

P.E.E.L.

Proyecto de Esculturas como Espacio Lúdico



Director del Proyecto Final de Máster en Producción Artística:
Sr. Pablo Rafael Sedeño Pacios

Aldo Shiroma Uza
Diciembre de 2008

INDICE:

1.- Prologo.....	5
2.- Breve Introducción.....	6
3.- Situación previa.....	8
3.1- Análisis y relación entre la ciudad y quien la habita.....	8
3.2- Análisis y relación entre la ciudad y los objetos que la pueblan...10	
3.3- Análisis de la zona a intervenir –Mislata. Breve descripción del entorno físico y la población.....	12
4.- Hipótesis.....	15
4.1- Objetivos.....	15
4.2- Acciones.	15
5.- Antecedentes.....	17
5.1- El inicio de las rupturas. “La escultura nómada”.....	17
5.2- Relación entre la escultura y la arquitectura.....	18
5.3- Cuatro artistas que reconfiguran el espacio público a través de la forma, el volumen y el vacío.....	21
5.3.1- Isamu Noguchi.....	21
5.3.2- Dani Karavan.....	26
5.3.3- Richard Serra.....	29
5.3.4- Niki de Saint-Phalle.....	33
5.4- Propuestas de Parques Infantiles Singulares.....	36
5.4.1- El Waldpark de Postdam – Alemania.....	38
5.4.2- Parc de la Villete París – Francia.....	40
5.4.3- El Gulliver” de Valencia – España.....	43

5.4.4- El Monstruo (The Golem) –de Jerusalén– Israel.....	46
6.- Relación entre la propuesta de escultura lúdica, el juego y el aprendizaje.....	49
6.1- Teorías sobre el Juego:	49
A- La teoría del Atavismo.....	50
B- La teoría del ejercicio preparatorio.....	51
C- La teoría de la derivación por ficción.....	51
6.2- Interrelación del juego con otras esferas del conocimiento.....	52
A - El juego y la psicopedagogía.....	52
B - El juego y la psicomotricidad.....	53
6.3- El juego y la experiencia espacial.....	54
6.4- El juego en la vida del adolescente y el adulto.....	56
6.5- El juego tradicional (recuperación de la memoria.).....	58
7.- Desarrollo del Proyecto.....	60
7.1- Estudio de campo.....	61
7.1.1- Datos del espacio físico – geográfico:.....	61
A.- Ubicación:.....	61
B.- Descripción del área:.....	61
C.- Descripción del área colindante.....	61
7.1.2- Recopilación de datos sobre la población:.....	62
A.- Público/usuario prioritario. (Población relacionada a la escuela pública “Jaume I”)......	62
B.- Público/usuario secundario. (Población de las fincas colindantes).....	62
C.- Público Usuario ocasional.....	63
7.2- Diseño de propuesta plástica.....	63
7.2.1- Escala de la propuesta.....	63
7.2.2- Distribución por usos y públicos (zonas).....	64

7.2.3- Recopilación de datos relativos a los juegos tradicionales.....	64
7.2.4- Relación: esculturas – estructuras lúdicas.....	68
7.2.5- Incorporación de los datos técnicos y normas de seguridad.....	71
8.- Imágenes y gráficos.....	76
8.1- Registro Fotográfico del lugar a intervenir.....	76
8.2- Planos y vistas aéreas.....	80
8.3- Registro fotográfico de la maqueta.....	85
8.4- Fotomontaje del proyecto en el lugar a intervenir.....	89
8.5- Bocetos.....	92
9.- Estrategias constructivas y técnicas de construcción.....	88
9.1.- Análisis del comportamiento estructural y cimentaciones.....	88
9.2.- Elección de Materiales.....	88
9.3.- Ejecución material de la obra.....	90
10.- Conclusiones.....	91
11.- Bibliografía.....	94

**PROYECTO FINAL DE MÁSTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.
“P.E.E.L. - Mislata” (Proyecto de Esculturas como Espacio Lúdico)**

1.- Prólogo:

Cuando era niño, había un parque con columpios y toboganes donde podía pasar largas horas (la verdad solo podía estar unos minutos, pero en mi recuerdo esos minutos poseen la elasticidad suficiente para durar horas), también recuerdo que podía pasar las tardes jugando con cierta tranquilidad en la calle, dibujando en el suelo con una tiza, entre trompos y canicas. En un reino construido con cajas de cartón y cinta adhesiva.

Años más tarde, el parque de juegos se transformó en un mercado, los pequeños jardines aledaños que aún subsistían fueron cercados por rejas y arbustos. Con la aparición del mercado aumentó el tráfico vehicular, crecieron los edificios y al mismo tiempo fueron desapareciendo los niños en las calles, las personas conocidas y los juegos de antaño.

Motivado por estos recuerdos decidí emprender este proyecto. Que en breves palabras podría presentarlo así:

Imagina un lugar con esculturas que parecen grandes juguetes y que conforman entre si un espacio lleno posibilidades. Un conjunto de formas y volúmenes que podemos mirar, tocar, recorrer, descansar y que incluso nos permitan protegernos bajo o dentro de ellas. Esto y mucho más es P.E.E.L

2.- Breve Introducción.

La presente memoria contiene el proceso y desarrollo de la investigación realizada para el proyecto de intervención en un espacio en concreto.

Como planteamiento inicial, analizaremos brevemente la relación existente entre la ciudad, sus habitantes y las esculturas emplazadas en sus calles, parques y rotondas. Así mismo, presentamos una breve descripción relativa a la situación y entorno del lugar a intervenir.

Consideramos importante generar un marco histórico sobre experiencias ya realizadas por otros artistas en el espacio público y como parte de los antecedentes, comentaremos las obras de cuatro escultores que han influenciado este trabajo con sus propuestas y búsquedas. De igual manera hemos seleccionado por su originalidad, funcionalidad y preocupación estética, cuatro ejemplos de parques infantiles singulares.

Además del valor artístico de una intervención, este proyecto busca promover experiencias y aprender de ellas. Por eso, hemos investigado y desglosado diferentes teorías del juego, su aplicación en diferentes etapas del crecimiento humano, su contribución para el desarrollo tanto motriz como social. Del mismo modo analizaremos la importancia de la recuperación y transmisión de fragmentos de la memoria colectiva, a través de la práctica de juegos tradicionales de la zona.

Esta información conforma la primera etapa de investigación. La cual hemos volcado a la propuesta en concreto, desarrollando la segunda etapa de investigación.

La cual consistió en el trabajo de campo. Conversando con los vecinos de la zona a intervenir y recolectando información, hemos analizado las características físicas del lugar y contemplado las expectativas, las carencias y necesidades de la población colindante.

Presentamos el diseño de la propuesta como producto de ambas etapas de investigación, aportamos la descripción de los elementos que le conforman y los diferentes componentes que se han tenido en consideración. Así como la información técnica relativa a su construcción. Del mismo modo hemos adjuntado las imágenes del lugar, los bocetos, gráficos y proyecciones.

El siguiente capítulo contiene las conclusiones, como resultado del proceso de investigación, las aportaciones extraídas y la evolución del presente proyecto.

Para finalizar, en el último capítulo tenemos la bibliografía. Consistente en las fuentes bibliográficas y las páginas web visitadas para realizar este trabajo.

3.- Situación previa

Antes de entrar en detalle sobre las partes que componen este proyecto y los estudios que se han tenido en consideración, necesitamos describir brevemente la situación actual de la ciudad, para identificar algunos de sus problemas como punto de partida y motor principal de esta propuesta.

3.1- Análisis y relación entre la ciudad y quien la habita¹.

El investigador Alberto Saldarriaga acota la siguiente definición con respecto a la ciudad:

“La ciudad es un enorme albergue que ofrece a sus habitantes la posibilidad de minimizar el impacto de los agentes naturales en la vida humana y de alojar, en condiciones favorables, la existencia de sus habitantes”²

Aun que en la práctica, la ciudad contemporánea no es siempre tan placentera ni pacífica. En ella se alojan (junto con nosotros) nuestros sueños, nuestras pesadillas y también nuestras frustraciones.

Actualmente, la sociedad busca (y exige) que el lugar que habita responda a sus necesidades básicas (seguridad, trabajo, vivienda y

1 Según Heidegger habitar es construir, se habita por medio de la construcción cuyo propósito fundamental es el habitar.

Se habitan aquellos espacios contruidos especialmente para albergar personas u almacenar cosas. Inclusive se puede decir que se habitan espacios que no han sido contruidos para tal fin, sin embargo los usuarios lo reinterpretan y modifican para asignarle esa función.

Habitar también confiere el sentido de propiedad o pertenencia. Un lugar donde descansar, sentirse protegido. Podemos decir que habitar es sinónimo de “vivir en” como permanencia frecuente en un lugar.

Por lo tanto podemos entender a la ciudad como un tablero donde se entrelazan múltiples lecturas y experiencias tanto colectivas como individuales y que se relacionan y coaccionan constantemente.

Heidegger, Martín. “Building, Dwelling, Thinking”. En: *Poetry, Language, Thought..* New York, Harper & Row, 1971. p. 145–182.

2 Saldarriaga, Alberto. *La arquitectura como experiencia*. Bogotá, Villegas Editores, 2002. p 76.

salud). Dejando en segundo plano otras áreas importantes, como el esparcimiento, la interacción social y el crecimiento cultural.

Paulatinamente las personas se van congregando entorno a sus expectativas y esperanzas de prosperidad lo cual se convierte en sobrepoblación y esto a su vez genera una transformación física del hábitat. Se desborda por su periferia y absorbe pequeños poblados aledaños. También crece hacia el cielo, derribando pequeñas casas y elevando cientos de torres que van asfixiando lentamente las escasas áreas verdes entre el hormigón y el asfalto.

Pero no solo cambia el aspecto físico de aquel lugar ideal, sus habitantes también sufren las alteraciones propias de la sobrepoblación. La densidad demográfica reduce el espacio vital, intentando dar cabida al mayor número de personas en el menor espacio posible. Luego al no encontrar suficientes puestos de trabajo y con servicios públicos que no logran darse abasto para cubrir las necesidades básicas de esta población creciente, deviene en una situación de inseguridad, riesgo y conflicto.

El individuo se ha transformado en un ser que busca desconectarse de los demás y que entiende el espacio público como un conjunto de corredores y pasillos por donde debe discurrir rápidamente para llegar a determinados puntos e intereses.

En su espacio privado, se encierra bajo cuatro llaves. Desde ahí, observa y “vive” el mundo a través de las pantallas del televisor o del ordenador³. Hasta el día siguiente cuando tenga que salir de su refugio y “enfrentar” (en vez de vivir) la realidad cotidiana. Nuevamente con su paso

3 Como en La serie animada: The Jetsons, (1963, Hanna-Barbera) donde la ciudad idealizada y futurista presentaba una serie de edificios singulares conectados por tubos transparentes para trasladarse por la ciudad sin “pisarla” y surcarla con seguridad y a toda velocidad en vehículos “supersónicos”.

acelerado, recorriendo las arterias de este organismo de concreto, acero y vidrio que respira, vive y crece llamado ciudad.⁴

3.2- Análisis y relación entre la ciudad y las esculturas que la pueblan.

Las ciudades crecen y se transforman constantemente, nuevos edificios se levantan para alojar a más ciudadanos y la pugna entre el espacio privado y el espacio público se evidencia cada vez con mayor claridad en nuestras calles (las cuales parecen ser propiedad del tráfico vehicular).

A pesar de lo antes expuesto, el ser humano se resiste ante la experiencia monótona y gris de una ciudad convertida en maquinaria productiva y ha considerado diferentes fórmulas para “embellecerla”. El arte ha constituido una de ellas, proponiendo mejorar la experiencia estética de aquello que nos rodea.

Experimentar (o mejor dicho, vivir) la ciudad nos exige ser concientes de los condicionamientos que recibimos de sus formas y proporciones, sus reglas y funciones. Durante siglos se han construido ciudades pensadas para la percepción visual, desatendiendo otros sentidos vitales para la comprensión espacial. El sentido de equilibrio, estabilidad, el registro auditivo (no me refiero solo a la contaminación sonora⁵) el sentido táctil, el reconocimiento olfativo. Todos estos datos sensoriales junto con la apreciación visual son los que conforman la “experiencia vivencial” de un lugar.

4 En el libro *La arquitectura de la no-ciudad* el licenciado en Historia del Arte y doctor en antropología, Manuel Delgado, realiza un breve ensayo con respecto a la no-ciudad como espacio que se construye y destruye simultáneamente. Una ciudad hecha a base de recorridos y cuerpos que se desplazan. Podemos ampliar nuestro entendimiento con respecto a la ciudad y la no-ciudad: Delgado, Manuel. “La no-ciudad como ciudad absoluta”. En: *Arquitectura de la no-ciudad*. Pamplona, Universidad Pública de Navarra, 2004. p. 123-153

5 Entendiendo por contaminación sonora, aquellos ruidos que por su duración, frecuencia o intensidad constituyen un riesgo para la salud de la población.

Las ciudades no solo se ven pobladas de edificios, centros comerciales y avenidas. También encontramos monumentos, hitos y alegorías. En el emplazamiento de obras de arte en la vía pública no siempre ha prevalecido la preocupación estética. Durante décadas ha sido empleado como representación del poder⁶, exaltación de determinados valores humanos y/o patrióticos e imágenes de devoción religiosa.

Hoy en día podemos observar como diferentes esculturas van apareciendo en plazas, rotondas y parques. Estas se convierten (en menor o mayor grado) en referentes de ubicación (hitos) y en símbolos de status estético, poder económico o de política cultural diseñada sobretudo para el turista⁷.

Estas obras suelen estar elevadas sobre una plataforma que busca “enaltecer” aún más sus monumentales medidas o están rodeadas por cercos perimétricos o tráfico vehicular. Relegando al supuesto directo beneficiario, al nivel de simple “espectador”⁸. (Y negando la experiencia de goce a una parte de la población).

Felizmente existen algunos proyectos que se han realizado teniendo en consideración al usuario y al entorno. Obras que encajan dentro de las

6 En un artículo escrito por Piergiorgio Sandri encontramos algunos ejemplos de proyectos arquitectónicos encargados por diferentes gobernantes como símbolos de poder, desde “La Cancillería” del Führer –Arquitecto Albert Speer, hasta La Biblioteca Nacional de Paris encargada por Françoise Mitterrand.

De la misma manera en lo que se refiere a las esculturas, tenemos los monumentos erigidos como símbolos de poder, con la función de infundir miedo y respeto. Esculturas estatuarias de Stalin, Sadam Hussein, por mencionar algunos ejemplos.

Sandri, Piergiorgio. “Arquitectura Política”. En el suplemento “Es” – Diario La Vanguardia. Nº 13 – 29/12/2007. p. 45–50.

7 Cabe resaltar que algunas de estas intervenciones han logrado reactivar diferentes zonas anteriormente en riesgo o residuales convirtiéndolas en nuevos y atractivos espacios de ocio y comercio.

8 Bajo el viejo precepto al que nos tenían acostumbrados de niños: “se mira con los ojos y no con las manos” frase que era utilizada cada vez que nos acercábamos a algún jarrón antiguo, adorno de porcelana o cuadro de pintura con relieves.

Al intentar mantener a “salvo” los objetos que nos resultan bellos, se han restringido los accesos que puedan presentar riesgos. Favoreciendo el posicionamiento de la mirada como vehículo de aprehensión del mundo que nos rodea.

variantes de “site específico”⁹ o “ambiental art”¹⁰ las cuales promueven y permiten al sujeto relacionarse con el lugar–objeto y enriquecer su experiencia vital.

3.3- Análisis de la zona a intervenir –Mislata, área colindante con Valencia (Breve descripción del entorno físico y la población.)

El municipio de Mislata tiene su origen en la fundación de la Villa de Mislata, aproximadamente en el año 210 A.C. y su historia está intrínsecamente relacionada a la fundación de Valencia. Limita con los municipios de Quart de Poblet, Chirivella y Valencia.

Demográficamente ha crecido de forma desmesurada, en 1950 se contaba con una población de 6,970 personas y según datos del INE en el 2007 se llegó a la cifra de 43,336 personas (aun que se prevee que la población real esté rondando los 50,000 habitantes) en un área de 2,1 km². Lo cual se traduce en 21,050 habitantes por kilómetro cuadrado superando ampliamente en número a otras poblaciones españolas.¹¹

Un gran porcentaje de su población actual está constituida por inmigrantes. Los cuales buscan integrarse desde la diversidad hacia las tradiciones y costumbres de la zona. Participando en las diferentes actividades del calendario festivo de Mislata.

Gran parte de esta población, es aquella que reconocemos como laboralmente activa. Para ellos la ubicación de Mislata es estratégica

9 Concepto de “site-specific (art)”: una obra de arte que ha sido creada para un lugar en específico y sus dimensiones, forma y material son el resultado del análisis y responden al lugar. http://en.wikipedia.org/wiki/Site-specific_art

10 Concepto de “Environmental art”: Una obra de arte que ha sido creada teniendo en consideración el entorno. El término puede ser usado para referirse al arte que se ocupa de las cuestiones ecológicas y / o naturales, el contexto político, histórico, o social. http://en.wikipedia.org/wiki/Environmental_art

11 Datos extraídos de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Mislata>

pues les permite articular y acceder a las diversas ofertas de empleos tanto dentro de la ciudad (capital) como en los polígonos industriales y en poblaciones aledañas. Lo cual le ha adjudicado el término de “ciudad dormitorio”¹²

Encontramos en Mislata servicios sociales, servicios públicos y espacios destinados para actividades deportivas. No obstante el desbordado crecimiento demográfico se ha traducido en la aparición de un sinnúmero de fincas que han transformado el aspecto urbanístico de Mislata. Poco queda de aquello que se conocía como la “Huerta de Valencia”. Hoy en día, si apreciamos una imagen satelital de la zona veremos pequeñas parcelas verdes que han quedado aprisionadas entre centenares de edificios. Al ras del suelo el escenario no mejora.

