

MÚSICA, CUERPO Y ENCUENTRO INTERGENERACIONAL.
APORTES DE LA RECREACIÓN DIRIGIDA EN UN GRUPO DE JÓVENES
DE LA COMUNA 12

PEDRO JANNIER GARAY MURCIA

UNIVERSIDAD DEL VALLE
INSTITUTO DE EDUCACION Y PEDAGOGÍA
PROGRAMA ACADEMICO DE RECREACIÓN
SANTIAGO DE CALI

2014.

MÚSICA, CUERPO Y ENCUENTRO INTERGENERACIONAL.
APORTES DE LA RECREACIÓN DIRIGIDA EN UN GRUPO DE JÓVENES
DE LA COMUNA 12

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Profesional en
Recreación.

Director

Profesor NELSON MAURICIO MUÑOZ SÁNCHEZ

UNIVERSIDAD DEL VALLE
INSTITUTO DE EDUCACION Y PEDAGOGÍA
PROGRAMA ACADEMICO DE RECREACIÓN
SANTIAGO DE CALI

2014.

NOTA DE ACEPTACIÓN

Este trabajo de grado, titulado MÚSICA, CUERPO Y ENCUENTRO INTERGENERACIONAL. APORTES DE LA RECREACIÓN DIRIGIDA EN UN GRUPO DE JÓVENES DE LA COMUNA 12 y realizado por el estudiante PEDRO JANNIER GARAY MURCIA, se presenta a la Universidad del Valle, Instituto de Educación y Pedagogía, Programa Académico de Recreación como requisito parcial para optar al título de Profesional en Recreación.

Hemos revisado este trabajo de grado y recomendamos su aprobación:

Firma del Director del Trabajo de Grado

Firma del Director del Programa

Firma del lector No 1

Firma del lector No 2

Santiago de Cali, Octubre de 2014

UNIVERSIDAD DEL VALLE
INSTITUTO DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA
ACTA DE EVALUACIÓN DE TRABAJO DE GRADO

Señale con X si se trata de: PROYECTO: INFORME FINAL:

TÍTULO DEL TRABAJO: "APORTES DE LA RECREACION DIRIGIDA EN LA TRANSFORMACION DE LAS MIRADAS, QUE UN GRUPO DE JOVENES PARTICIPANTES DEL PROGRAMA DE COMFANDI PARCHE 12, TIENE SOBRE SU REALIDAD".

DIRECTOR: MAURICIO MUÑOZ S.
ESTUDIANTE: 200629149 PEDRO JANNIER GARAY MURCIA
EVALUADORES: MIREYA MARMOLEJO M.
 VICTORIA EUGENIA VALENCIA C.

FECHA Y HORA DE LA EVALUACIÓN. Agosto 21 2014 HORA: 1:45 pm

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

*Se sugiere que se reflexione las conclusiones dadas
las características del trabajo y las categorías de música,
Cuerpo y movimiento intergeneracional.*

(si se considera necesario, usar hojas adicionales)

APROBADO: ☒ MERITORIO: ☐ LAUREADO: ☐

En caso de ser Aprobado Con Recomendaciones, éstas deben presentarse en un plazo de 15 días (máximo un mes) ante:

En caso que el Informe Final se considere "Incompleto", se da un plazo máximo de _____ semestre(s) para realizar una nueva reunión de evaluación.

En caso que no se pueda emitir una evaluación por falta de conciliación de argumentos entre Director, Evaluador (es) y estudiante (s), expresen claramente la razón del desacuerdo y las alternativas de solución que proponen:

[illegible]

Luis. Harro.
DIRECTOR TRABAJO DE GRADO

Guiseya Guarmolejo U
EVALUADOR 1

Guillermo E. Valencia C.
EVALUADOR 2

LOS AGRADECIMIENTOS

Desde niño me enseñaron a dar las gracias a través de esa educación tradicionalista de un par de personas que no tuvieron estudios mayores a su primaria, sin embargo, los valores inculcados de la vieja escuela, haciendo uso de correa en la nalga, de la “chancleta voladora” y de dichos metafóricos propios de nuestro campesinado colombiano, me formaron y educaron (dicen que la educación viene de la casa y no en la escuela). Mis hermanos por su parte me enseñaron pensamientos que apuntalan al lado exacto en el que está escrito la mayor parte de este trabajo; ser justo, reflexivo y respetar; no comer entero; para completar estudie en “la mejor para los mejores”.

En esta Alma Mater aguanté hambre. La sentí mía cuando caminé la quinta acompañado de gritos y reclamos; baje mangos, escuche estruendos... en ella pensé y me enseñaron a pensar en lo más subversivo y peligroso del mundo, el juego y su poder, lo transformador de generar pensamientos críticos y semióticos que se encierran en la Recreación. Personajes únicos que Dios puso en mi camino: Adiela, Guilla, Harold, Jorge, Cristina, Victoria, Mirella, Armando, Marlene, Judith, mis compañeros.

Ella, incansable, aguantadora, tenaz, bella, mi bendición.

Él siempre ahí, dándome la mano.

Los parceritos de la comuna 12, *Care Niña*, que vayas con Dios♪♪...

A todos y cada uno, GRACIAS!!

RESUMEN

El proceso investigativo que requiere un trabajo de grado va más allá de lo que aparentemente la academia enseña y exige; el presente trabajo da cuenta de lo que implica hacer una inmersión en un sector popular de la ciudad de Cali. Hacer una labor pedagógica mediada desde la recreación dirigida, describiendo la situación de un grupo de jóvenes participantes de un programa recreativo, develando las condiciones de vida, sus dificultades y las problemáticas que los rodean, para dar paso a un trabajo desde los Lenguajes Lúdico-Creativos permitió promover y transformar, desde una mirada crítica, los pensamientos y comportamientos de los participantes con relación a su contexto social.

TABLA DE CONTENIDO

1.	INTRODUCCIÓN.....	11
2.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
3.	OBJETIVOS.....	17
4.1.	Objetivo General	17
4.2.	Objetivos Específicos.....	17
4.	METODOLOGÍA.....	18
4.3.	Fase 1: Recolección de la información.....	18
4.4.	Fase 2: Análisis e interpretación.....	20
5.	EL MARTIRIO DE LA CREACIÓN	23
5.1.	Recreación.....	24
5.1.1.	El carácter polisémico del término recreación.....	24
5.1.2.	Las dimensiones de la recreación.	27
5.2.	La juventud.....	34
5.2.1.	Juventud un tema ambiguo.	34
5.2.2.	Identidad, moda y cuerpo.	35

5.2.3.	Utopía o realidad.....	39
6.	HISTORIA DE BARRIO	41
6.1.	La entrada al paraíso	41
6.2.	La equis en el mapa.....	45
6.3.	En busca de la people.....	47
6.4.	Calle Luna Calle Sol	49
6.5.	La nueva banda.	52
6.6.	En contexto, Maras y los parches de Cali Colombia.	57
7.	MOMENTOS CLAVES.....	60
7.1.	Posibilidades.	60
	El inicio de un cuento.....	61
7.2.	Arranca lo duro de la práctica.	62
7.3.	Poco a poco se revela otra verdad... ..	63
7.4.	Los temores.	64
7.5.	Frases.....	65
7.6.	El relax.	66

7.7.	Sueños.	67
7.8.	Los temores y riesgos.	69
7.9.	Cualidades y fortalezas.	69
7.10.	Cambio de nota.	70
7.11.	La idea del encuentro intergeneracional.....	73
7.12.	La hora de la verdad.	76
8.	MÚSICA, CUERPO Y ENCUENTRO.....	78
8.1.	La música.	78
8.1.1.	Los play's.....	79
8.1.2.	Real.....	81
8.1.3.	¡Olores que sustraen de la realidad!.....	82
8.1.4.	Pocas oportunidades...La calaca.....	85
8.1.5.	Lo que quedó a la intemperie.....	88
8.1.6.	Los jóvenes saben del cuento...Hasta donde se pudo saber.....	89
8.2.	El cuerpo.	92
8.2.1.	El cuerpo y el tacto.	93

8.2.2.	El juego de ellas, la postura de ellos.....	95
8.3.	Encuentro intergeneracional.....	97
8.3.1.	Cuerpos con experiencia vs cuerpos jóvenes.....	97
8.3.2.	Hagámonos pasito.....	99
8.3.3.	¿Qué descubrieron los jóvenes?.....	100
8.3.4.	Tejiendo vínculos, dos generaciones aparentemente distantes.....	101
8.3.5.	El resultado.	103
9.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	105
9.1.	El cierre del cuento.....	105
9.2.	Un mundo de barrio	105
9.3.	Algunas claves.	111
10.	REFERENCIAS	113
10.	CIBERGRAFÍA	117

1. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se pretende dar cuenta del proceso realizado en la comuna 12 de Cali con el grupo de jóvenes participantes del programa de La Caja de Compensación Familiar del Valle del Cauca Comfandi, denominado Parche 12, dirigido por un estudiante del Programa Académico de Recreación, del Instituto de Educación y Pedagogía de la Universidad del Valle, durante su proceso de práctica profesional que tuvo una duración de un año (2010 - 2011).

Este trabajo devela un proceso pedagógico que tiene como finalidad, identificar los aportes más significativos logrados por medio de la recreación dirigida, en la transformación de las miradas de los recreandos sobre su realidad, a través de la mediación de lenguajes lúdico-creativos.

Se presenta así, el planteamiento del problema con los objetivos de este trabajo. Luego, se describe brevemente la metodología de la intervención y se explicita la metodología utilizada en este estudio, en donde prevalece lo descriptivo como forma de resaltar lo relevante del proceso. Después, se desarrollan los elementos conceptuales en torno a dos temas: la recreación y la juventud. Seguido, se describen las situaciones de barrio, las formas de vida de aquellos personajes jóvenes que conviven con una serie de problemáticas que los rodean, por no decir que los consume. Posteriormente, se relatan

los momentos más significativos del proceso desarrollado con los jóvenes, desde la perspectiva de los objetivos de este trabajo. Luego, se presentan y desarrollan las tres categorías de análisis, que en este estudio emergen por su potencia, relacionadas con su relevancia en la transformación de las miradas de los jóvenes sobre su realidad, estas categorías son: la música, el cuerpo y el encuentro intergeneracional. Por último, se presenta una reflexión del proceso y de los resultados de este trabajo.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Como lo plantea Vygotski (2003) en el desarrollo del niño ocurren una serie de procesos que influyen y son determinantes en la vida de todo ser humano; uno de ellos es el entorno. Por ejemplo, un niño que crece en un estrato popular, tendrá condiciones diferentes a un niño de estratos altos. Al crecer, los jóvenes, se encuentran marcados por el medio en el que estuvieron, la escuela, la familia, el barrio.

En los estratos populares la calle juega un papel importante, ese espacio público va más allá del asfalto y las nomenclaturas. Existen esquinas que narran historias desde el mural, el rayón, la chapa¹ escrita en el poste de la electricidad, desde ahí se pueden determinar espacios y fronteras, en algunos casos ni siquiera existe una sola marca en la pared, simplemente si se pasa una calle, ya se es enemigo o se está en la mira². Es en ese lugar donde ocurre todo y nadie ve nada, la esquina se convierte en un espacio encantado, erotizado; la esquina es para poncharse con los socitos³

¹ Este término se usa para hacer referencia a seudónimos o sobrenombres

² Término utilizado para referirse cuando se vigila a alguien

³ Se usa para hacer referencia a sentarse o ubicarse en un espacio con los amigos

En la calle se aprenden las normas del barrio, se sabe quién es quién, se conoce de las zonas seguras e inseguras, cuales son los parches calientes⁴, porque al lado salta la liebre⁵. Se aprende el parlache: háblalo⁶, bien pa⁷, sisas⁸, goroveta⁹, lima¹⁰, guayo o tote¹¹, chimba¹²... No es raro tener relación con armas; jugar con la chabeta¹³ a través de los lances¹⁴, a defenderse jugando a los traques¹⁵, a conocer de los fierros¹⁶, sus modelos, los impactos, el daño que hacen.

⁴ Hace referencia a lugares y sitios que pueden ser peligrosos para los jóvenes por sus relaciones con actores de la comuna.

⁵ Se encuentran los enemigos

⁶ Término usado para hacer un saludo

⁷ Se usa para decir que se está bien y o preguntar cómo esta

⁸ Se usa como sinónimo de la afirmación si

⁹ Expresión que refiera a sentir hambre

¹⁰ Refiere a varios términos: navaja, o cansón, según el contexto; ejemplo: es una lima (cansón), te doy lima (te corto con la navaja)

¹¹ Se refiere a arma de fuego, revolver

¹² Expresión usada de diferentes formas según el contexto: mujer, actitud, corrupto o falso

¹³ Refiere a arma corto punzante

¹⁴ Hace referencia a la simulación, a través del juego, de una pelea con armas blancas

¹⁵ Hace referencia a la simulación, a través del juego, de una pelea a mano limpia

¹⁶ Se refiere a adquirir conocimientos de armas de fuego

Se aprende en que moverse: primero el burro¹⁷, niquelarlo, pintarlo, armarlo, saber qué piñón y qué manzanas ponerle... después el motor¹⁸ la marca y los modelos: DT's, rx 115, KMX y sus cilindrajes, engallarlas, envenenarlas¹⁹...

La música también aparece como símbolo, sus ritmos, sus letras, los mensajes ocultos y otros directos. Para un sector amplio de jóvenes de estrato popular los géneros del hip hop, el reggaetón y la salsa parecen haberse convertido en mensajeros directos de experiencias y vidas vividas a través del intérprete, a través del otro (Gómez & González, 2003) La calle alberga problemáticas que a simple vista se conocen; en el caso particular de los jóvenes de estratos populares, este lugar determina cada historia de vida, brinda herramientas de supervivencia e influye de manera positiva o negativa según la elección.

En este trabajo se indaga sobre las formas de vida, las relaciones con el entorno y la promoción de un pensamiento crítico frente a la realidad que enfrenta un grupo de jóvenes habitantes de la comuna 12 de Cali, a través del programa Parche 12 de Comfandi, que se desarrolló en el Centro Urbano Comfandi Paraíso y que fue mediado desde la Recreación Dirigida.

¹⁷ Hace referencia a un medio de transporte, bicicleta

¹⁸ Hace referencia a un medio de transporte, motocicleta

¹⁹ Se refiere a la modificación que se le hace a una motocicleta para que corra más rápido

En este marco, la pregunta problema que guía este trabajo es:

¿Cuáles son los aportes de la recreación dirigida en la transformación de la mirada que un grupo de jóvenes participantes del programa de Comfandi Parche 12, tiene sobre su realidad?

3. OBJETIVOS.

4.1. Objetivo General

Identificar, cuáles son los aportes más significativos del programa de recreación dirigida desarrollado con el grupo de jóvenes participantes del programa de Comfandi Parche 12, relacionados con las diferentes miradas que construyen sobre su entorno, contexto y realidad.

4.2. Objetivos Específicos

- Describir aspectos de la realidad de la vida cotidiana de los jóvenes y de su contexto en el marco del programa de recreación dirigida implementado.
- Describir los aspectos más relevantes del proceso desarrollado en el programa de recreación dirigida realizado con el grupo de jóvenes.
- Identificar y analizar los elementos más potentes del programa de recreación desarrollado, relacionados con la mirada crítica de la realidad, del grupo de jóvenes.

4. METODOLOGÍA.

El enfoque o perspectiva de investigación de este trabajo se desarrolla desde lo social cualitativo e interpretativo, mediado desde la recreación dirigida.

“La investigación social cualitativa apunta a la comprensión de la realidad como resultado de un proceso histórico de construcción a partir de la lógica de los diversos actores sociales, con una mirada “desde adentro”, y rescatando la singularidad y las particularidades propias de los procesos sociales”. (Marín, 2004)

El método empleado para el desarrollo de este trabajo fue de carácter descriptivo, poniendo especial atención en las sesiones que tuvieron mayor relevancia durante el proceso.

4.3. Fase 1: Recolección de la información.

La información de este trabajo se recogió especialmente a través de un registro detallado en los diarios de campo que contenía tres aspectos: a. Cuadro de descripción de la sesión ejecutada, b. Cuadro de interactividad y c. Cuadro de planeación de la sesión. A continuación se presenta el esquema del diario de campo.

CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL COMFANDI-

UNIVERSIDAD DEL VALLE

PROGRAMA DE RECREACIÓN DIRIGIDA “PARCHE 12”

DIARIO DE CAMPO

Fecha:

Tema: Objetivo específico:

HORA	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	OBSERVACIONES

INTERACTIVIDAD

Recreador-Recreandos:
Recreador-Contenidos:
Recreandos-Recreandos:
Recreandos-Contenidos:
Cómo me sentí:

PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN N°:

Fecha:

Tema:

Objetivo específico:

HORA	DURACIÓN	ACTIVIDAD	MATERIALES	RESPONSABLE	OBSERVACIONES

Además, como complemento se realizó un registro fotográfico durante todo el proceso y notas complementarias de las conversaciones informales con los recreandos.

4.4. Fase 2: Análisis e interpretación.

A través de la lectura detallada de los diarios de campo se lograron identificar tres categorías relevantes para los objetivos de este estudio: la música, el cuerpo y el encuentro intergeneracional. La primera categoría, **la música**, juega un papel importante en la vida de los jóvenes. Las emisoras de radio, el acceso a la música a través de la piratería de Cd's o a través de la internet, permite que los jóvenes puedan escuchar nuevos ritmos, nuevas historias, por ejemplo, aquellas narradas desde los géneros urbanos como el reggaetón que cuentan historias de los barrios populares, en los videos de malandros bien vestidos y con plata, la realidad de las bandas y los parches del sector. La música permitió llegar a los recreandos, problematizarlos y generar un espacio para auto cuestionarse sobre las elecciones de vida.

