecanismos de control de distribución y de asignación de actividades tienen que ver con el cuerpo: lo ubican en un lugar y le asignan qué hacer en ese lugar, pero el mecanismo de composición de fuerzas es el que le imprime una autoridad al cuerpo, al individuo. El cuerpo es el eje de la autoridad, hay autoridad para controlar los cuerpos de los estudiantes en la escuela. Son los profesores los que se encargan de controlar los cuerpos gracias a la autoridad que poseen. Si un individuo es disciplinado, no pasa nada, pero si por el contrario desobedece al control, la composición de fuerzas, sanciona al individuo castigándolo.

La composición de fuerzas, también se ejerce en “Diversity”. Desde la entrada, en el interior del Parque Temático y hasta su salida hay personas (guías y auxiliares de seguridad) que ejercen autoridad sobre los visitantes, ellos se encargan de disciplinar los cuerpos. “Diversity” es también una institución disciplinaria: indica a los cuerpos cómo y en dónde ubicarse, qué hacer en esos lugares y por último ejerce autoridad sobre los cuerpos, los disciplina. Hay filas para ingresar a las atracciones, se deben respetar unos tiempos, los guías de cada una de las atracciones indican que es lo que deben hacer los niños, entre otras dinámicas. En “Diversity” existe pues, el mecanismo de composición de fuerzas: quien no cumpla con las normas, será avisado por los guías del lugar, porque éstos están constantemente vigilando a los visitantes.

6.1.4. MECANISMO DE MODULACIÓN

Deleuze aseveró que las sociedades pasarían de ser sociedades disciplinarias a ser sociedades de control. Las instituciones que señaló Foucault disciplinaban el cuerpo y crearon

técnicas para realizar esta tarea, pero las sociedades de control ejercen dominio sobre los cuerpos de manera invisible en el que las personas se sienten cómodas. El control no es punitivo, pero esto no significa, siguiendo a Deleuze, que no haya control sobre los cuerpos. La escuela es aún una institución disciplinaria, los profesores castigan a los que se “portan mal”. Aquel estudiante que no siga las reglas impuestas por la escuela es castigado por sus superiores, ese castigo va directo al cuerpo, se le exhibe por ejemplo en un lugar del salón: “párete en ese rincón”, dice el profesor al estudiante; pero hay otras instituciones como las empresas que controlan a sus individuos (empleados) no infligiendo castigo al cuerpo, sino de otra manera: motivándolo a trabajar, endeudándolo.

En “Diversity” si bien se puede decir que hay un control sobre el cuerpo que es visible, es decir, que hay una intención por el Parque Temático de dominar los cuerpos, parece existir una comodidad en los visitantes, en aquellos sobre quienes se ejerce el control; lo disciplinario, parece no incomodarlos. Y no incomoda porque “Diversity” motiva a los niños a jugar. Pero no es cualquier acto de jugar, es un jugar a trabajar, a trabajar para hacer dinero, los motiva para ser productivos: mientras juegan a trabajar ganan dinero. Esta es la modulación, el mecanismo de control anunciado por Deleuze y que se presenta en las dinámicas de “Diversity”. Los niños ganan dinero, pero ese dinero no lo gastan en otro lugar, sólo en el Parque Temático, de esta manera hay un tipo de endeudamiento, un control modulado: “Diversity” te obliga a volver, sólo allí gastas ese dinero.

6.2. DESCRIPCIÓN DE LOS MECANISMOS DE CONTROL DE “DIVERCITY”

Pasamos ahora a describir los mecanismos de control que hallamos en “Divercity” y que fueron anunciados en el capítulo anterior. Para este propósito relataremos lo observado en las visitas a “Divercity” y en las fotografías que fueron una parte de los datos recogidos y que servirán de apoyo para detallar el control que ejerce “Divercity” sobre sus visitantes. Además seguiremos guiándonos por los mecanismos de control señalados por Foucault y Deleuze. La siguiente descripción es producto de la observación de los investigadores realizada en visitas al Parque Temático. Es una observación de carácter etnográfico, es decir, como investigadores tuvimos como propósito de observación, hallar e interpretar mecanismos de control en “Divercity”. El trabajo etnográfico es además de tipo educativo pues el lugar registrado ofrece educación a sus visitantes, así que, los datos, su análisis y descripción, tuvieron en cuenta las dinámicas educativas del lugar.

6.2.1. UN DÍA EN “DIVERCITY” –NARRACIÓN-

El ingreso: Cuando alguien quiere ingresar a “Divercity”, lo primero que debe hacer es acercarse a las taquillas. Allí hay trabajadores del parque que saludan diciendo “Buenas noches”, a pesar de que sea la mañana o la tarde. Los trabajadores de la taquilla luego preguntan: ¿Quiénes ingresarán? Con la pregunta hacen referencia a los niños y a los adultos que acompañarán a los niños. Por ningún motivo se permite el ingreso de niños o adultos solos (primera regla). Los horarios y precios para el ingreso a “Divercity” son:

PRECIOS:

Pasaporte Niño (3-13 años) \$28.000

Pasaporte Adulto \$10.000

HORARIO:

Martes a Jueves:

9:00 am a 5:00 pm

Viernes:

9:00 am a 6:00 pm

Sábados, domingos y festivos:

Primer turno de 10:00 am a 2:00 pm

Segundo turno de 3:00 pm a 7:00 pm

Los lunes no festivos y los martes después de festivos, Divercity no abre sus puertas

(Divercity: ¡una ciudad divertida!, 2015).

Luego, los trabajadores preguntan los nombres de los visitantes que ingresarán al Parque Temático y ponen en las muñecas de los brazos –a niños y adultos por igual-, un brazalete de color rojo que permite el rastreo y localización electrónica del grupo visitante dentro del parque. Posteriormente, los visitantes deben hacer la fila para ingresar y, mientras lo hacen, pueden leer las primeras reglas del lugar. Los visitantes no ingresan hasta ser requisados con ayuda de dispositivos electrónicos por parte de los auxiliares de seguridad que buscan algún arma u objeto extraño. La fila para ingresar no es desordenada pues los visitantes deben hacerla en el interior de

unos barrotos. Luego de la requisa, los visitantes pasan por unos torniquetes como última etapa del ingreso. Los adultos que deseen dejan sus pertenencias como bolsos y demás objetos en un guardarropa que ofrece el parque.

Descripción del lugar: al ingresar el visitante se encuentra con una ciudad con ambientación nocturna en miniatura –he ahí el porqué del saludo inicial-: hay un banco, una registraduría, lugares de comida, atracciones para los niños, baños públicos, dos plazas, un lugar para adultos (una guardería para padres) y hasta la representación de un avión. Si el infante ingresa por primera vez a “Diversity”⁷ debe inicialmente ir a la registraduría de la ciudad, allí dará sus datos personales y ésta le expide una “Divercédula” que contiene los siguientes datos en la parte delantera: una foto, un número de identificación, nombres, apellidos, fecha de nacimiento y fecha de expedición. La “Divercédula” tiene el logo de la Unicef y en el reverso se hallan consignados los derechos de los niños con otro logo de la misma organización. A partir de la expedición de la “Divercédula” el niño se convierte en un “Diverciudadano” y le dan además un cheque por \$ 20.000 “Divis” (moneda oficial de “Diversity”) los cuales tendrá que hacer efectivo en el banco de la ciudad.

Luego de registrarse, el niño debe dirigirse al Banco (Banco de Bogotá), abre una cuenta y recibe a cambio del cheque una tarjeta débito con el símbolo del banco y de “Diversity” con la que podrá retirar en los distintos cajeros automáticos existentes en el Parque la suma de \$ 20.000 “Divis”. En la cuenta podrá ir depositando su dinero que ganará en cada una de las atracciones en

⁷ En las próximas oportunidades de visita, el niño no tendrá que hacer este procedimiento.

las que participe en un juego de rol realizando un trabajo, profesión u oficio. Así, después de que el niño se registre, es decir, se haga ciudadano y abra una cuenta en el banco de la ciudad hará uso de las distintas atracciones que le propone “Diversity”; quien a partir de ese momento ya es un adulto y un asalariado.

6.2.2. LAS ATRACCIONES

La mayoría de las atracciones de “Diversity” son juegos de rol. En ellas, los niños realizan actividades de oficios o profesiones, que comúnmente hacen los adultos en la cotidianidad. Los niños son bomberos, astronautas, pilotos de avión, modelos, cocineros, médicos, cajeros, etc. Para su ingreso a las atracciones debe realizar lo siguiente: primero hace la fila y segundo debe estar atento al cambio de turno. Cada atracción tiene una duración, alrededor de 15 a 30 minutos según el caso e ingresan entre 8 ó más niños, según sea la atracción, y en la que por ningún motivo los adultos deben hacer la fila o involucrarse en las actividades de juego de roles.

Además de las reglas anteriores cabe resaltar que en cada una de las atracciones del Parque Temático hay dos carteles-avisos con las siguientes características: el primero de ellos es un cartel con un dibujo de dos adultos (hombre y mujer) que reza “Prohibido adultos en la fila”, cartel similar a una señal de tránsito. Y el segundo cartel contiene las reglas de cada una de las atracciones, tomaremos a continuación el cartel del “Supermercado Euro” como ejemplo:

1. Ir al baño antes de hacer la fila.
2. Los adultos no pueden hacer fila ni ingresar a la atracción.
3. Los ciudadanos no pueden guardar puesto en la fila.
4. El ciudadano que no esté en la fila en el momento de repartir las fichas y/o en el momento del ingreso pierde su turno y tendrá que volver a hacer la fila.

Ciudadanos. 12 máx.

Duración: 15 minutos.

Ganan: 2000 “Divis”.

Todas las atracciones del lugar tienen las mismas reglas, lo único que cambia es el número de niños que ingresan (la capacidad máx.), la duración y el número de “Divis” que gana un “Diverciudadano” en el juego; por lo demás en cada una de las atracciones los niños y los adultos deben cumplir las reglas que acabamos de nombrar para la correcta utilización de lo que brinda “Diversity”.

Las dinámicas de las atracciones: “Diversity” tiene una directriz básica, y es la de ofrecer educación y entretenimiento a sus visitantes, en especial a los niños. “Diversity” es un parque, un parque de carácter temático, es decir, que sus dinámicas tienen un tema que atraviesa lo que sucede en el lugar. Ese tema es el ofrecimiento de atracciones en el que los niños realizan juegos de rol basados en las profesiones u oficios. “Diversity” es un lugar en el cual los niños aprenden (se educan) a ser ciudadanos, a ser adultos, a trabajar, a manejar dinero, y esto lo hacen entreteniéndose, jugando.

Los juegos de rol en “Divercity” están basados en un negocio de franquicias, definidas por el Parque Temático como

un derecho o privilegio otorgado a una persona o corporación, para explotar el modelo del parque Divercity a personas que cumplen con las calidades y calificaciones definidas por Eduparques y que desean invertir recursos y esfuerzos técnicos y financieros para establecer y operar un Parque Temático beneficiándose del modelo característico del parque, sus productos y servicios con la propiedad intelectual de Eduparques (Divercity: ¡una ciudad divertida!, 2015).