En la periferia podemos encontrarnos con áreas residuales o en abandono¹³, como el lugar que ha motivado este Proyecto de investigación. Dicho lugar se ubica en el límite de la jurisdicción del municipio de Mislata, colindante con la jurisdicción de la ciudad de Valencia¹⁴, a espaldas de una vieja fábrica de papel¹⁵ frente a las escuelas públicas Jaime I y Amadeo Tortajada, en el cruce de las calles Felipe Bellver y calle de la Cruz Roja.

12 La ciudad dormitorio: “La vivienda urbana contemporánea adquiere el sentido de un contenedor que aloja durante unas pocas horas diarias a la persona y guarda por un tiempo prolongado sus objetos y pertenencias. Se convierte así en un depósito con funciones habitables”
Saldarriaga, Alberto. *Op.Cit.* p. 80.

13 La elección del lugar a intervenir, cambió considerablemente el planteamiento inicial del proyecto, al punto que quizás sería más exacto acotar, que fue “el lugar” el que intervino en el proyecto.

14 Podemos observar una gran diferencia entre el cuidado de las diferentes áreas verdes, los servicios públicos y la proyección urbanística desarrollada por el municipio de Valencia en relación al de Mislata.

15 La fábrica de papel Payá, la cual se instaló en años posteriores a la guerra civil. Dicha fábrica ha evitado ser removida de la zona residencial al llegar a un acuerdo de reducción de impacto ambiental con las autoridades. Padres y alumnos de las escuelas Amadeo Tortajada y Jaime I han recogido más de un millar de firmas pidiendo su traslado por las molestias que ocasiona, como la contaminación sonora, ambiental y el tráfico de camiones.

Mislata se ha reinventado a si misma tanto en su forma, como en sus costumbres, ha variado su población y sus necesidades. Pero ha logrado mantener rasgos distintivos de su tradición y sus festividades¹⁶.

¹⁶ Podemos encontrar información muy detallada en la página web del ayuntamiento de Mislata: www.infomislata.com

4.- Hipótesis:

Este proyecto propone la reconfiguración de un terreno en aparente abandono para darle un nuevo sentido y contenido que se relacione con la población. Generando un espacio a través de esculturas, que le permitan al visitante ser usuario de sus formas, volúmenes y múltiples posibilidades lúdicas.

Pretendemos acortar la usual distancia que existe entre las personas y las obras de arte emplazadas en la vía pública, creando con ellas un lugar donde puedan encontrarse, jugar, aprender y descansar.

Este trabajo de investigación apunta a presentar posibles soluciones a carencias y problemas encontrados en esta zona en específico.

4.1- Objetivos:

- Plantear un cambio en la relación entre el espacio urbano y el público usuario a través de una propuesta de esculturas que constituyan un lugar más que la simple sumatoria de objetos. Esculturas para recorrerlas no solo con la mirada, sino caminando dentro y entre ellas.
- Promover el desarrollo físico y psíquico de la población a través de la actividad lúdica y la experiencia estética.
- Promover la regeneración urbana de una zona en claro abandono, lo cual está repercutiendo en la calidad de vida de la población colindante.
- Fomentar la práctica de juegos tradicionales. A través de un espacio que recupere fragmentos de la memoria pasada, promoviendo experiencias a nivel emocional y de vivencias.
- Recuperar espacio para la interacción y relaciones sociales.

4.2- Acciones:

- Realizar la investigación de experiencias previas. (proyectos y propuestas similares de artistas, colectivos sociales y/o grupos de arquitectos.)

- Analizar la relación y la distancia existente entre el espectador y las obras emplazadas en la esfera pública y sus posibles variaciones.
- Realizar la investigación artística y técnica del proyecto y su viabilidad en un espacio en concreto que responda a una población específica.
- Diseñar un conjunto de esculturas específicamente pensadas para generar un espacio que promueva la interacción, la integración y el aprendizaje lúdico.
- Diseñar el proyecto para que funcione como articulación entre la población y el espacio público. Revalorizando la zona en abandono, brindándole una nueva función, dotándola de los servicios públicos y la infraestructura necesaria.
- Realizar el planteamiento técnico de la propuesta y la presentación gráfica del mismo.

5.- Antecedentes:

Sobre las esculturas, el espacio público y la relación entre estos dos conceptos se ha investigado ampliamente. Para el desarrollo de este proyecto en concreto empezaré remitiéndome al artículo presentado en 1979 por Rosalind Krauss *La escultura en el campo expandido*¹⁷ como el primer planteamiento para cartografiar el escenario sobre el cual se habían desarrollado diferentes experiencias escultóricas que escapaban de las catalogaciones tradicionales.

Tal y como lo plantea, desde finales del siglo XIX comenzó gradualmente a desvanecerse la lógica del monumento que concentraba en su interior el sentido de la representación y la señalización (el símbolo y su significado).

5.1- El inicio de las rupturas. “La escultura nómada”

Cita Rosalind Krauss las obras “Las puertas del Infierno” (1880) y “La estatua de Balzac” (1891) de Auguste Rodin, como puntos de partida para comprender la “pérdida absoluta del lugar” propia de la escultura moderna. Como monumento funcionalmente desplazado y como proceso de abstracción (escapando de la responsabilidad de representación que antes se le exigía)

“Son estas dos características de la escultura modernista las que declaran su condición y, en consecuencia, su significado y función, como esencialmente nómadas”¹⁸

Siguiendo el discurrir del tiempo nos encontramos con la obra de Constantin Brancusi quien apostó por la abstracción a través de la

17 Krauss, Rosalind. “Sculpture in the Expanded Field”. Reproducido en español en: *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza, 1996.p. 59-74.

18 Krauss, Rosalind. *Op. Cit.* p. 65.

exploración de la realidad fragmentada y en ese proceso de síntesis su obra absorbió el pedestal como parte de si misma.

En palabras de Javier Maderuelo:

“se ha perdido la cualidad de la ubicación, es decir aquella oportunidad que tiene el monumento de convertir un sitio en un lugar solo con su presencia, al dignificar el sitio y dotarle de significados. En una palabra, durante este siglo se ha perdido la lógica y la coherencia del monumento. La única respuesta coherente, dentro de la modernidad, la ha ofrecido Constantin Brancusi con el conjunto monumental de Tîrju-Jiu, en Rumania”¹⁹.

Dicho proyecto en específico resulta sumamente relevante para este proyecto, por su temprana configuración, replanteando el concepto “monumento” a través de un conjunto de esculturas dispuestas en el espacio (para ser más concreto a lo largo de un kilómetro en un parque creado a orillas del rio Jiu) y reconfigurarlo a través de su lenguaje simbólico.

Se empezaba así a reinterpretar aquello que existía, no con el ánimo de representarlo sino de utilizar su contenido simbólico y su esencia. Algo similar sucedía con respecto a la arquitectura. (Podemos observar como “La columna sin fin” de Brancusi, nos remite al obelisco tradicional en estado de síntesis)

5.2- Relación entre la Escultura y la Arquitectura (dentro del marco teórico del presente proyecto).

La arquitectura es un hecho singular, diferente de otras expresiones humanas. Surge como una creación específicamente humana (basándose en modelos naturales como cuevas e incluso animales como nidos y madrigueras) concebida como refugio; un lugar que brinde

19 Maderuelo, J. “La crisis del monumento. Superar la imposibilidad monumental”. En: *La pérdida del pedestal*. Madrid, Círculo de Bellas Artes, 1994. p. 49.

protección ante las adversidades climatológicas o aquellas que presente el entorno.

En el transcurso del tiempo, el hombre ha desarrollado sus conocimientos técnicos y constructivos al servicio de sus intereses. Destacando claramente dos tipos de arquitectura: la cotidiana (bajo la función de vivienda) y la simbólica (como forma representación y evocación)²⁰.

Ambos establecen una relación directa con las personas, en el primero como contenedor de nuestros cuerpos y donde se desarrollan nuestras experiencias diarias. Y en el segundo como receptor – emisor, donde depositamos nuestras expectativas de aquel poder que nos supera o controla (la arquitectura ha sido empleada ampliamente como representación del poder, en algunos casos buscando infundir miedo y/o respeto). En medio camino podemos nos encontramos con aquellos espacios que son de todos y de nadie en particular, el espacio público.

Desde la antigüedad clásica la escultura y la arquitectura habían estado ligadas intrínsecamente tanto como elementos estructurales como estéticos. Paulatinamente la arquitectura monumental fue absorbiendo a la escultura como ornamento, complemento decorativo.

“nos encontramos con que a la funcionalidad, como valor, se la considera asociada a la arquitectura, mientras que la cualidad formal se identifica con la plasticidad de la escultura”²¹.

La arquitectura cumplía la doble función de ser receptáculo y símbolo a la vez. La escultura logró despegarse de la pared a la cual estaba adosada y luego incluso absorbió el pedestal²² (como lo hemos reseñado antes en palabras de Rosalind Krauss).

20 Saldarriaga, Alberto. *Op.Cit.* p. 270.

21 Maderuelo, J. *Op.Cit.* p. 52.

22 Como ya lo hemos descrito en el inicio del capítulo anterior, analizado por Rosalind Krauss en “La escultura en el campo expandido”

Décadas mas tarde, diferentes representantes de ambas disciplinas exploraron y reformularon las formas e intenciones de sus respectivas obras. Investigando las características particulares que las diferencian, pero sobretodo reconociendo aquellos puntos convergentes. Por ejemplo, la preocupación por las formas y el volumen, la investigación sobre diferentes materiales, soportes y técnicas constructivas, el estudio y manejo del espacio, las proporciones y las escalas.²³

La arquitectura ha transformado su estilo, diseñando construcciones que se diferencian de las demás. Imprimiendo en ellas un sello personal como sucede con las obras de arte. En este grupo podemos citar nombres como Le Corbusier, Gaudí, Eisenman, O. Gehry, Calatrava entre otros. Pero en la relación entre espacio y artífice (ya sean escultores o arquitectos) no podemos dejar de lado un tercer e imprescindible elemento: el espectador-usuario²⁴.

Para ambas estructuras de diseño, creación y estudio, la interacción con las personas es primordial, por ello se consideran sus proporciones, necesidades y percepciones.

Tanto para el emplazamiento de una escultura en la vía pública, como para la edificación de un proyecto arquitectónico; se tienen en cuenta la historia del lugar, el entorno y la población que la conforma²⁵.

23 Giménez, Carmen y Muñoz Juan. *Correspondencias. 5 arquitectos Emilio Ambasz, Peter Eisenman, Frank O. Gehry, Leon Krier, Venturi-Rauch-Scott Brown. 5 escultores Eduardo Chillida, Mario Merz, Richard Serra, Joel Shapiro, Charles Simonds*. Presentación de Juan Muñoz, Notas afines a tres. Madrid, Dirección General de Arquitectura y Vivienda, 1982. p15.

24 Sobre este punto Alberto Saldarriaga escribe: "La relación entre el ser y la arquitectura es una relación entre dos cuerpos, uno viviente y sensible, otro inerte e insensible", esta definición es aplicable al caso de la escultura, salvando los casos de la escultura cinética la cual no suele permanecer inmóvil". Saldarriaga, Alberto. *Op. Cit.* p. 192.

25 Restany, Pierre. *Dani Karavan*. Munich, Prestel, 1992. p. 141.

5.3- Cuatro artistas que reconfiguran el espacio público a través de la forma, el volumen y el vacío

5.3.1- Isamu Noguchi (1904-1988)

El estudio de las obras de Isamu Noguchi para este proyecto, está dirigido hacia las conexiones y relaciones que propone el escultor entre sus trabajos y diseños con respecto al lugar de emplazamiento, así como por sus experiencias en la creación de estructuras lúdicas y estéticas (diseñadas para parques infantiles).

Podemos afirmar que Noguchi fue influenciado tempranamente por las investigaciones y propuestas artísticas de Brancusi.

“Noguchi aprendió a utilizar las herramientas y los materiales; fue introducido al lenguaje de la abstracción y de vanguardia, e iniciado en la visión universal que tenía del arte su maestro. Brancusi también le enseñó los conceptos del espacio arquitectónico y del paisaje a través de su obra en Tîrgu Jiu”²⁶.

A lo largo de su vida, buscó integrar en sus obras, la dualidad que lo conformaba. La formación moderna occidental y las tradiciones orientales (las creencias ancestrales y la cultura zen como filosofía de vida²⁷).

El escultor buscaba transformar el espacio a través de meditadas formas geométricas (algunas veces recreando un paisaje imaginario, con la técnica de la miniaturización). Como una escenografía preparada para que el espectador recorra y experimente.

26 Torres, Ana María. *Isamu Noguchi, Un estudio espacial*. Valencia, IVAM Instituto Valenciano de Arte Moderno, 2001. p. 16.

27 *“Noguchi trabaja con materiales de la naturaleza y el espacio para crear lugares. En lugar de un objeto para ser visto, la escultura se convirtió en un espacio para vivir”* Ceyson, Bernard y Bres-Bautier, Geneviève. *Sculpture : from the Renaissance to the present day : from the fifteenth to the twentieth century*. Austria, Taschen, 1999. p. 583.

Algunas de sus obras transmiten la sensación de armonía y contemplación de un santuario. Otras veces las situaciones son más bien lúdicas, como en los encargos de parques públicos infantiles en Japón, donde el escultor creó juegos y módulos empleando los mismos materiales con los cuales realizaba sus esculturas (la piedra, el acero, el hormigón).

Sobre estos proyectos lúdicos, la investigadora Ana María Torres ha reseñado:

“Fascinado por el mundo infantil, Noguchi concentró su energía en el desarrollo de parques infantiles vanguardistas. Por que entendía que los niños ven el mundo de un modo diferente a los adultos, imaginaba que el aprendizaje de sus posibilidades estaría en sintonía con sus capacidades plenas y reales”²⁸.

Noguchi comprendía que la transformación de un espacio no solo implicaba la disposición de objetos o cuerpos sólidos. Tuvo en consideración los vacíos, las distancias entre los objetos, la luz y las sombras que se proyectan y cambian con el paso del día y de las estaciones. Todas estas variables estaban presentes en sus proyectos de parques infantiles por que le parecía importante estimular la imaginación de los niños y fijarlas en el tiempo a través del juego. Implicando tácitamente el aprendizaje que se da por medio de la exploración y la práctica.

28 Torres, Ana María. *Op. Cit.* p. 19.

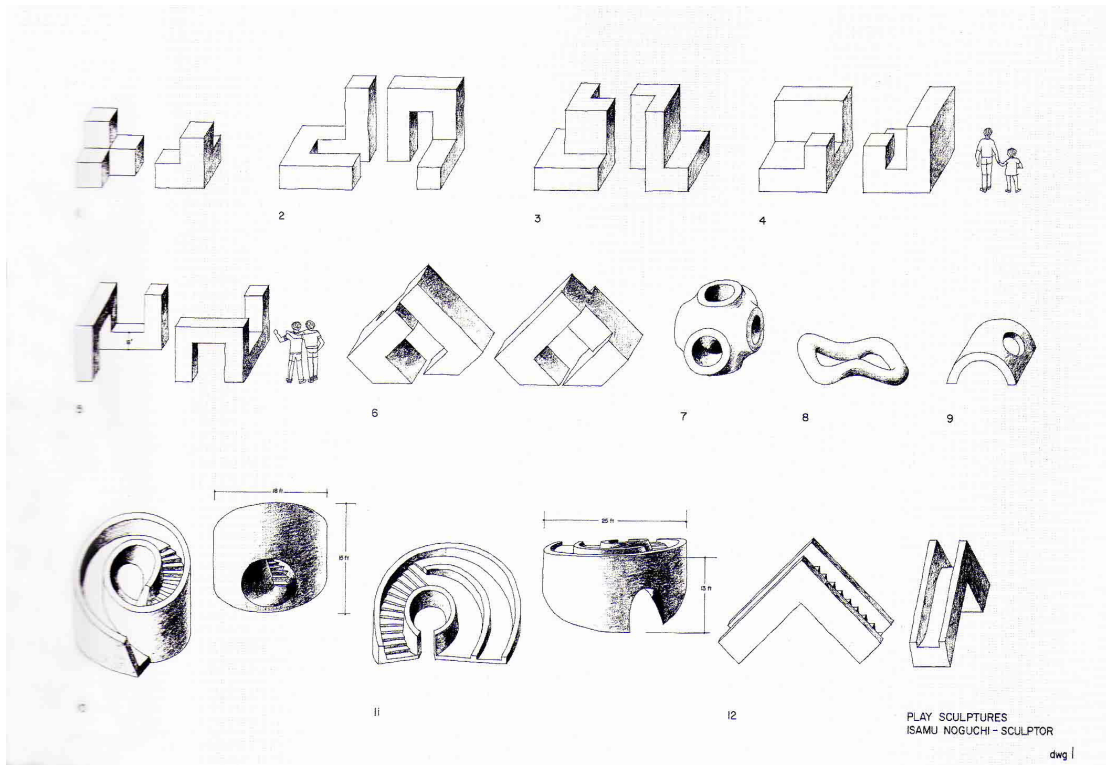
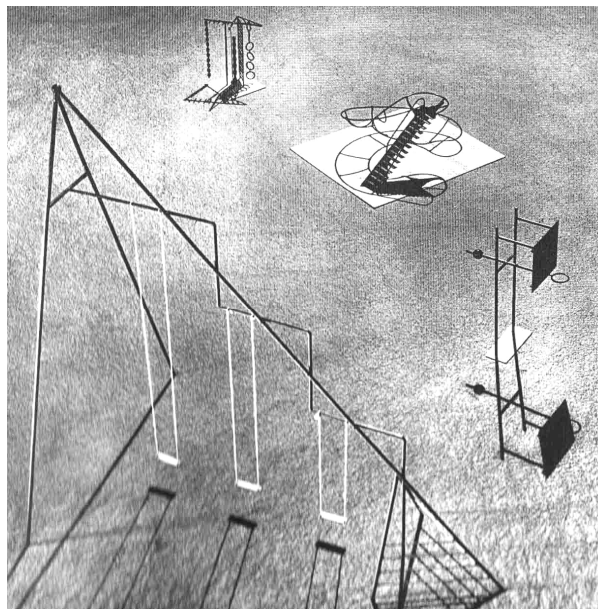
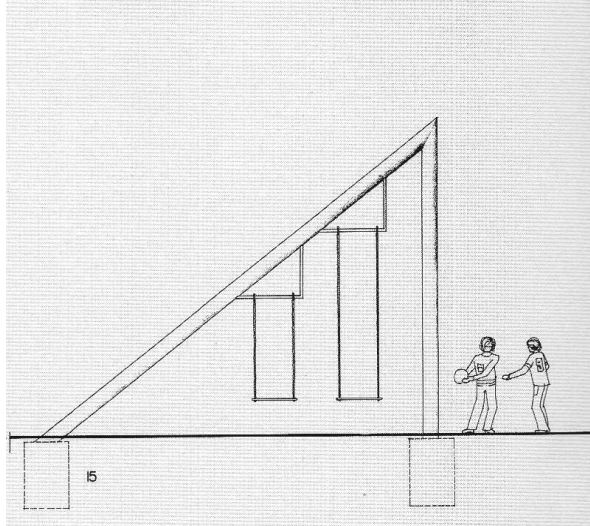


Imagen extraída del catálogo de la exposición: “Isamu Noguchi, Un estudio espacial”.
Valencia, Instituto Valenciano de Arte Moderno - IVAM, Valencia, 2001.