De la mano con la música viene el tema del **cuerpo**, la segunda categoría. Las formas de caminar, hablar, mirar, moverse y vestir. El ser humano siempre ha tenido un ritual con el cuerpo y todas las formas de expresión que se encuentran implícitas. Gómez y González (2003) hablan sobre el estilo propio que buscan los jóvenes para sentirse seres integrados. Esa necesidad de cada joven para ser parte de algo y de un todo no es diferente para los habitantes de los estratos populares. Las formas de vestir, de hablar y comunicarse, son códigos que permiten ser parte de un colectivo o simplemente saber que no hace parte de ese espacio.

De otra parte, todo lo que envuelven los nuevos ritmos, formas de comportamiento y comunicación, es un choque hacia otras generaciones, las nuevas jergas, la vestimenta aparentemente exhibicionista o vulgar crea cierta desconfianza de las personas mayores hacia los jóvenes del barrio. La vida de los jóvenes y la de los viejos, parecían dos mundos paralelos que no se tocaban o que nunca llegarían a acuerdos. Es aquí donde surge la tercera categoría a analizar, **el encuentro intergeneracional**, espacio que brindó la posibilidad de juntar y entretelar vínculos a dos generaciones distantes.

Haciendo uso de los Lenguajes lúdico-creativos y sus herramientas, antes mencionadas se logró propiciar un espacio para el encuentro, la promoción de la autocrítica, la reflexión y transformación de los imaginarios de dos grupos con

experiencias de vida distintas pero que conviven bajo una misma realidad en su comunidad.

5. EL MARTIRIO DE LA CREACIÓN

MARCO CONCEPTUAL

Los acartonados y comúnmente marcos conceptuales, se rigen por las posturas y comentarios lúgubres de los estudiantes que deseamos terminar con el trabajo de grado y así podernos graduar; si alguna frase se compara con un texto de esta índole podría ser el martirio de la creación.

“Crear es difícil, la demanda creadora no coincide siempre con la posibilidad de crear y de aquí surge al decir de Dostoievski, la tortura de que la palabra no siga al pensamiento”. (González, 2005)

No es fácil sostener una teoría, discutirla ni mucho menos investigarla, sin embargo no es imposible. Hablar de conceptos y realizar la labor investigativa desde los elementos y herramientas que debe tener un estudiante que opta para grado en recreación, son algunos de los componentes que se entretajan en este trabajo. Es así como recreación y juventud, son los dos aspectos principales que se desarrollarán en este capítulo.

5.1. Recreación.

A lo largo de la historia la recreación ha tenido un sin número de significados y transformaciones que han dependido del contexto, de lo social y de lo cultural. Mesa Cobo, (2004) plantea el tema de la polisemia de la recreación y la serie de inconvenientes con relación al significado de la misma como actividad pedagógica.

5.1.1. El carácter polisémico del término recreación.

Un rápido recorrido por las aportaciones de las Ciencias Sociales y Humanas permite encontrar claves para comprender los múltiples sentidos y significados que desde una y otra perspectiva se asignan a la actividad recreativa. Según Pronovost (1983) en (Mesa Cobo, 2004) la polisemia del término recreación es uno de los principales obstáculos epistemológicos de las Ciencias Sociales para explicar los rasgos que caracterizan la actividad recreativa. Se trata de un término que migra pasando de una significación a otra según los puntos de vista ideológicos, religiosos, políticos, disciplinares y profesionales de quienes se interesan por su estudio. Otra causa de la movilidad de significados y sentidos del término recreación tiene que ver con la diversidad de prácticas culturales que parecen compartir sus rasgos “externos”, pues se usa como sinónimo de ocio, hobby, tiempo libre, juego, deporte, arte, entre otros. (Mesa Cobo, 2004)

Además existen las diversas relaciones que se le han dado al término, una de ellas es con el juego. Piaget y Vygotsky (2003) plantearon que el juego tiene una importancia significativa en la evolución del ser. Se puede interpretar de estos autores que el juego es una actividad que predomina en el niño y su desarrollo, éste promueve el uso del símbolo, la fantasía y la creatividad, permitiendo dar paso a las construcciones de esquemas psicológicos o ideas y permite al individuo crear herramientas para el desarrollo mismo.

En el transcurso de la vida de todo individuo ocurren tres actividades fundamentales para su desarrollo: el juego, la educación y el trabajo, esto según el planteamiento de Leontiev. Por otra parte, Mesa Cobo (2004) apoyada en estos planteamientos, argumenta que estas tres prácticas se entretajan y se desenvuelven a través del uso de instrumentos físicos o simbólicos. Las tres actividades dominantes en el ser humano son complementarias, también una de ellas puede predominar y dar origen a la otra y cada una provee al ser humano de:

- Herramientas materiales (objetos físicos)
- Herramientas psicológicas (símbolos, mediaciones semióticas, formas de pensamiento y socialización)

- Relaciones interpersonales

Otra de las relaciones que se le han atribuido a la recreación es con el ocio, dándole una serie de conceptos polisémicos que dependerán, igual que con la recreación, del contexto histórico y cultural.

“Para Marx, el ocio es <<el espacio del desarrollo humano>>, para Proudhon es el <<tiempo de las composiciones libres>>; para Agustate Comte es la posibilidad de desarrollar la <<astronomía popular, etcétera>>. Engels, por su parte, reclamaba la disminución de las horas de trabajo <<para que a todos les quede tiempo libre suficiente para participar en las actividades generales de la sociedad>>” (Dumazédier, 1968)

El término recreación ha tenido diferentes sentidos a lo largo del tiempo y depende del enfoque de los diversos teóricos, también de lo cultural, lo social, lo gubernamental y hasta de lo político.

Para el objeto de este estudio, interesa el enfoque de la recreación como práctica social y cultural (Mesa Cobo, 2004) que tiene una gran potencia desde lo educativo.

5.1.2. Las dimensiones de la recreación.

Para Mesa Cobo (2004) existen tres dimensiones de la actividad recreativa desde el enfoque socio histórico de Vygotsky: como actividad social general, como práctica pedagógica y como actividad interna y lenguajes lúdico-creativos.

La primera dimensión: la recreación como actividad social general. Según Mesa (2004), esta primera dimensión requiere de la comprensión de la propuesta Vigotskiana que se refiere a la ley de doble formación, no entendida a simple vista como la transmisión de los aprendizajes sociales-externos a los individuales-internos, sino de todo el proceso que allí ocurre y de las mediaciones que suceden en las instituciones o espacios educativos y las relaciones de andamiaje que ejerce el agente educativo a través de las herramientas o mediaciones. Afirma lo siguiente:

“La recreación como actividad social general, producto mutante de las culturas a todo lo largo y ancho de la historia humana, es una actividad que complementa y completa las otras dos grandes actividades sociales, la educación y el trabajo, en torno a las cuales circulan, se construyen y reconstruyen las restantes actividades culturales y sociales Leontiev, en (Mesa Cobo, 2004). La recreación como práctica general corresponde entonces tanto al legado de las tradiciones como a las más recientes creaciones tecnológicas que desde lo sociocultural actúan en el plano de lo simbólico. En la actividad recreativa general identifiqué tres grandes núcleos problemáticos que se

constituyen en objetos de investigación: A) lo contemplativo o del espectáculo y lo trascendental del Ser B) lo festivo C) Lo lúdico...”

Lo contemplativo. En la actividad contemplativa ocurren las acciones internas o externas que tienen relación con el goce y el placer. De acuerdo a lo mencionado por Mesa (2004), por lo general se encuentra relacionada con la meditación, espacios de encuentro consigo mismo; estrechamente ligada a aquellos espacios o momentos que producen un estado de tranquilidad en sus practicantes, promoviendo sentimientos, pensamientos e imaginación.

Lo festivo y carnavalesco. En el espacio de la fiesta el ser humano se transforma y enmascara sus pensamientos a través de la risa, del juego de roles, de la construcción de la fiesta misma, de la interacción, de lo simbólico y significativo, de lo que se construye y se transforma dentro de este espacio. Lo popular de la fiesta y sus distintas manifestaciones culturales, permiten a la recreación dirigida un trabajo extenso y bastante enriquecido por la diversidad temática que envuelve este núcleo. “..., la fiesta popular y carnavalesca, los lenguajes lúdico-creativos que median la externalización e internalización de las formas de resistir e impugnar un orden determinado y establecido, especialmente cuando se manifiesta en los procesos de organización de las fiestas populares...” (Mesa, 2004)

Lo lúdico. Dentro de lo lúdico se enmarcan un sinnúmero de situaciones sociales, históricas y culturales. El juego ha promovido la creatividad y el uso de la imaginación, es uno de los procesos más grandes en el ser humano, el juego pasa de generación en generación en lo popular. Se pueden narrar situaciones de la historia, por ejemplo el juego de ronda el puente está quebrado, que narra la historia del paso del rey y su carruaje y la elección del conde. También utiliza herramientas de tipo creativo y significativo, como lo plantea García G. interpretando a (González, 2005), posibilitando una estructura de pensamiento en el niño, a través del juego simbólico, el juego de ejercicio y de reglas.

Este núcleo brinda la posibilidad de ver las distintas formas de relación que se establecen dentro del mismo, las potencialidades que puede tener un individuo, las formas de comunicación, los lenguajes y las relaciones sociales, culturales y de interacción.

La segunda dimensión: la recreación dirigida como práctica pedagógica:

La importancia de esta dimensión está en relación con la conciencia que debe tener el recreador en la intencionalidad pedagógica dentro del marco de la educación popular. La recreación dirigida tiene una intención pedagógica que busca en los recreandos, promover el uso de la imaginación creadora, la transformación en las relaciones y la

producción de nuevos pensamientos sobre la realidad, a través de procesos guiados y participativos.

“La segunda dimensión, plantea que la recreación “dirigida” o pedagógica se deriva de la actividad socio cultural más general y actúa como acción social mediada por objetivos (Zinchenko, 1981), es decir, tiene como base la intencionalidad de enseñar y comunicar las tradiciones recreativas y propiciar el desarrollo de la imaginación creadora y transformadora de las mismas para influir en cambios internos y externos. Esta concepción pedagógica de la actividad recreativa se funda en las nociones de “influencia educativa” e interactividad (Coll, C. & Onrubia J, 1992), aplicadas al estudio de la recreación como proceso educativo” (Mesa Cobo, 2004)

La interactividad ocurre en un triángulo interactivo que sucede entre el recreador (maestro, facilitador o educador), el recreando (estudiante, educando, o alumno) y los contenidos de aprendizaje. Una teoría que estructura la idea central del triángulo es la de Vygotsky (Blasco, Grimaltos, & Sánchez, 1999) en la que habla sobre el signo y el símbolo, el signo será el lenguaje, lo que logra interiorizar son los esquemas o ideas que el sujeto ha interpretado a través de la mediación realizada con objetos, mecanismos comunicativos, relaciones hechas a través de un símbolo, o según la recreación, lo expresado o externalizado a través de los Lenguajes Lúdico-creativos.

“La recreación utiliza los lenguajes lúdico-creativos que se relacionan con las artes y las tecnologías. Están inmersos en el patrimonio inmaterial de los pueblos y sus culturas. Cambian, se transforman, se re-significan y actualizan. Constituyen un legado simbólico y requieren de las lenguas naturales que hablen los participantes de la actividad recreativa guiada o dirigida”. (Mesa Cobo, 2004)

Interpretando el postulado de Mesa, podría decirse que la recreación dirigida es una práctica pedagógica social y cultural, sus procesos educativos tienen un inicio, un desarrollo, un objetivo pedagógico y un fin. Para ello se vale de herramientas semióticas llamadas Lenguajes Lúdico-Creativos que median y transforman los pensamientos y los imaginarios de los recreandos, gracias al jalonamiento de la imaginación creadora y a la interacción que se establece entre recreador-recreandos, recreador-contenidos y recreandos-contenidos.

Comprendiendo que estos lenguajes son herramientas de comunicación, son un puente que permite indagar, escudriñar, exhortar y exteriorizar los pensamientos, los nuevos significados o situaciones con las que se pretende dar desarrollo a un proceso mediado desde la recreación dirigida. Los Lenguajes Lúdico-creativos, son herramientas mediadoras en los procesos de la recreación dirigida.

La tercera dimensión: la actividad interna y los “lenguajes” lúdico- creativos.

Esta dimensión quizás sea la clave para lograr interpretar todo lo que ocurre o debe ocurrir en un proceso mediado desde la recreación. Como plantea González, (2005a), retomando a (González, 2005b), todo aprendizaje siempre involucra a más de un ser humano y de ahí la importancia de la interactividad y de la relación de los tres elementos del triángulo interactivo (imagen 5). Es través de esa relación que el recreando logrará crear sus propios esquemas mentales ayudado por la función que ejerce el agente educativo, o recreador. La mediación a través de los lenguajes o herramientas que utilice el recreador, producirá en el recreando diversas transformaciones en lo individual, en lo colectivo y en el entorno.

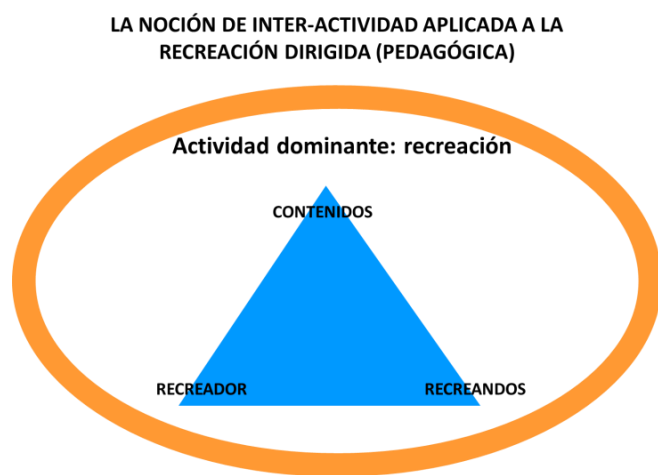


IMAGEN 1: Triángulo Interactivo
(Mesa Cobo, 2004)

“La tercera dimensión, la actividad interna y los “lenguajes” lúdico- creativos o mediaciones semióticas, surge del postulado según el cual, toda función (memoria, imaginación, cognición, afectividad, etc.) antes de ser interna ha sido externa es decir, social. Para que se produzca la influencia de la actividad externa sobre la interna se

requiere de la interacción con otros mediadores sociales (agentes educativos) que se valen de la comunicación o las mediaciones semióticas (del lenguaje y otros lenguajes)” (Mesa Cobo, 2004)

Los Lenguajes Lúdico-creativos actúan como instrumentos semióticos, como caja de herramientas diversas y divertidas (Mesa Cobo, 2004), se fortalecen desde lo tradicional y popular de las expresiones, de ahí que antagone con las artes, que requerirán de un aprendizaje y un largo paso por la academia o la educación formal. La recreación apropiará y re-apropiará elementos de las artes para fomentar la externalización de lo que se pretende indagar de un grupo, de igual forma que el arte se vale del juego u otras manifestaciones para construir sus lenguajes específicos (Mesa Cobo, 2004)

En conclusión, a partir de los planteamientos de Mesa, las dimensiones de la recreación implican una serie de elementos que se desenvuelven a través de la comprensión del postulado socio histórico de Vygotsky, de la ley de la doble formación y los núcleos problémicos de la recreación (lo contemplativo, lo festivo, lo lúdico). La recreación como práctica pedagógica guiada tiene claramente una intencionalidad, un inicio, un desarrollo y un final. El recreador como agente pedagógico se apoya en las herramientas semióticas como los Lenguajes Lúdico-creativos y su potencia en la producción de nuevos pensamientos, significados y relaciones.

5.2. La juventud.

En este aparte se dará cuenta de lo que implica la noción de juventud, desde un contexto general tratando de comprender los procesos que afrontan los jóvenes en esta etapa del desarrollo humano.

5.2.1. Juventud un tema ambiguo.

El tema juventud implica una serie de problemáticas casi tan polisémicas como el término recreación; la explicación biológica, psicológica, el desarrollo, el entorno y el cuerpo, hacen parte de la lista. La ley estatutaria 1622 de 2013, del estatuto de ciudadanía juvenil dice:

“ARTÍCULO 5o. DEFINICIONES. Para efectos de la presente ley se entenderá como: 1. Joven. Toda persona entre 14 y 28 años cumplidos en proceso de consolidación de su autonomía intelectual, física, moral, económica, social y cultural que hace parte de una comunidad política y en ese sentido ejerce su ciudadanía. («Derecho del Bienestar Familiar [LEY_1622_2013]», 2013)”

Lo anterior hace que sea un tema del que se tiene, como reza el dicho popular, mucho de donde cortar, es por esta razón que el entramado se centrará en tratar de comprender las lógicas de la juventud.