Las atracciones son franquicias, empresas que pactan con “Divercity” para promocionarse en el Parque Temático y se encargan de cumplir con las reglas del lugar y proponer el juego de rol que realizará el niño. Además, el Parque Temático cuenta con atracciones propias pero no están enfocadas en el trabajo como juego, sino en el mero entretenimiento como lo es la práctica de escalar el muro o la de navegar en unos botes pequeños. Cuando los niños ingresan a una atracción, se encuentran por lo menos uno o dos guías que se encargan de dar el direccionamiento a los infantes sobre qué es lo que harán en la atracción, a que jugarán, cuáles son las reglas que deben seguir. Los niños en cada atracción son motivados, informados, educados y vigilados. Los adultos observar desde afuera lo que hacen los niños que acompañan, pero como ya hemos venido señalando no pueden involucrarse en los juegos de rol ni tomar fotografías dentro de las atracciones.

Si los niños realizan bien su misión, es decir, si juegan según lo estipulado por los guías, reciben al final una cierta cantidad de “Divis”, según la atracción y el trabajo. Por ejemplo cuando los niños juegan a ser cajeros en el Supermercado reciben 2000 “Divis”, pero cuando son granjeros reciben 1000 “Divis”. Al terminar de jugar los niños ponen en una pared tal como lo indican los guías, su muñeca en la que se encuentra el brazalete rojo electrónico, con el fin de que los adultos localicen la última atracción que usaron los niños que acompañan. Por último los niños salen por un lugar distinto al del ingreso, tal como se lo indican los guías.

6.2.3. LA SALIDA

En “Diversity” todo está cronometrado, desde el horario de ingreso, las atracciones de juegos de rol y la salida. Cuando se va aproximando la hora de salida, alrededor de 30 a 20 minutos antes, algunos guías del Parque Temático anuncian por un micrófono a los visitantes del lugar tanto a niños como adultos que en cierto tiempo “Diversity” cerrará sus puertas. Los guías agradecen por la visita e invitan a un nuevo encuentro. Los visitantes para salir deben hacer lo siguiente: primero hacer una fila para recoger sus objetos dejados en el guardarropa; segundo el mismo grupo que ingresó al lugar debe salir de la misma manera, es decir, juntos y no dispersos, para esto hacen otra fila.

Al final de la fila, para la salida, hay dos auxiliares de seguridad que requisan los bolsos de los visitantes y, posteriormente, otros guías retiran el brazalete rojo electrónico de seguridad al

grupo saliente. Destacamos además que, mientras los visitantes hacen la fila y salen del lugar, suena una canción de fondo con alto volumen y repetidamente que dice así: “Diversity es diversión, vivir ser grande es la misión. Aquí puedo hacer lo que quiero como los grandes: médico, bombero, arquitecto, modelo, piloto de avión ¡y hasta cocinero! Ven a Diversity una ciudad divertida. En el Centro Comercial Santa fe”.

A continuación describiremos algunos mecanismos de control que ejerce “Diversity” sobre sus visitantes y los clasificamos según nuestra interpretación con base en los argumentos de Foucault y Deleuze citados en el marco conceptual. No tendremos en cuenta los discursos orales y escritos que circulan dentro de “Diversity” como en los medios electrónicos pues esto será objeto y análisis del próximo apartado.

6.2.4. MECANISMOS DE CONTROL DE DISTRIBUCIÓN DE LUGARES EN “DIVERSITY”

Existen cuatro técnicas para el ejercicio del mecanismo de control de distribución. Si bien en todos los mecanismos de control de las instituciones disciplinarias el cuerpo y la individualización son protagonistas, en el mecanismo de distribución es en el que más interviene la disciplina a los cuerpos: se encierra al individuo, se le da un lugar, se le vigila y se le clasifica. “Diversity hace esto mismo”, el cuerpo y la individualización son sin duda la razón de ser del mecanismo de control de distribución de lugares. Como investigadores nos dimos cuenta que este

mecanismo está presente en “Diversity” y, para ilustrar esto, describiremos cómo sucede esto en sitios del Parque Temático que llamaron nuestra atención como observadores.

Clausura e individualización: cuando los adultos ingresan a “Diversity”, los guías constantemente los están invitando a asistir a un sitio denominado “Guardería de padres”. Este lugar está ubicado en un extremo del Parque Temático y ofrece para los adultos un espacio de entretenimiento distinto al que es ofrecido a los niños. En la “Guardería de padres” se les ofrece a los adultos los siguientes espacios y actividades: una sala para leer, una sala de internet, una sala de juegos, una sala de televisión y lugar para cocinar. Los niños no tienen acceso a estos lugares y, así, los adultos se apartan de las dinámicas que están afuera de la guardería, se “olvidan” de los niños, y confían que a éstos no les sucederá nada “malo”. La “Guardería de padres” clausura doblemente a los adultos, primero dentro del parque y segundo en un lugar sólo para adultos, así también los individualiza.

Las atracciones y todo lo que éstas proponen sólo son usadas por los niños. La fila para el ingreso, el ingreso, el juego de rol que se le propone en cada uno de ellas sólo corresponden a los niños. Los guías de “Diversity” encierran a los niños dentro del parque en cada una de las atracciones, es allí donde son reconocidos y es en las atracciones en las que se les educa a través del juego a hacer “cosas” de adultos: los niños trabajan, juegan a realizar oficios y a ser profesionales en distintas labores. De esta forma los niños son encerrados (se les da clausura) en el Parque Temático para brindarles seguridad y reconocimiento. En cada una de las atracciones los niños se sienten importantes, así se les individualiza. En las zonas comunes los niños y

adultos son simples visitantes, mientras que en las atracciones y en la “Guardería de padres”, son individuos reconocidos. Por eso se les clausura y se les indica estos lugares.

Las plazas de la ciudad y la zona de comidas son los únicos sitios en los que los niños y los adultos acompañantes tienen contacto directo, en esos lugares comparten, se involucran, toman fotografías y se comunican directamente. No obstante cabe señalar que “Diversity” en estos sitios ejerce el mecanismo de control de distribución con las técnicas de clausura e individualización, ya que únicamente en estos lugares se realizan las actividades mencionadas como niños y adultos juntos. El Parque Temático da a sus visitantes con estas técnicas una sensación de seguridad, reconocimiento, y entretenimiento. Los adultos están tranquilos que a los niños que acompañan no les sucederá algo “malo”, mientras ellos aprenden y se divierten.

La técnica de los emplazamientos funcionales consiste en vigilar a los individuos que están presentes en el lugar, en la escuela se encargan básicamente de esta labor los profesores, en “Diversity”, de esto se encargan los auxiliares de seguridad y los guías. No obstante, el Parque Temático cuenta con artefactos y dispositivos electrónicos que multiplican esta vigilancia. Esos artefactos son las cámaras de seguridad y un brazalete electrónico de color rojo. El brazalete es puesto en las muñecas de los niños y los adultos que los acompañan. Un guía de “Diversity” sincroniza los brazaletes con un computador con el objetivo de que el adulto esté siempre al tanto de los niños que acompaña.

Cuando los niños ingresan a “Diversity” se dispersan por el Parque Temático y los adultos tienen dos opciones: observarlos desde cerca sin involucrarse en las actividades de los niños o bien hacer otras actividades como dirigirse a la “Guardería de padres”. Si eligen la segunda opción, los adultos sienten, gracias a la vigilancia que brinda el Parque Temático, que los niños que acompañan estarán bien. Si por algún motivo no saben en cuál atracción se encuentra el o los niños que acompañan, el adulto pone su brazalete en unos rastreadores ubicados alrededor de “Diversity” y el rastreador le indicará cuál fue la última atracción que utilizó el infante pues los niños pusieron al final de la realización del juego de rol su brazalete en la atracción. De esta manera la vigilancia en “Diversity” no sólo es labor de los guías y auxiliares de seguridad, sino además de los adultos. Así se ejerce la vigilancia y técnica de emplazamientos en el lugar.

La técnica del rango, es decir, la que clasifica es constante y repetida. El Parque Temático utiliza carteles que indican quiénes de sus visitantes hacen uso de las atracciones, de la “Guardería de padres” y de las zonas comunes. Por lo tanto, es una preocupación del lugar clasificar a sus visitantes por edad, porque esto le permite tener control sobre quienes usan los sitios del Parque Temático. Para “Diversity” un niño es aquel que hace uso de los juegos, un niño es aquel que tiene entre 3 y 13 años. Si un visitante es mayor de 13 años se considera un adulto. Los visitantes que tienen menos de 3 años son considerados bebés y son responsabilidad de los adultos que ingresan al parque pues a estos no se les pone brazalete. “Diversity” es un lugar que clasifica, que utiliza la técnica del rango para clasificar a sus visitantes e indicarles qué hacer y qué no hacer en los sitios del Parque Temático.

6.2.5. MECANISMO DE CONTROL DE LA ACTIVIDAD

El mecanismo de control de la actividad, reiteramos, se resume como la relación entre lugar, actividad y tiempo. Las dos técnicas que utilizan las instituciones disciplinarias para ejercer este mecanismo son la de control de tiempo y la de producción-trabajo. “Diversity” utiliza estas dos técnicas para controlar las actividades de sus visitantes, principalmente la de los niños. Para ejercer este control lo primero que hace es cronometrar la duración del desarrollo de las atracciones. Cada una de las atracciones tiene un tiempo establecido, tanto de espera como de duración. “Diversity” es tiempo, tiempo de espera, tiempo de duración, tiempo de salida. Los niños deben esperar un tiempo que oscila entre 15 a 30 minutos, para ingresar a la atracción y este mismo lapso dura el juego de rol propuesto por los guías. El parque tiene un horario –por lo menos el de los fines de semana- que no permiten al niño ingresar a todas las atracciones, por lo tanto tiene que volver en otras ocasiones.

Por otro lado, señalamos que la propuesta de “Diversity” con los juegos de roles es hacer que los niños actúen como adultos y se ocupen en oficios y profesiones o, nombrándolo de otro modo, los niños juegan a trabajar. De esta forma la segunda técnica, de control de actividades, la de producción-trabajo, es llevada a cabo en el Parque Temático. Los niños ingresan a una atracción y cuando lo hacen, mientras dura el juego de rol, lo que están haciendo es jugar a trabajar; los niños producen en una empresa (atracción), y luego de cumplir su oficio o profesión reciben una cierta cantidad de “Divis”. “Diversity” controla las actividades de los niños estableciéndoles tiempo y actividades de producción.

6.2.6. MECANISMO DE COMPOSICIÓN DE LAS FUERZAS

“Divercity” es también una institución disciplinaria y tiene esta característica porque disciplina (controla) los cuerpos tal como lo hacen otras instituciones de este tipo. La imposición del brazalete, los horarios (turnos), las filas de ingreso, las requisas, la identificación (Divercédula), la tarjeta débito, el dinero que circula (“Divis”), las atracciones sólo para uso de los niños, la “Guardería de padres” sólo para la utilización de los adultos, los tiempos establecidos para el uso de las atracciones, las zonas comunes y la zonas de comida, las reglas de cada espacio, las cámaras de seguridad, la vigilancia e indicaciones de los guías del Parque Temático y la vigilancia de los auxiliares de seguridad, hacen de “Divercity” una institución disciplinaria. “Divercity” ejerce control sobre sus visitantes a través de las diferentes técnicas que acabamos de nombrar. Mecanismos, en última instancia, de composición de fuerzas, mecanismos disciplinarios, preparados, pensados, premeditados.