Para citar algunos ejemplos podemos nombrar la serie de dibujos “esculturas para jugar” donde por medio de la abstracción e inspirado en las formas básicas de las estructuras orgánicas diseñó un conjunto de piezas lúdicas.²⁹.

29 Cabe mencionar que el inicio de sus investigaciones plásticas sobre parques infantiles fue realmente difícil. Como el proyecto de Parque Infantil para la sede de las Naciones Unidas en Nueva York (1952) el cual no pudo realizarse, ante la férrea oposición de Robert Moses (afamado urbanista estadounidense a quien se le consideró como el “gran constructor” de ciudades como New York City, Long Island entre otras, a mediados del siglo veinte), quien determinó como inseguros los juegos diseñados por Noguchi, esta descalificación de parte del afamado urbanista hizo que sus diseños quedaran relegados a la escala de maqueta durante años.



Imágenes extraídas del catálogo de la exposición: "Isamu Noguchi, Un estudio espacial".
Valencia, Instituto Valenciano de Arte Moderno - IVAM, Valencia, 2001.

En 1976 a través del proyecto PLAYSCAPES (paisajes de juego o paisajes lúdicos) realizado en Atlanta, Georgia. Construyó los prototipos que había diseñado años antes.

A pesar de los tropiezos y dificultades, él siguió desarrollando esta área de creación en espacios públicos, (el cuestionamiento sobre la viabilidad o la inseguridad de sus esculturas - juegos continuaron con el transcurso de los años e incluso algunos elementos del proyecto PLAYSCAPES, fueron alterados o cambiados) ejecutando diversos encargos y luego amplió su campo de expresión realizando propuestas escenográficas.

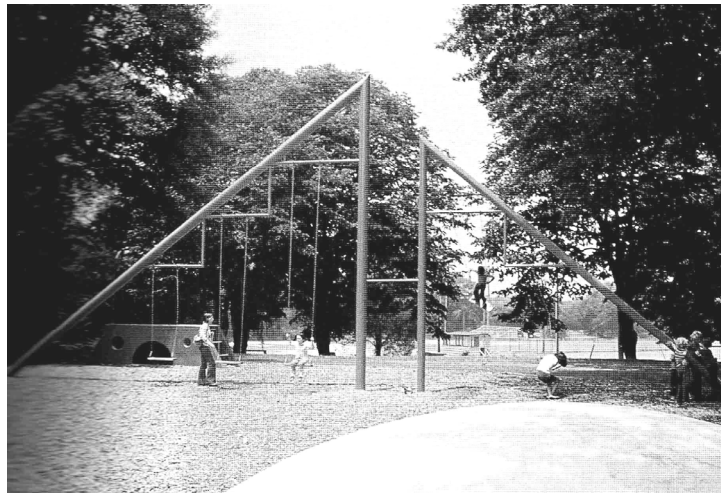
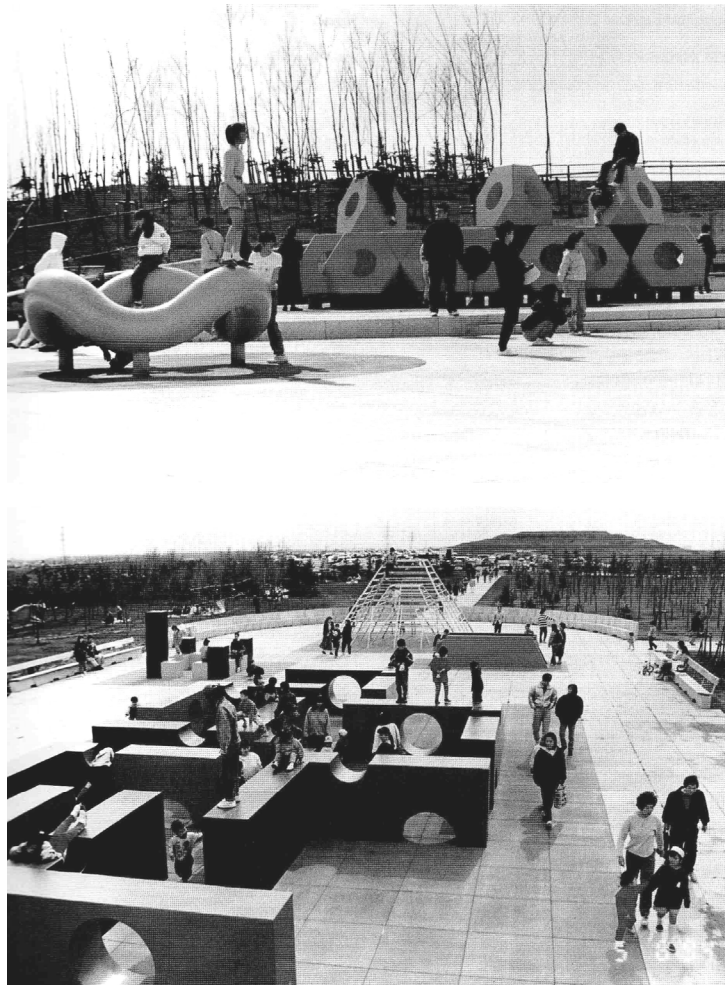


Imagen extraída del catálogo de la exposición: "Isamu Noguchi, Un estudio espacial".
Valencia, Instituto Valenciano de Arte Moderno - IVAM, 2001.



Imágenes extraídas del catálogo de la exposición: *Isamu Noguchi, Un estudio espacial*.
Valencia, Instituto Valenciano de Arte Moderno - IVAM, 2001.

4.3.2- Dani Karavan (1930)

En su obra encontramos intenciones coincidentes con esta investigación, pues le presenta al espectador la posibilidad de experimentar su obra, no solo a través de la observación o la contemplación. Sus obras de arte ambiental (environmental art) ofrecen una experiencia diferente, nos permiten recorrerlas físicamente, desplazarnos dentro de ellas e integrarnos a sus espacios internos³⁰.

Karaván, en sus inicios estuvo más relacionado al mundo de la pintura y la danza, años más tarde su investigación comenzaría a plantearse dentro del campo de la escultura. Elaborando proyectos que conjugan la intervención y recuperación tanto del contenido simbólico de un espacio como la relación con los elementos naturales más propios del Land Art.

Por su aspecto formal podríamos establecer una comparación directa con Brancusi y Noguchi³¹ (sobre todo por la síntesis geométrica con la que se expresa), pero la verdadera inquietud de Karavan reside en la significación y el contenido simbólico. En sus obras podemos apreciar una carga social, que implica connotaciones políticas y culturales más relacionada con la memoria y la historia.

En 1940, cuando se fundó el Estado de Israel y llegó la guerra. Los principales esfuerzos de Karavan se centraron en utilizar el arte en su dimensión política, buscando integrar sus obras en la sociedad a modo de catarsis por la paz y la armonía. Su primer encargo (environmental –

30 "Karavan reúne en el monumento [...] las propiedades del lugar, las acerca al ser humano y hace que el visitante se sienta parte de ello".

Torres, Ana María. "El fenómeno del lugar". En: *DANI KARAVAN*. Valencia, IVAM Instituto Valenciano de Arte Moderno, 2002. p. 64.

31 "Karavan prolonga la tradición iniciada por artistas como Constantin Brancusi o Isamu Noguchi. Los proyectos del artista israelí están ligados física y culturalmente a la tierra compartiendo conceptos que a finales de los sesenta buscaban artistas como Smithson, Heizer, Walter de María, Robert Morris, entre otros."

Torres, Ana María. *Ibid.* p. 51.

ambiental) de grandes dimensiones fue “Neguev Monument”³², en este proyecto podemos apreciar con mayor claridad como el artista conjuga el espíritu conmemorativo, la aplicación del concepto de monumento pensado como un conjunto de elementos que conforman un todo y la invitación a explorar, descubrir y experimentar un espacio desde diferentes lecturas.

Karavan convirtió este lugar desértico (un lugar de batalla) a través de su propuesta, la cual inicialmente estaba pensada como un monumento - mausoleo, para luego reconfigurarse en un símbolo de paz y vida. Emplazó su obra (de aproximadamente cien metros de diámetro) en la cima de una colina de piedra que domina la vista del desierto, a poco más de tres kilómetros de la ciudad.



Imagen extraída del catálogo: *DANI KARAVAN*. Valencia, Instituto Valenciano de Arte Moderno - IVAM, 2002.

32 “Neguev Monument”. Beersheva, Israel. Ejecutado entre 1963 y 1968, El monumento conmemora la acción bélica sucedida en 1947, cuando una brigada israelí (la brigada Palmach) detuvo el avance egipcio. Neguev en árabe significa “seco” y en hebreo (bíblico) significa “sur”.

http://en.wikipedia.org/wiki/Monument_to_the_Negev_Brigade

Está compuesta por un conjunto de piezas de hormigón de gran formato, llena de corredores por donde corre el viento, agujeros por donde se cuelean los reflejos del sol y superficies sinuosas que nos describen lomas y colinas que podemos apreciar en los alrededores de la obra. Para esta tesis en concreto me interesa el descubrimiento espontáneo de los niños, quienes han reconfigurado este complejo escultórico y lo han convertido en un lugar especial para jugar, correr, esconderse y dar rienda suelta a su imaginación. La interacción de estos niños ayuda a darle sentido como homenaje a la vida.

Justamente una de las razones más importantes que nos llevan a analizar su obra, es la exploración háptica que promueve con sus trabajos. Desde la percepción sensorial (visual, táctil, auditiva, etc.) hasta el estudio minucioso (que realiza e integra en sus propuestas) de cada detalle y particularidad que el entorno le ofrece. (Desde el viento, los olores, la brisa marina, los reflejos, los sonidos de la naturaleza que rodea la obra, etc.)³³.



33 *“Tienes que encontrar tu camino dentro de mis esculturas. Pero ver no es suficiente. Yo añadiría oír, oler, tocar, andar a través de ellas, todos los sentidos tienen que estar implicados.”*

Torres, Ana María. *Op. Cit.* p 77



Imágenes extraídas del catálogo: *DANI KARAVAN*. Valencia, Instituto Valenciano de Arte Moderno - IVAM, 2002.

Para continuar la complejidad de conexiones que ofrecen las obras de Karavan, podemos destacar su preocupación por el “espacio vital” del espectador configurada como un área de experiencias y vivencias que rodea al ser humano.

Refiriéndose a su trabajo, el mismo Karavan destaca:

“Mi meta está en crear para la gente y en implicar todos sus sentidos en la acción, la vista así como también el oído, el tacto y el olfato, y actuar sobre sus movimientos. Trabajo para la gente a fin de invitarlos a comunicarse con el ambiente, con los materiales, con la memoria y con ellos mismos”³⁴.

4.3.3- Richard Serra (1939)

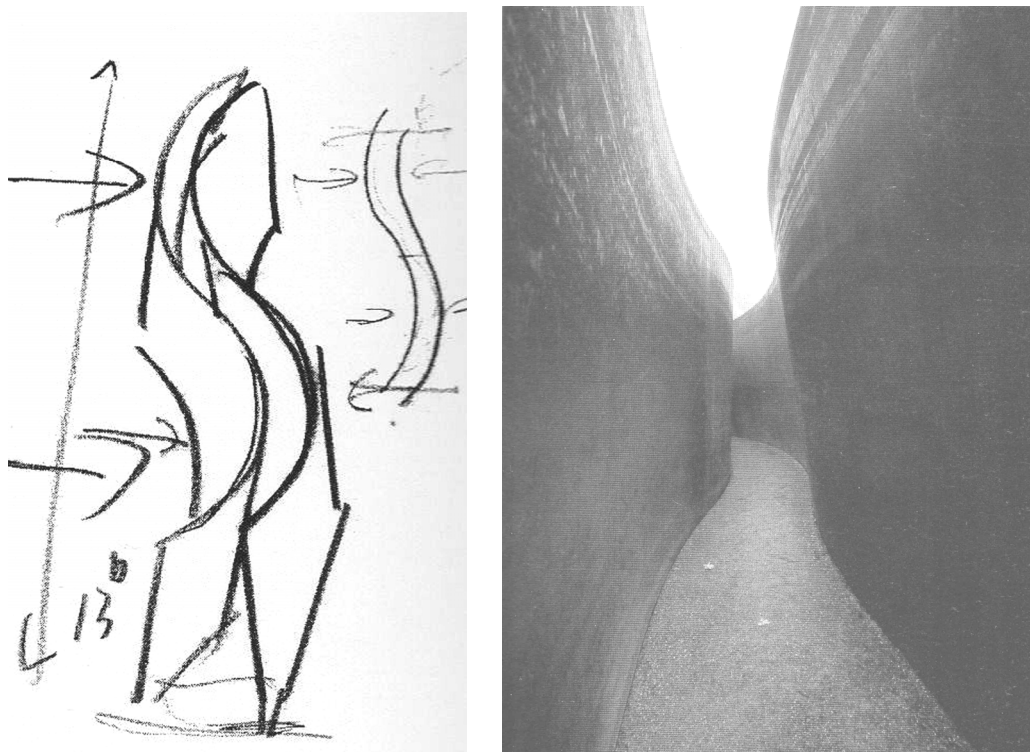
Nos referiremos al trabajo y sobretodo a la opinión del artista, con respecto a la “redefinición” del espacio a través de su propuesta plástica y la relación con el espectador.

Para referirnos a él, volveremos al terreno del campo expandido planteado por Rosalind Krauss, quien sitúa a Serra como uno de los

³⁴ Karavan, Dani y Restany Pierre. “Dani Karavan”. En: *Reflexiones sobre el arte público*. Munich, Prestel, 1992. p. 141.

primero escultores en explorar el terreno que cruza la arquitectura y la no-arquitectura³⁵.

Las inmensas placas de acero colocadas en planos inclinados o curvas sinuosas, van formando pasadizos que nos invitan a recorrerlos. Nos ofrecen lecturas físicas, dentro o fuera de ellas, alterando nuestra percepción habitual del espacio, integrándonos a la obra en sí.



Imágenes extraídas del catálogo de la exposición: "Richard Serra: sculptures 1985 - 1998" Los Angeles, Museum of Contemporary, 1998.

También ha integrado en sus composiciones, las sombras que los sólidos proyectan en el suelo. Como en la obra "Deslizamiento" (Shift 1970-1972) conformada por seis secciones de hormigón de líneas rectas y formas triangulares que dibujan sus siluetas en un paraje de Canadá (King City – Ontario).

Para ampliar lo referente a la obra mencionada reseñaré lo expuesto en el catálogo: *RICHARD SERRA*, exposición presentada en el Museo

35 Krauss, Rosalind. *Op.Cit.* p. 71.

Nacional Reina Sofía. En la presentación, escrita por el crítico e investigador de Arte, Yve-Alain Bois:

“A partir de Shift y siempre que habla de todas sus esculturas de paisaje, Serra insiste en el descubrimiento que hace el espectador, mientras camina por la escultura... la escultura enfatiza la indeterminación del paisaje. Los elementos escultóricos funcionan como barómetros para leer el paisaje”³⁶.

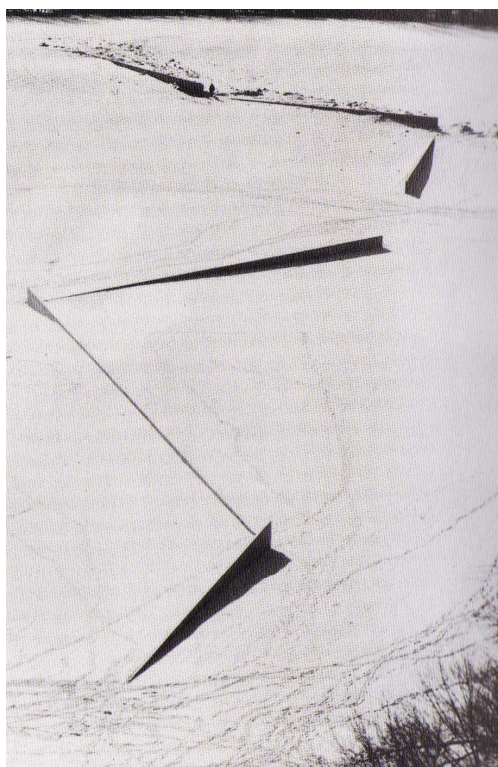


Imagen extraída del catálogo de la Exposición: “Richard Serra, Torqued Ellipses” New York, Dia Center for the Arts, 1997.