5.2.2. Identidad, moda y cuerpo.

En distintas décadas han existido los diferentes modelos a seguir en la juventud; actores de programas de tv, películas, la familia, los amigos. Estas figuras ejercen influencia a través de una imagen que en lo profundo se admira. De esta forma, se imitan sus formas de vestir, sus comportamientos, sus gestos y sus formas de hablar, formando lo que (Gómez & González, 2003) denominan identidad. Estos autores además plantean que en el proceso de identidad se encuentra una serie de elementos corporales y sociales que acompañan el desarrollo de la juventud, uno de ellos los espacios:

a) Por lo general los jóvenes se mueven dentro de una serie de escenarios, regulados por adultos y que parecen estar en el orden de lo público, sin embargo poseen características de ser sitios privados, ejemplo de ello, un centro comercial que parece tan público y no lo es, no se podrá hacer ingreso a uno de estos lugares en cierto tipo de ropa, por ejemplo en pantaloneta, pantuflas y desarreglado, como cuando se va a la tienda de la esquina.

b) Los espacios institucionales de carácter privado/público, el ambiente escolar, las iglesias entre otros, de igual forma parecen estar dispuestos para todo el mundo, sin embargo implícitamente en ellos existen restricciones para su ingreso.

c) Los lugares para estar solo o simplemente para compartir con cierto grupo de personas selectas, como familia o amigos, son espacios que no están regidos por autoridades burocráticas.

d) La calle, ese lugar que es de todos y es de nadie.

Todos estos espacios influyen en los jóvenes y sus comportamientos, en sus formas de pensar, actuar, moverse e interactuar. Como lo plantean (Urbanas & M, 2006), los jóvenes hacen parte de una metrópolis que al parecer les provee todo y al mismo tiempo no les permite tener nada por su condición de jóvenes. Esto influye en los jóvenes en cuanto a sus formas de vestir y a las formas de comunicarse y de expresarse, de acuerdo a los escenarios en los que se muevan.

La construcción de identidad, dependerá entonces de la postura o personalidad que define el joven en la interacción con los otros. (Gómez & González, 2003) hablan de cuatro lógicas en la que los jóvenes se mueven para tratar de adaptarse a las condiciones privadas/públicas que ofrece la sociedad:

1) “La búsqueda de diferenciación o búsqueda de estilo propio” es esa búsqueda de identidad propia para ser él o ella misma(o), para ser parte de un todo pero diferenciándose del común.

2) "La lógica de la adaptación o camaleonismo" es hacer parte de la dinámica de lugares o circunstancias predefinidas por la sociedad, la ropa que se debe usar para ciertas ocasiones y lugares, también los comportamientos que se deben asumir en situaciones y espacios.

3) “La lógica de imitación”. La construcción de identidad se verá marcada por las condiciones que impone el grupo al que se pertenece o se pretende pertenecer.

4) “La lógica de ocultamiento o camuflaje” es querer pasar desapercibido ante la urbe y sus lógicas de inseguridad o de espacios comunes y abiertos, es sumarse a los ya establecidos por la sociedad.

Entonces se podría pensar que el joven se encuentra en la búsqueda de identidad dependiendo del contexto en el que se desenvuelva. Además, con la identidad está el cuerpo y las diferentes formas de comunicarse, por ejemplo en relación con la moda (Gómez & González, 2003).

“Si bien es cierto que algunos segmentos de la población joven se pliegan sin más a las reglas de juego que impone el mercado de la moda, vale la pena introducir algunos matices. Pueden distinguirse claramente (4) modos de estar a la moda que nombran a cuatro estados diferentes de conciencia y autoconciencia respecto al diseño del cuerpo: a) el estilo y cálculo orientado a la conquista de un estilo propio; b) la renovación continuada del ajuar en sincronía con los cambios de la moda; c) la combinación de fragmentos de moda, el reciclaje de marcas y el uso de objetos de diferente procedencia que se mezclan sin atenerse a la historia, contexto cultural y origen social que los produce [...] y d) los modos de estar étnica y localmente a la moda (usar ropa de acuerdo a un grupo/tribu urbana específica)...” (Gómez & González, 2003).

Aquí se habla de las formas de comunicación para ser parte de, sea grupo, institución o espacio. La moda le permite al joven integrarse a la sociedad o a una comunidad a la que quiera pertenecer. Haciendo un paralelo de lo mencionado por (Gómez & González, 2003), se puede decir que el joven tomará parte de lo que venden los medios sin ser absorbido por el mercado, tomará lo que a él le llame la atención, lo hará suyo, lo interiorizará a su modo, lo adaptará para estar acorde a su grupo, pero marcará cierta diferencia, estará en el proceso de construcción de identidad involucrando cada elemento que lo compone como sujeto en medio de un todo y nada, haciendo uso de su cuerpo y de lo que expresa.

5.2.3. Utopía o realidad.

Pareciera que los jóvenes cuentan con una libertad para elegir su identidad, moda y cuerpo gracias al desarrollo de la sociedad; sin embargo, la libertad se encuentra privada de sí misma, depende también de las condiciones, las posibilidades y los recursos.

“Pero las libertades también dependen de otros determinantes, como las instituciones sociales y económicas (por ejemplo, los servicios de educación y de atención médica), así como de los derechos políticos y humanos (entre ellos, la libertad para participar en debates y escrutinios públicos)” (Sen & Sen, 2000)

La libertad entonces, se encontrará sometida a las condiciones de vida, sin embargo el desarrollo depende de las libertades individuales, es decir de la capacidad crítica y participativa de los ciudadanos, de su trabajo, de las costumbres, de los valores, de las culturas y éstos a su vez influyen en la libertad. El desarrollo se ve sometido a las condiciones de empoderamiento que logre tener una sociedad a través de sus comunidades. En el caso de los jóvenes la participación dentro de una comunidad permite el desarrollo.

“(…) a menudo se pregunta si algunas libertades políticas o sociales, como la libertad de participación y disensión políticas o la oportunidad de recibir una educación

básica, «contribuyen o no al desarrollo»... (es decir, la libertad de participación política o la oportunidad de recibir una educación o una asistencia sanitaria básicas) se encuentran entre los componentes constitutivos del desarrollo. Su importancia para el desarrollo no tiene que demostrarse por medio de su contribución directa al crecimiento del PNB o al fomento de la industrialización. De hecho, resulta que estas libertades y derechos también contribuyen muy eficazmente al progreso económico” (Sen & Sen, 2000)

De esta forma, se puede decir que los jóvenes se ven influenciados en sus comportamientos, por las condiciones del entorno y la sociedad. Para pertenecer a ellas, deben adaptarse y formar una identidad que se encuentre ligada a las libertades, es decir a la participación en la sociedad como sujetos políticos.

6. HISTORIA DE BARRIO

MARCO CONTEXTUAL

6.1. La entrada al paraíso

Comúnmente la palabra paraíso nos evoca belleza, un lugar hermoso donde todo es perfecto, donde no falta nada. Distinto es el caso para algunos habitantes del barrio el Paraíso en la ciudad de Cali, la cosa cambia, ya no es tan lindo, ya no hay árboles con frutos; los paisajes ya no son campestres sino urbanos, las personas no viven en la paz que nos ofrece el edén que plantea la biblia. Este barrio ubicado al oriente de la ciudad, en pleno corazón de la comuna 12, tiene entradas tanto por la Autopista Suroriental como por la Autopista Simón Bolívar. Es un barrio popular de estratos 2 y 3; algunas cuadras tienen vida, otras tienen soledad infantil²⁰.

Todo lugar tiene su propio aroma, éste no es la excepción; huele a barrio, huele a almuerzo; a frijoles; a sudado. El olor se entremezcla con el humo de la marihuana de las esquinas, del pelado que pasa en su bicicleta Cross niquelada, con un cacho²¹ que nadie ve pero todos huelen; se siente el olor de la cerveza que regaron en la esquina la noche

²⁰ De forma metafórica, es decir, son cuadras en las que los niños no salen; solamente se ven cuando desfilan hacia el colegio y de nuevo para sus casas; los peligros a los que están expuestos impiden que den vida a las calles de este barrio a través de los juegos.

²¹ Hace referencia a cigarrillo de marihuana

anterior los jóvenes que amanecieron tomando y soplando²²; ese parche de jóvenes entre los 18 y 25 años que le ofrece un trago de aguardiente a los tombos²³ para que los dejen sanos²⁴. La policía ya los conoce, también hacen parte de esta comunidad: saben a quién detener, a quien saludar, cuando seguir derecho en sus patrullas... La calle es la mezcla de sonidos; algunos, provienen de las radios de cada casa que amplifican la canción de moda que incita a sus oyentes, del choke, la salsa, la bachata y el reggaetón, que son los ritmos musicales que acompañan la mañana al hacer aseo o al limpiar el motor²⁵.

El ruido de las motos de alto cilindraje se pasea por la troncal o en medio de las calles; son motores de 115,125, DT`s envenenadas.²⁶ Los gritos de la vecina entrando a su hijo o repitiendo lo que debe traer de la tienda, se ahogan en medio de los demás bullicios... Son los sonidos que se escuchan en el barrio y en la comuna. En la noche es otro cuento, es otra historia; los olores que sustraen de la realidad son más fuertes; la oscuridad es la compañera ideal para los que en el día no salen y prefieren esconderse bajo penumbras; los sonidos de las motos transmiten intranquilidad. No cualquiera puede transitar en la comuna; los ojos escudriñan y detallan; se queda al descubierto así se use la misma jerga; ya se es ajeno a esa comunidad de calle, de barrio popular; a lo

²² Se refiera al consumo de SPA, fumar un cigarrillo de marihuana.

²³ Término usado en el parlache para referirse a la policías

²⁴ Término usado en el parlache para hacer referencia a no molestar

²⁵ Hace referencia a la motocicleta

²⁶ Se refiere a la modificación que se le hace a una motocicleta para que corra más rápido

lejos o de cerca se escucha el traqueteo de los fierros²⁷. Las esquinas tienen más jóvenes que en el día.

“Las calles de los barrios populares están escritas en un idioma que no entienden los extraños” (*Las calles* - Rubén Blades, 2009), su jerga es diferente, manejarla (o no) permite (o no) la entrada al barrio; la forma de caminar, de ver a los otros; la mirada dice mucho: es mentar la madre, es ofender, es aprobación. Se sabe si se es extraño o se conoce calle. Cuando se habla hay un acento, es una cultura urbana propia de estos sectores. Para la sociedad aparentemente es un idioma de vándalos, de pobres, de ratas²⁸; pero en el barrio es sinónimo de tener carácter, es ser parado, es ser calle²⁹.

La forma de vestir también es un lenguaje. Si se es chinga³⁰ y se quiere vaguitar, lo ideal es andar con unas zapatillas³¹ viejas, sucias; andar en pantaloneta y con una camiseta (que acalora y mantiene más en las manos que sobre el dorso); de vez en

²⁷ Término usado dentro del parlache para hacer referencia al sonido de las pistolas, disparos con arma de fuego.

²⁸ Hace referencia a un idioma de ladrones

²⁹ Este término dependerá del contexto, en este caso hace referencia a: no ser cobarde, haber andado en la calle desde hace tiempo

³⁰ Hace referencia a menores de edad

³¹ Referente a una prenda de vestir, en este caso un calzado deportivo

cuando se usa techo para visajear³² y esconder la mirada; hay que tirarse los cortes, son parche.³³ A esto hay que agregarle la forma de caminar, mejor que sea dominante y demuestre fuerza, dureza. Así se crían los jóvenes que viven en estos barrios. Algo similar a lo que plantea (Goffman, 1981) cuando habla de las formas y las apariencias que adquieren las personas para adaptarse a situaciones de la vida. En el caso particular de la intervención hecha con los jóvenes se confirma la adaptación que hacen los jóvenes a través del parlache, formas de vestir, caminar y toda una serie de prácticas que se entretajan y dan vida a los personajes que conforman una comunidad, en este caso, jóvenes de los sectores populares que deben aparentar ser fuertes para ser respetados bajo las reglas de calle.

Probablemente la mirada de algún etnógrafo o un investigador puede develar lo anterior, Ryle en (Geertz, 1988) habla sobre la descripción densa. Es lograr entender e interpretar de forma detallada cada espacio, comportamiento, conducta, formas de hablar, de caminar, es lograr ingresar en un mundo que para muchos puede parecer surrealista pero que tiene más objetividad y crudeza de lo que narran las historias de los periódicos amarillistas.

³² Se refiere al uso de gorra para verse diferente.

³³ Se relaciona con el corte de cabello, estar bien presentado con los cortes urbanos

En mi caso particular, hablo desde mi experiencia; nací y crecí en la comuna 8, en el barrio Saavedra Galindo. La descripción del sitio, el barrio Paraíso, solo varía en los nombres de la comuna, del barrio y las nomenclaturas.

6.2. La equis en el mapa.

Todo transcurre y se devela en el Centro Urbano COMFANDI Paraíso, allí se desarrolló el programa de Recreación Dirigida Parche 12³⁴. El Centro Urbano ubicado en la Carrera 28C No. 33H – 04, cubre una manzana entera. Está totalmente rodeado por muros de ladrillo limpio que ahora son pintados de color rojo oscuro; una malla metálica encierra el patio de lo que alguna vez fue el colegio; las persianas de color azul institucional, viejas y estropeadas, dan cuenta de lo que fue el supermercado y la droguería.³⁵

El centro recreativo tiene una entrada peatonal y una salida de emergencia a un costado de la cancha múltiple; atrás de la portería occidental de la cancha hay juegos

³⁴ El programa parche 12 se origina en el convenio de práctica interinstitucional entre la Universidad del Valle y la Caja de Compensación Familiar del Valle del Cauca–COMFANDI, con el que se busca brindar bienestar y el mejoramiento de calidad de vida de los habitantes de la comuna 12, mediante la realización de un programa de recreación dirigida, para los adolescentes de esta comuna.

³⁵ Actualmente el colegio, el supermercado y la droguería no son más que un acopio de polvo y mugre; fueron clausuradas porque la población no hacía uso constante de los mismos.

para niños usados por los jóvenes que visitan el Centro para entucar³⁶. Frente a la salida de emergencia está la tribuna de cemento; detrás, una malla metálica que divide las canchas de la zona de piscinas; en el agua ocurren los encuentros entre las chicas y los chicos, allí se concretan los entuques. Entre semana, algunas mujeres que escasamente superan los 20 años, llaman la atención con sus cuerpos; son mujeres de tatuajes en el abdomen o en la espalda, les gusta usar tanga brasilera, a algunas no les importa cambiarse en esta zona (cuando no hay mucha gente, que es por lo general), se acompañan entre dos. Algunos hombres de la misma edad, frecuentan el centro y hacen uso de las canchas, a veces de la piscina; (en la cancha, a escondidas se echan un plom³⁷ para el frío); Los sábados y domingos es distinto, las familias que buscan la piscina y un rato de esparcimiento, curiosamente no son del sector, algunos provienen de barrios tan lejanos como Alfonso Bonilla Aragón; estos visitantes de fin de semana, en su mayoría, no son afiliados a COMFANDI.

El Centro cuenta con un corredor amplio que hace de salón para eventos; hay una muy vieja mesa de tenis y dos dispensadores de chicle.

³⁶ Término utilizado por los jóvenes para darse un beso sin compromiso de ser novios, sólo por gusto y empatía

³⁷ Término usado dentro del parlache para referirse a fumar cigarrillo entre varios, turnarse el cigarrillo.

Ese es el espacio donde se reunían los días sábados los jóvenes participantes del programa Parche12.

6.3. En busca de la people.

Dada la situación de baja asistencia de los jóvenes de la comuna, se buscan estrategias para convocar más jóvenes de la comuna a través de otros actores de la comunidad. El primero de diciembre del 2010 se realiza a las 6 de la tarde una reunión invitando a los distintos actores; la mayor participación se da con los grupos de adultos mayores³⁸; algunas personas llegan temprano, otras, media hora después. La gente que asiste supera los 50 años; 10 mujeres pertenecen al grupo Misioneros de María; se identifican con su camiseta de color blanco y una sudadera color azul rey; zapatos de tela color blanco, sencillos y cómodos a simple vista; cortes de cabello corto y color plateado, algunos tinturados; poco labial. Las gafas adornan los rostros cincelados por el paso del tiempo. El resto de asistentes visten normal para una persona de esta edad; pantalones en lino, camisas, blusas sobrias para las señoras, zapatos bajos. Algunos hombres se destacan por su desfachatez: camisas desarregladas, barbas sin arreglar, peinados con la mano. La gente se siente insegura; promesas de puentes donde no hay ríos y de paredes con las viejas papeletas de líderes politiqueros, hacen sentir

³⁸ Término acuñado por personal de COMFANDI a los grupos de personas mayores o tercera edad.

desconfianza. Los grupos de adulto mayor son 27 en total³⁹; la necesidad de tener espacios de participación se hace sentir en la reunión. COMFANDI plantea hacer una serie de talleres de cartografía social. Como punto adicional se expone el programa Parche 12. Es diciembre; nadie quiere trabajar, COMFANDI propone una nueva reunión en el mes de enero que no se efectuó.

Pasa el tiempo, Febrero de 2011, el programa Parche 12 hace la convocatoria con las 21 instituciones educativas del sector entre públicas y privadas. Había que caminar para entregar las cartas de invitación; “caminando se aprende en la vida, caminando se sabe lo que es”⁴⁰. En la troncal proliferan las ventas de motos, los locales un día abren, a los dos días están vacíos; de repente nuevamente abren con otras motos. Hay recomendaciones de la gente cuando se pregunta alguna dirección; escuchar es una buena opción cuando no se es baquiano⁴¹. Al final, las instituciones no dieron respuesta.

³⁹ Esta información es suministrada gracias al diagnóstico realizado por John Anderson Grijalba y Maritza Ocampo, a través de la información facilitada por el CALI 12 y corroborada en esta fase del programa.

⁴⁰ Tomado de la canción de Ruben Blades. (Ruben Blades - Caminando, 2005)

⁴¹ **baquiano, na.** (De *baquía*). 2. adj. Práctico de los caminos, trochas y atajos. Apl. a pers., u. t. c. s. (Real Academia Española, s. f.)