6.2.7. MECANISMO DE MODULACIÓN

Si bien hemos estado señalando que “Divercity” comparte las mismas dinámicas que indica Foucault de las instituciones disciplinarias, se puede contar con los argumentos de Deleuze, mirar y reflexionar el Parque Temático con aquello que advierte el filósofo francés sobre las sociedades de control. La técnica de la modulación consiste en una parte en imponer una competencia a los empleados de una empresa (fábrica) para que produzcan más a cambio de

recompensas salariales, y en segunda parte al endeudamiento que someten las empresas y sociedades económicas a los trabajadores. Esta es la forma como las sociedades ejercen control sobre los individuos.

En “Diversity” encontramos el mecanismo de control de la modulación en lo siguiente: el niño juega, en las distintas atracciones, a realizar una profesión u oficio. Cada vez que termina de desarrollar la misión impuesta por el guía de “Diversity” sobre su juego de rol, recibe al final de la atracción una cantidad de “Divis” (dinero) por haber realizado bien su trabajo. Los guías de “Diversity” motivan constantemente a los niños para que realicen bien su labor (trabajen y produzcan), tal como se les está indicando pues, si no lo hacen, no recibirán la recompensa de los “Divis” (aunque esto nunca sucede realmente). Además señalamos que no gana lo mismo un piloto de avión que un granjero o un bombero; el primero gana más “Divis” que el segundo y el tercero. Hay pues, una jerarquización en las profesiones y oficios.

Cuando el niño recibe el dinero tiene las siguientes opciones: depositar la cantidad ganada en su cuenta del banco, abrir un CDT en el banco o comprar objetos en la tienda de regalos, objetos que no se compran con dinero real sino con “Divis”. Si el niño quiere un regalo, debe trabajar. Los “Divis” no son dinero real, y al circular únicamente en “Diversity”, los niños de algún modo están obligados a volver a “Diversity” porque es allí y solamente allí que ese dinero es válido; así se endeuda al niño. El niño se endeuda en “Diversity” porque allí tiene la idea de que puede adquirir cosas mientras más dinero gane, que debe además hacer crecer su cuenta bancaria y que debe volver al lugar no sólo una vez sino varias veces.

6.3. LOS DISCURSOS ORALES Y ESCRITOS QUE CIRCULAN EN “DIVERCITY”

Pasamos a hacer la caracterización de los discursos orales y escritos que circulan en “Diversity” y que tienen relación directa con el control, es decir, que hacen parte de los mecanismos de control del lugar. Para esto, aclaramos primero, que entendemos por el término “discurso” como un ejercicio o práctica social, es decir, como “una forma de acción entre las personas que se articula a partir del uso lingüístico contextualizado, ya sea oral o escrito” (Calsamiglia Blancafort & Tusón Valls, 2001, pág. 15). En este apartado, tal como lo anunciamos en el diseño metodológico, caracterizamos los discursos del Parque Temático “Diversity” y los dividiremos en dos: los discursos orales y los discursos escritos. Los primeros los tomamos de un audio de grabación a una guía de “Diversity” y de los video-comerciales del Parque Temático de uso público; y los segundos de las páginas web de “Diversity” y su red social de Facebook. Para esta caracterización y análisis de los discursos utilizamos las fichas propuestas por las lingüistas españolas Calsamiglia Blancafort y Tusón Valls, en su texto “Las cosas del decir: manual de análisis del discurso”.

6.3.1. LOS DISCURSOS ORALES COMO CONTROL

Cuando los visitantes ingresan a “Diversity”, lo primero que hace la persona que está en la taquilla es saludarlos diciendo: “Buenas noches”; hay así, de entrada, un discurso oral con una

intencionalidad. Este saludo es oral, y siempre oral, no está escrito en ningún lugar o medio electrónico del parque; y tiene una intencionalidad porque a pesar de que puedan ser las 11:00 am., por ejemplo, el primer guía del Parque Temático dirá siempre “buenas noches” y no en este caso “buenos días”. A continuación daremos a conocer los discursos orales que utilizan los guías de “Diversity”, que tienen relación con los mecanismos de control del lugar, lo que significa que caracterizaremos cómo los guías, a través del discurso oral, controlan a los visitantes del Parque Temático.

Lo primero que diremos de los discursos orales, es anunciar que en “Diversity”, nunca está en silencio, es decir, el Parque Temático está ambientado con música. Innumerables canciones suenan en el lugar mientras los visitantes comparten en los lugares comunes y los niños están jugando en las atracciones, mientras los visitantes se involucran en las dinámicas del lugar. ¿Qué tipo de música suena? Música de todo tipo: suena un vallenato, un pop u otro tipo de género musical, pero “Diversity” siempre está ambientado con sonido musical.

Con lo anterior inferimos que la música ambienta el lugar para la distracción, para el entretenimiento, para la diversión. En ciertos momentos el Parque Temático irrumpe la música o le baja el volumen a la canción que está sonando y una voz por los parlantes del lugar expresa: “Buenas noches ciudadanos, bienvenidos a Diversity, les recordamos que sólo nuestros diverciudadanos pueden hacer filas en las atracciones, muchas gracias por colaborarnos con la cultura Diversity” (Audio visita a Diversity, 2015). Existe así un discurso oral repetitivo, y al ser repetitivo, el discurso oral se convierte en un mecanismo de control.

El discurso oral anterior no es un simple discurso que se dice por parlantes. Ese discurso se repite con intervalos de 15 a 20 minutos, recordándoles a los niños que ellos son los únicos que hacen la fila para las atracciones, e informándoles a los adultos indirectamente, que ellos no deben involucrarse en las atracciones ni siquiera desde las filas y que, si todos los visitantes cumplen con lo establecido, se colabora con las reglas del lugar, a lo que el Parque Temático denomina como “Cultura Divercity”. Los mecanismos de control a lo mejor no son tan evidentes, el discurso parece no decir nada o ser inofensivo, pero tal como hemos categorizado el discurso hace referencia a los mecanismos de control de distribución y composición de fuerzas: se le da a cada individuo su lugar, se le clasifica y se le disciplina el cuerpo: los adultos que no se involucren en las filas para las atracciones, eso es sólo para los niños.

Otro discurso oral que circula constantemente en el Parque Temático es este: “Señores”. Los únicos que usan las atracciones son los visitantes en edades de 3 a 13 años. Las personas que tienen estas edades son denominadas por la sociedad en general como niños hasta eso de los 11 años y a los 12 y 13 años como preadolescentes. En todo caso no son considerados adultos o personas mayores que son los que comúnmente las personas llaman como “Señores”. A una persona comienzan a llamarla “Señor” o “señora” cuando es adulto, pero nunca se lo dicen siendo un niño. En “Divercity” los niños son llamados por los guías como “Señores”. Deducimos con esto que esta es la manera que utilizan los guías del Parque Temático para hacer sentir a los niños como adultos, uno de los objetivos de los juegos de rol de las atracciones. Existe precisamente con lo expuesto una clasificación, la técnica del rango de edad, del mecanismo de distribución. Hay

una doble clasificación para los niños: son sólo ellos los que usan las atracciones y lo hacen sintiéndose mayores de edad, sintiéndose adultos, sintiéndose “Señores”.

Por otra parte, los guías no sólo están encargados de vigilar a los visitantes, animar o dirigir las atracciones; ellos también poseen un discurso que lo hacen circular y repiten a los visitantes si son preguntados por alguna dinámica de “Divercity”. A continuación daremos a conocer los discursos orales de una guía del Parque Temático que al ser cuestionada por nosotros sobre algunos asuntos del lugar, respondía con seguridad sobre la temática propuesta. La guía como muchos otros se pueden distinguir por sus camisetas que los identifican como trabajadores del lugar y en la parte trasera de la camiseta, en su espaldar está escrita la frase: “¿pregúntame por Divercity?” Así que lo primero que le preguntamos fue: ¿cómo funciona el juego de rol y el dinero en las atracciones de “Divercity”? A lo que la guía respondió:

Ellos (los niños) aprenden de qué es el rol, se desempeñan como adultos, y les pagan. Esa es la motivación que ellos tienen, porque al jugar y al pagar, acumulan “Divis”, pueden ingresar y consignarlas en el banco, y ellos (los niños) acumulan en su tarjeta Dinero, ¿cierto? Y ahí les enseñamos la labor de ahorrar, porque con ese dinero, y ellos (los niños) saben además que si lo consignan les van a dar el doble, porque este banco es el único banco que da el 100% de interés. Entonces luego ellos (los niños) pueden ir con el efectivo que lo pueden sacar en los cajeros que les voy a mostrar o con su tarjeta e ir a una tienda, que tenemos nosotros, donde ellos (los niños) cambian ese dinero por juguetes. Que es lo que nosotros (los adultos) hacemos, normalmente cuando nos pagan y después

de sacar todos los gastos, en fin, o lo que sea, nos damos un gusto, ¿cierto?, entonces ellos esa es su motivación (Audio visita a Divercity, 2015).

La guía, en el texto anterior, define un juego de rol como una actividad en la que los niños hacen “cosas” de adultos y por esto reciben a cambio dinero. Cuando los niños reciben ese dinero pueden consignarlo en el banco de la mini ciudad para ahorrar o ir a la tienda de regalos para intercambiarlo por un producto específico, en este caso por juguetes. Del discurso anterior podemos señalar lo siguiente: primero la guía de “Divercity” da a entender que lo único que realizan los adultos en su vida es trabajar y recibir dinero por el oficio que realizan. Un niño crece con la idea de que trabajar es divertido, que es sencillo, y que recibirá el pago por su trabajo realizado de manera inmediata. Lo segundo es que los niños en realidad no ganan dinero, es decir, lo recibido después de un juego de rol vuelve a “Divercity” ya que ese dinero sólo se puede gastar en el Parque Temático en su tienda de regalos. El dinero recibido, consignado, ahorrado en el banco, extraído de los cajeros automáticos o que poseen a mano en efectivo, vuelve a “Divercity”, nunca es de los niños.

El dinero en “Divercity” es y será siempre de “Divercity”, ese es el mecanismo de control que existe en ese discurso oral de la guía. Es la técnica de la modulación señalada por Deleuze: ya no hay dominio de los cuerpos en la sociedad actual, la sociedad actual ya no es una sociedad disciplinaria, es una sociedad de control. Un control que se ejerce a través de la motivación a los empleados de una empresa para que produzcan más, para ascenderlos, para pagarles más, pero al final lo que queda a un trabajador son deudas. El trabajador, por ser más productivo, recibe

mayor cantidad de dinero, pero de la misma manera, también gasta esa cantidad de dinero o incluso más, y en este caso se endeuda. Esa es la modulación, la técnica para controlar, y es el mecanismo que hallamos en el discurso anterior.

Luego preguntamos, a la guía acerca de la identificación personal de los niños dentro del Parque Temático, por lo que los guías denominan como “Divercédula”, a lo que respondió:

Para que un niño sea diverciudadano, debe sacar la divercédula. Es un documento que le permitirá, primero identificarse dentro del parque, segundo al volver a Divercity, les damos (los guías) más “Divis” en el ingreso por presentar el documento. Además si presenta la tarjeta del banco y además al tener una determinada estatura, puede sacar la licencia de conducción para manejar en Chevrolet (Audio visita a Divercity, 2015).