Salir del espacio “museístico” y entrar en el “espacio público” no fue desplazamiento sencillo, lo sucedido con la escultura “Tilted Arc”³⁷ (Plaza

36 Bois, Yve-Alain. “Paseo pintoresco en torno a Clara-Clara”. *Richard Serra*. Madrid, Museo Nacional Reina Sofía, 1992. p. 15.

37 En palabras de Rosalyn Deutsche: “Las opiniones en torno a la más conocida controversia reciente en lo que se refiere al arte público, el desmantelamiento de “Tilted Arc” de Richard Serra [...] quienes se opusieron a la preservación de la escultura, enfocaban la cuestión de la accesibilidad democrática [...] William Diamond, miembro del

Federal de Nueva York, 1989) dejaba en claro que el “espacio público” como un “espacio de todos” era (y es) un lugar de confrontación.



Imagen extraída del catalogo de la Exposición: “Richard Serra”. Madrid, Museo Nacional Reina Sofía 1992.

La propuesta de Serra constituye una pieza fundamental para comprender el concepto de *site-specificity*³⁸, pero no se restringe a la investigación formal o al análisis plástico de la relación entre la obra y el entorno físico; Sino que entiende sus esculturas como elementos que

programa Arte en la Arquitectura del gobierno federal, declaró el día en que “Tilted Arc” fue destruido: “Hoy es un día de satisfacción para el pueblo, por que ahora la plaza se devuelve al pueblo con pleno derecho” [...] quienes apoyaban la escultura, defendieron la obra bajo el estandarte de la democracia; enarbolando el derecho del artista a la libertad de opinión”

Deutsche, Rosalyn. “Agorafobia”. En: *Modos de hacer: arte crítico, esfera pública y acción directa*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2001. p. 161.

38 Concepto de “*site-specificity*”: una obra que ha sido creada para un lugar en específico y sus dimensiones, forma y material son el resultado del análisis y responden al lugar, por lo tanto están intrínsecamente relacionado con este.

redefinen el espacio, los convierte en espacios para ser vividos y experimentados por el espectador. Un espectador que puede recorrer físicamente la obra además del recorrido virtual que ejecuta la mirada al posarse sobre sus formas y contornos.

*“La escultura activa el potencial para percibir un lugar y de esta manera incorpora al espectador: la estrategia de Serra preserva a su escultura de toda apropiación y de cualquier función decorativa”*³⁹.

4.3.4- Niki de Saint-Phalle. (1930)

Para este proyecto de investigación, nos referiremos al trabajo de esta artista autodidacta. Motivados por su particular forma de ver la realidad y de reinterpretarla a través de sus obras.

Como la serie de esculturas de figuras femeninas llamadas “The Red Witch” (la bruja roja), “The Bride” (la novia), “The Pink Birth” (el nacimiento rosa) y “The Monster” (el monstruo) construidas en 1962. Fue el conjunto de piezas que conformaban el proyecto “las Nanas” (construidas con alambre y telas) el que le dio relevancia y fama internacional⁴⁰.

Años más tarde (1966) en el Moderna Museet de Estocolmo presentaría “La Hon” una figura femenina de 27 metros de largo, 6 metros de alto y 9 metros de ancho aproximadamente (que ella consideraba como la madre de todas “las Nanas”). Una escultura para recorrer, había que ingresar por la vagina de la figura, dentro de ella se encontraban rampas de acceso a

39 Germer, Stefan. “El trabajo de los sentidos: Reflexiones sobre Richard Serra”. *Richard Serra*. Madrid, Museo Nacional Reina Sofía, 1992. p. 61–62.

40 En ese momento el escultor suizo Jean Tinguely era pareja sentimental de la artista y participaba en los proyectos de Saint-Phalle.

diferentes niveles, una pequeña sala de proyección, un pequeño planetario y hasta un bar de leche a la altura de lo que sería el seno⁴¹.

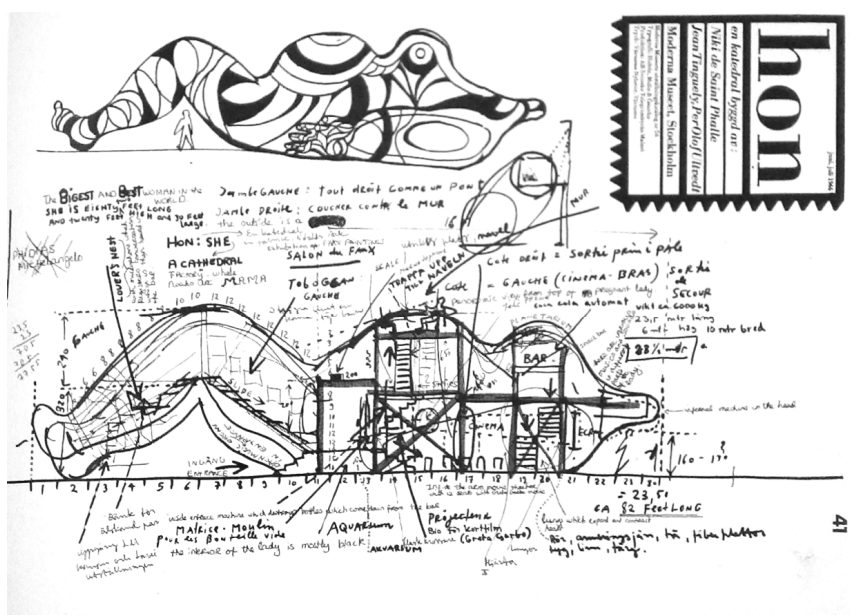


Imagen extraída del libro: “Niki de Saint Phalle & Jean Tinguely. L’art et l’amour”. Gran Canaria, Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM), 2007.

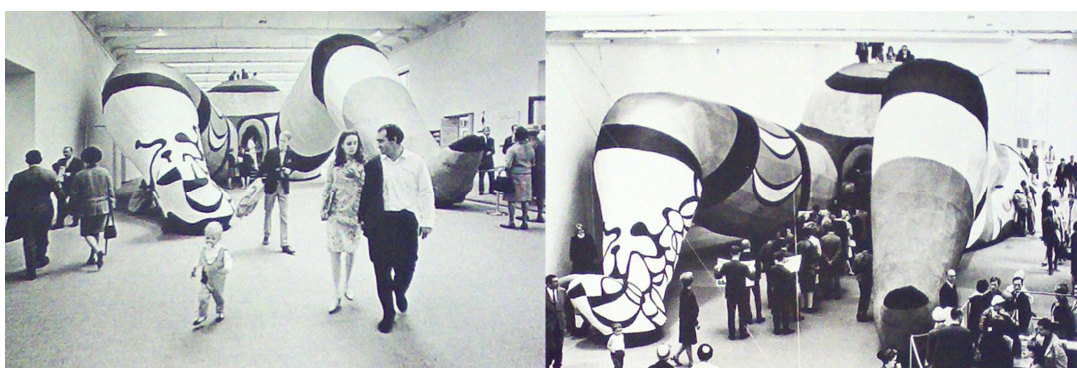


Imagen extraída del libro: “Niki de Saint Phalle & Jean Tinguely. L’art et l’amour”. Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM), Gran Canaria. 2007.

41 “En el brazo izquierdo, un cine con doce plazas, en el que se puede ver la primera película de Greta Garbo, Luffarpetter (Pedro, el vagabundo). En la cabeza, un cerebro móvil de madera, en el pecho izquierdo, un planetario, en el derecho un bar-lechería y un triturador de botellas. En la cadera izquierda, la escultura-radio de Tinguely Radio Stockholm. En la rodilla, el banc des amoureux de terciopelo rojo. En una pierna, la galería de falsificaciones, un teléfono público, una máquina expendedora, una exposición de postales, un acuario y una azotea sobre el vientre.” Descripción de los servicios que se encuentran en el interior de “La Hon” impresos en la carátula del catálogo de la exposición. Krempel, Ulrich. *Niki de Saint Phalle & Jean Tinguely. L’art et l’amour*. Gran Canaria, Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM), 2007. p. 103.

A partir de este proyecto la artista crea toda una serie de figuras de grandes proporciones que salen del recinto expositivo de la galería. Son estas propuestas las que me interesan mencionar para este proyecto. Entre ellas encontramos “El Paraíso Fantástico (Paradis Fantastique)” para el pabellón Francés en Montreal en 1967, “El Cíclope” (Le Cyclop) en Milly-La Forêt en 1970, “El Golem” en Jerusalén en 1972, “El Dragón en Kaukke-le-Zoute en 1973⁴² y “El Jardín de los Tarots” en Garavicchio⁴³ iniciada en 1979 y abierta al público en 2002⁴⁴.



Imagen extraída del libro: “Niki de Saint Phalle & Jean Tinguely. L’art et l’amour”. Gran Canaria, Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM), 2007. “El Dragón en Kaukke-le-Zoute”

42 Escultura habitable, este singular “dragón” era una casa de juegos encomendada por el matrimonio Roger y Fabienne Nellens para su hijo Xavier. La escultura constaba de una habitación de juegos, una cocina, un baño y dos dormitorios en el piso superior.

43 Gran conjunto escultórico situado en la zona de la Toscana, Italia. El proyecto es un parque con esculturas de diferentes dimensiones que representan algunas de las imágenes tradicionales del tarot, bajo el original diseño de la artista y con la colaboración de Jean Tinguely.

44 En casi todas estas obras el escultor Jean Tinguely ha participado activamente tanto como colaborador técnico como con aportaciones artísticas propias.

Su obra lúdica y original ha quedado expuesta de esta forma en diferentes espacios públicos (y colecciones privadas) como una invitación al juego y al placer. En su trabajo junto con Jean Tinguely definieron estas obras de grandes dimensiones como “esculturas practicables” Pontus Hulten las define como “esculturas habitables” en las que el espectador es invitado a “vivir” la obra, explorar y descubrir los diferentes espacios interiores.⁴⁵

5.4- Propuestas de Parques Infantiles Singulares

El campo de juego:

La arquitecta Aase Eriksen en 1965 describía el concepto de “playspace” o espacio de juego como un espacio al aire libre diseñado especialmente para estimular y motivar a los niños en el desarrollo de sus facultades motrices, sociales, cognitivas y emocionales.⁴⁶

Como ya hemos mencionado antes, las transformaciones que han sufrido las ciudades en los últimos cincuenta años⁴⁷ han hecho que desaparezcan los patios particulares y han vuelto peligroso el otro gran campo de juego: “la calle”.

45 Hulten, Pontus. *El furor y placer del trabajo, Niki de Saint Phalle*. México Distrito Federal, Museo Rufino Tamayo. 1995. p. 16.

46 La arquitecta utilizaba el nombre “playscape” que alude al scape landing, palabra de la cual también deriva “landscape” que significa paisaje. Ella proponía la comunión entre los espacios de juego y los entornos naturales, aún que el crecimiento desmesurado de las ciudades y la degradación de sus zonas públicas han hecho casi imposible dicha integración (salvo escasas excepciones). Véase Heseltine, Peter y Holborn John. *Playgrounds, The planning, design and construction of play environments*. Londres, Mitchell, 1987. p.8-10.

47 El fenómeno de la concentración demográfica ha devenido en la transformación de nuestras ciudades el crecimiento del tráfico automotor ha exigido su posicionamiento prioritario a la hora de planificar las arterias. Lo que ha ocasionado entre otras cosas, que disminuyan las áreas verdes y de recreo, al mismo tiempo que aumenta la contaminación auditiva y ambiental, Así como el riesgo de accidentes y atropellos.

Esto ha ocasionado que la población vea racionalizada sus áreas de ocio, confinados a parcelas dedicadas para tal fin (en algunos casos de destinan pequeñas islas verdes que deben proveer y permitir el esparcimiento de grandes poblaciones concentradas en una ciudad masivamente edificada, como es el caso de Tokio) y se ha dado prioridad al público infantil en cuanto a infraestructura lúdica se refiere.

A diferencia de lo que sucede en Lima, Perú; Aquí en Valencia podemos encontrar diversos parques infantiles. Instalaciones diseñadas para el público infantil, donde pueden trepar, correr, saltar e incluso deslizarse.

La gran mayoría de estos espacios están construidos según las normas de seguridad de la Unión Europea, de forma sistemática e industrial. Casi no se diferencian entre si. Podemos afirmar que no poseen una identidad individual y son una suerte de fragmentos, piezas móviles e intercambiables, lo cual les permite establecerse, desplazarse y repetirse en otro lugar sin mayor variación en sus estructuras o formas. Pero un conjunto de “aparatos de juego”⁴⁸ no conforman ni constituyen por si, un área de juego. Son equipos complementarios, los cuales pueden estar incorporados al diseño, el cual debe responder a la demanda (del tipo y número de población) y a las normas de seguridad.

Existen otro tipo de parques infantiles. Son lugares que han sido diseñados para diferenciarse de los demás, para transformar la experiencia lúdica a través de sus volúmenes y elementos.

Si bien su objetivo primordial es el esparcimiento, la recreación y la interacción social, han considerado importante preocuparse la singularidad de la creación artística. Se destacan por sus diseños innovadores, que aluden a un mundo fantástico y promueven la imaginación de los usuarios.

48 Bengtsson, Arvid. *Environmental Planning Children's Play –Parques y campos de juego para niños*. Barcelona, Labor, 1975. p. 186.

A continuación, citaremos cuatro ejemplos de Parques Infantiles Singulares que se han realizado en Europa, los cuales nos han servido de base para crear la presente propuesta. Cada una de estas experiencias tienen un carácter especial y diferenciado entre si.

5.4.1- El Waldpark de Postdam – Alemania⁴⁹ - BUREAU B+B⁵⁰

El diseño y la ejecución estuvo a cargo del grupo holandés: BUREAU B+B. Ganador del concurso público para realizar la intervención y recuperación de la zona, en el marco de la muestra central de la exposición nacional de jardines Bundesgartenschau (BUGA) en el 2001. El lugar de emplazamiento: Bornstedter Feld, fue antiguamente un campo de entrenamiento militar ruso.

Lo que buscaba diseñar el grupo BUREAU B+B fue la integración del paisaje (de jardines y bosques de Postdam) con infraestructuras que promuevan el deporte, el juego y conformasen un atractivo para los visitantes.

El diseño está basado en un conjunto de cuatro intervenciones, conectadas entre si por una red de senderos semi-pavimentados que atraviesan la vegetación. Han sido construidas básicamente en hormigón y acero. Y las denominaron: “terminales de juego”.

49 Rojals Del Álamo, Marta. *Parques Infantiles: zonas de recreo*. Barcelona, Links International, 2004. p. 21–27.

50 <http://www.bplusb.nl/bplusb.html>



Imágenes extraídas del libro: “Parques Infantiles: zonas de recreo” de ROJALS Del Alamo, Marta. Barcelona, Links International, 2004.

Estos objetos de juego de grandes dimensiones y llamativos colores y formas constituyen un gran atractivo para los visitantes al parque, los cuales al dirigirse de un objeto al otro deben sumergirse en los jardines para llegar hasta la siguiente “terminal de juego”. Han sido diseñados contemplando las diferentes edades de los posibles visitantes y promueven las actividades físicas y de movimiento, (trepar, saltar, deslizarse y la práctica de algunos deportes), así como el desplazamiento apacible y el descanso. Cada terminal ha sido el resultado del análisis del espacio y sus posibilidades, ofrecen diferentes aspectos del juego y recuperan la tradición del paseo en medio del bosque-jardín que conecta al visitante con un entorno “natural” y la experiencia de descubrir el siguiente objeto de juego.



Imágenes extraídas del libro: “Parques Infantiles: zonas de recreo” de ROJALS Del Alamo, Marta. Barcelona, Links International, 2004.

5.4.2- El Dragón: Parc de la Villete⁵¹ París – Francia. Françoise Ghys – Bernhard Tschumi.

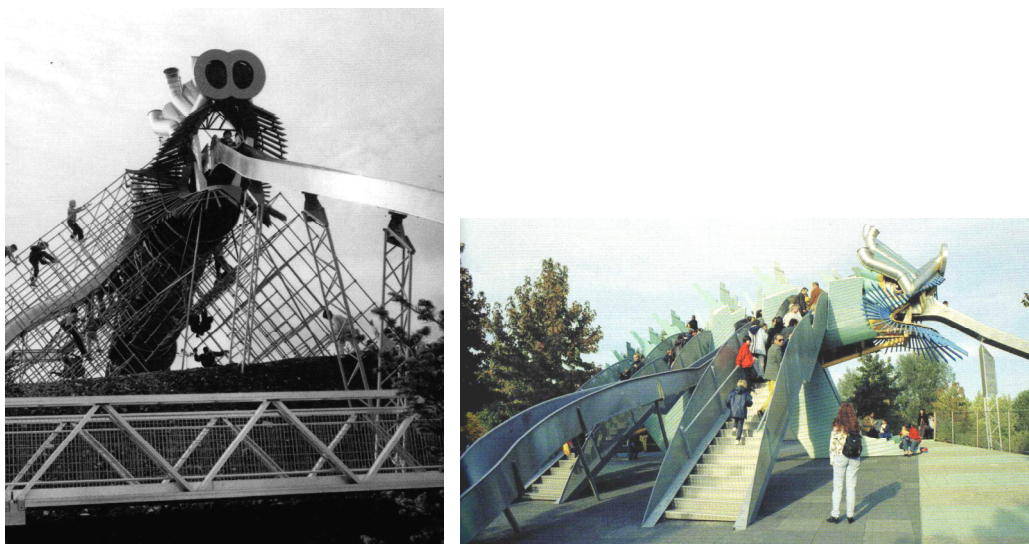
Su diseñador Françoise Ghys, lo creó aún antes que existiera el “Parc de la Villete”. Luego fue trasladado al parque antes mencionado, a una zona diseñada por Ursula Kurs, (colaboradora en ese momento del estudio de Bernhard Tschumi) específicamente para albergarlo.