6.4. Calle Luna Calle Sol⁴²

Se realiza una segunda reunión a mediados del mismo mes; solamente se invitan los grupos de adultos mayores; se propone realizar un encuentro inter-generacional y así aumentar el grupo de participantes; los presidentes de estos grupos piden la visita del coordinador del programa en cada sitio de encuentro (canchas, casetas, polideportivos).

La comuna en las mañanas, entre las seis y las nueve es diferente; los niños que no superan el metro y medio de estatura, salen por doquier de la mano de sus madres. En el barrio Doce de Octubre, los viernes se hace el mercado móvil en la cuadra que queda frente al polideportivo. La zozobra que se vende en las calles o en las tiendas de otras comunas acerca del peligro de este barrio no se siente. Los habitantes de este sector a las 7 de la mañana miran a los ojos y dejan entrever la calidez de la comunidad.

La palabra comunidad según Bauman, en su epílogo (2006), es una palabra tan propia del individuo que moviliza una serie de sentimientos de seguridad interiorizada, en la que encontramos apoyo, apego, confianza, identidad.

⁴² Tomado de la canción Calle Luna Calle Sol, de Willie Colón (Colón, Lo Mato, si no compra este LP, 1973)

“Es fácil, pues, entender por qué la palabra <<comunidad>> transmite tan buena sensación. ¿Quién no desearía vivir entre personas amables y de buena voluntad en las que poder confiar y con cuyas palabras y hechos puede contarse?... La palabra comunidad tiene un dulce sonido. Lo que evoca esa palabra es todo lo que echamos de menos y lo que nos falta para tener seguridad, aplomo y confianza”. (Bauman, 2006)

Los rostros de las personas de aquel lugar se acompañan de una sonrisa que recuerda la canción interpretada por Ismael Rivera:

Las caras lindas⁴³

Las caras lindas de mi raza prieta,
tienen de llanto, de pena y dolor,
son las verdades que la vida reta,
pero que llevan dentro mucho amor...

En otro sector de la comuna donde se reúne otro grupo de personas mayores, en el barrio Nueva Floresta, el centro recreativo⁴⁴ se encuentra lleno los días viernes a las 7 de

⁴³ Tomado de la canción interpretada por Ismael Rivera (Curet Alonso, 1978)

la mañana gracias a los ocho grupos que se reúnen y se reparten entre un salón, dos canchas múltiples y un kiosco no muy grande. La estación de policía que se encuentra enseguida del centro recreativo contrasta con la cancha pública ubicada enfrente, cruzando la calle 44. Esta cancha es conocida por las finales de fútbol sala o microfútbol, específicamente por los tropes y las riñas que se han dado entre bandas.

En el barrio el Paraíso los dos grupos que se reúnen los jueves y miércoles, deben compartir el salón comunitario y organizar las horas de encuentro para no cruzar horarios de lo contrario, uno de los grupos debe caminar en busca de una cancha. Cerca del salón, está “la calle del humo”, es un sitio reconocido en toda la comuna por ser un lugar de expendio de perico⁴⁵, bareta⁴⁶, basuco y se encuentra a cuadra y media el Centro Recreativo de COMFANDI Paraíso. Los grupos de adultos mayores solo pueden hacer ingreso al Centro, si cancelan una cuota módica de mil pesos y allí solo hay un grupo que se encuentra afiliado a la Caja.

Los adultos mayores, más allá de reunirse en las mañanas para hacer ejercicio o deporte como ellos dicen, se reúnen para “hacerle terapia a la lengua”; la necesidad de

⁴⁴ Este Centro Urbano pertenece a la Corporación para la Recreación Popular, es conocido como La Tortuga

⁴⁵ Término utilizado para hacer referencia a la cocaína

⁴⁶ Término utilizado para hacer referencia a la marihuana

sentirse importantes, de tener algo que contar y de ser escuchados se convierte en un aliciente cada mañana; son juiciosos; muchas damas, pocos caballeros; sus sudaderas identifican los distintos grupos. Las dolencias de las enfermedades aparecen cuando son preguntadas, tienen historia propia; algunas canas se esconden detrás de un tinte, los recuerdos son la historia nunca olvidada que permite la entrada a una conversación.

6.5. La nueva banda.

Un sábado cualquiera aparece un grupo de jóvenes en el Centro Urbano. El salvavidas del Centro, habla con una mujer que acompaña a los jóvenes, manifiesta que ellos quieren pertenecer al grupo y al programa, sobre todo al saber que el día domingo pueden ingresar gratis a la piscina; la prioridad de ese grupo en aquel día era la piscina, los jóvenes se comprometen para asistir ocho días después. Pasa una semana; voy llegando al Centro Urbano y alcanzo a ver un grupo de jóvenes en la entrada; están sentados en el andén, son 6, son las pintas⁴⁷ de ocho días atrás. Entre ellos, Jonathan, todos lo llaman care-niña, tiene 14 años, de piel blanca bronceada no por el club y la piscina sino por el juego de canchitas de calle, canchitas hechas con dos piedras o ladrillos, piernas de calle; caminado de lámpara⁴⁸, en su oreja, (seguramente perforada por un amigo con una aguja y un pedazo de hielo) un topito y en la ceja un pearcing. La

⁴⁷ Término usado para hacer referencia a un sujeto(s)

⁴⁸ Hace referencia a ser llamativo, es una forma de caminar con la que se identifican los jóvenes de barrio; se deja caer un poco uno de hombros, se arrastra un poco un pie y la mano del hombro que se deja caer se mueve más que la otra, es una forma de comunicación del cuerpo; es identidad de calle.

camiseta de América de Cali es acompañada por una pantaloneta negra ya mareada por el sol; unas zapatillas bastante desgastadas que no son de marca y se suponen blancas impiden el contacto directo de sus pies con el suelo. De forma similar, por no decir igual, viste el resto de jóvenes que lo acompañan, sus miradas son provocantes, atacan, preguntan cariado; hay que pararse⁴⁹ sino la calle come. El saludo: mirar a los ojos; - bien o qué- ellos –todo bien-. A otro joven de 14 años le dicen “popo” por un primo que es policía y tiene ese apellido. Guayito tiene solo 12 años, otros tres jóvenes (primos) tienen respectivamente 13, 13 y 14 y no tienen chapas⁵⁰. Entenderlos cuando hablan es posible si se maneja parlache, esa forma característica de hablar que tienen los jóvenes habitantes de los sectores populares en los distintos departamentos de Colombia, esta jerga nace en la ciudad de Medellín por parte de los jóvenes habitantes de las comunas y al parecer se fue colando por el territorio nacional gracias al fenómeno del narcotráfico.

“El parlache es una variedad dialectal que utilizan la mayoría de los jóvenes de la ciudad de Medellín y de su Área Metropolitana, pertenecientes a los estratos uno, dos y tres. Surge y se desarrolla en estos sectores, como una de las respuestas que los grupos sociales excluidos dan a los otros sectores de la sociedad que los margina. Por esto, es un dialecto claramente diferenciador de los procesos de comunicación, y sólo los hablantes auténticos, los que se reconocen como habitantes de estos sectores y como hablantes del parlache o conocen ampliamente el contexto lingüístico donde opera esta

⁴⁹ Hace referencia al lenguaje corporal y el parlache, es ser desafiante, “ser frentero”

⁵⁰ Este término se usa para hacer referencia a seudónimos o sobrenombres

variedad dialectal pueden comunicarse con propiedad utilizando el parlache”

(Castañeda, 2005)

Ocho días después al llegar al Centro Urbano, hay más jóvenes, ya son 11, se repite el ritual del saludo y las miradas, la misma vestimenta en distintos colores para todos, traen consigo un balón, las camisetas de clubes de fútbol dejan entrever su pasión por este deporte. Juan Felipe, de 14 años y primo de Jaider, habla y camina más calle que los otros. Esta banda de jóvenes que se hace llamar “los teteros” pertenece al barrio Asturias, en ella hay más de 25 personas entre chicos y chicas. Viven en una zona bastante difícil, el punto clave es la institución educativa Maricé Sinisterra, hay cuatro bandas que rodean la cuadra en la que viven y se ponchan⁵¹ (la 8, la 39, la 40, la Fabella) la influencia directa sobre ellos la ejerce “la 40”, que los bautizó.

Luego, doce (12) de los integrantes de Los Teteros asisten al Programa de COMFANDI, todos son hombres, así se quieran mostrar siendo aún niños. La calle obliga a verte fuerte ante los demás, de ahí la forma de caminar, mirar, hablar.

Cuando se toma la palabra con a la fuerza, entre más fuerte y más cariado, así será la atención de los demás; la burla es constante, los chistes parecen tontos y burdos, sin

⁵¹ Hace referencia a ubicarse, hacerse o reunirse en un espacio.

embargo son chistes internos, de un grupo cerrado. El contacto físico es brusco, a través del golpe, del ímpetu. Se hace respetar la palabra a la fuerza de la voz. Jonathan parece ser el líder del grupo, es callado, hace chistes esporádicos, todos le corren, menos John Sleider, quien también es parado, es corte.

“-Una vez estábamos por los lados de la 14 de calima, estábamos <<caminando>> y vimos en una esquina un palo de mangos y estaba llenito,-sizas estaba bien cargaito- llegamos y estábamos bajando mangos cuando llegó un cucho y nos aletió y nosotros no estábamos haciendo nada malo, el palo estaba en la calle y que porque los estábamos bajando nos vino a gritar –¿y ustedes qué hicieron?- no pues <<risa nerviosa>>nada... No nos dejamos y lo aletiamos –ese cucho se nos vino encima- ya tenía a “care niña” en el suelo, ya lo iba a cascar, le iba a pegar un traque –en ese momentico llegó popo y le pegó una patada y se le fue encima con el ch...(chuzo)-nooo le pegó una patada y lo tumbo y ahí nos abrimos-“ (Diario de Campo, 2011).

Además de las técnicas como herramienta de indagación, surgen conversaciones con los jóvenes después de las jornadas, descubro la influencia que ejerce un fenómeno que se venía presentando en la ciudad para este tiempo, la aparición de dos pandillas juveniles y los llamados conflictos entre parches; en la ciudad de Cali, aproximadamente desde el año 2006 se han fortalecido. Hasta la fecha de realización de este trabajo de

intervención (2012) dos grandes parches, los Contras y la Alianza, conformados por jóvenes que no superan los 25 años.

Los colegios de estratos alto inician con el parche de “los gomelos”, integrado por jóvenes de colegios bilingües, para tener poder se unirían con otros grupos de estratos populares: la Alianza (ALZ). Los jóvenes de estratos populares son calle, son otro cuento. La calle siempre enseña, si es bueno o es malo, cada cual lo sataniza o lo santifica; es muy poca la información suministrada por documentos sólidos. El diario El País hizo una labor informativa e investigativa desde el 2007 (*Guerra entre parches*, 2011)⁵². Estos grupos juveniles se dieron a conocer a través de las publicaciones en las redes sociales, la web se convierte en su punto de encuentro, allí se cuadran las citas masivas para enfrentarse.

La música parece convertirse en uno de los incentivos para la conformación de los parches; el reggaetón, ritmo introducido por las emisoras nacionales, originario de Puerto Rico. Mezcla de rap, hip hop, reggae y otros ritmos urbanos, narra la vida de personajes pertenecientes a los caseríos, es decir los sectores más populares o lo que algunos llaman marginales, en la isla del encanto. En sus inicios el mensaje de esta música no era más que el sexo, aunque algunos cantantes del género como ([2002]

⁵² Guerra entre parches: Del parche a la oficina. (2011). Recuperado a partir de http://www.youtube.com/watch?v=Axkj7Z9SEuI&feature=youtube_gdata_player, trabajo realizado por el Diario el Pais, Cali.

Mundo frío - Lito & Polaco [HD RIP], 2012) empezaron a mostrar otra cara; la calle, las reglas de barrio, la muerte y el conflicto entre pandillas como lo conocemos en Colombia.

6.6. En contexto, Maras y los parches de Cali Colombia.

En Centroamérica a finales de los 70`s y principios de los 80`s, después de las guerra civil en Nicaragua, aparece el fenómeno de la inmigración y el desplazamiento forzado hacia los EEUU. En este país, los inmigrantes centroamericanos se ven enfrentados a los emigrantes mexicanos y las organizaciones criminales de Los Ángeles, California. Para sobrevivir, cansados de ser maltratados y vulnerados se organizan y crean, lo que posteriormente se convierte en la pandilla más grande en Latinoamérica, la MARA SALVATRUCHA o la MS. Con el tiempo deportados a sus países de origen, los integrantes de esta banda se separarían y conformarían LA 18, sus rivales a muerte (Discovery Channel, documental Maras, una amenaza regional)⁵³, reglas de calle “por la mara vivís , por la mara moris”. Lemas como éste hacen parte del sentirse identificado en una pandilla o parche. En el caso de “los teteros” “por mi madre vivo, por los teteros muero”. La MS y La 18 se sostienen a través de clicas o células, pequeños grupos que operan en barrios, en sectores vetados para los integrantes de las otras bandas. Cada mara tiene sus propias clicas y controlan un territorio. Igualmente ocurre con la Contra y La Alianza. La calle tiene sus propias reglas, sus propios lenguajes, las maras tienen

⁵³ YouTube. Video subido por anguilux (2007) **Documental: Maras una amenaza regional - Discovery Channel.** <http://www.youtube.com/watch?v=k55NrIu2wbk>. consultada el día 04 de abril de 2011, 4:01 pm.

códigos, lenguajes de señas; la imagen cuenta, el tatuaje llegó a ser su máxima expresión, aunque en la actualidad no se usa para no ser identificados por la policía. La imagen juega un papel importante para los jóvenes que conforman un parche, una pandilla o una banda.

Los Contras y los ALZ, tienen subgrupos ¿acaso clicas?; manejan un lenguaje de señas que publican en fotografías cargadas a través del Facebook, twitter y demás redes. La Alianza por ejemplo se identifica con la estrella de cinco puntas y La Contra con la cruz de Nerón mejor conocida como el símbolo de la paz. La fotografía se ha convertido en el medio de publicar y aletiar⁵⁴ a los otros a través de algo que se llama ser farándula, verse gomelo⁵⁵ acompañados de niñas lindas o de niños lindos. La belleza parece ser sinónimo de verse bien arreglado, con ropa de moda y marca, el cuerpo también cobra su espacio. Los jóvenes, de figura delgada, tratan de verse con dorsos descubiertos, que preferiblemente se vean los músculos (que apenas se empiezan a notar) definidos en la parte pectoral y abdominal. Las chicas en cambio prefieren enseñar sus piernas con shorts de jean, un tamaño corto, muy corto y ajustado, abdomen que deja ver un piercing en el ombligo, cabellos cepillados y labios maquillados. Los videos cargados en Youtube que demuestran esto, no son más que imágenes acompañadas de canciones de reggaetón de moda que incitan a custodiar y ganar un caserío, una calle. Los comentarios dejados son la repuesta a las canciones y la batalla campal en una verborrea.

⁵⁴ Hace referencia la incitación o provocación de forma violenta

⁵⁵ Hace referencia al lenguaje urbano y se define como sinónimo de verse con dinero y bonito desde el poder adquisitivo monetario

Los Teteros o LT hacen parte de esa influencia, ellos tienen su propio video en Youtube, tienen su cuenta en Facebook con más de 30 integrantes.



Imagen 3: imagen tomada de la página YouTube. Posando algunos de los miembros del grupo de los L.T.



Imagen 4: imagen tomada de la página Youtube. Posando algunos de los miembros del grupo cartel M18 vieja guardia (Contra).

7. MOMENTOS CLAVES

DESARROLLO DEL PROCESO

El sábado en una tarde de julio del año 2010 inicia el programa de Comfandi Parque 12 en su segunda fase. Se realizaron reuniones cada ocho días, una intervención de un año. Este trabajo se centra en las sesiones que tuvieron mayor relevancia y que fueron mediadas desde los Lenguajes Lúdico-creativos, dentro de las técnicas trabajadas están: bandas gráficas, siluetas, juegos reglados, música, y expresiones gráfico-plásticas como esgrafiado, mural mosaico, máscaras y juegos dramáticos. Cada técnica estuvo regida por preguntas generadoras que conducían a temas como auto reconocimiento, resolución de conflictos, tejer vínculos, autorregulación, trabajo en equipo y construcción de pensamientos críticos frente a las problemáticas de la comunidad.

7.1. Posibilidades.

“Soy de allí, de los que sobrevivieron”

(Las calles - Rubén Blades, 2009)

Estas calles de barrio me recuerdan mis días de colegio y adolescencia; el mismo sol, los mismos bareteros⁵⁶ de las esquinas; las motos de alto cilindraje que resuenan sus motores en las vías “principales”; los vándalos de las esquinas que conocés y no te roban

⁵⁶ Hace referencia a los consumidores de SPA como marihuana, bazuco, crak... Vareta/Bareta, sinónimo de cigarrillo de marihuana o varillo (Castañeda, 2005)

sólo porque crecieron con vos; esas viejitas que te vieron crecer y que han vivido en la misma casita de colores pastel que se remodelan cada diciembre con pintura de aceite y adornos navideños antiquísimos.

Como se dice comúnmente: “en los barrios populares nacen muchos y se crían pocos”. Si usted, conoce algunas de las características anteriores, entenderá de forma fácil lo que en este texto se pretende hablar: la realidad de una comunidad de jóvenes que conviven con distintas situaciones, que marcan y determinan su realidad y su posible futuro.