La identificación personal, que posee un niño dentro del Parque Temático, no es cualquier registro o tarjeta de identidad, es una cédula tal como la tienen los adultos en la realidad, esto lo primero que deducimos del discurso anterior. Podemos aseverar además que “Divercity” al convertir a un niño en un adulto, un diverciudadano, garantiza con esto que regrese al Parque Temático en otras ocasiones, ya que así le da reconocimiento al niño y el niño, al sentirse reconocido, querrá regresar en otras ocasiones; así funciona la técnica de la clausura del mecanismo de distribución: dentro del parque eres alguien, un diverciudadano, fuera de él eres un niño más de la sociedad. Si vuelve el niño de nuevo a “Divercity” se le da más dinero (“Divis”), así se le motiva para regresar; es la modulación, la motivación al empleado, el ganar más dinero

lo que lo hace volver a la empresa para trabajar, esto mismo hace “Diversity”, según el anterior discurso oral de la guía.

Posteriormente, le preguntamos a la guía por los trabajadores del Parque Temático, si ellos tenían que tener algún perfil en especial, a lo que la guía expresó:

Todo nuestro personal son educadores, personas que están estudiando, a punto de terminar o que ya terminaron licenciaturas en preescolar y en lo que es básica primaria, aunque también hay personas con mayor perfil, pero normalmente ese es el perfil que manejamos; y también recreacioncitas (Audio visita a Diversity, 2015).

Con lo anterior entendemos que el Parque Temático “Diversity” tiene la intención de ser considerado un lugar educativo, no sólo porque propone educación, no sólo porque los niños y visitantes aprenden sobre el trabajo de los adultos por medio de los juegos de rol; sino porque sustentan que sus guías han estudiado en una universidad licenciaturas o estudios relacionados con la educación. Para trabajar en “Diversity” una persona debe tener relación directa en su perfil profesional con la educación, lo que significa, que las dinámicas del Parque Temático pretenden desde sus atracciones hasta las personas que los guían ser de carácter educativo. No cualquiera puede trabajar en “Diversity” y con esto parece ser que el Parque Temático da entender que para educar o guiar una atracción en la que los niños aprenderán, se requiere que por lo menos la persona que guiará la atracción comprenda que la intención del Parque Temático es educar y entretener, y no otra.

Posteriormente cuestionamos a la guía sobre cómo debe hacer una empresa si quiere ingresar con una atracción en “Diversity” y quiénes son los guías que dirigen las atracciones.

Esta fue su respuesta:

Cuando una empresa quiere vincularse a Diversity, que normalmente esas empresas pagan por tener su marca en Diversity, porque es una experiencia de marca primero, es la publicidad que ellos (las marcas) tiene dentro este parque, ¿cierto? Entonces ellos (las marcas) pagan por entrar. Ellos (las marcas) pagan una membresía inicial que incluye el diseño y todo el desarrollo de la atracción. ¿Nosotros (los guías) que hacemos? Tenemos un departamento de diseño que está situado en Bogotá que es profesional en el tema de generación de atracciones y lo que hacemos primero es respetar la esencia de cada marca (...). Entonces desarrollamos un guion en el que definimos cómo un niño puede entender de una manera muy didáctica, creativa y divertida un rol como este. Entonces se desarrollan unos guiones donde nos dicen paso por paso, le dicen a la persona que va a estar dentro de la atracción, o sea, el guía, cómo debe saludar, qué debe decir, cómo debe guiar a los niños, qué les debe poner a hacer, cómo los debe incentivar. Son documentos (los guiones) en donde cada guía se los estudia, y los conoce y los pone en práctica. Y la atracción tiene todos los elementos necesarios para que ese niño o esa niña, conozca muy bien, interiorice muy bien lo que se quiere. Hay algo que nosotros tenemos como frase y es “dímelo y lo olvido, muéstrame y lo recuerdo, involúcrame y lo entiendo, si lo vivo nunca lo olvido”. Entonces aquí lo niños no sólo miran o entienden, sino que lo viven, y

entonces más adelante los niños van a preferir una marca que la vivió (Audio visita a Divercity, 2015).

El análisis del discurso anterior lo podemos dividir en tres partes: primero la guía deja claro, que “Divercity” es una empresa que si bien ofrece educación y entretenimiento, lo primero que le interesa al Parque Temático es el negocio de las franquicias o marcas como lo llama la guía. Son los guías del Parque Temático los que diseñan la dinámica de la atracción, teniendo en cuenta qué es lo que propone la marca en el mercado real. Un juego de rol que llevará a cabo un niño no depende de “Divercity” propiamente, sino de las marcas que ingresen al parque. Dependiendo de la marca que ingresa se propone el juego de rol, y no al contrario. Por lo tanto el asunto de los juegos de rol es la propuesta básica de “Divercity”, pero los juegos de rol que se desarrollan dependen de las marcas que paguen su membresía. Por la anterior razón, un juego de rol se puede mantener o desaparecer en “Divercity”, según lo que pague o siga pagando al parque.

El segundo análisis que podemos hacer es que el desarrollo de la atracción no es un asunto improvisado; existe como lo indica la guía, antes de que los niños ingresen en una atracción, un trabajo previo, la elaboración de un guion desarrollado por un equipo de creativos ubicados en la capital del país, en el que explican detalladamente en qué consiste la atracción, el juego de rol, cómo se desenvolverán los niños y cómo los que están dirigiendo la atracción deben actuar. Podemos inferir, pues, que hay en “Divercity” una especie de currículo, es decir, que los documentos o guiones, como los llama la guía, son unos documentos que, como lo hace la

escuela, orientan la labor diaria de sus educadores, en este caso a los guías –que en últimas también son educadores- para que ejecuten tal cual está allí descrito. Podríamos comparar cada atracción como una clase: tiene una duración, un libreto (un plan de estudios), quien la dirija y a quienes va dirigida. Esa es una atracción en “Diversity”.

Y el tercer y último análisis que hacemos es que del discurso podemos deducir que en “Diversity” hay capacitación para los guías. Reiteramos: parece que nada se le escapa al Parque Temático, el negocio de las franquicias, el desarrollo de las atracciones y los que dirigen las atracciones son pensados y elegidos previamente. Por último la guía deja claro que la intención de las empresas, al contactar con “Diversity” para que el parque desarrolle una atracción en la que los niños jueguen a trabajar para esa empresa, es bastante clara: la propósito es que los niños que son sus presentes y futuros clientes prefieran la marca en la cual jugaron, en la cual trabajaron, en la cual les pagaron. Ese es el control que sale tras el análisis de ese discurso; en “Diversity” hay educación, hay entretenimiento, con un objetivo de mercadeo con sus visitantes.

Posteriormente le preguntamos a la guía por el saludo inicial y constante que repiten los guías y se expresan por medio los parlantes en “Diversity”, preguntamos el por qué se saluda “Buenas noches”. Así contestó la guía:

Yo los saludé “buenas noches”, ¿por qué es (Diversity) una ciudad de noche? Porque nosotros queriendo que los niños se sientan como adultos. La ciudad es de noche porque los únicos que salen de noche son los adultos, pues hay ese paradigma. Y segundo, porque

los niños normalmente le temen a la oscuridad; entonces al tener una ciudad que es de noche en la que se pueden desenvolver con tranquilidad, le van a tener menos temor a esa situación. Pero básicamente es el tema que se sientan más como adultos (Audio visita a Divercity, 2015).

Rastreamos del discurso anterior lo siguiente: se puede decir que en la noche sólo “salen” los adultos, ya que ellos al ser mayores de edad son los únicos a los que se les está permitido ingresar a sitios que requieren de una identificación (una cédula) y ellos son los únicos que pueden realizar ciertas actividades que están restringidas a los menores de edad. Pero podemos preguntarnos si “Divercity” no tiene discotecas, bares, licoreras que son sitios que los niños no deben frecuentar y que por lo general los adultos acuden de noche, para qué necesita ambientarse como una ciudad de noche. El asunto de que los niños le temen a la oscuridad parece ser una excusa, un argumento inventado para ocultar lo que hay detrás de una ambientación de noche. Nos arriesgamos a decir que el anterior discurso se queda corto al justificar el por qué en el parque siempre está de noche, y nos arriesgamos además a aseverar que la noche es la que motiva a las personas a consumir; este es el análisis que hacemos a la ambientación nocturna del parque tras el discurso dado por la guía: la noche es control.

Por último le preguntamos a la guía si existe una intención educativa detrás del desempeño de un juego de rol en las atracciones, a lo que la guía contestó:

Normalmente cuando los niños ingresan, ingresan en grupo a las atracciones, entonces se les inculca la labor de trabajar en equipo. Un ejemplo: ellos (los niños) van al punto de control de UNE (marca-atracción), trabajan como ingenieros y deben reparar los teléfonos o diferentes zonas en la ciudad, pero lo deben hacer en conjunto, o sea, normalmente los trabajos que los niños realizan en las atracciones, les permite que ellos interactúen, sepan cuál es el valor de trabajar juntos y que en equipo se trabaja mejor (Audio visita a Divercity, 2015).

Este último discurso que brinda la guía, da a entender –o por lo menos es lo que inferimos- que los guías están preparados para argumentar sobre la intención educativa de las atracciones, da una respuesta distinta a la finalidad de que los niños al jugar a trabajar en una de las atracciones de una cierta marca, las empresas que pagaron membresías a “Divercity” lo que pretenden es asegurar sus presentes y futuros clientes. Los guías están preparados para dar otra respuesta: hay una intención educativa que es la de que los niños aprendan a trabajar en equipo. En este discurso hay un mecanismo de control pues los guías dicen que trabajar en equipo es mejor, no obstante la intención es enseñarles a los niños que trabajando en equipo pueden producir más y que de esta manera el futuro adulto será más productivo. Ese es el mecanismo de control de la modulación, el mecanismo que motiva a los individuos a trabajar para pagarles, y lo que hace es controlarlos. Las marcas no sólo desean con esto asegurar clientes, sino sus futuros y posibles empleados.

6.3.2. LOS DISCURSOS ORALES DE LAS PIEZAS PUBLICITARIAS CONOCIDAS COMO COMERCIALES

A continuación analizaremos en conjunto los discursos orales que están presentes en dos comerciales de “Divercity” que circulan en la web y que han circulado además en los canales de la televisión nacional. Estos discursos hacen parte de dos videos publicitarios de “Divercity”, con los que el Parque Temático promociona las dinámicas de los juegos de rol e invita a los niños a visitar el lugar. El primer video es un comercial que contiene la canción oficial de “Divercity”; en el video se muestran cómo los niños desarrollan algunos oficios si asisten al Parque Temático. Y el segundo comercial comienza con un diálogo de un padre con su hijo y posteriormente una voz de un locutor explica qué hacen los niños en “Divercity” si visitan el lugar. Esto es lo que dice cada uno de los videos:

Video 1: “Divercity es diversión, vivir ser grande es la misión. Aquí puedo hacer lo que quiero como los grandes: médico, bombero, arquitecto, modelo, piloto de avión ¡y hasta cocinero! Ven a Divercity una ciudad divertida. En el Centro Comercial Santa fe”
(Divercity, Divercity: Musical sin créditos, 2009).

Video 2: -Padre: “Hijo esta es nuestra ciudad”. -Niño: Sí, pero la mía es esta. -Locutor: “Divercity una ciudad sólo para ti. Donde la diversión es tan grande como tu imaginación. Ven y vive una experiencia de verdad, ven y vive una experiencia como los grandes”
(Divercity, Divercity Colombia, 2013).