La dimensión del “Dragón” y su larga lengua-tobogán de acero le otorgan visibilidad y constituye una gran atracción para el público infantil. Su

51 Rojals Del Alamo, Marta. *Op.Cit.* p. 50–55.

ubicación en el parque le permite aparecer entre la vegetación circundante sobre una loma que domina la vista. Este elemento conforma parte del recorrido de actividades y diferentes espacios que ofrece el “Parc de la Villete” diseñado por el grupo de Bernhard Tschumi. El parque posee un canal artificial de agua llamado “l’Ourcq”, el cual lo atraviesa en dirección de este a oeste⁵².

La adaptación del “Dragón” ha supuesto algunas mejoras como el cambio de las estructuras de tubos metálicos que había que escalar para acceder al lomo del dragón y poder llegar hasta el tobogán, por escaleras de acero laterales y se han colocado soportes en la parte inferior que le dan mayor estabilidad y visualmente simulan ser las patas.



Imágenes extraídas del libro: “Parques Infantiles: zonas de recreo” de ROJALS Del Alamo, Marta. Barcelona, Links International, 2004.

Una de las principales quejas que se han manifestado con relación a esta escultura lúdica es la inaccesibilidad que presenta a los visitantes discapacitados. Ellos pueden llegar al parque y disfrutar de algunos

52 http://es.wikipedia.org/wiki/Parque_de_la_Villette

espacios de juego, pero deben conformarse con ver a los demás niños disfrutar del “Dragón”⁵³.

En este caso resaltamos esta escultura por que promueve y fortalece el concepto del campo de juego como una invitación a un mundo fantástico.



Imágenes extraídas del libro: “Parques Infantiles: zonas de recreo” de ROJALS Del Alamo, Marta. Barcelona, Links International, 2004.

53 VVAA. *El juego para todos en los parques infantiles*. Valencia , Instituto Tecnológico del Juguete., Artes Gráficas, 2001. p. 40.

5.4.3- “El Gulliver” de Valencia – España.

Arquitecto Rafael Rivera – Artista Fallero Manolo Martín.

Fue un encargo del Ayuntamiento de Valencia en 1990 al Arquitecto Rafael Rivera y al Artista Fallero Manolo Martín con el diseño de Sento Llobel⁵⁴ y basado en el personaje de ficción de la novela “Los viajes de Gulliver” (creado por Jonathan Swift⁵⁵)

Se encuentra en el Jardín del Turia (antiguo cauce del Turia) entre el puente del Ángel Custodio y la rampa de acceso a plaza de Monteolivete.

La escultura figurativa representa al personaje “Gulliver” en grandes dimensiones, midiendo aproximadamente 70 metros posee rampas, toboganes y escaleras para acceder a ella. La figura está realizada en una escala tal que los visitantes semejan los habitantes de Lilliput cuando paseaban sobre el cuerpo del inusual visitante.

54 Vicent Josep Llobell Bisbal, conocido como Sento (Valencia, 8 de diciembre de 1953), es un dibujante de cómics español. Con un estilo enmarcado dentro del movimiento de la línea clara, integrante de la llamada nueva escuela valenciana, y englobado en el grupo que arrasó estéticamente en los años ochenta desde las páginas de Cairo. Sus cómics e ilustraciones también se han publicado en medios como Pequeño País, El Temps, El Independiente, El Jueves o EFE EME.

Ha incursionado también en la ilustración publicitaria e incluso el diseño innovador de fallas. Suyo es también el diseño de la escultura lúdica gigante del Parque Gulliver que reposa en el Jardín del Turia de Valencia.

Véase <http://es.wikipedia.org/wiki/Sento>

55 Jonathan Swift (Dublín, 30 de noviembre, 1667 – íd., 19 de octubre, 1745) fue un escritor satírico irlandés. Su obra principal es Los viajes de Gulliver que constituye una de las críticas más amargas que se han escrito contra la sociedad y la condición humana.

Véase http://es.wikipedia.org/wiki/Jonathan_Swift



Maqueta de la escultura lúdica, realizada por Manolo Martín. Imagen extraída del catálogo: "Manolo Martín – Foc a la ciutat" Valencia, Fundación Chirivella Soriano – Ajuntament de Valencia, 2007



Fotografía realizada en Noviembre del 2007.



Fotografía realizada en Noviembre del 2007.

Está construido con estructuras metálicas, revestidas de concreto. La escultura se encuentra policromada y enmarcada en una circunferencia de 80 metros de diámetro, rodeada de abundante vegetación y multitud de juegos infantiles⁵⁶.

Esta zona es de carácter eminente infantil tiene un gran poder de atracción y llegan diariamente multitud de visitantes, muchos de ellos de fuera de la ciudad de Valencia.

El arquitecto Rafael Rivera comenta sobre el Artista Fallero Manolo Martín:

“Su vida ha sido un recorrido de personajes de fábula. Desde el Gulliver hasta el Pinotxo, Manolo ha caminado de ficción en ficción, de relato en relato contándonos ese cuento con el que todos hemos soñado y en el que, de una manera u otra, todos somos protagonistas”⁵⁷.

56 http://es.wikipedia.org/wiki/Parque_Gulliver

57 Riviera, Rafael. *Manolo Martín. Foc a la ciutat* Valencia, Fundación Chirivella Soriano, Ajuntament de Valencia. 2007. p. 9.



Imagen obtenida a través del programa informático Google Earth.

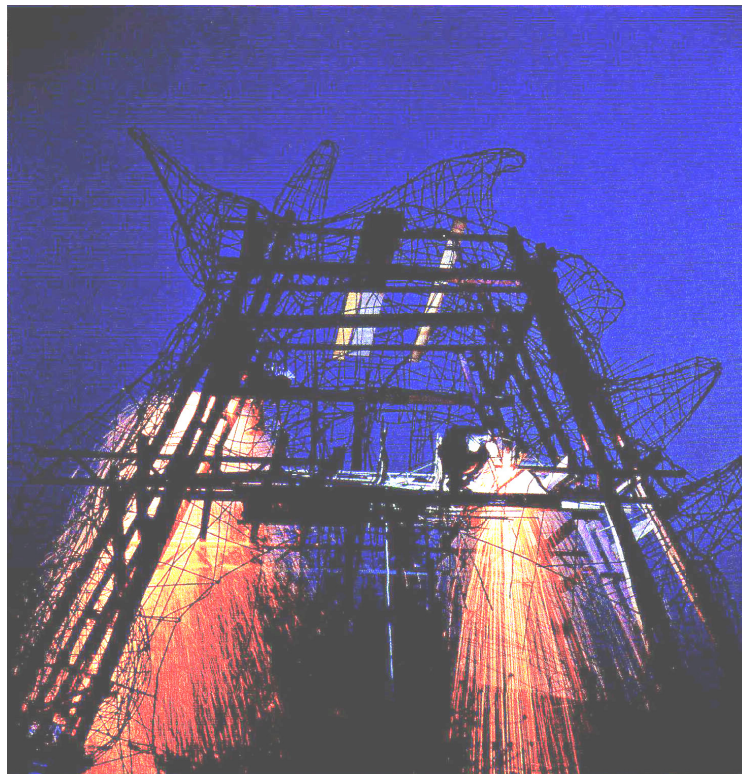
5.4.4- El Monstruo. (The Golem) Jerusalén- Israel.

Niki de Saint-Phalle

Niki de Saint Phalle recibe el encargo de la familia Rabinovitch para realizar una obra en el Parque que lleva el nombre de la familia en Kiryat, Yovel - Jerusalén. El proyecto Escultórico se llama “El Golem”⁵⁸. Es un patio para los niños en Jerusalén con una escultura que representa un monstruo de grandes proporciones, de cuya enorme cabeza salen tres lenguas rojas que son tres resbaladillas, consta de un área interior que les proporciona un lugar de juego a la sombra. Las escaleras para acceder a las resbaladillas-lengua se encuentran en la parte lateral de la escultura.

58 Un golem es, en el folclore medieval y la mitología judía, un ser animado fabricado a partir de materia inanimada. En hebreo moderno, la palabra «golem» significa tonto o incluso estúpido. El nombre parece derivar de la palabra gelem, que significa «materia en bruto».

[http://es.wikipedia.org/wiki/Golem_\(mitolog%C3%ADa\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Golem_(mitolog%C3%ADa))



Maqueta y proceso de construcción. Imágenes extraídas del libro: "Niki de Saint Phalle & Jean Tinguely. L'art et l'amour". Gran Canaria, Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM), 2007.

La escultura lúdica mide aproximadamente 10 metros de alto, 14 metros de ancho por 14 metros de largo. Fue confeccionada con una estructura de hierro y revestida en hormigón. Las lenguas están revestidas de fibra de vidrio. Posteriormente fue policromada. La ejecución de la obra estuvo a cargo de Jean Tinguely y Rico Weber.⁵⁹

La escultora buscaba entregarles a los niños un lugar donde puedan olvidar los constantes conflictos bélicos en los que se encuentra inmersa su ciudad. Un pequeño oasis lúdico que les permita seguir siendo niños.



Imagen extraída del libro: "Niki de Saint Phalle & Jean Tinguely. L'art et l'amour". Gran Canaria, Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM), 2007.

59 Referencia autobiográfica sobre el proceso de construcción de la obra "Le Golem" Saint Phalle, Niki. En: *Niki de Saint Phalle & Jean Tinguely. L'art et l'amour*. Gran Canaria, Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM), 2007. p.142.

6.- Relación entre la propuesta de escultura lúdica, el juego y el aprendizaje.

Las intervenciones artísticas en el entorno urbano nos ofrecen un amplio abanico de posibilidades para recuperar, transformar e incluso reactivar un espacio determinado.

Este proyecto pretende dicha transformación a través de un conjunto de esculturas. No solo por su aporte estético formal, sino que busca configurar un lugar que promueva la interacción social, el ocio y el desarrollo integral que el juego nos ofrece. Así mismo pretendemos recuperar trozos de memoria a través de la inclusión de algunos juegos tradicionales. Aquellos que aún subsisten en el recuerdo de las personas mayores y que esperan su turno para volver.

6.1- Teorías sobre el Juego:

En este capítulo comentaremos brevemente algunas teorías que se han desarrollado sobre el juego, sobretodo por que nos ayudarán a comprender las características que posee, los beneficios que nos aporta en la vida cotidiana y la estrecha relación que guarda con diferentes áreas del crecimiento y desarrollo humano.

El historiador holandés Johan Huizinga en "Homo Ludens"(1938), consideró al juego como una función humana esencial para el origen y desarrollo de la sociedad, llegando a desarrollar la idea de que todo el "hacer" del ser humano nace del juego, afirmaba incluso que una cultura auténtica no puede subsistir sin cierto contenido lúdico.

"El juego es una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y espacio, que siguen una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en si misma, acompañada de un sentimiento

de tensión, de alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente”⁶⁰.

Sobre el juego se ha escrito, estudiado y analizado ampliamente desde diferentes campos profesionales como la psicología, pedagogía, biología y la antropología.

Las pedagogas Rejane Sarazanas y Jeanne Bandet⁶¹ estudiaron y acopiaron algunas de las mas resaltantes teorías que intentaban acercarse y definir los linderos por los cuales discurre la actividad lúdica infantil; A continuación me referiré a algunas de ellas, las cuales engranan con la intención específica de este proyecto.

A- La teoría del Atavismo. Stanley Hall, 1844 - 1924⁶²

La teoría que postula que la actividad del juego es una representación acelerada de la evolución del hombre, reproduciendo las actividades que han pasado de generación en generación.

“...podemos encontrar en los juegos de los niños ciertas formas ancestrales, donde se descubren instintos (caza, lucha, etc) y los mismos ritos y fórmulas mágicas... pero también hay que señalar que los juegos, cada vez se ven mas influenciados por la sociedad en la que el niño vive.”⁶³

60 Se puede encontrar más información sobre la teoría “homo ludens – homo faber” que ha desarrollado el historiador Huizinga, J., donde realiza un estudio exhaustivo y vasto del juego como un concepto variable que ha acompañado la vida del hombre y como se ha transformado según sus circunstancias. Aplica con destreza su formación como historiador para detectar la actividad lúdica a través del tiempo. Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Madrid, Alianza editorial, 2000. p. 57–58.

61 Sarazanas, Rejane y Bandet, Jeanne. *El niño y sus juguetes*. Madrid, Narcea S, 1972. p.17-18.

62 Granville Stanley Hall, 1844-1924 pedagogo y psicólogo norteamericano, se le conoce como uno de los iniciadores de la psicología genética en los EE. UU. Promovió el desarrollo de la psicología educativa, prestando atención al efecto que ejercía la educación en la conducta de los adolescentes.

63 Sarazanas, Rejane y Bandet, Jeanne. Op Cit. p.18.

B- La teoría del ejercicio preparatorio. Kart Groos, 1861 – 1946⁶⁴

En dicha teoría, Groos a través del estudio de la conducta animal analizaba el crecimiento físico y el aprendizaje psicomotriz que se activaba gracias al juego.

Considerándola como una actividad previa, un entrenamiento que le permitía al individuo desarrollar progresivamente sus habilidades en un entorno placentero.

Planteó el concepto de aprendizaje: ensayo–error, considerando al juego como una actividad que prepara al niño para resolver los problemas que encontrará cuando sea adulto.

C- La teoría de la derivación por ficción. E. Claparède 1873-1940⁶⁵

El juego permite la representación de un espacio de libertad, mundo ficticio e imaginario

“El cual libera la pugna entre nuestros deseos y las reglas establecidas. Disminuyendo las energías que podrían desencadenar en tendencias antisociales y compensando al mismo tiempo la realidad al ubicarse en el terreno del “como si” (término de representación simbólica)”⁶⁶.

Esta línea de investigación fue luego desarrollada por Carr, al elaborar la teoría Catártica.

64 Kart Groos, 1861–1946. Psicólogo que propuso la teoría evolutiva instrumentalista del juego y relacionó sus estudios sobre las conductas humanas con el similitud animal.

65 Edouard Claparède 1873-1940. Psicólogo y pedagogo ginebrino cuya investigación tuvo gran influencia en años posteriores en el trabajo de Jean Piaget y John Dewey entre otros. Desarrolló el concepto de “educación funcional”, y estudió al juego como una posibilidad valiosa para afrontar desde un espacio libre y diferente de la realidad, los problemas tanto en el campo educativo como psicológico. Podemos encontrar más información en la bibliografía de la obra de Claparède escrita por Carlo Tromberta en *Edouard Claparède psicólogo* Roma, Armando, 1989. p. 11-39.

66 Claparède, Edouard. *Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale*. Ginebra, Kundig et Fischbascher, 1916. p. 167.

Luego de esbozar estas teorías reseñamos algunas características que la psicóloga y licenciada en ciencias de la educación, Hilda Cañequé promueve en la "Consultora de Creatividad" ⁶⁷ y describe en su libro: "Juego y Vida" ⁶⁸ de la siguiente forma:

Características del Juego:

- La sensación de exploración y descubrimiento
- Permite y promueve la permanente activación y estructuración de las relaciones humanas.
- Posibilita una evasión saludable de la realidad cotidiana.
- Promueve la recuperación de escenas lúdicas pasadas, junto con el clima de libertad en que ellas transcurren.
- El juego reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos.
- Desarrolla la creatividad, la competencia intelectual, la fortaleza y la estabilidad personal.

6.2- Interrelación del juego con otras esferas del conocimiento.

Como ya hemos mencionado anteriormente, a través de la historia, múltiples disciplinas han abordado el tema en sus investigaciones y estudios llegando a conclusiones y definiciones que incluso difieren entre sí. Entre ellas encontramos dos líneas de análisis y aplicación que considero importante ampliar sobretodo por que nos ayudan a comprender la relevancia del juego y los beneficios que aportan los espacios lúdicos en nuestra vida.

A - El juego y la psicopedagogía.

67 Hilda Cañequé es directora de la Consultora de Creatividad: organización argentina dedicada a la docencia, investigación y práctica en creatividad.

68 Cañequé, Hilda. *Juego y Vida*. Buenos Aires, El Ateneo, 1991.

La psicopedagoga Argentina Maria Regina Öfele, ha escrito sobre los beneficios que aporta el juego al favorecer el desarrollo de múltiples funciones en el plano cognitivo, social, emocional y también motriz.

El juego en la psicopedagogía constituye una herramienta sumamente útil sobretodo para fomentar situaciones terapéuticas de aprendizaje, (sobretodo el vivencial) creando un entorno que resulta más natural y directo para comunicarnos.

Para la psicopedagogía, el concepto “como si” planteado por Claparède, muestra la faceta más importante que ofrece el juego al reconfigurar el espacio y el tiempo real en uno simbólico. Permitiéndole al sujeto liberarse de las normas y restricciones sin perder la conciencia de si mismo y brindándole un entorno seguro donde el error no es una falta grave, sino un punto de partida para explorar y aprender⁶⁹.

B - El juego y la psicomotricidad:

El catedrático Marcelo Valdés Arriagada, docente de la facultad de ciencias de la educación, de la Universidad Católica de Maule (Talca, Chile), ha reseñado en la Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales, La intrínseca relación entre estos dos conceptos.