El inicio de un cuento.

La primera vez que llegué al Centro Recreativo tenía como 11 años, caminaba por la calle 34, que en verdad es la 33, usaba pantaloneta, zapatillas que no eran de marca, andaba sin medias y una camiseta viejita. Me iba sólo con el dinero para pagar la entrada y si se podía con quinientos pesos de más para comprar un dedo o una papa aborrajada. Si no había liga⁵⁷ tocaba aguantarse la gorobeta⁵⁸ hasta llegar a la casa... Han pasado más de veinte años y mi historia de vida parece repetida al ver la misma situación de los que asistieron a las jornadas del Parche 12.

⁵⁷ Referente a tener o no tener dinero, plata.

⁵⁸ Expresión que refiera a sentir hambre

Todos estos recuerdos me invaden. Para el 2009, año en el que John Grijalba y Maritza Ocampo se encuentran haciendo una actividad de convocatoria, soy invitado. En esta ocasión ya soy mayor de edad, siento miedo al caminar por las calles del barrio El Paraíso, las vías están solas, se siente el barrio, la calle. Curiosamente al año siguiente, sería yo quien estaría recibiendo el grupo que aún seguía asistiendo al programa, no había mucho por hacer, el grupo que recibí estaba diezmado. Si mal no recuerdo, en mi primera sesión, que fue más de acompañamiento de John y de Mari (es inevitable decirle así, con esta pereza verbal que hemos adoptado), estaban realizando máscaras con papel maché, fueron unos cuatro o cinco encuentros realizando esto, hasta que me dejaron sólo.

7.2. Arranca lo duro de la práctica.

En la primera sesión, ya como coordinador del grupo realicé el diagnóstico participativo; las bandas gráficas, técnica que utiliza el dibujo como medio de comunicación y simbolización fue la herramienta utilizada para la sesión. Se logró develar la situación y el pensamiento de los jóvenes: calles vetadas, las bandas, lo que sucede en la esquina, los fierros, la relación con las sustancias psicoactivas (SPA), el comportamiento de esta comunidad y su cultura. Los jóvenes narraron la vivencia de calle, ese espacio en el que se es, bajo las normas propias del lugar. Además de la técnica, la observación y la interacción (Mesa Cobo, 2004) fortalecen este trabajo. Uno de los jóvenes cuenta que en las tardes, después de llegar del colegio se reúne con otros

en la cuadra y se parchan en la esquina a recochar⁵⁹. Los dibujos van más allá: humo de la vareta⁶⁰, la liebre⁶¹ que pasa en bicicleta, los que están en la esquina esperando que pase la señora con el bolso, el parche de “los teteros” y su lema “por mi madre vivo, por los teteros muero”

Siempre quise trabajar con una comunidad así. Haber crecido en un barrio popular, hablar como ellos y moverme de nuevo en este ambiente, hace que sea imposible no recordar, como dice la canción de Rubén Blades, soy de allí, de los que sobrevivieron⁶².

7.3. Poco a poco se revela otra verdad...

Los jóvenes del Parche 12 cuentan a través del dibujo su realidad: cuchillos más grandes que ellos, grupos de jóvenes en las esquinas, nubes de humo en sus cabezas, hojas de cannabis, muertos desangrados. El grupo base convive con esta realidad, mientras que los jóvenes nuevos se encuentran inmersos en ella, en otras palabras... “están untados”.

⁵⁹ Hace referencia a jugar, molestar.

⁶⁰ Vareta/Bareta, sinónimo de cigarrillo de marihuana o varillo

⁶¹ Enemigos

⁶² (Las calles - Rubén Blades, 2009)

7.4. Los temores.

Vivir en medio de tiroteos, robos, bandas criminales. A los 14 años de edad, sentir que no se puede salir del barrio, que hay que vivir en esa realidad. Ser absorbido por ese contexto está dentro de las posibilidades, salir de allí es otra eventualidad de la que no se es consciente a tan temprana edad. Una de las preguntas emergentes en la sesión que se trabajó con las siluetas fue: ¿Cuánto tiempo crees que vas vivir? Los jóvenes tienen miedo a morir por una bala perdida, ser confundido, estar en la esquina, poncharse con un parcerito y morir a manos de la liebre. Algunos no creen que lleguen a los 30 años. En el transcurso del programa se confronta su realidad y sus pensamientos. Las mujeres sueñan con ser profesionales: enfermeras, administradoras, diseñadoras; solo uno sueña con ser arquitecta, esto se muestra a través de la técnica “siluetas”. Esa transformación que permite la emergencia de nuevos pensamientos por medio de la simbolización y significación, se reveló en el dibujo y en las respuestas a las preguntas generadoras que problematizaban a los jóvenes.

Subir la adrenalina, sentirse corte⁶³, ser el más arriesgado y el más bravo del parche; que te respeten por ser tan cagada⁶⁴ y sentirte admirado, te eleva el ego, empiezas a ser líder.

⁶³ Hace referencia al parlache es sinónimo de liderazgo ,sentirse jefe, “ patrón, el que manda y se las sabe todas”

⁶⁴ Hace referencia a ser malo, audaz, violento.

7.5. Frases.

“Llevar un chusito entre la pantaloneta y parármele al que sea”

“El juego de los traques, el careo...”

Se generaron espacios después de las jornadas en la que los jóvenes se quedaron hasta que nos sacaban del Centro Urbano, conversaciones largas y tendidas que hacían de entrevistas etnográficas y sin delatar la intención de conocer lo que ocurría en lo ordinario de la cuadra, en el barrio, en sus vidas.

“A ese marica lo mató fue un man que estaba en una bicicleta; la vuelta fue que el man que era el duro de los de la banda X⁶⁵, se lo bajó un man que estaba con los tombos. Ese día llegaron tres DT’s. No eran dos DT’s y una KM; los manes llegaron hasta la casa del man y le dijeron que saliera y de las otras casas salieron a respaldar al man; eso se armó una plomisa; el man que estaba en la casa no salió y cuando los manes de las motos se encendieron, lo que hicieron fue distraer a los de las casas y en esas llegó el pelado de la bicicleta y se metió a la casa del man y ahí lo encendió con una “nueve”. El man tenía un tres ocho y le alcanzó a pegar en una pierna al pelado; cuando ya lo había matado salió y los de las motos se abrieron y uno de los manes lo recogió...ahora el jefe

⁶⁵ Por motivos de seguridad no se develan detalles

de la banda X es el hijo del man, ese pelao tendrá que ¿20, 23 años?” (Diario de Campo, 2011)

Tres de los jóvenes nuevos ya delinquen. Las conversaciones después de las jornadas permiten indagar un poco más, (creería que estas conversaciones deberían ser una herramienta más de la recreación). Los jóvenes poco a poco externalizan las vivencias, lo que ocurre en la cuadra, en el barrio, en la comuna. En esas conversaciones, que ocurrían entre las 4:30 a 5 de la tarde, logré conectarme a través de la palabra, de la experiencia propia, el parlache y el buen escuchar (Ende, 1985). Lamento no haber grabado estas conversaciones, pero seguramente si lo hubiese hecho no habría la intimidad de contar lo oscuro del barrio y los parches.

7.6. El relax.

Los lances⁶⁶ y los traques⁶⁷ han reemplazado la lleva y el escondite⁶⁸... Los jóvenes muestran otros intereses a través del juego, por ejemplo, la agresividad. Se revela quién es el que manda, el poder se pide a través del grito impuesto o del que simplemente habla más duro, el que se equivoca al hablar es sujeto de burlas y de frases que fácilmente irritan e incitan a los desafíos a través de la mirada, del roce de los

⁶⁶ Hace referencia a la simulación, a través del juego, de una pelea con armas blancas a mano limpia.

⁶⁷ Hace referencia a la simulación, a través del juego, de una pelea a mano limpia.

⁶⁸ Juegos populares y tradicionales.

cuerpos, cual si fueran gallos de pelea “ si te quedás callado y te cogen de destrabe⁶⁹, perdés y te convertís en el bobo del parche”. (Diario de Campo, 2011)

Al momento de realizar alguna actividad lúdica fue difícil mantener su atención, era como trabajar con niños que fácilmente pierden el interés. Sin embargo, es través de los juegos que los jóvenes adoptaron otras posiciones, poco a poco se transformó la relación con el cuerpo y el contacto con el otro, descubrieron una opción de compartir, de reír sin el golpe, la combinación de trabajo en equipo, problematizándolos con distintas situaciones, permitió tener en cuenta la opinión del otro, la negociación, la resolución de conflictos.

7.7. Sueños.

Los sueños constituyen una parte importante de lo que se quiere y se pretende a la hora de la construcción o transformación de pensamientos e imaginarios. Lograr conocer los sueños de los jóvenes permitió ir más allá de la realidad percibida y narrada: la necesidad de salir de un mundo de escasas condiciones, arañar y verse en otra situación

⁶⁹ Hace referencia a jugar, molestar.

socioeconómica, tener dinero para comprar una casa, o cosas tan simples como poder salir a farandulear⁷⁰.

El fútbol y el barrismo permean la vida de los jóvenes, tal vez allí está presente lo orgiástico, la fiesta, sentirse en una comunidad que los cobija a través del gusto compartido (Bauman, 2003). “Los teteros” ven su sueño reflejado y hecho realidad en un jugador de fútbol que corre gritando gol mientras se acerca a la tribuna para celebrarlo, sienten que es con ellos, que se lo dedican. Los muchachos sueñan con ese personaje que en las entrevistas a los medios se siente orgulloso al dar a conocer que le compró una casa a su progenitor, que no olvida su barrio tiempo después de conocer Europa.

Por otro lado, está la adrenalina del deporte, el juego, la fantasía que se realiza con el balón, eludir adversarios, el choque, mostrarse como el crack con la pelota. También, a través del juego, los muchachos externalizan otros comportamientos; la imposición que se debe asumir en la calle es demostrada “o te parás y no te dejás, o la calle te come”. El juego de roles los desinhibe, manifiestan en la evaluación que se sienten cómodos, sin temores, que pueden ser ellos (siento que los jóvenes recuerdan que apenas están en una etapa temprana de sus vidas, y que todavía conservan comportamientos y emociones propios de una niñez un tanto arrebatada por el entorno).

⁷⁰ Hace referencia a ir de paseo a un centro comercial, salir a comer un helado, salir y poder hacer cosas simples que impliquen sumas de dinero mínimas y que implican ponerse la mejor ropa, el corte de cabello etc.

7.8. Los temores y riesgos.

Los jóvenes viven en el día a día “¡supiste que mataron al hijo de don fulano!”⁷¹, raro es que no halla muñeco”⁷².

Hay algo que siempre los persigue y los paniquea⁷³, la muerte, que te casquen⁷⁴ en una esquina, que te confundan, que te roben y por no ser marica te punteen⁷⁵; que las liebres⁷⁶ te cojan mal parao en la zona. Sin embargo, no hay temor de morir inmediatamente, la edad no importa. Algunos no se ven en un futuro siendo ancianos.

7.9. Cualidades y fortalezas.

Transformar los imaginarios de este grupo de jóvenes parece utópico, la realidad es fría. Salir de la Universidad a realizar la práctica profesional genera expectativas que van de la mano con sueños y ese sueño se ve confrontado con la realidad. Fueron muchas las veces que la decepción, la frustración y la derrota visitaron el espacio de práctica. Sin embargo, ver cómo los jóvenes hablan de algo que a mi parecer es propio

⁷¹ Tomado de la canción la calle de la agrupación Tercer Cielo (Tercer Cielo, 2008)

⁷² Hace referencia dentro del parlache a un muerto

⁷³ Referente a la sensación de miedo, angustia

⁷⁴ Hace referencia la al temor de ser asesinados

⁷⁵ Se refiere a que por no ser cobarde sea herido con un arma corto punzante

⁷⁶ Hace referencia a enemigos o ladrones

de los sectores populares, de lugares en el que la sencillez y la calidez del ser humano se expresa a través de la humildad, es más grande que las bandas y el consumo de bareta. No importa si se consume, si se es anciano o si se es muy joven, esta cualidad del individuo que reside en estos sectores, es reconocida y aflora en los jóvenes cuando actúan con amabilidad, colaboración y reconocen sus errores. Lo curioso es observar que entre iguales esto no se puede dar de corazón abierto, el cariño por mi parcerero no se lo puedo demostrar afectuosamente, más bien le soy fiel y no lo dejo morir⁷⁷.

7.10. Cambio de nota.

Mover los pies siguiendo un ritmo, mover la cabeza y el pelo cuando el recuerdo de esa nota musical te hace vibrar el cuerpo, bailes sensuales y letras provocadoras de ritmos fusionados incitan a movimientos pélvicos que los jóvenes encuentran atractivos y que ante los ojos de los mayores se muestran impúdicos y con falta de moral. Ritmos callejeros que hablan de tiroteos, de parches, del gueto, de cuidar la esquina etc. Para otros es lenguaje e incluso danza. En la comuna 12, vivencíe la conexión de dos géneros musicales que tienen mayor fuerza e influencia para los jóvenes: la salsa y el reggaetón, que desde sus inicios hasta la actualidad han influenciado a sus oyentes.

La música como lenguaje se convierte entonces en otro elemento para lograr llegar a la mente de los jóvenes; viendo esto, quise trabajar con temas musicales que logran

⁷⁷ Esta expresión se refiere a estar en las buenas y en las malas para los amigos

incidir en los pensamientos de los participantes y lograr problematizar sus contextos de vida.

Escoger canciones que pongan a estos pelados a pensar. Identificar los gustos no resultó tan complejo, lo difícil fue buscar letras de canciones adecuadas y acordes desde los géneros salsa y reggaetón. De este último descubrí, en las conversaciones y sesiones de tertulia, que ellos se inclinan por las historias que narran situaciones de barrio: la vida de vándalos que sobreviven en estos espacios, la pelea entre bandas y el cuidado de las zonas en las que habitan cual si fueran barricadas, éstas serían las temáticas: el barrio y las historias de vida.

Los fierros⁷⁸ que se escuchan en la noche son sinónimo de que acostaron⁷⁹ a alguien. No hay necesidad de esperar al otro día para saber... Algunas canciones escogidas cuentan sobre la muerte por el abuso de sustancias; vidas de personajes que viven día tras día relajados porque tienen casa, novia, familia, un tote⁸⁰ y una banda⁸¹ que los respalda, gente que sobrevivió a toda adversidad sin olvidar de donde vienen. Los muchachos se confrontan, algunos reconocen las canciones y otros toman el tema

⁷⁸ Se refiere a los disparos con armas de fuego

⁷⁹ Expresión sinónima de asesinato

⁸⁰ Otra forma de referirse a un arma de fuego.

⁸¹ Hace referencia a un “parche” o grupo de amigos, sinónimo de pandilla

como canciones que cuentan lo que ellos ya conocen al derecho y al revés, es hacer una especie de abstracción entre la fantasía de la canción y la realidad en la que viven.

Cuan reconfortante es saber que algunos de los contenidos lograron el objetivo: “yo no quiero terminar así” (Diario de Campo, 2011).

Una de las sesiones se cierra con la canción de Ruben Blades “Las calles”. La canción narra la historia del que sobrevivió a la calle, vivir con el recuerdo de los que ahora ya no viven, esos que se las dieron de lámparas⁸² y la calle les dio piso⁸³. Las reglas de la lleca⁸⁴, la jerga, la comunidad que se estrecha en los gustos populares que emergen y que mueren sin siquiera alcanzar las dos décadas de vida.

El resultado: los chicos en silencio, miradas con sonrisas nerviosas que se encuentran y hacen comentarios susurrados “–uy parece-” Miradas perdidas que parecen hallarse en el futuro o quizás en el pasado.

⁸² Sinónimo de verse como un líder fuerte

⁸³ Se refiere a la forma del parlache, en la oración significa que las bandas, pandillas rivales, circunstancias, consumo de SPA o la vida en las calles los mató

⁸⁴ Hace referencia a calle, según el parlache.

7.11. La idea del encuentro intergeneracional.

Todo arranca tras una reunión que realizaría COMFANDI para el posterior mapeo de la comuna; la idea central era lograr convocar a los distintos líderes del sector para acercarse a la comunidad; esto no dio resultado por las fechas y horarios en las que se planearon (diciembre, cerca de las festividades de la época). Yo no estaba invitado, sin embargo al trabajar en el Departamento de Recreación de COMFANDI y en el Centro Urbano Paraíso, logré inmiscuirme en el asunto. Era una oportunidad de mostrar el programa Parche 12. Se logró observar que el mayor grupo de participantes como líderes del sector, eran los grupos de personas mayores. Lo comenté entonces con mi profesor de práctica, Harold Manzano. Se planteó, entonces, la posibilidad de realizar un encuentro inter generacional para lograr promocionar el programa y aumentar el grupo de jóvenes participantes; es decir, convencer a las personas mayores, para que lleven a sus nietos o familiares.

Se hicieron dos reuniones por parte de COMFANDI, a cargo de los administradores, uno del Centro Urbano y el otro de la Regional de Buga, (este último con experiencia en el tema de mapeos y trabajos comunitarios). En la primera reunión solamente asistieron seis personas, en la segunda se cambió el horario y asistieron un grupo de 27 personas. Tuve un espacio para comentarles del programa y la posterior realización de un encuentro, se llegó al acuerdo de realizar las visitas a los diferentes grupos para hacer extensiva la invitación.

En varias ocasiones tuve que aclarar reiteradamente que no teníamos nada que ver con campañas políticas; habían tenido experiencias negativas con esto.