De los dos videos inferimos que “Divercity” cuenta con información sobre sus dinámicas no sólo dentro del parque, sino también en la web y algunas cadenas nacionales de televisión, lo que le permite ser reconocido nacionalmente. Cuando a un niño se le pregunta por “Divercity” puede decir por lo general que lo ha visitado al menos una vez, o lo ha oído mencionar alguna vez, y esto se debe en gran parte a los videos comerciales que acabamos de transcribir. También inferimos que no deja de ser extraño que a pesar de que “Divercity” sea un lugar que propone educación y entretenimiento, en los discursos de sus comerciales no leemos alguna referencia a lo educativo para los niños. Lo anterior parece indicar que a los niños no les llama la atención los lugares que lo educan, o los sitios en los que se les enseña, pero sí aquellos sitios que les prometen que se divertirán. Los videos comerciales son control porque le proponen al niño divertirse como un adulto, situación en la que parece ignorarse el asunto de que en “Divercity”, será educado. La educación es por tanto no la primera propuesta de “Divercity” en los comerciales, aunque sea la primera y última intención en las dinámicas que allí se presentan.

6.3.3. LOS DISCURSOS ESCRITOS COMO CONTROL

Para informarse qué es “Divercity” y cuáles son las dinámicas que allí se presentan, las personas pueden acceder a la información que se encuentra en la página web oficial del Parque Temático <http://divercity.com.co/medellin/> y en la red social <https://es-es.facebook.com/DivercityColombia>. Tanto en la página web oficial como la red social, las personas hallan comunicados de “Divercity” sobre lo que ofrece, los horarios de turno, los precios para el ingreso, la misión del parque y una serie de recomendaciones y exigencias que

“Divercity” hace a las personas para una posible visita al lugar. En las páginas web se puede encontrar publicidad de aliados de “Divercity”: aquellas empresas que han comprado franquicias y que hacen parte de las atracciones.

En la portada de la página web <http://divercity.com.co/medellin/> encontramos los siguientes enlaces que al darles clic nos arrojan indicaciones sobre los precios y horarios, tour virtual, preguntas frecuentes, noticias y promo de “Divercity”. En la parte superior hallamos otros enlaces que al darles clic permite acceder a información sobre ¿qué es “Divercity”?, franquicias, fiestas y eventos, registro y contacto. Además hay un enlace que permite ingresar a la información de otros “Divercity” en las otras ciudades en la que se ubican. Hay en la mitad de la página web un flash que promocionan las actividades del mes o nuevas atracciones. Y en la parte inferior de la página web se encuentra información sobre las atracciones, fiestas infantiles, colegios, juegos on-line, los contactos (dirección y teléfono) y por último enlaces para sus redes sociales Facebook, YouTube y Flickr. A continuación caracterizaremos los discursos escritos que obedecen a los mecanismos de control de “Divercity”.

6.3.4. LOS DISCURSOS ESCRITOS COMO MECANISMOS DE CONTROL

Al darle clic al enlace ¿Qué es Divercity? Se despliegan otros enlaces que contienen información sobre el Parque Temático; estos enlaces son: cultura Divercity, diversión para grandes, “Divis”: la moneda oficial, preguntas frecuentes, prepara tu visita, principios Divercity, reglamento para sus visitantes, seguridad, términos y condiciones. El contenido de estos enlaces

es diversa, pues van desde la reglas sobre cómo utilizar los espacios de “Divercity” en una posible visita, la explicación de cómo funciona el dinero dentro del Parque Temático o de cómo preparar una visita al lugar. Los siguientes son los textos de los anteriores enlaces que hacen parte del ejercicio de control sobre los visitantes de “Divercity”, es decir, aquellos discursos escritos que se hacen presente en las dinámicas cotidianas del Parque Temático como mecanismos de control. Los analizaremos por orden de mención y los categorizaremos.

En el primer enlace que mencionemos, en el enlace “Cultura”, hallamos que “Divercity” designa como su cultura los siguientes principios y reglas:

Nuestra Cultura Divercity:

Cultura Divercity

Jugar a ser grandes es jugar a ser buenos ciudadanos.

Cuando los niños juegan en Divercity aprenden:

A seguir y respetar las normas.

A participar en una sociedad.

A trabajar en equipo.

Reglas de las Filas

Recuerda que:

Los ciudadanos deben ir al baño antes de ingresar a la atracción.

Los adultos no pueden hacer fila.

Los ciudadanos no pueden guardar puesto.

El ciudadano que no esté en la fila en el momento de ingreso y/o de repartir fichas pierde su turno (si la atracción maneja fichas).

Si en el ingreso a la atracción el ciudadano tiene ficha pero no está en la fila, el ciudadano debe volver a hacer la fila (Diversity: ¡una ciudad divertida!, 2015).

Se puede deducir, con la información anterior, que las dinámicas de control que se presentan cotidianamente en el Parque Temático, obedecen al mecanismo de control de composición de fuerzas, señalado por Foucault, que concuerda con lo observado en las visitas realizadas por nosotros al lugar. El Parque Temático insiste y enfatiza en el orden que debe haber para el ingreso por parte de los infantes a cada una de las atracciones, y no sólo lo impone dentro de las instalaciones de “Diversity” sino que lo hace con un texto escrito en su página web. Deducimos con esto que “Diversity” pretende que los niños se involucren totalmente a las atracciones que les ofrece, sin ninguna intervención de los adultos acompañantes, pues éstos últimos tiene su lugar: las zonas comunes, las zonas de comida y la “Guardería de padres”. Para “Diversity” es fundamental según su “cultura” que sus diverciudadanos respeten y cumplan sus normas impuestas.

Luego de exponer qué es cultura, la página web de “Diversity” arroja un enlace que titula “Diversión para grandes”. En este enlace encontramos el siguiente texto:

Diversión para grandes. Todos los visitantes que tengan más de 13 años, pueden acompañar a los niños y las niñas hasta la entrada de las atracciones y esperar en las zonas

comunes, mientras ellos juegan. Y para disfrutar este tiempo de espera, pueden ingresar al teatro y subir al bus. También pueden distraerse en las zonas familiares y la guardería para padres (Diversity: ¡una ciudad divertida!, 2015).

El Parque Temático reitera: son los niños entre los 3 a 13 años los protagonistas del lugar, son ellos y sólo ellos los que acceden e involucrarse en las atracciones de juego de roles, ellos y nadie más. Los mayores de 13 años que acompañan a los niños no deben involucrarse en las atracciones, pueden hacer otras actividades en otros lugares, pero nunca intervenir en el desarrollo de los juegos de roles de los infantes. “Diversity” indica a los adultos que se “distraigan” en otros lugares como la “guardería para padres”, y esto lo hace con el fin de que no intervengan en las actividades de los niños. El mecanismo de control que se lee en este texto, es el mecanismo de distribución, ya que “Diversity” le da a cada individuo su lugar (a niños y adultos), clasificándolos con la técnica del rango.

Posteriormente, la página web se despliega el enlace ““Divis”: La moneda oficial”, allí explica qué tipo de dinero circula en “Diversity” y de qué forma circula, veamos:

“Divis”, la moneda oficial de Diversity, la tienen los diverciudadanos desde que empieza el juego, y depende de ellos si la gastan toda, ahorran o ganan más. Cada uno recibe un cheque con el que abre una cuenta en el banco, donde se les da una tarjeta débito, para sacar efectivo de los cajeros o pagar en algunas atracciones al jugar como cliente. Los billetes de “Divis” y la tarjeta débito se pueden guardar y volver a usar, todas las veces

que los niños visiten el parque, así ahorran más “Divis”, para hacer más compras y jugar más. También pueden consultar el saldo de su cuenta a través de nuestra web. Política de redención: La tienda de redención es una atracción para nuestros niños y niñas entre 3 y 13 años asiduos, quienes ahorran y a partir de su segunda visita, pueden redimir sus “Divis” por premios. La redención es un juego y hace parte de un programa que incentiva el ahorro entre los diverciudadanos y diverciudadanas. Los “Divis” no tienen fecha de vencimiento, por tanto se pueden redimir en una próxima visita. No aplica para visitas de colegios, mercadeo social ni familiares de empleados. El programa de redención de “Divis” se realiza de manera personal e intransferible, es decir los “Divis” acumulados o ahorrados por cada diverciudadano no pueden ser reunidos entre varias personas para redimir un premio. Todo premio superior a 200.000 “Divis” deberá ser registrado en el formato del programa de redención en la Tienda de Redención. Cada diverciudadano y diverciudadana deberá mostrar a través del número de visitas y de los movimientos de su tarjeta debito que es un visitante frecuente (Divercity: ¡una ciudad divertida!, 2015).

“Divercity” controla su economía, no deja nada al azar, crea su propio dinero, y son los “Divis”, la moneda oficial del Parque Temático, la única que está permitida circular dentro del lugar. Si bien hay que aclarar que en las zonas de comidas y por supuesto en la taquillas del parque no se usan “Divis”, no sucede lo mismo en las atracciones de juegos de roles. Los “Divis” son o lo que permite a un niño ingresar a una atracción o es el pago después de haber realizado un trabajo en un juego de rol. Los “Divis” fuera de “Divercity” no sirven de nada, pero dentro del lugar, es el único dinero que los niños pueden utilizar. Este es el mecanismo de modulación

señalado por Deleuze: “Diversity” motiva a los niños a trabajar, a producir a competir para ser pagados por su trabajo. Controla a los infantes “endeudándolos”, sólo con “Divis” reclaman premios y para eso deben trabajar. Además deben dar cuenta de lo que se gastan según su política de redención de premios y tener presente que deben ahorrar “Divis”, para una próxima vista. Es esto lo que inferimos del texto anterior.

Luego de que la página web explica aquello de los “Divis”, el parque responde de manera breve por medio de un enlace denominado “Preguntas Frecuentes”, una serie de cuestionamientos que los visitantes deben tener en cuenta para el futuro ingreso al Parque Temático. Las preguntas en general hacen referencia a la edad de las personas que pueden ingresar a las atracciones y al Parque Temático, sobre cómo funciona el dinero de “Diversity”, qué hacen los adultos en el lugar o de si colegios pueden ir a “Diversity” con sus visitantes. Con lo anterior se deduce que “Diversity” repite constantemente sus reglas no sólo dentro del lugar, sino que lo hace además desde la web, antes de que las personas visten el lugar. Cabe destacar que la técnica del rango, que hace parte del mecanismo de distribución, según Foucault, es el más incisivo para “Diversity”; hay una preocupación enorme del parque para que los niños y los adultos estén separados y realicen actividades distintas.

A continuación “Diversity” arroja en su página web una información de cómo preparar una visita al Parque Temático, para ello en el enlace “Prepara tu visita” hace una serie de recomendaciones e impone ciertas reglas a sus posibles visitantes. La primera sugerencia que hace “Diversity” es acerca del vestuario que deben usar los niños en el lugar, el niño debe “vestir

ropa y calzado cómodo, debe ser ropa ligera y fresca que no limite tus movimientos pues estarás corriendo, bailando, cantando, escalando y no querrás perderte de nada” (Divercity: ¡una ciudad divertida!, 2015). Si bien en “Divercity” no hay uniformidad en el vestuario sí se pide que la ropa que los infantes usan mientras visitan el lugar, sea de cierto tipo. Por otro lado “Divercity” impone unas reglas que van desde el uso de las cámaras fotográficas hasta el uso del cigarrillo dentro del lugar por parte de los adultos, con lo que se infiere tras la lectura del texto que todo en “Divercity” está calculado, controlado, y esto es la composición de fuerzas, la disciplina de los cuerpos que indica Foucault. Veamos algunas de las reglas:

Fotografías: Puedes tomar fotos al interior del parque pero está prohibido al interior de las atracciones, ya que a las atracciones solo pueden ingresar niños. También pregunta por las fotos que te puede tomar uno de nuestros fotógrafos al interior de las atracciones.