Para el estudio de la psicomotricidad, el juego le otorga una gran cantidad de beneficios, pues a través de una actividad natural y placentera. Permite ejercitar los músculos, oxigenar los pulmones, fortalecer el corazón, agudiza la inteligencia, desarrolla el control del equilibrio y promueve el desarrollo del aparato senso motriz.

Las actividades físicas desarrolladas en el juego, se convierten en conocimiento lógico concreto y el aprendizaje lúdico implica también la

69 Öfele, María Regina. *Juego, aprendizaje e instituciones educativas*. Buenos Aires, 2000. Véase www.instituto.ws.

interacción e integración social y fomenta la creación de la identidad individual

Nos plantea ciertas características del juego Infantil, examinadas tanto por su contenido como por su utilidad en el aprendizaje psicomotriz, que a continuación reseño⁷⁰.

- El juego es aprendizaje, pues constituye el medio de exploración inicial y promueve la comprensión de su entorno.
- El juego permite el tránsito de lo sensorio - motriz a lo lógico concreto.
- El juego es socializador, por que promueve la interacción y la conformación de una identidad social.
- El juego es integrador, por que le permite comprender y conocer su propio esquema corporal y a dominar el espacio que este cuerpo ocupa.

6.3- El juego y la experiencia espacial

El juego es una actividad física y mental que nos ayuda a comprender el espacio que nos rodea y el que ocupamos. Así mismo, la exploración nos permite descubrir nuestra relación con los objetos y las personas tanto por proporción, distancia e inclinación.

En sus estudios sobre el desarrollo de la inteligencia en el niño, Jean Piaget destacaba la importancia del juego en la experiencia corporal y en la comprensión del espacio que le rodea.

“El yo corporal: ... se explica entonces la posición privilegiada (en la experiencia relativa al conocimiento del entorno que rodea al “yo – corporal”) de la boca, de las manos y de los pies en todas las actividades de la percepción que tienen lugar

70 Valdés, Marcelo. *Importancia del juego en la clase de psicomotricidad*. Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales, Número 5, Santiago, 2002. p. 47.

mediante el contacto, aprehensión, aislamiento y movimientos del propio cuerpo”⁷¹.

Piaget estudiaba como la “noción de espacio” se forma a través de diferentes procesos de aprendizaje. Desde las primeras actividades sensorio-motrices con las que un bebé descubre el entorno que le rodea (y su propio cuerpo), hasta el desarrollo de operaciones lógicas complejas como la construcción abstracta de significados-significantes.

En este proyecto proponemos un espacio que pueda ser vivido como una experiencia háptica⁷² de exploración y juego.

Espacios de Juego:

Son lugares donde se desarrolla la actividad lúdica, le permiten al individuo ir descubriendo la interacción entre su cuerpo y los objetos que le rodean, midiendo sus capacidades motrices de control, alcance y desplazamiento. Buscan promover la exploración, el desarrollo de la imaginación y la integración social.

Su ubicación es variable, pues van desde el interior del hogar hasta áreas diseñadas específicamente con este objetivo dentro de los centros educativos y en los parques infantiles (tanto privados como públicos). Antiguamente la calle estaba considerada como un lugar privilegiado para jugar, tanto por los niños, adolescentes y adultos. Actualmente el tráfico vehicular parece ser el verdadero dueño de calles y avenidas.

71 Albrecht, Hans Joachim. *Escultura en el siglo XX, Conciencia del espacio y configuración artística*. Barcelona, Blume, 1981. p. 30.

72 Alberto Saldarriaga describe la experiencia háptica de la siguiente forma: *“La experiencia corporal es única, intransmisible. Nadie puede vivir la experiencia de otros, sólo pueden imaginársela. En la experiencia corporal intervienen las reacciones y las percepciones sensoriales. El cuerpo siente el calor y el frío; se fatiga o se siente cómodo; siente agrado, placer o dolor. Los sentidos envían al cerebro mensajes diversos: imágenes, sonidos, textura, olores, sabores, todo ello codificado en forma inmediata. El cuerpo es protagonista de su propia experiencia, la mente la interpreta.”* Saldarriaga, Alberto. *Op.Cit.* p. 98.

“bastaba bajar las escaleras para llegar a nuestra “sala de juegos”. No había ningún peligro. Bajábamos solos. Jugábamos en la acera. Nuestros juegos eran juegos de “aceras”. Y ahora en la actualidad esos juegos han desaparecido”⁷³.

Al mismo tiempo la industria del juego y el ocio ha creado un universo de juegos virtuales y plataformas interactivas. Diseñadas para nuestra “distracción” y “entretenimiento” sin la necesidad de salir de casa, incluso de movernos.

Antaño, cuando no alcanzaba el dinero para comprar los juguetes que se anunciaban por la televisión y casi parecía que no se podía ser feliz sin ellos, felizmente tuvimos la libertad para jugar en la calle, para construir nuestros propios juguetes con cajas de cartón, figuras de papel y algo de imaginación.

6.4- El juego en la vida del adolescente y el adulto.

Hasta ahora hemos destacado la importancia que tiene el juego como sistema de aprendizaje espontáneo de diversas facultades, desde las habilidades psicomotrices, hasta la comprensión de las reglas sociales.

Como han acotado los investigadores (sobretudo teniendo en cuenta la teoría cognoscitiva de Jean Piaget) el juego afecta nuestra vida de forma transversal por ello resulta fácil comprender que su práctica sea una actividad continuada a lo largo de nuestra vida.

El juego cambia al igual que las circunstancias en las que se desenvuelve el ser humano, pero no pierde intensidad ni relevancia.

Las pedagogas, Rejane Sarazanas y Jeanne Bandet autoras del libro “El niño y sus juguetes” han referido lo siguiente:

73 Tonucci, Francesco. *La ciudad de los niños*. Madrid, Fundación Germán Sánchez Rui Pérez, 1997. p. 14.

“Los jóvenes suelen preferir los juegos colectivos, a veces improvisados cuando están en grupo y cuando han descubierto un objeto insólito... como fuente de ficciones o competición...la alegría del juego es una transferencia a uno mismo de la gloria o de la victoria de los demás; entonces se crea el mito. Existe ahí un simulacro, evidentemente, pero que puede desarrollar vocaciones reales o imaginadas”⁷⁴.

Jean Piaget anota entre sus conclusiones sobre la conducta del adolescente en relación al juego la importancia de ganar, que es básicamente superar a los demás, pero obedeciendo reglas comunes aceptadas y exigidas por el grupo. A veces los adolescentes crean su propio código para actividades más o menos secretas. Y desarrollan una dinámica de control interno y respeto a las reglas del juego.

El juego es una experiencia que nos acompañan en el transcurso de la vida y nos prepara para afrontar los retos propios de la adultez, a través del descubrimiento de las capacidades físicas e intelectuales, el aprendizaje de los diferentes roles y reglas y sobretodo por que nos ayudan a ser creativo para resolver problemas cotidianos.

La psicopedagoga María Regina Öfele acota sobre el impacto de dicha actividad:

“la ausencia de juego en un niño, es un claro indicio de una dificultad de falencias en la salud física y/o mental. Lo mismo es transferible al joven y al adulto. El adulto que no tiene o no se crea espacios lúdicos, tiene menores probabilidades de ser dinámico y creativo en la vida cotidiana”⁷⁵.

Entonces sería correcto determinar que nuestro público usuario no se restringe al sector infantil (aún cuando efectivamente, considero que es una población prioritaria, sobretodo por que el proyecto está destinado a realizarse frente a una escuela pública) sino que debe preocuparse por brindar espacios y estructuras que contemplen las necesidades de la población en su conjunto.

74 Sarazanas, Rejane y Bandet, Jeanne. *Op. Cit.* p. 135.

75 Öfele, María Regina. *Op. Cit.* p. 3.

6.5- El juego tradicional (recuperación de la memoria)

Cuando le preguntamos a alguien cuya edad oscila los cincuenta años, acerca de sus juegos de infancia, su mirada se vuelca hacia el pasado, casi siempre con cierta nostalgia de épocas más felices. El juego constituye en nuestra memoria una dimensión de tiempo y lugar diferente al mundo real.

Mantener vivos los juegos tradicionales nos permite revivir esa etapa feliz, casi idílica, cuando aún se jugaba en las calles. Han mantenido su esencia gracias a la tradición oral, pasando de generación en generación.

En el libro “Juegos tradicionales Valencianos” escrito por el investigador Ángel Gómez, podemos encontrar vasta información con este fin; el de mantener viva la memoria de estos juegos, como referentes de nuestro pasado. Donde se reivindica la libertad, la simplicidad de los materiales y el desarrollo de nuestra imaginación⁷⁶.

Otra aplicación importante que nos aportan los juegos tradicionales son las variantes que ofrecen en sus características y en algunas reglas. Esto suele estar influenciado por la época, el entorno social, el lugar y la simbología que subyace en sus formas. Constituye un medio idóneo adecuado para la comprensión de las tradiciones en diferentes zonas y

76 En la presentación de dicho libro, el director de la colección municipal (a la cual pertenece la mencionada publicación), el Licenciado Juan A. Mestre reseña:

“...como es el caso de Ángel Gómez, tratan de recordarnos que hubo un tiempo, aún muy cercano, en que los niños se divertían con juegos sencillos de lazar, de saltar y correr; se comunicaban tocándose, persiguiéndose, empujándose..., compartiendo alegrías, enfados y tristezas.” “Con esta recopilación de juegos tradicionales,... se ha pretendido recuperar una parte muy importante de nuestra historia colectiva valenciana. Una historia que lamentablemente está amenazada con desaparecer; una historia viva, actual...” “En ello radica su importancia, al tratar de buscar, encontrar y divulgar las acciones humanas espontáneas,... acciones tan remotas y tan presentes en la cotidianidad de los pueblos que han llegado a ser parte y a conformar sus modos de vida, sus culturas. Nuestro modo de vida, nuestra cultura”

Gómez I Navarro, Ángel. *Juegos Tradicionales Valencianos*. Valencia, Ayuntamiento de Valencia, 2000. p. 7.

culturas. María Regina Öfele comenta en *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*:

“... son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos,... encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas... estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos”⁷⁷.

La transmisión de dichos juegos sirven para fortalecer los lazos intergeneracionales, le expresan al niño las vivencias de los padres y de los abuelos, fomentando la imagen de igualdad (muchas veces resulta difícil para los niños entender que los adultos también fuimos niños; incluso a los adultos se nos hace difícil realizar dicho reconocimiento) y asociar las vivencias pasadas con el presente⁷⁸.

La lista de juegos tradicionales es vasta, para este proyecto en concreto incluiremos algunos que han sido sugeridos por los vecinos de la zona. Esta breve lista ha sido elaborada gracias a la participación en una encuesta realizada a vecinos del área a intervenir, cuyas edades se encuentran los cincuenta y sesenta y cinco años.

Los juegos han sido seleccionados por su simplicidad y por que estimulan el desarrollo sensoriomotor de quienes lo practican. Entre ellos están el trompo (o trompes), el set i mig, el canut, la rayuela (o sambori), las canicas (o boletes) y el tres en raya. En capítulos posteriores ampliaremos la información sobre cada uno de ellos y la forma en la que estarán incluidos en la presente propuesta.

77 Öfele, María Regina. *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Véase <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm>

78 Nuevamente retomaremos lo dicho por Öfele: “Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos”
Öfele, María Regina. *Ibid.*

7.- Desarrollo del Proyecto.

El proyecto está compuesto por esculturas de diferentes dimensiones, que conforman espacios tanto de juego como de descanso y como lugar de reunión social.

El área a intervenir ha sido dividida en tres zonas. Siendo la primera aquella destinada para el adulto mayor, la zona central es primordialmente para los niños y sus padres y la tercera zona para los adolescentes. Entre la primera y la segunda zona tenemos las plataformas para los juegos tradicionales.

Cada escultura lúdica está circunscrita en un círculo (revestido en caucho reciclado), se encuentran a diferentes alturas y están conectados a través de rampas y escaleras.

Se han empleado círculos y curvas en el diseño del proyecto (tanto en las diferentes zonas como en los conectores) buscando mantener cierta armonía con el diseño existente en las áreas verdes colindantes (las cuales se encuentran bajo responsabilidad del Ayuntamiento de Valencia), además los senderos curvos (y las formas envolventes) nos ayudan a generar la sensación de un espacio orgánico más flexible y confortable.

La vegetación es muy importante, por lo que el proyecto recomienda no solo la presencia de césped de alto rendimiento, sino también cipreses, pinos y otros árboles de mediana altura, que proporcionen sombra y nos ayuden a oxigenar el lugar.

A continuación analizaremos los datos relativos al espacio físico a intervenir e identificaremos los posibles y diferentes públicos-usuarios a quienes busca beneficiar este proyecto.

Así mismo detallaremos las especificaciones técnicas y las características plásticas del conjunto de esculturas que conforman este proyecto.

7.1- Estudio de campo:

7.1.1- Datos del espacio físico – geográfico:

A.- Ubicación:

- Conformar esquina entre la calle de la Cruz Roja y la calle Felipe Bellver.

Su centro se encuentra en las siguientes coordenadas:

- Latitud: 39°28'30.77"N

- Longitud: 0°24'44.44"O

B.- Descripción del área:

- Área de forma Heptagonal, irregular en sus ángulos. Predominando el largo de dos de sus lados en forma casi paralela.

- Área verde en descuido, con ciertos rasgos residuales que presenta un terreno irregular.

C.- Descripción del área colindante:

- Se encuentra frente a la Escuela Pública “Jaume I”, siendo esta población la más directa en su intervención, integración e interacción.

- Área cercana al Parque Cabecera del Turia, Zona de Mislata.

- Dentro de las inmediaciones encontramos el “Bioparc”. Nuevo atractivo turístico, realizado como parque temático. Un zoológico “sin jaulas”, cuyo ingreso es previo pago.

- Actualmente la zona se encuentra en plena remodelación urbanística, construyendo nuevos edificios sobre viejos solares y congregando una población cada vez más densa. Por lo que recuperar esta área verde (en estos momentos en deterioro) resulta importante y necesario para los módulos de vivienda que colindan esta zona.

7.1.2- Recopilación de datos sobre la población.

A.- Público/usuario prioritario:

Población relacionada a las escuelas públicas “Jaume I” y “Amadeo Tortajada”

- Constituido básicamente por los alumnos de los mencionados centros educativos.
- En esta población encontramos un rango de edad bastante amplio, por lo cual consideraremos tanto al público infantil y adolescente.
- Entre los niños (de 1 a 12 años) lo que más les interesa encontrar en un parque son los tradicionales columpios, tobogán y muelles. No obstante manifestaron estar muy interesados en otro tipo de estructuras como sogas, puentes y cajón de arena.
- Dentro de esta población también tenemos a los padres de familia y adultos relacionados con los alumnos de la escuela pública ya mencionada. Para ellos este espacio reconfigurado les posibilita un lugar para esperar la salida de sus hijos y les ofrece un área para compartir con ellos juegos y otras actividades.

B.- Público/usuario secundario:

Población de las fincas colindantes.

- Personas mayores, cuyas edades oscilan entre cincuenta y setenta años que viven en las fincas, módulos de vivienda colindantes que necesitan un espacio de reunión social y un punto de esparcimiento. Así mismo precisaron necesitar de un lugar donde pudieran sentarse, (que no sea el suelo por la dificultad que representa luego ponerse de pie) bajo alguna sombra o protección, pero no en la oscuridad.
- Los adolescentes (14 a más) que viven en los alrededores, no poseen un espacio donde reunirse y practicar actividades lúdicas diferentes al fútbol y al básquet. (Encontré unas lozas deportivas para tales fines en zonas aledañas) Propusieron algunas fosas para skate y

- Como hemos mencionado al inicio de este proyecto, Mislata es una de las poblaciones con mayor crecimiento demográfico de la Comunidad Valenciana, lo cual ha originado que una gran cantidad de las áreas verdes destinada para el esparcimiento se hayan convertido en fincas de gran altura. Dejando con escasas zonas de recreo y ocio a una gran parte de la población.

C.- Público Usuario ocasional:

Visitantes y viandantes.

- Por la cercanía del área a intervenir a dos lugares de ocio bajo jurisdicción del Ayuntamiento de Valencia (El parque Cabecera y el Bioparc) podemos preveer que el público visitante encuentre interesante visitar este proyecto.

Este proyecto está diseñado para estar abierto al público.

- Por su ubicación es de fácil acceso para los viandantes por las sendas peatonales y se encuentra cerca de la Calle de San Antonio. (avenida de alto tránsito)

- Tanto por los colores como por las dimensiones de algunas esculturas será visible desde el cercano “Bioparc” el cual congrega una gran población visitante.

7.2- Diseño de propuesta plástica:

7.2.1- Escala de la propuesta.

La propuesta tiene como común denominador la escala humana. Sus dimensiones, formas externas e internas, así como las distancias entre cada una de las esculturas han sido diseñadas teniendo en cuenta al público usuario. Se propone la disposición de las esculturas-lúdicas, en islas interconectadas y rodeadas de vegetación con pendientes suaves, árboles y arbustos. Cada zona posee un área destinada al reposo o la

reunión social. Con asientos y mesas ancladas al lugar, bajo techo (bajo o dentro de las esculturas para ser mas exacto), así como bancas al aire libre a los lados de los senderos en diferentes puntos del espacio a intervenir.

En el diseño se han tenido en cuenta además, las especificaciones técnicas estipuladas en las normas de seguridad de la Unión Europea.

Por último, cabe resaltar que las esculturas han sido diseñadas como un conjunto integrado, que se relaciona entre si, como una fauna de posibilidades lúdicas.