Caminar barrio tras barrio permite conocer otra cara de la comuna, el recibimiento por parte de las personas es alegre, se siente una calidez en sus miradas. Cada experiencia de sus vidas ha dejado huellas de color plata en sus cabezas, suaves maquillajes matizan los tintes que intentan ocultar años de experiencia sobre esta tierra, sus sonrisas son como perlas resguardadas por sus labios que se descubren para dar la bienvenida a su lugar de encuentro.

Los grupos confirman la asistencia a la siguiente reunión para dar inicio las jornadas del encuentro.

En la planeación se estructuran cinco encuentros de construcción del proyecto compartido. Cada una de las sesiones se desarrolló a través de un lenguaje lúdico-creativo, una pregunta generadora y un objetivo específico que logró cohesionar a los dos grupos poblacionales. Las técnicas para las sesiones fueron: títeres, mural mosaico, máscaras y juego dramático.

Los jóvenes no se sienten muy a gusto al compartir lo que para ellos ya es su territorio, los adultos no se sienten muy cómodos de compartir con jóvenes que están en su espacio. En las distintas reuniones los grupos de personas mayores eran fluctuantes, sólo tres mujeres mantuvieron su asistencia hasta el final, el resto del grupo rotaba cada ocho días, las miradas y los gestos al comenzar cada sesión entablaban conversaciones, se reparaba en cada detalle tanto los jóvenes como los adultos, timidez e incomodidad. La autoridad de las personas mayores se hizo presente en varias ocasiones, los jóvenes se sentían irrespetados en su territorio.

Al dividir los grupos para realizar las técnicas, los lenguajes y su semiótica hicieron su trabajo. Los jóvenes no esperaban encontrar personas tan alegres, por su parte los adultos empezaron a entender a los jóvenes, se empiezan a comprender, de parte y parte, las diferencias, desde una mirada distinta: la jerga, cómo eran las cosas antes, los bailes de los jóvenes y sus comportamientos, el carácter de las personas mayores y sus formas de ver a la juventud. Poco a poco se fue transformando el objetivo del encuentro, se había pasado de una estrategia de convocatoria a un proyecto compartido que dio origen a redescubrir y transformar los imaginarios de los participantes. Se generó un espacio que permitió tejer vínculos entre dos generaciones aparentemente distantes.

7.12. La hora de la verdad.

En el cierre del encuentro intergeneracional ocurrieron varias situaciones: del grupo nuevo, no todos pudieron asistir, del grupo base no llegaron a tiempo, de las personas mayores que fueron a la reunión sólo asistieron cuatro, debido a un fuerte aguacero.

Ya se había confirmado telefónicamente la asistencia de la gente, se habló con todos los jóvenes, respirar, hablar con Dios, mandar invitaciones a través de las redes sociales y el correo. La práctica profesional no es nada fácil, hay sensación de soledad (en mi caso fue así por muchas ocasiones)... En fin, el día del Encuentro Intergeneracional fue real, llegar temprano, organizar las cosas y esperar. Los chicos del grupo base llegaron después de una llamada, las señoras del comité también lo hicieron, recibo la llamada del Profesor Harold: “ya voy en camino, voy con Angélica, Erika y Giovanna”. ¡Qué bien! Por lo menos fueron compañeros de la Universidad, además de mi compañera sentimental. La jornada estaba dispuesta para ser trabajada desde el juego dramático y la pregunta generadora ¿Qué nos une y qué nos diferencia como personas mayores y cómo jóvenes? La verdad y sobre la marcha la pregunta queda mejor planteada que lo escrito, cada grupo es dividido, a un lado los jóvenes y al otro los adultos. A la vez que los adultos y jóvenes son direccionados a que conformen grupos más pequeños, dividiéndolos y teniendo como resultado cuatro pequeños grupos. Cada grupo debía realizar una puesta en escena, mostrando su visión del otro grupo a través de una situación típica, los jóvenes asumirían el rol de los adultos y los adultos el de los

jóvenes. Producto de esto se lograron reconocer como comunidad, como grupos poblacionales que comparten espacios, gustos, valores; se reconoce la importancia de este tipo de programas para el bienestar de la comunidad y la necesidad de ser multiplicadores de este tipo de procesos. Por otro lado, los jóvenes encuentran un espacio nuevo, comparten con un grupo generacional y transforman su visión hacia ellos. A través de las representaciones las personas mayores quisieron además, que los jóvenes reconocieran lo que, a su parecer, no debe seguir ocurriendo; en una de las representaciones se dio muestra del consumo de sustancias, de cómo el comercio los absorbe en cosas innecesarias, las amistades y las “malas elecciones”.

Se logró que una comunidad se reconociera, que dos mundos aparentemente distantes se encontraran, que las personas en vez de enfrentarse, transformaran sus ideas e imaginarios a través del disfraz, del juego, los títeres, la música y otros Lenguajes Lúdico-Creativos y que se entremezclaran la experiencia (personas mayores) y la sed de conocimiento (jóvenes), para transformar su entorno social.

8. MÚSICA, CUERPO Y ENCUENTRO

ANÁLISIS DE LAS SESIONES

Existen distintas formas en las que un ser humano encuentra conexión e identidad a lo largo de su vida. En este proceso se identificaron tres elementos que brindaron un aporte significativo en la transformación de las miradas que los jóvenes tenían sobre su realidad: la música, el cuerpo y el proyecto compartido o encuentro Intergeneracional.

8.1. La música.

Conexión a través de las historias de vida

Siento una voz que me dice agúzate

Que te están velando

Siento una voz que me dice agáchate

Que te están tirando.

Y yo pasaría de tonto si no supiera

Que uno tiene que estar mosca por donde quiera

Y es por eso que yo digo de esta manera

Que este individuo no sabe en que se metió.

(Richie Ray & Bobby Cruz - Aguzate (HQ Audio), 2010)

La música como Lenguaje Lúdico-creativo, permitió un acercamiento a través del símbolo y el significado. Los jóvenes hallaron conexión directa, su relación con el entorno («Psicología Ideasapiens. El Vygotsky socio-histórico», 2001) la conexión de historias de vidas narradas a través del rap y la salsa (ritmos muy conocidos en los sectores populares de la ciudad de Cali), permitieron que fueran externalizadas situaciones del diario vivir de los jóvenes.

El grupo cuestionó las conductas y comportamientos dentro del barrio, redescubrieron sus actuaciones y analizaron su interacción frente a una serie de problemáticas.

8.1.1. Los play's

Las Calles, fragmento.

(Tercer Cielo, 2008)

Otra mañana más
me toca despertar, sin deseo alguno de volverme a levantar
no quiero escuchar, las noticias que, suenan siempre en mi barrio al desayunar
"¿supiste que mataron al hijo de don fulano?,
llevaba tiempo que algo así se andaba el buscando"
y lo encontró...

...recuerdo aquella vez
fue un martes 16, el intento de asalto que hice con José,
parecía que, todo saldría bien,
nos íbamos después del dinero recoger
¿Quién iba a pensar que del bolso de una señora
podrían salir dos disparos de una pistola?
y nos impactó
y 15 días después, fue cuando desperté
estuve al borde de la muerte pero me salvé
Dios me permitió volver a nacer
aquel chance que yo tuve bien lo aproveché
yo pregunté por José cuando volvió a mi mente
alguien me dijo "no la hizo.. la bala fue en la frente" ...

Para algunos esta canción puede tener un mensaje frente a las problemáticas de la calle y las juventudes, incluso puede parecer fuerte, para los jóvenes del grupo es un paseo. La realidad es más cruda de lo que allí se dice. Los comentarios de enfrentamientos entre bandas, las muertes de cada mañana, sin pasar por lo duro del fin de semana.

Una cantidad considerable de jóvenes que reside en los sectores populares y que han tenido la experiencia de salvarse de situaciones de muerte, han dejado de lado las

calles; sin embargo el grupo restante, los que no abandonan esa forma de vida llena de adrenalina y situaciones de riesgo, son conscientes de los peligro que corren y aun así parecen estar anclados a la sensación de aburrimiento (Gómez & Gonzáles, 2003) o quizás a las condiciones adoptadas y que ahora son identidad.

8.1.2. Real

Analizando la ciudad
desde otro punto de vista
haciendo un leve resumen
de lo que ha sido mi vida
auto analizarme en este día soleado
y recordarme cómo pierdo horas
en maricadas que no debía
darme cuenta que mi tiempo vale
y cada segundo que pasa
soy más fuerte o el débil vencido
del indomable que arde

*(Gaminart Crack Family gz feat Aerophon LA FAMILIA CAPITULO UNO ver en
HD 720, 2012)*

Confrontar la formas de vida que tienen los jóvenes y su interacción con el medio a través de canciones, permitió entrar en ese mundo de barrio que ellos ya conocen perfectamente: las bandas, los fierros, los chuzos, el territorio, las sustancias, los que han

caído, los que sobrevivieron... canciones que desde sus géneros narran las historias de vida de personajes que fácilmente pueden ser sacados de cualquier barrio popular de Latinoamérica.

“jum a ese man le metieron la re mundializa de tiros.....ufff!

“Primero llegó un man en bicicleta preguntando por la pinta y despuesito llegaron tres motores y los manes le cayeron...ahí si todo mundo se escondió...” (Diario de Campo, 2011).

8.1.3. ¡Olores que sustraen de la realidad!

Las Sustancias Psicoactivas (SPA) o como se llaman en el barrio: el perico, la bareta, el bazuco, crack, piedra, las pepas, el sacol... todas ellas y sus distintas denominaciones y características tienen dentro del barrio un lugar drástico. En la vida de los jóvenes no pasan desapercibidas, están en la esquina, en el jíbaro que la vende sin visaje⁸⁵, en el que anda en la burra⁸⁶ soplando⁸⁷, con el parcero de la esquina que se conoce desde la niñez y que ahora camina en senderos del consumo y que te invita a volar.

⁸⁵ Que vende las drogas sin miedo ni vergüenza

⁸⁶ Bicicleta

⁸⁷ Consumiendo

Las sustancias parecen ser elitistas, no en todo lado se consume lo mismo, el perico y las pepas son más fáciles de conseguir en el Party, en la rumba; sin embargo ,todo dependerá de la situación, “según la vuelta pa estar más despierto”. La bareta parece ser la más conseguida y consumida en el sector, pero, el final es el mismo para el consumidor de las distintas sustancias: la adicción, las implicaciones, los riesgos lo que viene con cada una.

Nieve, fragmento. (*Tercer Cielo*, 2008)

hola, soy nieve
gracias por buscarme
estoy lista para entrar en tu nariz
tu y yo haremos un lindo viaje
coro: yo puedo darte un momento especial
puedo poner a tu mente a volar
yo puedo hacer tus penas olvidar
-no le creas pana porque después te destruirá
ven escapemos al mundo de ilusión
donde importamos solo tú y yo
yo quiero darte lo que nadie te brindó...
ella comienza lentamente
ella te envuelve sutilmente
sin darte cuenta de repente

has perdido hasta la mente...
así te lleva
sonríe y luego te condena
te sientes que no vales nada
te desesperas y te duele el alma entera
y de repente una nube negra te cubre
pero después delata tus virtudes
tu apariencia tu pasión
y entonces, si despiertas a tiempo
puede que luego no haya tiempo
para tomar la decisión
así que aprende
aprende de mis errores
ahora te digo corre
mientras puedas sal de aquí
dile a nieve que conoces sus defectos
y que no la necesitas
para poder sonreír...

Los jóvenes son conscientes de esa realidad, sin embargo el entorno brinda otras condiciones. Al igual que el cigarrillo y sus consumidores pasivos, la marihuana, su

consumo, y ese olor que sustrae de la realidad no va ligado a meterse un plom⁸⁸ de forma directa, se consume cuando se pasa por la esquina donde se poncha un parche a meter, te conviertes en consumidor pasivo cuando pasa el pelao en la burra soplando⁸⁹, en la casualidad de encontrarse una pata⁹⁰ y fumársela de puro destrabe⁹¹ con los socitos. Así, con esa normalidad de que la cosa es como si nada, se consume ese olor.

8.1.4. Pocas oportunidades...La calaca⁹²

Las muertes diarias, los amigos que van desapareciendo, historias de vándalos que caen en las vueltas. Dos canciones de salsa: Otra Oportunidad, interpretada por la Orquesta de *Jimmy Bosch* (2010) y Las calles de *Rubén Blades*, (2009). Con la primera, se pone al grupo a pensar que las oportunidades en la vida solo se dan una vez, de ellos dependería si siguen como corderos a los que ellos ven como líderes, bajo las condiciones de vida que los rodean o si toman una decisión distinta. Sin embargo, analizando y escudriñando aquel momento, los jóvenes, “viven en un mundo que objetivamente...se ofrece como ámbito de posibilidades ilimitadas y abiertas (<<todo puede ser vivido>>), y –paradójicamente-saben de manera práctica que deben habitarlo, experimentarlo y usarlo aspirando <<a la realización individual> (Urbanas & M, 2006) Ellos son conscientes de lo que les corre pierna arriba, a pesar de esto, no dejan de

⁸⁸ Término usado dentro del parlache para referirse a fumar cigarrillo entre varios, turnarse el cigarrillo.

⁸⁹ Hace referencia a un apersona que se moviliza en bicicleta a la vez que consume marihuana u otro tipo de SPA

⁹⁰ Hace referencia a una colilla de cigarrillo de marihuana

⁹¹ Hace referencia a jugar, molestar

⁹² Término usado para referirse a la muerte

querer experimentarlo, de querer saber qué se siente ser el patrón, el más parao, tener un buen motor⁹³, un guayo⁹⁴ en el pantalón y la plata pal rancho⁹⁵ y el fincho.⁹⁶

La segunda canción de Blades, cuenta de aquellos que sobrevivieron a la calle, lo que en ella se esconde y lo que la envuelve. Los jóvenes la escuchan, hay historia y sienten que hay relación con sus vidas, sin embargo no es el momento de ellos, apenas están descubriendo lo que sucede en ese lugar de asfalto y cemento que se convierte más en la casa, que en las paredes y techo al que se llega a descansar cuando la cucha⁹⁷ pega el grito para entrarse.

Sin embargo, la canción que más coro tuvo fue *Tranquilo* de *Latin Fresh* (2011) género rap. Es narrada en primera persona, su historia: un joven de barrio que vive con su madre “este no hace nada”, tiene varias novias, anda con la banda, armado, todo lo que dicen de él, lo toma con calma; es un “pelao tranquilo.”

⁹³ Hace referencia a un medio de transporte, motocicleta

⁹⁴ Hace referencia a un revolver (por lo general calibre 38) o pistola automática.

⁹⁵ Hace referencia a la casa

⁹⁶ Se refiere al poder salir, ir de “rumba” el fin de semana

⁹⁷ Hace referencia desde el parlache, para este caso es la mamá o abuela

Tranquilo; Latin Fresh

(Fragmentos)

Me levanto bien tarde en la mañana
pues me fui a un baile y llegué de madrugada
le digo a mi vieja qué hay para desayunar
y ella me contesta, vete a trabajar
la abrazo con cariño y le doy un beso
para recordarle que yo soy su hijo tierno
no miento es cierto, pero te comento
hay muchos que piensan que soy un muchacho inquieto...
...fui a la tienda por un par de cervezas
pasan 10 minutos y aunque no me lo creas way!
llegué primero inexplicablemente
el chino no me atiende, atiende a otra gente
saco mi revolver y el pobre se asustó
yo le dije cogé calma que no soy un matón
solo pasa dos six pax y algo para brindar
y por error hasta me le fui sin pagar tranquilo
ruedo por el barrio y encuentro a la banda
tu sabes umm! esperando que alguien caiga
más tarde una chica me llamó la atención
y hasta se movió el zipper de mi pantalón
yo dije chica me gusta como caminas

vete pa`la casa y dame una probadita
pero ella respondió con una vulgaridad
para ser exacto vete pa`la miel.....
...seguimos rodando por la avenida
hasta encontrarnos en una zona prohibida...
llegando a la bodega
me encuentro a una amiga y la invito a dar una vuelta
ella dijo negro acaso tú te has vuelto loco
si te ven por aquí se va a formar un alboroto
Blam-blam-blam comenzaron los disparos
y sin más remedios tuvimos que marcharnos
ahora me están buscando y me quieren matar
yo digo way, porque no me dejan en paz ...

Esa es la realidad de muchos jóvenes de la comuna 12 de Cali, de lo que se habla a diario en ese sector de la ciudad, su identidad se ha formado y el medio los ha influenciado.

8.1.5. Lo que quedó a la intemperie.

El grupo manifestó que las canciones narraron historias que no eran ni la mitad de lo que a veces sucedía en el barrio, sabían que si continuaban con las acciones que venían teniendo, las cosas no pasarían a ser mejores para ellos.

- “Si no estudiamos y seguimos en la calle no vamos a aprender nada buen; en la calle uno aprende muchas cosas, pero también hay muchas vueltas que nos dañan.” (Diario de Campo, 2011)
- “Nosotros no estamos metiendo bareta, ni nada de eso; lo que pasa es que en la lleca se pasa chimba; somos pelaos tranquilos. (en este momento tararean el coro)” (Diario de Campo, 2011)

El grupo logró desarrollar un pensamiento crítico frente a su relación con el entorno y las distintas situaciones en las que se encuentran en riesgo según su propia percepción, entendiéndose que el consumo de sustancias psicoactivas, el manejo y contacto con armas y las relaciones sociales con sujetos claves, que los inducen a cometer actos en los que se ponía en riesgo la vida, aparecen como las principales fuentes de riesgo según su propio criterio. La música tuvo un componente a nivel cognitivo y actitudinal.