Alimentos y Bebidas: No está permitido el ingreso de alimentos o bebidas. Dentro de Divercity encontrarás diferentes puntos de venta y restaurantes.

Filas: En las filas de las atracciones no está permitido guardar puestos ni que los adultos hagan filas por sus niños y niñas. Se recomienda ir al baño antes de ingresar a las atracciones.

Reglas: Por tu seguridad y la de los demás, asegúrate de cumplir todas las reglas e indicaciones que observes en letreros, que escuches en nuestros anuncios o que sean dadas por nuestro personal.

Fumar: Nuestra ciudad es un espacio libre de humo, una ciudad en la que fumar no está permitido (Divercity: ¡una ciudad divertida!, 2015).

Luego encontramos el enlace denominado “Principios Divercity”, en el que hallamos una serie de enunciados que el Parque Temático considera como sus principios pedagógicos. Estos principios hacen considerar al lugar, tal como lo hemos venido enunciando, no sólo como un lugar para el disfrute, entretenimiento o juego de los niños y esparcimiento para los adultos, sino también como un lugar que ofrece educación a sus visitantes, en especial a los infantes. Si bien “Divercity” no es una escuela, es un lugar que podemos considerar un lugar educativo ya que también educa a los que allí asisten, de otro modo, a través del juego, pero educa. Lo que interesa aquí, es determinar que en estos principios pedagógicos no hallamos alguno que se refiera a algún mecanismo de control, con lo que se asevera que a “Divercity” lo que les interesa es promocionar más la educación que el control. Estos son los principios pedagógicos de “Divercity”:

En Divercity los niños juegan y se divierten.

En Divercity los niños sueñan e imaginan.

Los niños buscan superarse y cumplir retos.

Los niños son protagonistas de su desarrollo.

Los niños hacen el presente hombro a hombro con los adultos.

Los niños juegan a la cooperación

La autonomía se desarrolla desde la acción.

Los niños también son ciudadanos.

Los niños pueden aprender a ser críticos y activos en las transacciones.

Los niños tienen sus propios medios para aprender.

Los niños reflexionan sobre el sentido de la vida.

Cuando todos nos portamos bien, todos crecemos, Divercity Crece (Divercity: ¡una ciudad divertida!, 2015).

Posteriormente a los “Principios pedagógicos”, “Divercity” anuncia en un enlace el “Reglamento para Visitantes”. En este reglamento el Parque Temático advierte a las personas mayores de 13 años que no se hagan cargo de niños que no sean aquellos que están acompañado, para evitar responsabilidades en accidentes o inconvenientes. Hace de nuevo referencia a que las filas para las atracciones sólo la deben hacer los niños y posteriormente enuncia reglas que tienen que ver con el comportamiento, por la forma de convivencia que deben tener los visitantes dentro del lugar. Tras leer las reglas a los visitantes, inferimos que “Divercity” es constante, reiterativo y repetitivo a la hora de asignar sus reglas, el discurso escrito es así un mecanismo de control, gracias a su repetitividad que da a entender de esta manera “Divercity” que las dinámicas que sólo son bien desarrolladas sus visitantes cumplen sus reglas:

Todos los ciudadanos debemos velar por el buen cuidado de la ciudad

Cualquier inconveniente, desacuerdo o problema, lo solucionamos hablando. Pelear no es una opción

Debemos comportarnos de acuerdo con los valores de la ciudad.

No debemos botar basura al piso.

Debemos cruzar por la cebra.

Está prohibida la entrada a personas en estado de embriaguez.

Está prohibido el porte de armas.

No se pueden entrar alimentos al parque.

No se puede fumar.

Nos reservamos el derecho de admisión (Diversity: ¡una ciudad divertida!, 2015).

Finalmente, el último enlace que despliega la página web es el de “Seguridad”.

“Diversity” es un lugar seguro y esto lo promete el Parque Temático indicando que posee ciertos dispositivos tecnológicos que permiten la vigilancia de los niños y los adultos. Esta vigilancia hace parte de la técnica de los emplazamientos funcionales, del mecanismo de control señalado por Foucault como mecanismo de distribución. La técnica de los emplazamientos funcionales consiste en vigilar a los individuos desde ciertos puntos estratégicos, con el fin de escuchar lo que se comunican, observar cómo se mueven y monitorear todo lo que hacen. El discurso escrito de “Diversity” sobre la seguridad participa sin duda de los mecanismos de control que hemos venido mencionando y explicando. A “Diversity” no se le escapa nada, ni un mínimo gesto y movimiento de sus visitantes, veamos:

Entrada y salidas monitoreadas a través de un brazalete que porta cada persona que ingresa al parque.

Microchip integrado en los brazaletes que permite conocer la última ubicación donde se registró el brazalete de todos los miembros del grupo.

Alarmas y sensores en la salida.

Circuito cerrado de TV con cámaras fijas y domos.

Sensores contra incendios y sistema de rociadores.

Salidas de emergencia.

Centro de control con monitores, sistema de grabación, reporte de incidencias.

Coordinadores, supervisores y directivos en contacto permanente (Diversity: ¡una ciudad divertida!, 2015).

Por último, analicemos los textos que aparecen en la red social de “Diversity”, específicamente en la dirección web <https://www.facebook.com/DiversityColombia>. En esta red social hallamos información no sólo del Parque Temático “Diversity” ubicado en la ciudad de Medellín, sino además los de las ciudades de Bogotá y Barranquilla. La red social comprende los siguientes contenidos: fotos y videos de los diferentes “Diversity” del país, una descripción breve sobre qué es “Diversity”, su misión como Parque Temático y los precios y horarios que cambian por ciudad. De los discursos escritos que hallamos en esta red social inferimos que “Diversity” insiste reiteradamente en informar que el lugar es un Parque Temático para niños entre los 3 a 13 años, en donde éstos desempeñan distintos oficios y profesiones como propuesta de educación basada en el juego de roles. Por otro lado la información de los precios y los horarios da a entender que en “Diversity” el tiempo es importante, los visitantes no ingresan cuando deseen, deben respetar los turnos según los días. Hay así en estos últimos discursos escritos las técnicas del rango y la elaboración del acto de los mecanismos de control de distribución y asignación de actividades basados en Foucault.

7. CONCLUSIONES

Luego de realizar esta investigación se asevera como una de las primeras conclusiones, que la escuela no es el único lugar que se encarga de educar a los niños. Esto que acabamos de afirmar no es algo nuevo, -lo hemos sostenido a lo largo de esta tesis- y otros autores ya lo han dicho esto y lo han reflexionado. Sin embargo, queremos resaltar que, si bien la escuela no es el único lugar que se encarga de ofrecer educación, tras esta investigación se deduce que, más allá de las propuestas teóricas, la escuela es el modelo que siguen otros sitios u organizaciones que, sin ser explícitamente educativos, ofrecen educación a sus visitantes, educación -distinta o similar-, pero en últimas sigue siendo educación. La escuela, así, participa en un contexto social en el que su modelo se ha ido expandiendo a otros lugares.

De esta forma, la escuela se ha ido expandiendo y nos atrevemos a señalar que es el modelo que siguen (o copian) otros lugares que no son inicialmente reconocidos como escuelas o que no son buscados originalmente por sus visitantes como lugares educativos, pero que tienen, al igual que la escuela, como uno de sus objetivos la función de educar. Decimos que la escuela es el modelo de estos sitios por dos razones: en primer lugar porque estos lugares que no son directamente educativos, pretenden educar a sus visitantes, así éstos no busquen dichos sitios con la intención de ser educados. Y en segundo lugar, tales lugares han copiado, seguido y transformado los mecanismos de control que ejerce la escuela sobre sus estudiantes, para ser ejercidos sobre aquellos que son sus visitantes.

Por lo anterior afirmamos que aunque el tipo de educación ofrecida sea distinta, y los mecanismos de control se ejerzan de una manera diferente, no quiere decir esto que no haya educación y control en aquellos lugares que no son reconocidos como escuelas. Estos sitios son educativos y por ende son lugares en los que existen mecanismos de control. La educación y el control son protagonistas y han hecho que pensemos en un contexto social en el que la escuela se ha ido expandiendo. Hablamos de sitios como los medios masivos de transporte, los centros comerciales, los hospitales, los parques temáticos, y hasta las mismas ciudades. Estos sitios participan de la expansión de la escuela por seguir, copiar y transformar en gran parte su modelo; por educar y controlar.

De esta manera, “Diversity”, el Parque Temático, que simula una ciudad contemporánea a pequeña escala, es un lugar que, así como lo hace la escuela, educa y controla a sus visitantes. Ya lo hemos expresado un sinnúmero de veces en esta tesis, y los hallazgos permitieron dar cuenta de esto. “Diversity” ofrece educación a sus visitantes y los atrae brindando no una educación como lo hace la escuela: no es una educación de salones, patios de recreo, tableros, pupitres o calificaciones; “Diversity” ofrece una educación diferente, una educación con diversión y entretenimiento, una educación a través del juego, de los juegos de rol. Además, es un lugar que ejerce mecanismos de control sobre sus visitantes. Esos mecanismos de control que si bien pueden ser los mismos de la escuela, parecen ser ejercidos de manera distinta y aceptados por sus visitantes.

“Divercity” es por definición, un Parque Temático. Concebido como un “recinto recreativo o didáctico organizado en torno a un asunto o diversos aspectos de él” (Diccionario de la Real Academia Española, 2015). De esta forma –y siguiendo la definición anterior- “Divercity” es un lugar que ofrece entretenimiento por medio de atracciones que giran alrededor de la vida cotidiana de una ciudad contemporánea. Esas atracciones son ofrecidas a un público específico (los niños entre los 3 y 13 años) y están basadas en la realización de juegos de rol sobre oficios y profesiones que realizan los adultos en una ciudad. “Divercity” es parque, porque es un lugar destinado a unas instalaciones específicas; y es temático, porque esas instalaciones obedecen a unas actividades con su respectiva didáctica.

“Ven a Divercity, una ciudad divertida” es el slogan del Parque Temático, una invitación contundente: una ciudad contemporánea, una ciudad “real”, no es de los niños ni mucho menos atractiva para ellos. En “Divercity”, en cambio, los infantes encontrarán un lugar que simula ser una ciudad en la que ellos son los protagonistas; ese es el ofrecimiento. Una ciudad “real” es aburrida para los niños, “Divercity” por el contrario es sinónimo de entretenimiento. Sin embargo, “Divercity”, al ser un parque que es temático, tiene otra propuesta para sus visitantes además de la de entretener: “Divercity” ofrece a sus visitantes educación. El lugar invita a los padres de los niños a llevarlos al lugar en el que no sólo se recrearán o divertirán, sino que además serán educados. Concluimos, con esto, que a lo mejor la educación no sea un atractivo para los niños, pero para sus padres sí lo es, así que llevarán a sus hijos no sólo para que se diviertan, sino también para que aprendan. Pareciera con todo esto que el sólo entretenimiento es perjudicial, pero si está acompañado de educación es positivo.