7.2.2- Distribución por usos y públicos (zonas)

Hemos tenido en cuenta el entorno urbano próximo al área a intervenirse y por ello hemos considerado importante diseñar diferentes áreas según la edad de cada grupo.

Así tendremos:

- Área para niños (espacio central, justo frente a la puerta principal de la escuela primaria Jaume I)
- Área para adulto mayor (zona izquierda, cercana a la vía de acceso peatonal)
- Área para jóvenes y adolescentes (zona derecha)

Estás áreas estarán conectadas entre si.

El proyecto contempla la necesidad de una cafetería o servicio de venta de alimentos y bebidas. Así mismo posee un área destinada para los servicios higiénicos y un área para el depósito de las herramientas necesarias para el mantenimiento de las infraestructuras y las áreas verdes.

Contará con mobiliarios urbanos necesarios como fuentes, bancas y papeleras en diferentes puntos del lugar.

7.2.3- Recopilación de datos relativos a los juegos tradicionales.

Como ya hemos mencionado en el capítulo anterior, este proyecto buscamos fomentar la transmisión de los juegos tradicionales de manera intergeneracional para rescatarlos del deterioro del tiempo y del olvido.

Se han realizado encuestas a personas cuyas edades oscilan entre los cincuenta y setenta años, vecinos del área a intervenir, sobre los juegos que ellos recordaban de su infancia y que no ven que se practiquen en la actualidad.

Se diseñaran estructuras que promuevan dichos juegos y sobretodo la transmisión oral de los mismos.

Estos juegos estarán clasificados de la siguiente manera:

- Juegos de mesa (ajedrez, damas, etc.) que promueven el pensamiento estratégico, la concentración y la actividad social fuera de la casa.
- Juegos de actividad física (trompos, rayuela, tres en raya, canicas, etc.) que desarrollan y fortalecen el aparato motriz (grueso y fino) así como fomentan el aprendizaje de las conductas sociales basadas en las reglas de convivencia e interacción.

A continuación describiré brevemente los juegos tradicionales de actividad física incluidos en este proyecto.

El trompo o peonza⁷⁹ (o trompes)

El trompo puede tener diseños variados, con púas de diferente largo, siendo los conos también diferentes pudiendo ser chatos. Y con ellos se pueden organizar diversos juegos. Según sea el modelo y la cantidad de participantes, se pueden trazar recorridos o mapas y realizar competencias de habilidad y puntería.

En la Comunidad Valenciana se destacan algunos juegos con los trompes o peonzas⁸⁰. Como “ballar-la” (“bailarla”) vence el trompo que giré durante mayor tiempo. “trenca trompes” (“quiebra trompos”, en Latinoamérica se le conocía como “la cocina” entre otros nombres) se trazaba un círculo,

79 Öfele, María Regina. *Op. Cit.*

80 Gómez I Navarro, Ángel. *Op.Cit.* p 28 -32.

todos los jugadores debían hacer bailar su peonza dentro del círculo pero al terminar de girar estas tenían que acabar fuera de él. Aquella peonza que quede dentro del círculo deberá ser sacada por el impulso de las peonzas de los demás participantes, muchas veces esta peonza “castigada” se rompía o quiñaba por los impactos que recibía de las púas de las otras peonzas.

El juego del Canut⁸¹

Es un juego de destreza y puntería. Consiste en colocar un objeto hueco de forma tubular dentro de un área circular, demarcada previamente. Tradicionalmente el “canut” era un trozo de caña. Sobre el cual se colocan las monedas que apuestan los participantes, se realiza una línea pactada por los jugadores desde la cual se realizaran los lanzamientos. La meta consiste en darle al “canut” y sacarlo del círculo. Quien lo saque se gana las monedas que queden dentro de la circunferencia. Si alguien tumba el “canut” pero no lo saca del área antes mencionada, se queda con las monedas que hayan salido del círculo y se vuelve a poner en pie el canut con las monedas que queden dentro y se aceptan nuevas apuestas.

Este juego tradicional es uno de los más practicados dentro del área de Mislata (inclusive tienen un grupo que se llama “El club del Canut de Mislata”, quienes siguen practicando y difundiendo este juego a los más pequeños para mantener viva esta tradición) por ello consideramos importante su inclusión en el presente proyecto.

La rayuela (o Sambori⁸²)

Es un juego que requiere de pocos elementos y que confiere representaciones simbólicas, como el recorrido entre la tierra y el cielo. Este juego es una excelente demostración de habilidad y desarrollo del

81 http://www.lorenzocarbonell.es/jocs/el_canut.htm

82 Gómez I Navarro, Ángel. *Op. Cit.* p 33 -35.

equilibrio pues el recorrido se realiza saltando en un solo pie (excepto en los cuadros dobles) sin pisar ninguna línea.

El diagrama básico de la rayuela siempre se mantiene en forma vertical, aun que presenta algunas variantes en el número de casillas y en algunas posiciones. Básicamente es un rectángulo dividido en una cantidad que oscila entre 9 y 16 casilleros, coronado por un semicírculo (que se denomina Cielo o Paraíso) que es la meta de todos los jugadores.

Se lanza una pieza (tella) la cual ha de ser un pequeño objeto, como una piedra pequeña. Se recorren todas las casillas de ida y a la vuelta se recoge con la mano la pieza (la cual también debe recorrer todas las casillas).

Las canicas⁸³ (o boletes⁸⁴)

Hay numerosas modalidades de juego, en algunos casos hay hoyitos en donde hay que ir embocando las bolitas, en otros casos se trazan triángulos o círculos en el piso y cada jugador trata de sacar fuera del campo a las bolitas del adversario y los jugadores pueden ganar todas las bolitas o perderlas (con la esperanza de volver a ganarlas en otra partida).

El set i mig⁸⁵ (siete y medio)

Es un juego de puntería, el cual requiere de una tiza y algún objeto pequeño para lanzar (puede ser una piedra pequeña). Sobre el suelo se traza un cuadrado, en algunos casos se divide en 5 espacios (1, 2, 3, 4, 7 $\frac{1}{2}$) y en otros en 8 espacios (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7) consiste en lanzar 3 piezas y que la suma de cada lanzamiento se acerque a la puntuación de 7 $\frac{1}{2}$ y no la supere.

83 Öfele, María Regina. *Op. Cit.*

84 Gómez I Navarro, Ángel. *Op. Cit.* p 37.

85 Gómez I Navarro, Ángel. *Op. Cit.* p 18 -19.

El tres en raya (tres en ratlla⁸⁶)

Consiste en trazar un cuadrado y unir luego las esquinas con líneas diagonales y luego unir el centro de cada línea vertical y horizontal con otras líneas verticales y horizontales de tal manera que queden trazados los caminos que unen 8 puntos externos y 1 central (9 posiciones en total). Cada jugador va colocando sus fichas (las cuales pueden ser pequeñas piedras u otros pequeños objetos) por turnos con la intención de realizar la posición de tres en línea y evitar que el oponente logre realizar esta disposición.

7.2.4- Relación: esculturas – estructuras lúdicas.

Emplazar una escultura al ras del suelo, permite al viandante acercarse a ella y tocarla. Sentir sus texturas, formas y temperatura. También se exponen a los actos vandálicos que van desde las pintas e inscripciones hasta las agresiones mas violentas como fracturas y hurtos. No obstante la experiencia que ofrecen estas esculturas al alcance del espectador bien vale el riesgo.

Una escultura que promueva los recorridos (internos o externos), la exploración y el descubrimiento, es de por si una estructura lúdica. Podemos además aprovechar sus formas e incluir en ellas algunos elementos como columpios, resbaladillas y otros aparatos para desarrollar al máximo su capacidad como entorno de juego.

La intención con esta propuesta es generar un espacio diferente a través de un conjunto integrado de piezas. Donde las diferentes esculturas mantengan relación entre si. Para el diseño de este proyecto se ha empleado las formas de animales fantásticos, seres imaginarios e híbridos con grandes dimensiones, diferentes y llamativos colores y texturas que inviten al espectador a recorrer los diferentes espacios. En la proximidad encontramos el nuevo zoológico de la ciudad de Valencia (Bioparc).

86 Gómez I Navarro, Ángel. *Op. Cit.* p 48 – 49.

Descripción de los elementos que conforman esta propuesta:

Empezando desde la esquina conformada por la calle Felipe Bellver, cruce con la calle de la Cruz Roja, encontramos una gran serpiente que delimita el contorno externo de la zona del adulto mayor. Podemos cruzarla a través de tres accesos e ingresar al parque. También podemos recorrer los tramos internos que unen cada uno de estos puntos de ingreso. El techo abovedado presenta agujeros de diferentes diámetros para jugar con las sombras y la luz que se filtra. En la cabeza de esta serpiente encontramos el lugar de venta de alimentos y bebidas. Justo al lado están los servicios higiénicos, tanto para mujeres como para varones, cada uno con un espacio reservado y acondicionado para el público-usuario discapacitado.

Adosado a esta serpiente hay tres mesas largas y bancas bajo techo.

En la proximidad, encontramos dos animales de grandes dimensiones bajo los cuales puede uno protegerse de la lluvia o el sol. Son lugares con asientos y mesas ancladas al suelo. Las mesas son a la vez tableros de ajedrez, damas y tres en raya. Uno de los animales protectores es un oso hormiguero y el otro un perro.

Conectados a estas zonas encontramos una zona de juegos tradicionales. Son plataformas con líneas en bajorrelieve y dibujos de Rayuela o Sambori, Siete y medio o Set i mig, círculos de tierra para el trompo o las canicas.

El ingreso frontal (aquel que se encuentra frente a la puerta principal de la escuela pública "Jaime I" sobre la calle Felipe Bellver) se ha diseñado una propuesta que integra diferentes presentes en las obras de los escultores reseñados anteriormente en este proyecto (capítulo 4.3). Un sinuoso corredor con paredes de concreto, en diferentes ángulos y con un techo seccionado con dinteles que genera un juego de ritmos entre luz y sombra. Desemboca en una circunferencia con tres esferas. Cada esfera es a la vez un animal enroscado sobre si mismo y están ahuecados para poder ser usados como asientos.

Cerca tenemos una escultura como referencia de ubicación y marcador de la dirección del viento. Es una gran escultura vertical con flechas que marcan los puntos cardinales y con una veleta que nos muestra la dirección del viento.

Siguiendo el recorrido de los senderos de los juego tradicionales encontramos las grandes atracciones del parque, las esculturas toboganes. Un dinosaurio cuyo interior es un salón de juegos, bajo la panza cuelgan los columpios y la cola que es a la vez la resbaladilla, a la cual se accede a través de la escalera en una de las patas delanteras. Otra escultura que integra en su estructura un conjunto de toboganes es la escultura del pulpo de otro planeta con tres tentáculos resbaladillas y dos escaleras como puntos de acceso. Otra de las piezas es una especie de cabeza de elefante donde las orejas son las resbaladillas y se accede por una trompa-escalera. La parte baja de la escultura es una zona de juegos. También encontramos en esta zona la libélula – dragón (sube y baja), los animales pasamanos, entre otros juegos.

Muy cerca tenemos una jirafa-saurio bajo la cual puede uno protegerse y sirve de referente visual vertical.

Hemos diseñado un área especial para los padres, está en un nivel mas alto lo cual les permite tener una mejor visibilidad y cuidado de los niños. Esta área al igual que la primera zona descrita en este proyecto (zona-adulto mayor), se encuentra bajo techo y está pensada como punto de reunión social. Justo en frente, encontramos el área de juego para los más niños más pequeños con esculturas sobre la arena, para que escalen y jueguen con ellas. Y cerca tenemos una tortuga-nave, una escultura a la cual se puede subir e imaginar que navegan sobre una tortuga gigante, puede ser un castillo o una nave espacial.

Al lado de esta zona encontramos el área destinada a los adolescentes con una fosa de “ying-yang”, otra como un conjunto de fosas conectadas entre si y una pared de escalada en diferentes ángulos (para crear diferentes tipos de dificultad). Para terminar encontramos la cabeza de otra gran serpiente aun que esta vez parece la cabeza de un monstruo, se puede estar dentro de esta cabeza, donde encontraremos mesas y

bancas. Las fosas y áreas que presentan depresiones, contarán con puntos de fuga para evitar que el agua se acumule durante las lluvias. Al lado de esta última zona se propone la ubicación de un espacio reservado para aparcar coches. Con una capacidad aproximada de 20 coches.

Algunas recomendaciones a tener en cuenta para favorecer el aprendizaje lúdico con las esculturas – estructuras:

- Deben ser ante todo instalaciones seguras.
- No deben presentar ángulos agudos que representen riesgo de golpes o contusiones.
- Deben promover las actividades físicas como saltar, correr, deslizarse, trepar y rodar.
- Deben promover la exploración a través de diferentes sentidos formulando una experiencia háptica.
- Se recomienda la aplicación de áreas destinadas para la representación fantástica que promueva la imaginación y la creatividad.
- La impermeabilización y policromía de las esculturas deberán ser realizadas con materiales y pigmentos que no representen riesgos a la salud de los usuarios, según las normas de adecuación y diseño de mobiliario urbano.

7.2.5- Incorporación de los datos técnicos y normas de seguridad.

Las esculturas lúdicas diseñadas para este proyecto deben presentar y respetar las normas de seguridad que se exigen en la normativa de seguridad de la Unión Europea. Tanto en sus materiales, medidas y estructuras.

Además deben diferenciarse claramente las zonas según la edad, pues cada a cada edad le corresponden diferentes situaciones de juego y conllevan diferentes estatutos y medidas de seguridad.

Así mismo debe tenerse en consideración el tipo de piso que debe emplear cada espacio, como amortiguador de caídas o golpes.

Del mismo modo se debe tener en cuenta la facilidad de acceso, participación y disfrute de la población con alguna discapacidad. (Rampas, barandas y pasamanos por ejemplo)

Del libro “Áreas de Juego Infantil. Normativa europea y concursos públicos” ⁸⁷ escrito por José Joaquín Flechoso he extraído la información relativa a las normas de seguridad recomendadas por AENOR (Asociación Española de Normalización y Certificación, asociación en la que participó activamente el mencionado autor) que a continuación reseño:

“La normativa de seguridad en los parques infantiles tiene como precedente la aprobación de la norma alemana (DIN 7926 de 1974) que preveía los siguientes aspectos a cumplir:

- Accesibilidad: Entradas y salidas a lo módulos, tanto para los niños como para los adultos. (Para que los adultos puedan ayudar o socorrer a los niños en caso de ser necesario)
- Protectores contra caídas: Estructuras diseñadas para evitar que los niños y niñas se caigan desde los equipos o áreas de juego.
- Calidad de la superficie del equipo de juego: Han de prevenirse situaciones de riesgo, con madera que no presente astillamiento, esquinas con puntas sobresalientes, placas de metal con ángulos o aristas afiladas, etc.
- Dimensiones de las aberturas: Quedan prohibidas las aberturas por donde un niño o niña pueda meter la cabeza y quedar atrapado, inclusive aquellas que presente riesgo de lesión por su dimensión o profundidad.

87 Flechoso, José Joaquín. *Áreas de Juego Infantil. Normativa Europea y Concursos Públicos*. Madrid , Aenor, 2001.

- Ángulos: Quedan prohibidos los ángulos agudos menores de 50° donde las prendas de vestir puedan quedar enganchadas o causar lesiones a los niños o niñas.
- Distancia entre las barras para agarrarse: Deben tener en cuenta el tamaño de la mano o del pie para agarrar o trepar.
- Altura de los módulos de juego: Debe ser la adecuada y prevenir golpes, contusiones y caídas.
- Objetos duros y puntiagudos: Deben evitarse las salientes en ángulos agudos que presenten riesgo de golpe o contusión.

Esta normativa era la única referencia técnica que se tenía para responder a los riesgos que pudieran presentar las áreas de juego infantil. Años más tarde se creó el Comité Europeo de Normalización (C.E.N)⁸⁸, en España se constituyen dichas normas en la serie: UNE-EN 1176⁸⁹ (en siete partes) y UNE-EN 1177⁹⁰ publicadas en el B.O.E. según las fechas que se indican.

-UNE-EN 1176-1: Equipamiento de las áreas de juego. Parte 1: Requisitos generales de seguridad y métodos de ensayo. Publicada el 11 de mayo de 1999.

-UNE-EN 1176-2: Equipamiento de las áreas de juego. Parte 2: Requisitos de seguridad específicos adicionales y métodos de ensayo para columpio. Publicada el 15 de junio de 1999.

88 “Compuesto por los organismos nacionales de normalización de los siguientes países: Alemania, Austria, Bélgica, Dinamarca, España, Finlandia, Francia, Grecia, Irlanda, Italia, Luxemburgo, Noruega, Holanda, Portugal, Reino Unido, República Checa, Suiza y Suecia.”

Flechosó, José Joaquín. *Áreas de Juego Infantil. Normativa Europea y Concursos Públicos*. Madrid, Aenor, 2001. p. 19–20.

89 Podemos ampliar la información relativas a las normas UNE-EN 1176:1999 (1-7) en: Flechosó, José Joaquín. *Op. Cit.* p. 23-102.

90 Flechosó, José Joaquín. *Op. Cit.* p. 107-109.

-UNE-EN 1176-3: Equipamiento de las áreas de juego. Parte 3: Requisitos de seguridad específicos adicionales y métodos de ensayo para toboganes. Publicada el 15 de junio de 1999.

-UNE-EN 1176-3: Equipamiento de las áreas de juego. Parte 4: Requisitos de seguridad específicos adicionales y métodos de ensayo específicos para tirolinas. Publicada el 15 de junio de 1999.

-UNE-EN 1176-3: Equipamiento de las áreas de juego. Parte 5: Requisitos de seguridad específicos adicionales y métodos de ensayo para carruseles. Publicada el 18 de agosto de 1999.