8.1.6. Los jóvenes saben del cuento...Hasta donde se pudo saber.

Esa identidad con una canción que habla de las relaciones del barrio y la comunidad, un joven tranquilo inmerso en un mundo que pareciera surrealista pero no lo es.

En una de las salidas del espacio, después de las jornadas en las que se pasaba el tiempo hablando del barrio y las situaciones, les digo que quiero saber por dónde queda el rancho⁹⁸; miento y digo que debo salir por la autopista. La idea, analizar ese lugar del que me hablan. La calle pura, el barrio, el contexto.

Caminar en una cuadra larga y sola mientras comentan de la oficina⁹⁹ que queda por ahí, no hay niños jugando, se ve desolada, pavimento deteriorado, al fondo tres parches en distintas esquinas, da miedo, es territorio “apache”. El parlache en su esplendor (Castañeda, 2005), la vareta que se cuelga en el aire. Hay que ser parte del lugar, cambio mi forma de caminar, recuerdo de dónde vengo y donde estoy. Llegamos a la esquina:

-Profe pille al que esta sentao, al flaco; ¿si le pilla la espalda? Póngale cuidao. - ¡Qué flaco vientos o no!-

Le toma la camiseta tratando de levantarla y le pregunta

-Qué tenés ahí pue

-Habláme socito, todo bien o qué; nada un visaje porque por ahí andan las liebres y vos sabes. (Diario de Campo, 2011)

⁹⁸ Hace referencia a la casa, la cuadra

⁹⁹ Una oficina de cobro, un lugar donde se reúnen varios sicarios a sueldo

El flaco, trabado¹⁰⁰, con un techo¹⁰¹ caído adelante que tapa la mirada. Debajo de la camiseta un “mata ganado” oxidado¹⁰² y puntudo de casi 50 cm de largo.

Son relaciones de barrio con personajes que es necesarios tener cerca, de lo contrario son enemigos y el resto se puede deducir. Es la realidad que no se puede evadir pero que también está inmersa en el secreto. Se sabe quién es el vándalo, qué pasa en aquella casa o lugar, qué hacen aquellos o los otros en determinadas horas, porque hay unas motos que se ponchan¹⁰³ en esa esquina... es el secreto (Maffesoli, 2004).

Les hago señas que me tengo que ir, me despido del “flaco” chocando la mano cómo se saluda en el barrio. Los muchachos me acompañan a abordar el bus, pensé que no pararía, me voy.

¹⁰⁰ Hace referencia a estar bajo los efectos de alguna SPA

¹⁰¹ Se refiere a una prenda de vestir, en este caso una gorra

¹⁰² Se refiere aun un cuchillo de carnicería viejo

¹⁰³ Hace referencia al sitio en el que se ubican

8.2. El cuerpo.

En el contexto de los barrios populares el cuerpo habla; la forma de caminar, de ver, de mover la cabeza; las pintas o perchas¹⁰⁴ tendrán un matiz diferente, contarán historias, hablarán por sí mismas.

La moda es adaptada y cobra sentido de pertenencia, no se adopta de los medios de comunicación, es de calle, de barrio, de escena del perro de la banda¹⁰⁵. Las marcas no son importantes pero dan nivel, se ve la liga, las lukas¹⁰⁶; si sós chinga¹⁰⁷ la pinta no importa sino en la cheno¹⁰⁸, por lo general se anda en chancas y en camiseta, el visaje¹⁰⁹ es con el culo,¹¹⁰ hay que verse bien; zapatillas¹¹¹ ásperas¹¹²; los cortes tienen que estar a la moda del barrio, las gatas, la cicatriz, el Mickey, la rayita de CR7¹¹³; la camiseta de la

¹⁰⁴ Hace referencia a la ropa

¹⁰⁵ Hace referencia al parlache, significa al “patrón”, jefe, el líder

¹⁰⁶ La expresión hace referencia a tener dinero, la plata.

¹⁰⁷ Hace referencia a ser menor de edad, etapa de adolescencia

¹⁰⁸ Expresión usada en el parlache, pronunciando noche al revés

¹⁰⁹ Hace referencia la sustitución de palabras, por ejemplo: la cosa es...

¹¹⁰ Hace referencia a la novia o “el entuque”, el “vasile”

¹¹¹ Referente a una prenda de vestir, en este caso un calzado deportivo

¹¹² Se refiere al que debe verse chéveres, bonitas, bacanas

¹¹³ Hace referencia al jugador de fútbol portugués Cristiano Ronaldo

pasión, sólo BRS (Barón Rojo Sur) o Frente Radical Verde¹¹⁴, los jeans entubados, el topito en el oído o el piercing. Son tantas cosas, cada una cuenta una historia dentro del mundo joven.

Esa forma característica que tienen los jóvenes de los sectores populares para caminar, hablar y vestir, permite conocer sin palabra alguna cómo es el lugar de donde vienen; esa cultura de calle transmite posturas y comportamientos; cada acto tiene un código.

8.2.1. El cuerpo y el tacto.

Entre hombres, la relación cambia, para ellos, rozarse los cuerpos era sinónimo de homosexualidad. En alguna ocasión, en un descanso de la jornada, tres de ellos pidieron permiso para ducharse, la regla era que no se podía hacer uso de la piscina los días sábados que eran las sesiones de trabajo, sino los domingos en compensación. En fin, no había problema en que hicieran uso de las duchas, hacía un calor infernal; entraron a la ducha y un tiempo después otro de los chicos entró al baño y salió muerto de risa, era sospechoso, entré y encontré que los tres estaban en una sola ducha jugando a quien se venía primero, se estaban masturbando; para ellos era sinónimo de homosexualidad rozarse los cuerpos, era raro tocar al otro, a menos que fuera a la fuerza: ahorcándolo,

¹¹⁴ Hace referencia a dos grupo barristas de fútbol de la ciudad, el primero del América de Cali (Barón Rojo Sur) y el segundo del Deportivo Cali (Frente Radical Verde)

golpeándolo, apretándolo con las manos. No era tolerable el hecho que entre hombres se tocaran a menos que fuese a la fuerza o de forma ruda. Al parecer, esto hace parte de un estereotipo cultural que se aprende en la casa: los hombres no lloran, los varones no se tocan y si lo hacen son maricas.

En el siguiente ejercicio aparece visible este tipo de miradas sobre el contacto con el otro:

- Recreador: tome a su compañero por los hombros, mírelo a los ojos y pregúntele qué le gusta.
-
- Recreando 1: -Haber no me coja así, parece marica
- Recreando 2: -Marica vos-... (Diario de Campo, 2011).

En definitiva el cuerpo es producto de la cultura, la comunidad y las prácticas sociales a las que se vea influenciado. El cuerpo va de la mano con las formas de adornarlo, sea ropa, accesorios o las formas de hablar.

8.2.2. El juego de ellas, la postura de ellos.

En las jóvenes, la moda se encuentra más definida; jeans ajustados y blusas de escote, cabello cepillado y un ligero maquillaje.

En una ocasión llegó una de las chicas de mayor edad en el grupo, los muchachos la silbaban y le decían cosas tratando de llamar la atención. Las posturas del cuerpo cambiaron; justo en ese momento se estaba haciendo un juego, ya no quisieron seguir, sin dar mucha boleta ¹¹⁵, querían que ella estuviera cerca. Los muchachos sacaron pecho, por lo menos los más grandes, las miradas eran a los ojos de ella y en descuidos a sus muslos. El estilo de ella estaba definido, no buscaba parecerse a nadie en particular, quería ser ella, verse bien (entendiéndose desde ese estado de comodidad que le produce la ropa “cómoda” pero atractiva a los demás, es entrar en un juego de llamar la atención sin ser exagerada o grotesca) “es un modo de estar y sentirse” (Gómez & González, 2003, pág. 155).

La relación entre jóvenes y sexualidad, de acuerdo a este trabajo, habla de otro tipo de encuentro, Gómez & Gonzáles en (Urbanas & M, 2006):

¹¹⁵ Sin hacer tanta bulla

“El cuerpo leído como cuerpo-acciones el cuerpo dispuesto al baile, al sexo, al juego, al deporte. El cuerpo que está <<bueno>> o adecuado <<para el meneo, el movimiento>>. Una prolongación del tacto. En este caso la ropa, el maquillaje y la gestualidad trabaja a favor de la exposición de este cuerpo abierto al encuentro con otros cuerpos y habría ámbitos urbanos que favorecerían el encuentro social con este tipo de disposición comunicativa del cuerpo”

Además estos autores, hablan sobre los lugares donde se manifiesta el cuerpo-acción: discotecas, centros comerciales, gimnasios etc. Sin embargo, en este trabajo se logra observar que los cuerpos de las jóvenes del sector, parecen estar atentas a ese cuerpo-acción, es querer vender la imagen, verse buenas, bonitas, atractivas, lo curiosos es que no buscan pasar de la piel-tacto (Gómez & González, 2003) no quieren ser vistas como “estar listas” para el sexo-contacto.

El cuerpo en los jóvenes, entonces será un espacio para llamar la atención, para ser parte de la caracterización de la personalidad asumida en un sector donde la postura, las formas de caminar y de vestirse, serán pasaporte a un mundo popular que narra historias desde las modas de barrio, la música y la calle.

8.3. Encuentro intergeneracional.

8.3.1. Cuerpos con experiencia vs cuerpos jóvenes

Cambia lo superficial

Cambia también lo profundo

Cambia el modo de pensar

Cambia todo en este mundo...

(Mercedes Sosa- Todo Cambia, 2008)

El bien y el
mal, la experiencia
y la adolescencia, lo
malévolo y lo
noble... Rostros de
personas que



cuentan historias tan solo con sus miradas, sus ojos y sonrisas de amabilidad, contrastan con la líneas de expresión que han dejado el paso de 720 meses de vida, que aproximadamente tiene cada uno. Algunos superan los 25.200 días sobre la tierra, sobre ese territorio que construyeron, esa comunidad que ahora los ve ajenos.

- Los adultos: “Los jóvenes bailan y visten tan distinto”; formas de hablar que parecen decir otras cosas: “parce, chimba, lleca, tavuelt...” ¿qué idioma es ese?.

- Los jóvenes: no soportan el malgenio; sí que conversa doña... que viejita pa hablar, sí que madrugan... (Diario de Campo, 2011)

Costumbres que no son asimiladas por generaciones que lo tienen todo a un clic (aunque en este caso esa aseveración es más ficción que realidad, en estos contextos no es tan fácil acceder a las nuevas tecnologías). Sin embargo, las cosas son diferentes gracias a los medios, a los nuevos géneros musicales y sus letras provocadoras pero narrativas, a la globalización y su forma de vestir, a la urbe y sus nuevas formas de gobierno impuestas en la calle. (Gómez & González, 2003)

Juntar dos generaciones tan aparentemente diferentes, la idea emergente del encuentro era lograr construir el proyecto compartido juntando ideas de ambos grupos, jóvenes y adultos mayores, pero como reza el dicho: “una cosa piensa el burro y otra el que lo está enjalmendo”

Después de mucho caminar, de las distintas reuniones y de cientos de llamadas, llegaría el día en el que los grupos se encontrarían; los jóvenes manifiestan sus inconformidades.

- No Pedro ahora vienen esas viejitas a alegar

- Nooo, quien se las aguanta con la cantaleta (remedando) es que se la pasan en la calle y no hacen oficio, ni si quiera saludan. Mientras otros ríen. (Diario de Campo, 2011).

8.3.2. Hagámonos pasito

El grupo se miraba; las chicas trataban de acomodar sus escotes mientras llegan las señoras de los grupos de personas mayores, como si se quisiera evitar prejuicios; se planteó para ese entonces una técnica de títeres de tubo de cartón y dos preguntas generadoras.

El grupo fue dividido de tal forma que los jóvenes quedaran entremezclados con las personas mayores; los jóvenes se sentían tímidos, los adultos autoritarios, sin embargo poco a poco fue fluyendo la actividad. Los



Lenguajes Lúdico-creativos permitieron la interacción entre los participantes. Las relaciones, los momentos, el espacio y los contenidos, posibilitaron la construcción de elementos que fueron contundentes en la puesta en escena.

8.3.3. ¿Qué descubrieron los jóvenes?

El grupo logró descubrir que la personalidad de las personas mayores¹¹⁶ no es lo que se imaginaban, lo que el sentido común y la lengua de la calle les había vendido, se encuentran con gente amable, alegre, extrovertida...

- Yo no creía que las viejitas fueran tan recocheras
- Me dio más pena a mí de salir a la obra que a ellos. (Diario de Campo, 2011)

En la fase exploratoria, las personas mayores, externalizan la visión que tienen de los jóvenes, las conversaciones se relacionan con las modas y diferentes ideas sobre un grupo poblacional asociado al consumo de SPA, con “demasiado” tiempo libre y el mal llamado “ocio”. Decían en la puesta en común:

- Los jóvenes ahora están muy descarriados.
- No tienen nada que hacer

¹¹⁶ Rotulo utilizado por el Departamento de Recreación de COMFANDI, para referirse a los adultos mayores, a través del programa *muchas canas, muchas ganas*.

- Les gusta mucho la calle y los tales parceros. (Diario de Campo, 2011)

En ocasiones el ser humano siente temor o incluso hace juzgamientos por temor a hacia el otro, hacia lo desconocido. Aquí no era diferente, algunos adultos mayores aseguran no tener ya miedo a nada, son imponentes, conocen todo, fruncen el ceño y hablan fuerte. Los jóvenes no alzan la voz, callan, hablan poco, se miran entre sí y se sonríen.

Es curioso, pero a pesar de los imaginarios de que los jóvenes son irrespetuosos y demás, esos comportamientos no salen a relucir en la interacción entre estos grupos, por lo menos no públicamente.

8.3.4. Tejiendo vínculos, dos generaciones aparentemente distantes.

Las personas mayores conversan, hablan fuerte, recuerdan y comparan las familias de antaño y las formas de la educación; el otro grupo habla sobre las similitudes fisiológicas sin



encontrar mayor similitud, sobresalen en cambio las diferencias generacionales.

Desde el juego dramático se logró la negociación y construcción para lograr contar las situaciones de vida de cómo los jóvenes ven a los adultos y viceversa. La lúdica del teatro, teniendo como eje conductor el juego y la imaginación, condujo al grupo a la exploración y el jalonamiento de la imaginación creadora, problematizándose y logrando la simbolización a través del disfraz y las máscaras. Esta interacción entre el recreador, el recreando y la problematización lleva a los participantes a transformar los imaginarios y estereotipos (Mesa Cobo, 2004)

El uso de los Lenguajes Lúdico-creativos, específicamente del juego dramático, transformó los imaginarios de los participantes, los trasladó a un estado de juego y experimentación en el que se sustraen de la realidad para llevarlos a un espacio en el que se permite la creación de personajes, historias, situaciones. En la fase de construcción, se logró visualizar cómo poco a poco los adultos, se insertaron en un mundo de juego e imaginación a la par con los jóvenes del reggaetón y del baile del choke. Esto permite comprobar que el proceso que media la recreación impactó a diversos niveles: a) actitudinalmente, en las formas de relación que se establecieron entre ambos grupos a lo largo de los cinco encuentros; los jóvenes y los adultos transformaron sus comportamientos para negociar, escucharse y dialogar y así llegar a acuerdos frente a la visión que tenían los unos de los otros; b) procedimentalmente, a través del símbolo, la

re-significación y lo semiótico que lograron los Lenguajes Lúdico-creativos, permitiendo construir mundos imaginarios que generaron espacios de participación y convivencia gracias a las herramientas del juego dramático; y c) conceptualmente, la construcción de nuevos pensamientos re-significantes con relación a las formas de percibir y aceptar al otro, como sujetos que conviven en una misma comunidad a través de la interactividad.

8.3.5. El resultado.

Las personas mayores se centraron en las formas de vestir, en la jerga y la música, el consumo de sustancias y la influencia que la calle y las amistades ejercen como elementos que determinan los comportamientos de los jóvenes. Por su parte los jóvenes mostraron, las cotidianidades de las personas mayores: ejercicios físicos para cuidar la salud, la asistencia a la iglesia como espacio de encuentro para el chismorreó dentro de este lugar, además de las dolencias del cuerpo y las duras cargas que expresan porque “nunca nadie les ayuda”. Los jóvenes lograron mostrar: la compañía entre pares, la edad en la que se puede decir y hacer lo que se quiera, el chisme como forma de expresión y código de comunicación en la comunidad.

Lograr que dos generaciones aparentemente tan distantes convergieran en un espacio y que se entretejeran relaciones que apuntaron al mejoramiento de la calidad de vida, a la buena comunicación, la resolución de conflictos, la re simbolización y

transformación de imaginarios con relación al otro, como sujetos que confluyen en una comunidad frente a problemáticas de un sector de la ciudad, permite pensarse y demostrar que la Recreación Dirigida es un medio con el que las comunidades pueden trabajar de la mano para mejorar sus condiciones de vida.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1. El cierre del cuento.

La inmersión en la comuna 12 de Cali, dejó como resultado conocer e indagar ese mundo de barrio, de esquina, de lo popular y el parlache, de las costumbres y la cultura de donde comúnmente se dice que nacen muchos y se crían pocos. Además, dejó la experiencia de poder hacer un trabajo narrativo de las situaciones de los jóvenes, de su ropa, sus cuerpos, de la interacción y de la realidad en la que conviven con bandas, parches, sustancias psicoactivas, armas, y otras influencias negativas.

