

II Congreso Nacional Estudiantil de Investigación

Lugares Deportivos de Alta Significación.

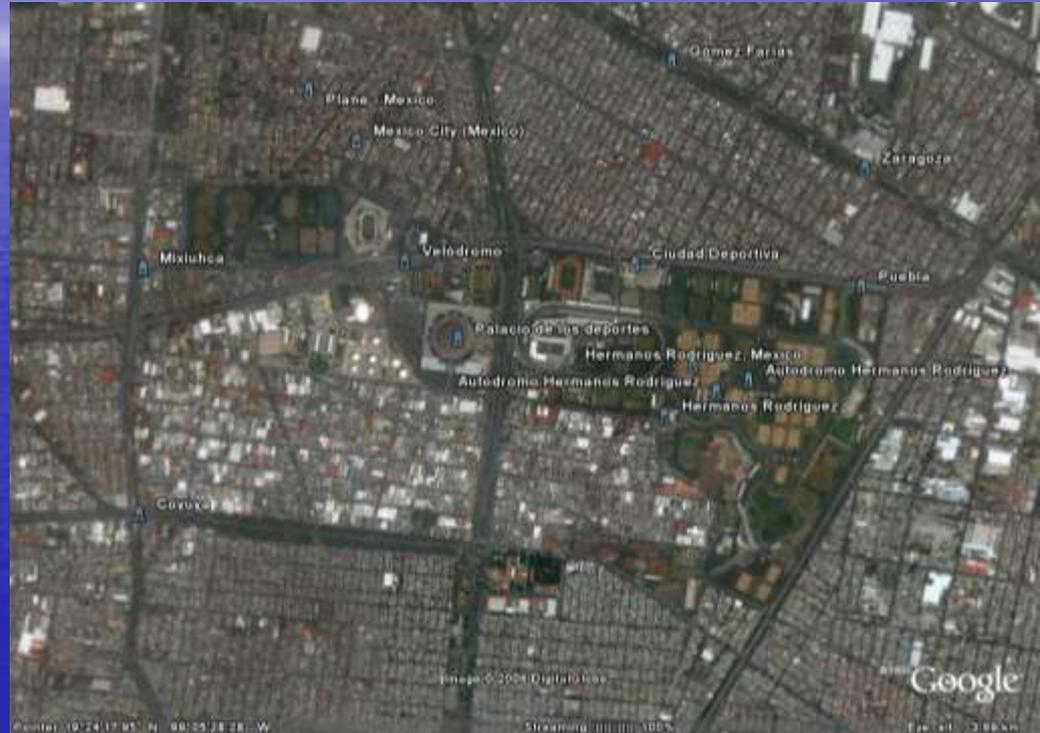
José Antonio García Ayala

Antecedentes

En los últimos años en las ciudades se está gestando un cambio producto de dos procesos: el desgaste del paradigma de la modernidad, y la globalización. Ambos procesos han propiciado el surgimiento de la posmodernidad, que aunado al desarrollo tecnológico actual ha permitido ampliar el tiempo libre de las personas, ocupado en el ocio y el entretenimiento.

Antecedentes

En este contexto la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca desde su inauguración se ha encontrado en constante transformación con el propósito de incluir lugares que satisficieran las nuevas exigencias de la modernidad y así evitar su obsolescencia como un espacio utilizado para el ocio y el entretenimiento.



Antecedentes

De forma que se esta presentando una confrontación entre el espacio público y el espacio privado en la Ciudad Deportiva, donde las practicas deportivas y de esparcimiento que permiten la interacción entre diferentes y la recreación sin fines de lucro, coexisten con un conjunto de espectáculos y acontecimientos masivos producidos en serie por la industria global del entretenimiento.

Objetivos

Por consiguiente se hace necesario analizar el funcionamiento de la Ciudad Deportiva como un espacio fractal donde existen diferencias en el uso de los distintos espacios deportivos que la integran, pero donde también existe una coherencia de conjunto a nivel imaginario determinada por la existencia de un sistema de lugares de alta significación evocativos y emocionales que desarrollan un discurso de identidad.

Objetivos

La idea de espacio fractal se basa en una analogía a una figura geométrica cuya forma y construcción se basa en reglas sobre la irregularidad, la fragmentación y el caos, es decir, un espacio fractal es aquel espacio urbano fragmentado donde existen diferencias pero también una coherencia de conjunto.

Consumidores o ciudadanos

Ante el panorama expuesto anteriormente, debemos considerar que tanto el ocio como el entretenimiento conforman experiencias socioculturales distintas. Por una parte, los ciudadanos que ejercen su derecho al uso colectivo de este complejo deportivo, comparten este espacio con consumidores que ejercen su derecho a presenciar un espectáculo o un acontecimiento masivo programado.

Consumidores o ciudadanos

Esta constante remodelación de los escenarios en la Ciudad Deportiva se puede ejemplificar con dos casos: durante marzo las explanadas que rodean al Palacio de los Deportes se adaptan para albergar la Feria de la Ciudad de México.



Consumidores o ciudadanos

Otro caso se da entre octubre y noviembre cuando el Foro Sol deja de ser un parque de béisbol, casa de los Diablos Rojos del México (equipo de la Liga Mexicana de Béisbol), para formar parte de la pista del Autódromo Hermanos Rodríguez durante la celebración del Gran Premio de la Ciudad de México de la Serie Mundial Champ-Car;



Fragmentación e imaginario

En la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca se están generando dos procesos de identitarios distintos que caracterizan a dos formas de habitar esta ciudad, una como ciudadano relacionada con el ocio y otra como consumidor relacionada con el entretenimiento. Ambos tipos de identidades plantean en primera instancia la fragmentación de la Ciudad Deportiva entre los espacios públicos relacionados con el ocio y los espacios privados ocupados por el público de masas.

Fragmentación e imaginario

Así, espacios como el Palacio de los Deportes construido con motivo de los Juegos Olímpicos de 1968 y considerado como el símbolo popular de los mismos para sus diseñadores, en la actualidad es más conocido por las nuevas generaciones de habitantes de la Ciudad de México como "*el Palacio de los Rebotes*" escenario de conciertos, ferias y espectáculos.



Fragmentación e imaginario

Entonces valdría la pena cuestionarse como un espacio fragmentado entre lo público y lo privado puede mantener una coherencia de conjunto a nivel imaginario, a pesar de que su identidad esta siendo borrada por la industria del entretenimiento en aras de una identidad virtual y efímera que promueve el consumo de masas.

Contribuciones del proyecto de investigación

Por lo que esta investigación permitirá entender como un espacio deportivo construido a mediados del siglo XX se ha transformado para satisfacer las exigencias y deseos de la sociedad posmoderna actual y como este tipo de cambios han afectado a las prácticas urbanas relacionadas con el uso del tiempo libre que se realizan en él.

Contribuciones del proyecto de investigación

Por último, esta investigación puede realizar una aportación epistemológica al conocimiento de la ciudad que en los últimos años ha buscado nuevos caminos para explicar la complejidad de la vida cotidiana en las grandes urbes, apoyándose en nuevas teorías y conceptos como la teoría de la complejidad, el caos y los fractales que transforman nuestro conocimiento del mundo.