En “Divercity” no hay docentes, profesores, maestros o catedráticos. No existen personas que sean denominados de esa manera. A pesar de esto, no significa que en lugar no haya personas que se encarguen de enseñar. Reiteramos, no hay personas, trabajadoras del Parque temático que se nombren como “profes”, y sin embargo existen allí personas encargadas de enseñar: el niño ingresa a una de las tantas atracciones y realiza su juego de rol, basándose en las indicaciones (enseñanzas) del adulto que dirige la atracción. Ese adulto no es profesor como los encontramos en una escuela, a lo mejor un profesor aburrido. En “Divercity” existen personas que tienen estudios de pedagogía y además de ello saben entretener. Responden a las nuevas exigencias, es un profesor o por lo menos parece serlo, tal como lo exige el Plan decenal de educación 1996 - 2005, que define al nuevo educador como aquel que

debe ser capaz de producir conocimientos e innovaciones en el campo educativo y pedagógico; de superar el tradicional método de enseñanza magistral; de garantizar que los educandos se apropien del mejor saber disponible en la sociedad y de crear condiciones agradables en la institución educativa para el autoestudio y el autoaprendizaje grupal cooperativo. Estas calidades también entrañan que el educador sea capaz de lograr que la apropiación de los conocimientos ocurra en un ambiente democrático, de autoestima y solidaridad; y que las mejores experiencias y conocimientos pedagógicos construidos sean sistematizados, acumulados y reproducidos por las siguientes generaciones de profesionales de la educación, lo cual significa formar tradición pedagógica (Ministerio de Educación Nacional, 2015).

Se infiere con lo anterior, que la escuela es aburrida, o por lo menos esa es la idea común que se tiene de ella. Sus patios de recreo, sus salones con sus tableros, pupitres, tizas, marcadores y hasta con sus profesores es monótona. El profesor da una clase que es denominada “clase magistral”, una “clase tradicional”, que no atrae, que no divierte. El Plan decenal de educación 1996 -2005, fruto de la Ley General de educación de 1994, trazó una meta para los profesionales de la educación y los lugares escolares. Parece que es una meta difícil de emprender: las clases y los docentes no son divertidos. Pero “Diversity” parece que sí lo es. El Parque Temático atrae a sus visitantes con educación, pero con una educación basada en el entretenimiento, con un “Eduentretenimiento” como es llamado por el lugar. El entretenimiento es así un mecanismo de control: “Diversity” te educa, te distrae, y lo hace entreteniéndote. Qué tan aburrida es la escuela, que en el Parque Temático no hay ni una de ellas como atracción, ni mucho menos el juego de rol de profesor.

Esta es la expansión de la escuela, en la que “Diversity” como un lugar no escolar participa: los padres llevan a sus hijos a la escuela para que sean educados, para que aprendan algo útil que les servirá para sus vidas o simplemente para que sean cuidados durante algunas horas. Los padres al llevar a sus hijos a la escuela, confían o trasladan la responsabilidad de educar al sistema escolar. Además esperan que sus niños estén seguros y bien cuidados, desean que la escuela, al terminar una jornada, “devuelva” a sus hijos iguales o mejor de lo que estaban. Educar y cuidar, parece ser las funciones que, para los padres de familia tiene la escuela. “Diversity” es expansión de la escuela: promete educar y entretener a los niños, y por supuesto

cuidar de ellos mientras permanecen en sus instalaciones. Al mismo tiempo tiene un plus diferenciador; “Diversity” no sólo educa, entretiene y cuida de lunes a viernes, sino, que también lo hace los fines de semana.

La escuela educa y cuida a los niños, y para llevar a cabo esto último utiliza determinados mecanismos de control que ejerce sobre los infantes. Estos mecanismos de control, como se ha visto en la presente investigación, son mecanismos disciplinarios, es decir, que ejercen directamente control sobre los cuerpos de aquellos que habitan la escuela y son además mecanismos visibles; un padre de familia y un niño saben que en la escuela hay control. Concluimos aquí que “Diversity” participa en la expansión de la escuela y que ha entendido que para educar necesita también ejercer control sobre sus visitantes. No obstante, a pesar de que en “Diversity” pudimos hallar y constatar los mecanismos de control existentes en la escuela, basados en los pensamientos de Foucault y Deleuze, aseveramos aquí que esos mecanismos son flexibles, es decir, que “Diversity” los ha transformado para hacerlos invisibles, pues aunque su principal objetivo sea el control del cuerpo y la voluntad de los estudiantes, los visitantes parecen aceptar y no comprender los mecanismos de control.

Lo anterior nos da cabida a realizar nuestra propia clasificación de los mecanismos de control existentes en “Diversity”, pues si bien en los hallazgos se realiza una clasificación, basados en los pensamientos de Michel Foucault y Gilles Deleuze, hay ciertas dinámicas que merecen una mayor atención por parte nuestra, pues ya advertimos más arriba que estos mecanismos, que son ejercidos por “Diversity” sobre sus visitantes, tienen dos características

esenciales: son flexibles y aceptados por quienes visitan el lugar. Por este motivo esta tesis apuntó como objetivo general, a la comprensión de los mecanismos de control.

De esta forma señalamos, como primer mecanismo de control, el proceso que deben llevar los visitantes para ingresar al Parque Temático. En los hallazgos narramos cómo se lleva este procedimiento; sin embargo, lo que deseamos resaltar aquí, es cómo el ingreso a “Diversity” no es un ingreso inmediato, sino que se prolonga. Entrar al lugar no es sencillo, “Diversity”, en un inicio, parece una escuela: los niños llegan con sus padres y pagan la matrícula (el ingreso) al parque, sin embargo, los actos van cambiando con la imposición del brazalete a los niños y adultos por igual, y por la vigilancia con artefactos electrónicos. Los padres no ingresan con sus hijos a la escuela, pero en “Diversity” es un deber hacerlo. Cualquiera puede ingresar a “Diversity”, no obstante ese “cualquiera” debe cumplir con las reglas impuestas y pasar por los sitios de control del lugar: el ingreso es un mecanismo de prolongación.

Por otro lado, señalamos que una de las dinámicas de la escuela es el abandono de los padres hacia sus hijos. Los padres “entregan” a sus hijos en la escuela a cierta hora y los “recogen” a una hora, tal como hace alguien al dejar su automóvil en un parqueadero; una persona deja allí su vehículo esperando que se lo cuiden. Un padre de familia deja a su hijo en la escuela y por ciertas horas lo abandona y confía que se lo cuiden allí, que no le suceda nada “malo”. Y esta es la responsabilidad de los profesores. En “Diversity” la responsabilidad de cuidar a los niños, es una responsabilidad compartida tanto de los guías como de los padres.

Aunque se puede decir que en “Diversity” hay cierto abandono de los padres hacia sus hijos, pues ellos disfrutan otros espacios distintos a los de sus hijos como la guardería de padres, los brazaletes y las reglas impuestas por el parque, hacen que el padre de familia se comprometa a cuidar a sus hijos junto con los guías. No hay un abandono total, sino más bien un semiabandono por parte de los padres, que deben comprometerse a seguir estrictamente las reglas del lugar para que ellos y sus hijos estén bien. Este es un mecanismo de control que denominamos como el del “cuidado de sí”: “Diversity” cuida a los niños, te hace sentir seguro y protegido, pero esto también es asunto y responsabilidad de los padres.

Por otra parte, señalamos la intencionalidad que existe en los discursos tanto orales como escritos y que circulan en las dinámicas diarias de “Diversity”. Si bien ya hemos realizado un análisis de los discursos en los hallazgos, queremos destacar aquí las reiteraciones a veces excesivas de las normas de cortesía que se difunden en el lugar. Repetidamente los guías saludan a los visitantes, con un “Buenas noches”, acostumbran a los niños a que en el parque son “Señores” (adultos) y no niños. Hay un constante deseo de que en el Parque Temático suene música, -el parque nunca está en silencio-, y hay una amabilidad que en ocasiones fastidia al visitante; tienen presente las normas de cortesía,

Son varias las teorías que han aparecido en torno a la cortesía. R. Lakoff (1973) es el primero que establece unas reglas de cortesía en la interacción. Sus dos reglas básicas son: I. «Sea claro». II. «Sea cortés». La primera regla resume las máximas de Grice; la segunda tiene que ver con las relaciones interpersonales y presenta tres posibilidades: I.

«No se imponga». II. «Ofrezca opciones». III. «Refuerce los lazos de camaradería». Cada una de estas reglas se aplica en una situación determinada según sea el grado de relación existente entre los interlocutores (Centro Virtual Cervantes, 2015).

Los guías siempre están atentos a resolver cualquier duda que tenga un visitante y en las atracciones, mientras los niños realizan su juego de rol, los guías usan un discurso amable que atrae e involucra al infante en la dinámica de la atracción que se le propone. Este es un mecanismo de control de la intencionalidad discursiva. Ningún discurso se pronuncia sin una intención, y en el Parque Temático todo el tiempo circulan intencionalidades en los discursos que le permite a “Diversity” recordarles a sus visitantes, como estrategia pragmalingüística, que en el lugar se hace lo que “Diversity” impone.

Otro de los mecanismos de control que se puede mencionar es el de las concepciones que el niño se va creando acerca de qué es un oficio o qué es una profesión, qué hace un adulto y qué es el dinero. En “Diversity” no circula, en sus discursos orales y escritos, la palabra “trabajo”, pareciera que esta palabra posee un significado en el que los vocablos juego y diversión no tienen cabida. En “Diversity” un niño no trabaja, -o por lo menos eso no es lo que dicen los guías-; en “Diversity”, un niño lo que hace es asumir un rol en el que juega a realizar un oficio o profesión, recibe dinero por lo ejecutado, pero nunca juega a trabajar. El niño crece con la idea de que lo que realizan los adultos es divertido, sin distinguir conceptualmente entre qué es un oficio y qué es una profesión, y además se forma con la idea de trabajar en un futuro para las empresas de las

atracciones en las que participó. Este es un mecanismo de control del trabajo invisible: se pone a un niño a jugar a trabajar, sin que éste se dé cuenta de lo que verdaderamente está haciendo.

“Diversity”, de otro lado, es un simulacro de ciudad, esto es lo que propone: una ciudad a pequeña escala, una ciudad a la medida de los niños. Un simulacro de una ciudad perfecta pues, si bien hay lugares como los hay en una ciudad caso un hospital o un supermercado, cabría preguntarnos por qué en el Parque Temático no hay lugares como licorerías, cárceles o bares. “Diversity” participa de los tres órdenes de simulacro que señaló Baudrillard:

La falsificación es el esquema dominante de la época «clásica», del Renacimiento a la revolución industrial. La producción es el esquema dominante de la era industrial. La simulación es el esquema dominante de la fase actual regida por el código. El simulacro de primer orden juega con la ley natural del valor, el del segundo orden con la ley mercantil del valor, el de tercer orden con la ley estructural del valor (Baudrillard, 1992).

Se puede estar de acuerdo con las intencionalidades del lugar; “Diversity” es una ciudad para niños y por este motivo no se encuentran en el simulacro de ciudad estos sitios que son exclusivamente para los mayores de 18 años en el caso colombiano. Sin embargo, también tendríamos que preguntarle a “Diversity”, ¿por qué siempre está de noche en el lugar?

En los hallazgos obtuvimos una respuesta de una guía sobre el porqué de la noche en “Diversity”, pero a nuestro juicio es una respuesta que no nos satisface y con la que deducimos

que en “Divercity” hay un mecanismo de idealización de una ciudad, a partir de la cual se ignora o se quieren ignorar otras actividades que realizan los adultos, actividades legales o ilegales.