9.2. Un mundo de barrio

Las sesiones no fueron suficientes para descubrir el entramado de lo que sucedía en el sector, hubo que hacer una mayor indagación sobre los lugares en los que vivían los jóvenes, lo que ocurría en las esquinas y lo que guarda cada espacio a través de códigos que permiten moverse con mayor libertad dentro de esa comunidad de barrio, dando la posibilidad de saber cómo caminar y convertirse en alguien más que convive en aquel lugar.

El análisis dio cuenta de cómo las prendas de vestir cobran importancia, no son accesorios puestos al azar (Gómez & Gonzalez, 2003), por ejemplo la gorra, es complice de esconder la mirada, de cubrir el rostro para pasar desapercibido o para el

robo. Las prendas, el vocabulario, las formas de caminar o moverse les permiten a los jóvenes sentirse seres aceptados en ese mundo y cultura de barrio, es “una comunicabilidad en que la exposición pública del cuerpo personal obra para ser evaluado, examinado y seleccionado por otros”. (Urbanas & M, 2006)

Entonces, la elección de ropa, formas de comportamiento o demás, no son de libre escogencia, todo lo anterior hace parte de la cultura del sector, como dice Geertz (1988) es una urdimbre de significaciones. La cultura misma es semiótica, se encuentra cargada de “expresiones sociales que son enigmáticas en su superficie”. El profesional en recreación debe sobrepasar las técnicas (títeres, murales, máscaras, esgrafiados, dactilopintura, etc.) y saber interpretar. Su lectura del grupo debe ser en palimpsesto, es decir que se debe escarbar, escudriñar, indagar de forma inteligente sobre lo que sucede en la vida de los recreandos, lo que los rodea, dónde viven y conviven.

El recreador debe ser capaz de notar esas pequeñas cosas que marcan la diferencia entre ser uno más y ser el recreador. Una de las herramientas con la que un profesional en esta materia debe contar para toda intervención, es un diario de campo, un elemento fundamental para la recolección de datos. Es vital que la información consignada allí sea lo más fresca posible, que sea hecha desde una descripción densa, entendida, como un elemento que permite ver más allá de lo aparentemente evidente, de ver el detalle de lo que sucede, por ejemplo: ver, leer, interpretar y analizar lo que significa un saludo

desde el parlache y la forma de pronunciación, es **¡tener la visión de lo que hay detrás de!**. El diario permite tener información clave y clara con un lenguaje propio, individual.

Además, desde el uso de esa herramienta, diario de campo, se logró enriquecer el proceso desde el análisis de la información recolectada, pues se develaron aportes potentes y significativos, transformadores y re-significantes en el que la interacción, el encuentro y la comunicación, permitieron re-construir comunidad. Como plantea Bauman (2006):

“Los dos principales cometidos que debe invocar la comunidad para enfrentarse a las patologías de la sociedad atomizada de hoy en un campo de batalla verdaderamente relevante son, por un lado, la igualdad y los recursos necesarios para reconvertir el destino de los individuos de jure en las capacidades de los individuos de facto y, por otro, ofrecer garantías colectivas frente a las incapacidades y desgracias” (Bauman, 2006).

Es decir, que se debe dejar de ser ciudadanos de derechos (de jure) y pasar a ser ciudadanos de hechos (de facto), se debe trabajar en colectivo, generando espacios de participación, integrados, incluyentes, de ahí la importancia de conocer la realidad de los sectores, la realidad del barrio popular con condiciones de vida particulares. Su

imaginación, las formas de relacionarse, su lenguaje de calle, de códigos, es decir **su cultura**. En el caso de los jóvenes, por ejemplo, parecían venir de espacios tradicionalistas, había que hablarles fuerte, mandarlos, llamarles la atención. Este tipo de relaciones se entremezclan con las reglas de barrio, sin embargo el proceso dio cuenta de otras formas de relación. El juego, por ejemplo, fue una potente herramienta dentro del proceso debido a su componente estimulante y promotor de relaciones interpersonales a través de la autorregulación y la interacción (Mesa Cobo, 2004). El juego es determinante (Vygotsky, 2003), en el caso particular de los jóvenes adolescentes el juego reglado hizo posible la autorregulación del grupo frente a sus comportamientos y formas de relación (la ley del más fuerte), un ejemplo claro de ello fue ver como se dio paulatinamente un cambio de actitud y comportamiento, de un joven impulsivo, agresivo y de lenguaje vulgar en la palabra y el roce, pasó a pedir permiso, hablar sin gritar y ser mediador ante el grupo. Pero este aprovechamiento del juego no nació de la nada, nace de saber leer los comportamientos, de ver y analizar esas posiciones jerárquicas de los recreandos, de sentarse a escribir y describir lo acontecido en el diario de campo.

En el desarrollo del proceso, se tuvo que ir más allá de los que los jóvenes decían en las “bandas gráficas”, “en las siluetas” y demás técnicas; caminar por el barrio, sentarse en la panadería de la esquina, hacer observación, hablar con los vigilantes y trabajadores del Centro Urbano, escuchar a los visitantes. Todo un ejercicio de tener los sentidos abiertos, permitió conocer más allá de lo que acontecía en el sector.

En el caso de **la música**, escoger las canciones fue un desafío para entrar a chocar con la realidad de los jóvenes, dependió de escucharlos tararear canciones, de caminar en la comuna y escuchar los ritmos que allí sonaban, de indagar en letras con historias de barrio, consumos, muertes, algo casi biográfico. La selección de las canciones que se utilizaron, no fue de un día para otro, implicó releer los diarios de campo, sentarse a planear y diseñar la siguiente sesión de acuerdo a lo visto y acontecido ocho días atrás, oír detenidamente qué decían las canciones que los recreandos cantaban de forma casi oculta, letras underground.

Para el caso del **cuerpo** ocurrió algo similar, sin embargo la observación fue el punto fuerte de la mano con lo que se escribió en el diario de campo. Aquí prevalecieron las formas de comunicación; en este estudio se habla sobre el parlache como forma de comunicación que se da en los sectores populares con palabras novedosas, intercambiadas en su escritura o simbolismos y es precisamente desde allí que se habla de las formas de comunicación vistas durante el proceso. El cuerpo conectado con el parlache y las prendas de vestir, incluyendo los accesorios; toda una serie de elementos que convergen en la expresión cultural popular de una comunidad joven.

Los jeans descolgados en la cadera y entubados en la bota, las zapatillas, la gorra, una camiseta amplia o si se prefiere ajustada, el corte de cabello, el piercing o el topito

en la oreja y la cicatriz ficticia en la ceja, no serían nada sin una forma característica de caminar que requiere tener un arrastre de un pie más que el otro, descolgar un poco un hombro, levantar un poco la cabeza y verse fresco y descomplicado pero con mirada desafiante y fría. Todo ello acompañado de una forma de hablar, el parlache. Ese análisis sale de ver qué sucede en el espacio, de un ejercicio observatorio y narrativo del cuerpo como elemento que comunica y significa para una comunidad.

En cuanto al **Encuentro Intergeneracional**, allí entran en tensión dos generaciones aparentemente distantes. Sin embargo, es precisamente desde la diferencia que se traza la ruta de trabajo para este encuentro. Se empieza entonces un diagnóstico desde el uso de lenguajes (títeres, máscaras, murales y juegos dramáticos) que revelan y permiten conocer, identificar y analizar esas diferencias para guiar a los grupos a tejer una comunidad.

En esta parte del proceso sobresalen los manejos de poder por las experiencias de vida, las edades, las diferencias generacionales; por esta razón fue importante, que por parte del recreador, se supiera hacer la lectura del grupo e interpretarlo, acercarse a él en cada momento de la sesión, saber guiarlos desde la lógica de la recreación dirigida, no olvidar que es un proceso que tiene un inicio y un final, unos objetivos pedagógicos claros y mediados principalmente por el recreador. De esta forma se logró que los participantes se reconocieran como sujetos diferentes que conviven con problemáticas

que los afectan por igual en un mismo espacio (la cuadra, el barrio, la comuna), pero que juntos construyen comunidad.

Teniendo en cuenta lo anterior, la recreación y sus profesionales deben apoyarse en la investigación, la cualificación día a día de técnicas y herramientas que le permitan enriquecer su labor como agentes educativos, deben ser capaces de redescubrir, re-inventar, indagar, escudriñar nuevas formas de encuentro, participación, observación, narrativa y demás expresiones que puedan surgir por parte de los recreandos. Además, se destaca la importancia de reconocer la experiencia previa que puede tener la comunidad que se interviene. El Profesional en Recreación debe ser un investigador incansable en su labor.

9.3. Algunas claves.

Es importante conocer los espacios, lugares estratégicos dentro de una comunidad, saber no solo lo que sucede a simple vista. También, tener la capacidad de unir esfuerzos entre las distintas instituciones de carácter público y privado promoviendo espacios para y con la comunidad, logrando el encuentro, la generación de vínculos, para transformar su realidad.

En el caso concreto de este trabajo, podemos decir que uno de los factores que sumó importancia para ser posible esta investigación, fue gracias al convenio Interinstitucional entre la Caja de Compensación Familiar del Valle del Cauca,

COMFANDI y el Programa Académico de Recreación la Universidad del Valle, que permitió un trabajo social y comunitario a los participantes del programa Parche 12, influyendo en la Comuna 12 de Cali desde una propuesta pedagógica.

10.REFERENCIAS

Alcaldía de Santiago de Cali. (2008, 2011). Plan de desarrollo 2008-2011.

Comuna 12 de Cali. Recuperado 19 de junio de 2014, a partir de

http://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CCMQFjAB&url=http%3A%2F%2Fwww.cali.gov.co%2Fplaneacion%2Fdescargar.php%3FidFile%3D3792&ei=u22iU9WhAo_isAT5gYHABg&usg=AFQjCNERSNtrOSBash7rVZWa2R6q2XjOtg&sig2=pj_KDE18YvffeFjCGM2Egw&bvm=bv.69411363,d.cWc

Bauman, Z. (2006). Comunidad: en busca de seguridad en un mundo hostil. Siglo XXI de España Editores.

Blasco, J. L., Grimaltos, T., & Sánchez, D. (1999). Signo y pensamiento: Una introducción filosófica a los problemas del lenguaje. Ariel.

Castañeda, L. S. (2005). El parlache: resultados de una investigación lexicográfica. Recuperado 19 de junio de 2014, a partir de <http://www.redalyc.org/resumen.oa?id=21901803>

Coll, C., C., R., & Onrubia J, R., Ma. (1992). Actividad conjunta y habla: una aproximación la estudio de los mecanismos de influencia educativa. Recuperado 19 de junio de 2014, a partir de <https://www.zotero.org/support/>

Derecho del Bienestar Familiar [LEY_1622_2013]. (2013). Recuperado 19 de junio de 2014, a partir de http://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1622_2013.htm

Dumazédier, J. (1968). Hacia una civilización del ocio. Estela.

EL DIÁLOGO Y EL RESPETO IMPERARON EN LA COMUNA 12. (s. f.).

Recuperado 18 de junio de 2014, a partir de

http://www.cali.gov.co/observatorios/publicaciones/el_dilogo_y_el_respeto_imperaron_en_la_comuna_12_pub

Ende, M. (1985). Momo. Penguin Books Limited (UK).

Freire, P. (2005). Pedagogía del oprimido. Siglo XXI.

Geertz, C. (1988). La interpretación de las culturas. Gedisa.

Goffman, E. (1981). La presentación de la persona en la vida cotidiana.

Amorrortu.

Gómez, R. del S., & González, J. (2003). Design: designar/diseñar el cuerpo joven y urbano: un estudio sobre la cultura somática de jóvenes integrados en Cali.

Universidad del Valle, Facultad de Artes Integradas, Escuela de Comunicación Social, Instituto de Educación y Pedagogía, Colciencias.

González, E. G. (2005a). Piaget: la formación de la inteligencia. Trillas.

González, E. G. (2005b). Vigotski: la construcción histórica de la psique. Trillas.

González, E. G. (2005c). Vigotski: la construcción histórica de la psique. Trillas.

GRUPO DE INVESTIGACIÓN: EDUCADORES POPULARES, & LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: RECREACIÓN, SUBJETIVIDADES E INTERCULTURALIDAD.

(2007). MARCO CONCEPTUAL Y METODOLÓGICO DE REFERENCIA PARA LA ELABORACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO EN RECREACIÓN. Cali.: UNIVERSIDAD DEL VALLE INSTITUTO DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA ÁREA: EDUCACIÓN, DESARROLLO Y COMUNIDAD. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=6xmgWyzMj3c>

Maffesoli, M. (2004). El tiempo de las tribus: el ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas. Siglo XXI.

Marín, M. E. G. (2004). Estrategias para investigación social cualitativa: el giro de la mirada. La Carreta Editores.

Mesa Cobo, G. (2004a). la influencia educativa de la recreación dirigida. Recuperado a partir de <http://nucleos3.wordpress.com/2011/08/26/mesa-cobo-la-influencia-educativa-de-la-recreacion-dirigida/>

Mesa Cobo, G. (2004b). LA RECREACIÓN «DIRIGIDA»: ¿MEDIACIÓN SEMIÓTICA Y PRÁCTICA PEDAGÓGICA? -Una pregunta para el debate-.

Psicología Ideasapiens. El Vygotsky socio-histórico. (2001). Recuperado 19 de junio de 2014, a partir de <http://ideasapiens.blogspot.com/psicologia/socio-historica/vigotskytbsocio-historico.htm>

Real Academia Española. (s. f.). Diccionarios. Recuperado 19 de junio de 2014, a partir de <http://www.rae.es/recursos/diccionarios>

Real Academia Española. Diccionario Usual. (s. f.-a). Recuperado 31 de agosto de 2014, a partir de <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=palimpsesto>

Real Academia Española. Diccionario Usual. (s. f.-b). Recuperado 31 de agosto de 2014, a partir de <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=sxD0Xaj1sDXX2eMka3Fp>

ROCIO GÓMEZ Z, & JULIAN GONZÁLEZ M. (s. f.). ESTILOS DEL CUERPO EXPUESTO. Recuperado 31 de agosto de 2014, a partir de <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3995925.pdf>

Sen, A., & Sen, A. K. (2000). Desarrollo y libertad. Planeta.

Unas palabras sobre... la jerga paisa. (s. f.). Recuperado 19 de junio de 2014, a partir de <http://www.soho.com.co/humor/articulo/unas-palabras-sobre-jerga-paisa/2092>

Urbanas, I. D. de B. A. G. E., & M, A. A. (2006). Memorias para pensar la ciudad. Bellas Artes. Facultad de Artes Escénicas. Instituto Departamental de Bellas Artes.

Vygotski, L. (2003). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Critica.

Vygotskii, L. S. (2003). La imaginación y el arte en la infancia. Ediciones AKAL.

Vygotsky, L. (2013). Pensamiento y lenguaje. Grupo Planeta Spain.

10.CIBERGRAFÍA

MÚSICA Y DOCUMENTOS

[2002] Mundo frio - Lito & Polaco [HD RIP]. (2012). Recuperado a partir de http://www.youtube.com/watch?v=TN8iovMoWhk&feature=youtube_gdata_player

CALLE LUNA CALLE SOL WILLIE COLON HECTOR LAVOE. (2010).
Recuperado a partir de http://www.youtube.com/watch?v=0Bcq3NXomaQ&feature=youtube_gdata_player

Cartel M18 (VG). (2010). Recuperado a partir de http://www.youtube.com/watch?v=vfgrJvRWfRI&feature=youtube_gdata_player

Documental Discovery Channel - Maras 1. (2007). Recuperado a partir de http://www.youtube.com/watch?v=k55NrIu2wbk&feature=youtube_gdata_player

Gaminart Crack Family gz feat Aerophon LA FAMILIA CAPITULO UNO ver en HD 720. (2012). Recuperado a partir de http://www.youtube.com/watch?v=K_QkjEgwh9o&feature=youtube_gdata_player

Guerra entre parches: Del parche a la oficina. (2011). Recuperado a partir de http://www.youtube.com/watch?v=Axkj7Z9SEuI&feature=youtube_gdata_player

Ismael Rivera y Sus Cachimbos - Las Caras Lindas. (2012). Recuperado a partir de http://www.youtube.com/watch?v=73T5i7RvQPs&feature=youtube_gdata_player

Jimmy Bosch - Otra Oportunidad. (2010). Recuperado a partir de
http://www.youtube.com/watch?v=4C9h382PHH4&feature=youtube_gdata_player

Las calles - Rubén Blades. (2009). Recuperado a partir de
http://www.youtube.com/watch?v=qn3fSUjn76g&feature=youtube_gdata_player

Latin Fresh - Pelao Tranquilo [Video Oficial]. (2011). Recuperado a partir de
http://www.youtube.com/watch?v=iZJZVWrMFbk&feature=youtube_gdata_player

Mercedes Sosa- Todo Cambia. (2008). Recuperado a partir de
http://www.youtube.com/watch?v=hf2cnIDyKL8&feature=youtube_gdata_player

Richie Ray & Bobby Cruz - Aguzate (HQ Audio). (2010). Recuperado a partir de
http://www.youtube.com/watch?v=ERR7TwLAS_Y&feature=youtube_gdata_player

Ruben Blades - Caminando. (2005). Recuperado a partir de
http://www.youtube.com/watch?v=yjC7hEBOOkU&feature=youtube_gdata_player

Tercer Cielo: «Nieve». (2008). Recuperado a partir de
http://www.youtube.com/watch?v=o6UAoDmqiyY&feature=youtube_gdata_player