“Divercity” puede alegar que el objetivo de simular una ciudad es la de crear una copia no idéntica de una ciudad con algunas actividades que hacen los adultos para que los niños las realicen, pero como investigadores nos queda la inquietud de que el lugar al estar siempre de noche, pareciera esconder algo. La noche en “Divercity” hace parte de ese mecanismo de control de la idealización de la ciudad en la que la noche, que es el espacio en el que generalmente se comenten más actos ilegales por parte de algunos habitantes, en una ciudad “real”, la noche es tranquila y serena en el Parque Temático. La noche es control en “Divercity”, invita a un niño a consumir y a nunca quedarse quieto. “Divercity” simula una ciudad, pero es una copia no idéntica de una ciudad.

En “Divercity” hay asuntos que hacen que pensemos que la escuela no desaparece. Hacemos referencia aquí al mecanismo de control del cuerpo. Controlar el cuerpo es un asunto disciplinario, y esto, o mejor dicho sus mecanismos, lo hallamos tanto en la escuela como en “Divercity” que hace parte de esos lugares que expanden la escuela. Queremos hacer referencia a algo que nos llamó la atención aparte de eso de hacer las filas, o la edad para realizar ciertos juegos de rol. Hacemos alusión a la regla que está en todas las atracciones del Parque Temático, y que es la primera que deben cumplir los niños antes de ingresar y participar en un juego de rol. La regla es esta: “Ir al baño antes de hacer la fila”. Esta regla es un mecanismo de control que hace directa alusión al cuerpo de los niños. Lo que queremos resaltar aquí es que es una regla común en las escuelas: en las escuelas sólo se va al baño en los recreos —esto es lo común— y al

ingresar a un salón de clases un estudiante no podrá hacerlo porque ya se le dio ese espacio.

“Diversity” copió a la escuela e impone al niño que antes de ingresar a una atracción –salón de clases en la escuela- debió haber ido al baño. Este mecanismo es pues, un mecanismo de control que le exige al infante autocontrol sobre su cuerpo.

Por último, indicamos el mecanismo de control de creación de lenguajes. “Diversity” es un lugar que crea lenguajes alrededor de sus dinámicas para ofrecérselas y promocionarlas a sus visitantes. De esta manera lo hace también la escuela o los lugares educativos que no son reconocidos como escuelas. “Diversity” ha creado palabras o frases que aluden a sus actividades y a lo que pretenden alcanzar con la educación a sus visitantes. Es el caso de la “Cultura Diversity” y los “Principios Diversity”, que son un conjunto de reglas que hacen parte de la misión y la visión del Parque Temático. “Diversity” no posee un Proyecto Educativo Institucional (PEI) al estilo de una escuela, pero la “Cultura Diversity” y los “Principios Diversity”, son lo más parecido a un PEI de una escuela. Este mecanismo de control invita a pensar que, como hemos afirmado, la escuela no es el único lugar que educa, ni mucho menos el único lugar que crea discursos que apunten a lo educativo o pedagógico. “Diversity” no es una escuela, pero ha creado discursos educativos y pedagógicos para ofrecer y controlar a sus visitantes.

Así concluimos que todo lo anterior da a entender que el Parque Temático “Diversity” no sólo es un lugar en el que los niños juegan, se divierten, se distraen, se recrean o socializan, sino que también es un lugar donde aprenden, lo que quiere decir que es un lugar educativo; un lugar

diferente a la escuela, para el aprendizaje de los niños. “Diversity” es una expansión de la escuela, tal como se señala en la problematización. Los niños en “Diversity” aprenden, pero no aprenden de cualquier manera, lo hacen realizando roles de adultos. Allí aprenden jugando a ser adultos: juegan a trabajar, a comprar y a habitar una ciudad tal como lo hace una persona mayor de 18 años, tal como lo hace un ciudadano.

En la escuela se guardan niños para educarlos. Se les instruye, se les enseña moral, religión y patria y se les enseña a trabajar con algo de ciencias. En la actualidad hay sitios que guardan niños, también los educan, les enseñan a trabajar, a consumir. No obstante, ofrecen algo nuevo: involucran a los padres y atraen a los niños por medio del entretenimiento. La escuela y el centro comercial también son abandonos. La escuela se hizo para ver (controlar), con lo que se enseña. Ahora se controla con entretenimiento, porque es agradable. Nos educan, nos enseñan a trabajar, a producir, y a consumir. ¿Desde cuándo trabajar es divertido? Los mecanismos de control que tiene la escuela son como un virus, cambian y se transforman; esto lo entendió muy bien “Diversity”, que expandió la escuela a sus instalaciones. Ahora cabe preguntar: ¿es posible educar sin controlar?

8. REFERENCIAS

(s.f.).

Arnal, J., del Rincón, D., & Latorre, A. (1992). Investigación etnográfica. En J. Arnal, D. del Rincón, & A. Latorre, *Investigación educativa: fundamentos y metodologías* (págs. 198-205). Barcelona: Labor.

Audio visita a Divercity. (2015). Medellín, Antioquia, Colombia.

Baudrillard, J. (1992). El orden de los simulacros. En J. Baudrillard, *El intercambio simbólico y la muerte* (págs. 59-99). Caracas: Monte Avila Editores Latinoamericana.

Brooks, J. L., Groening, M., Jean, A., Sakai, R., Raynis, R. (Productores), Brooks, J. L., Groening, M., Jean, A., Mirkin, D., Cohen, J., Price, M. (Escritores), & Silverman, D. (Dirección). (2012). *The Longest Daycare* [Película]. Estados Unidos: 20th Century Fox.

Calsamiglia Blancafort, H., & Tusón Valls, A. (2001). *Las cosas del decir: Manual de análisis del discurso*. Barcelona: Ariel.

Centro Virtual Cervantes. (29 de Octubre de 2015). *Centro Virtual Cervantes*. Obtenido de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/cortesia.htm

Deleuze, G. (2006). Post-scriptum sobre las sociedades de control. En G. Deleuze, *Conversaciones, 1972-1990*. (J. L. Pardo, Trad., 4 ed., págs. 247-255). Valencia: Pre-Textos.

Deleuze, G. (2 de Julio de 2013). *YouTube*. Recuperado el 12 de Octubre de 2014, de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=dXOzcexu7Ks>

- Deleuze, G. (2014). Apéndices: I Simulacro y Filosofía Antigua. En G. Deleuze, *Lógica del Sentido* (M. Morey, Trad., www.philosophia.cl ed., págs. 180-198). Santiago de Chile: Universidad ARCIS.
- Diccionario de la Real Academia Española. (2015). *Real Academia Española*. Recuperado el 22 de Agosto de 2014, de Real Academia Española: <http://lema.rae.es/drae/?val=control>
- Diversity (Dirección). (2009). *Diversity: Musical sin créditos* [Película].
- Diversity (Dirección). (2013). *Diversity Colombia* [Película].
- Diversity: ¿una ciudad divertida!* (2015). Recuperado el Mayo de 8 de 2014, de Diversity: ¿una ciudad divertida!: <http://divercity.com.co>
- Foucault, M. (1989). *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la prisión*. Ciudad de México: Siglo XXI Editores .
- Foucault, M., & Chomsky, N. (2010). *YouTube*. Recuperado el 25 de Agosto de 2014, de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=bfYVCLNpSrc>
- Foucault, M., Chomsky, N., & Elders, F. (s.f.). *DDOOSS, Asociación de Amigos del Arte y la Cultura*. Recuperado el 9 de Julio de 2014, de DDOOSS, Asociación de Amigos del Arte y la Cultura: <http://www.ddooss.org/articulos/entrevistas/Chomsky-Foucault-Elders.htm>
- Galeano Botero, E. D., & Hurtado Betancur, M. H. (2009). *Los juegos de rol en psicología clínica usando la caja de arena en el proceso*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Galindo Cáceres, L. J. (1998). Etnografía. El oficio de la mirada y el sentido. En L. J. Galindo Cáceres, *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación* (págs. 347-383). Ciudad de México: Addison Wesley.

- Goetz, J. P., & LeCompte, M. D. (1998). *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. Madrid: Ediciones Morata.
- Holt, J. G. (1976). Las escuelas contra sí mismas. En J. G. Holt, *Libertad y algo más: hacia la desescolarización de la sociedad*. (E. Montaldo, Trad., págs. 182-204). Buenos Aires: Ateneo.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. (E. Imaz, Trad.) Madrid: Alianza Editorial/Emecé Editores.
- Illich, I. (1974). Juicio a la Escuela. En I. Illich, *El Capitalismo del Saber* (págs. 13-31). Buenos Aires: Editorial Humanitas.
- Jinete Rúa, L. M., Puerta Cossio, A. M., & Herrera Cano, O. d. (2006). *Influencia del juego de roles en el desarrollo del lenguaje oral de niños(as) de cuatro años de edad en el contexto escolar*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Ministerio de Educación Nacional. (29 de Octubre de 2015). *Plan decenal 1996-2005*. Obtenido de http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/articles-121191_archivo.pdf
- Ospina Muñoz, K. J. (2013). *Diversity: Modelo Pedagógico*. . Medellín. .
- Perez Ororno, A. L., & Betancur Álvarez, F. (2004). *El trabajo titulado Los centros comerciales como una teatralización de la vida en la ciudad*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Reimer, E. (1973). *La escuela ha muerto: alternativas en materia de educacion*. (E. Mayans, Trad.) Barcelona: Barral Editores.
- Restrepo Castaño, L. M., & Montoya Ruíz, R. F. (2008). *Ciudad, espacio público, comercio formal e informal y sus políticas de inclusión: control y vigilancia en la ciudad de Medellín*. Medellín: Universidad de Antioquia.

- Rodas Montoya , J., & Avendaño Madrigal, D. A. (2012). *La Transición Educativa: Uso, Semejanza Y Simulacro*. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Román Betancur, G. (2013). *Informe descriptivo dirigido al Parque Infantil Divercity*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Rosas Mendoza, Á. (2013). Vivencia de ciudad en Divercity. En *Congreso Internacional de Ciencias Sociales Universidad Pontificia Bolivariana XXX Simposio de Ciencias Sociales I Congreso Internacional de Ciencias Sociales* (págs. 226-239). Medellín: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.
- Rozo Rodríguez, Y. M., & Betancur Hernández, G. L. (2010). *El juego: un potencializador de las habilidades motrices básicas*. Cuacasia: Universidad de Antioquia.
- Santafé Medellín Mi Mundo*. (2014). Recuperado el 18 de Noviembre de 2014, de Santafé Medellín Mi Mundo: <https://www.facebook.com/SantafeMedellinMiMundo>
- Santafé: Mi Mundo*. (2014). Recuperado el 18 de Agosto de 2014, de Santafé: Mi Mundo: www.centrocomercialsantafe.com
- Sarlo, B. (Febrero de 2009). *Universo Centro*. Recuperado el 19 de Abril de 2014, de Universo Centro: <http://www.universocentro.com/NUMERO4/elcentrocomercial.aspx>
- Strauss, A., & Corbin, J. (2012). *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. (E. Zimmerman, Trad.) Medellín: Universidad de Antioquia.
- Zuluaga Jaramillo, J. A., & Vélez Vélez, F. (2009). *El control social de la iglesia en la relación obrero, empresa, religión: el caso de los barrios que habitan los obreros en Medellín*. Medellín: Universidad de Antioquia.