-UNE-EN 1176-3: Equipamiento de las áreas de juego. Parte 6: Requisitos de seguridad específicos adicionales y métodos de ensayo para balancines. Publicada el 15 de junio de 1999.

-UNE-EN 1176-3: Equipamiento de las áreas de juego. Parte 7: Guía para la instalación, inspección, mantenimiento y utilización. Publicada el 14 de julio de 1999.

-UNE-EN 1176-3: Revestimientos de las superficies de las áreas de juego absorbentes de impacto. Requisitos de seguridad y métodos de ensayo. Publicada el 8 de junio de 1998.

Estas normas han sido elaboradas por el Comité CEN/TC 136 denominado: Deportes, campos de juego y otros equipos de recreo.”

Estas normas establecen los requisitos de seguridad y los métodos de ensayo pertinentes tanto en la fabricación de los juegos como en la instalación de los mismos. Previendo los riesgos que presentan tanto por defectos de diseños, fabricación o emplazamiento.

Junto con estas normas deben considerarse dentro del marco de seguridad otros aspectos propios al entorno del espacio de juego. Como los tendidos eléctricos, los conductos o conexiones subterráneas (de agua, electricidad y gas) y el alcantarillado. Han de considerarse también la altura y el tipo de vegetación que se empleé para que no presenten riesgos de atrapamiento, golpes o contusiones.

Es importante estudiar la circulación vehicular en la zona y coordinar junto con la autoridad pertinente la instalación de señales de tránsito para la reducción de velocidad, cruces peatonales y zonas prohibitivas para el tránsito motorizado.

8.- Imágenes y/o vehículos de presentación.

8.1- Registro fotográfico del lugar a intervenir.

Estas son algunas de las imágenes del entorno del lugar propuesto para la intervención, obtenidas en agosto del presente año.





Fachada de la escuela pública "Jaume I"







Parte posterior de la fábrica de papel “Paya”



8.2- Planos y vistas aéreas.

Vista panorámica del lugar a intervenir



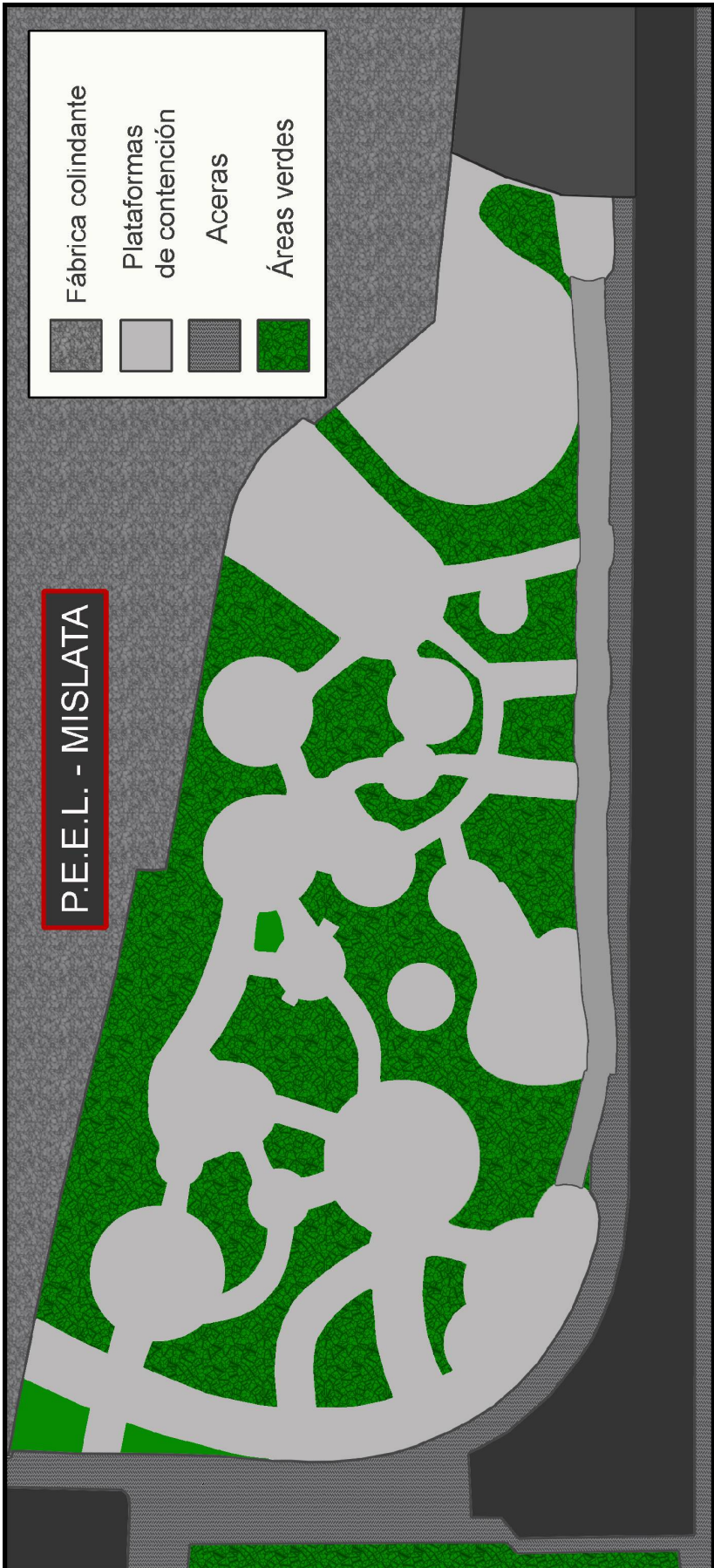
Zona limítrofe entre Mislata y Valencia.



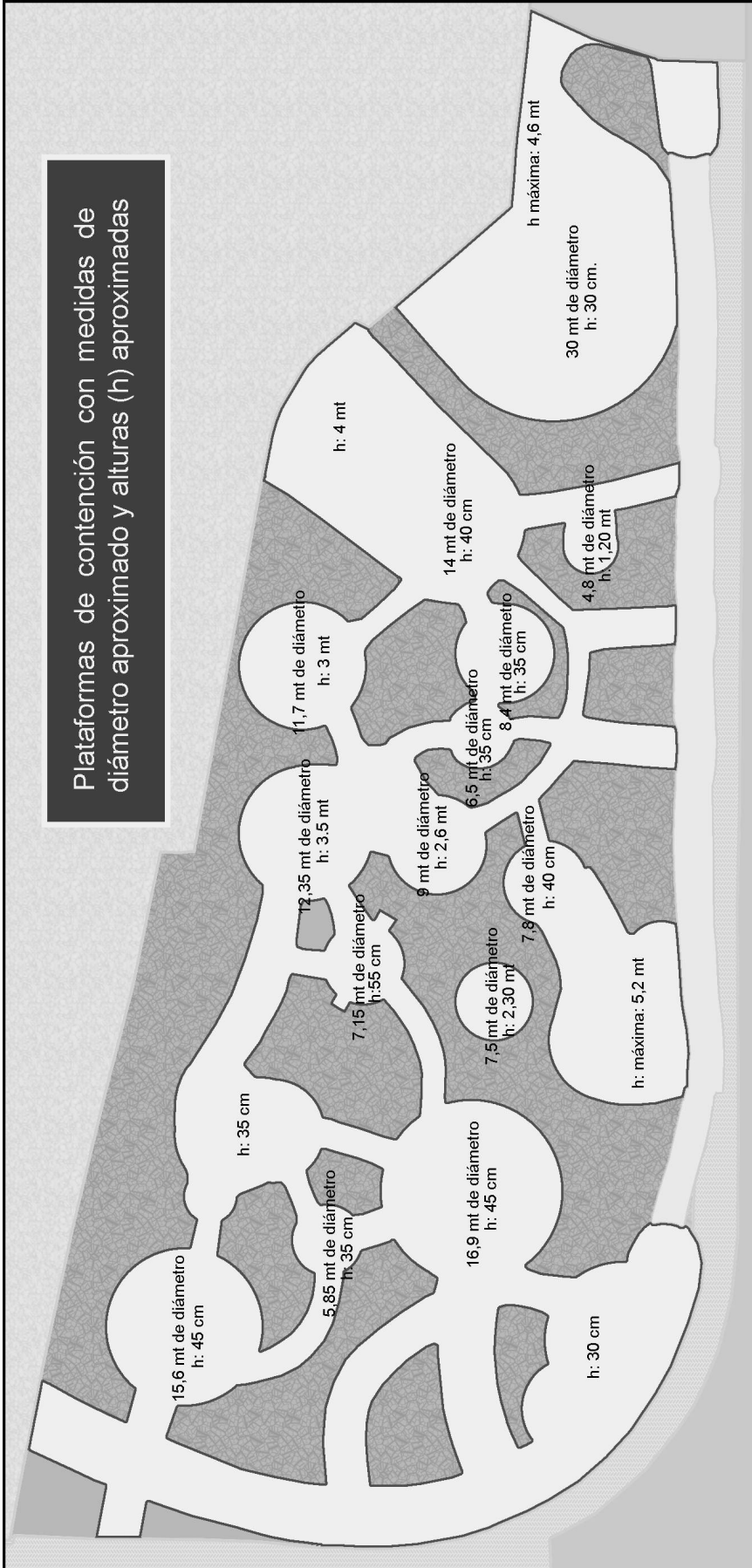


Plano de perímetro

P.E.E.L. - MISLATA



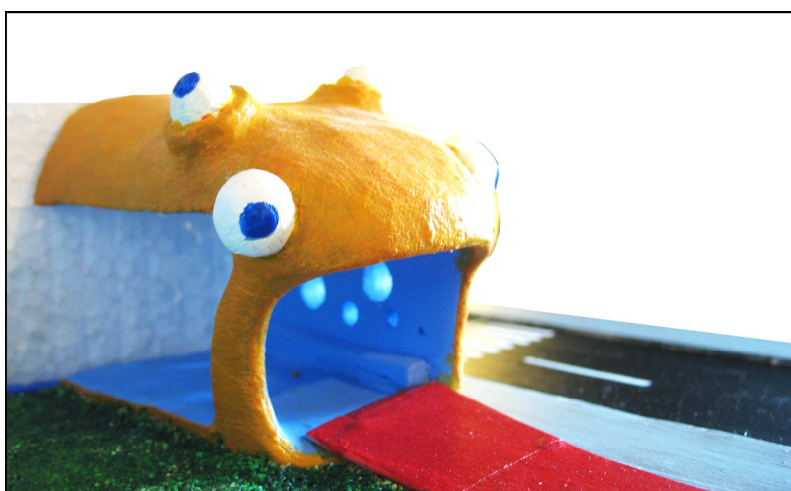
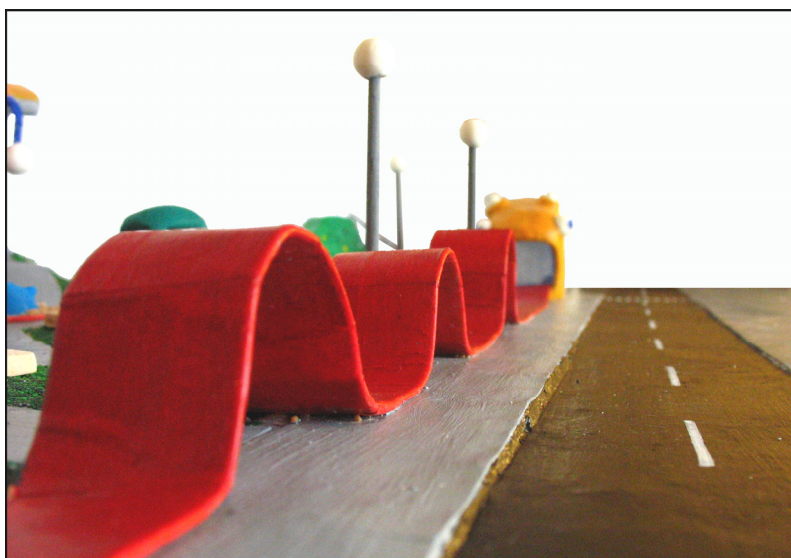
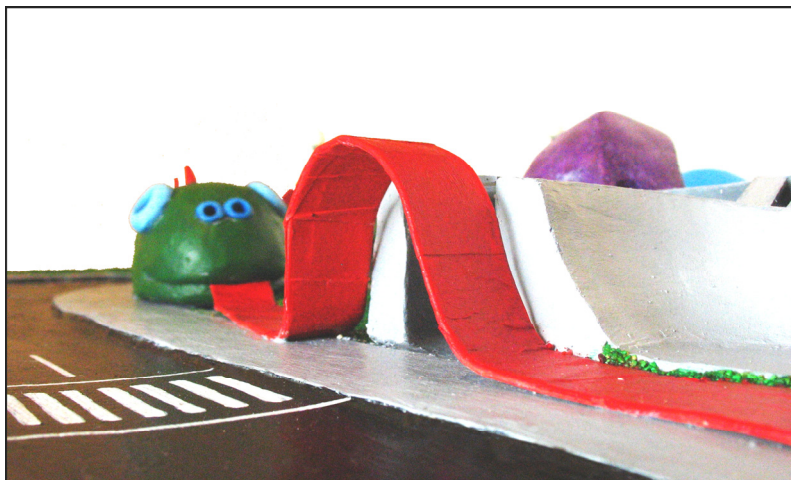
Plataformas de contención con medidas de diámetro aproximado y alturas (h) aproximadas

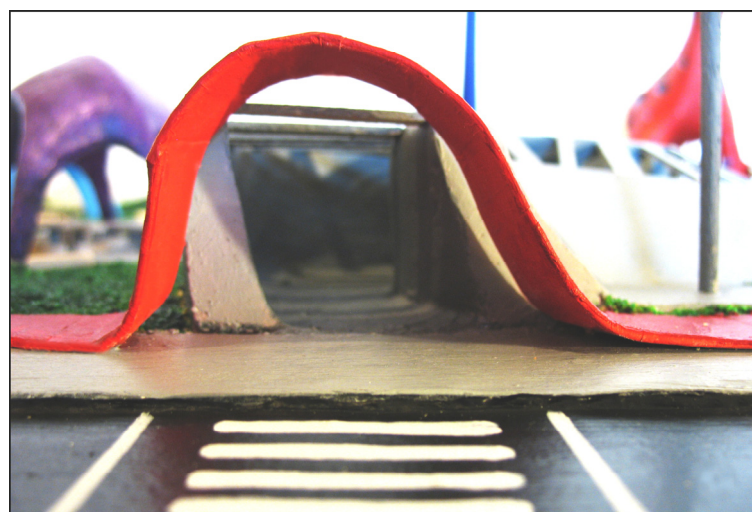
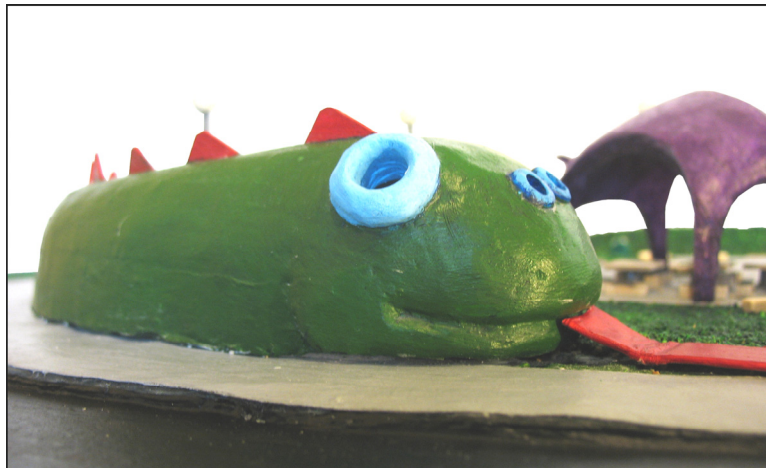


8.3- Registro fotográfico de la maqueta.



Detalles de la maqueta.







Zona de juegos tradicionales.



8.4- Fotomontaje del proyecto en el lugar a intervenir.



Vista frontal

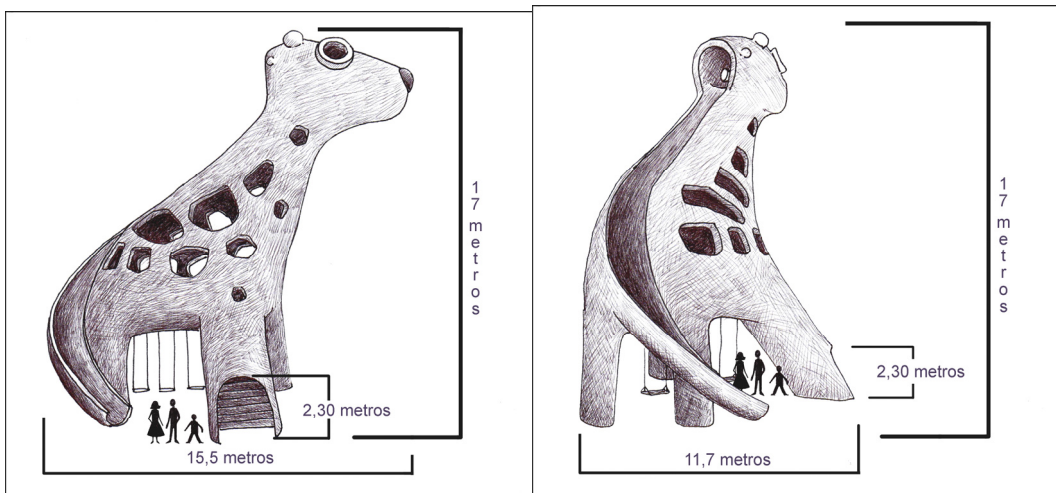
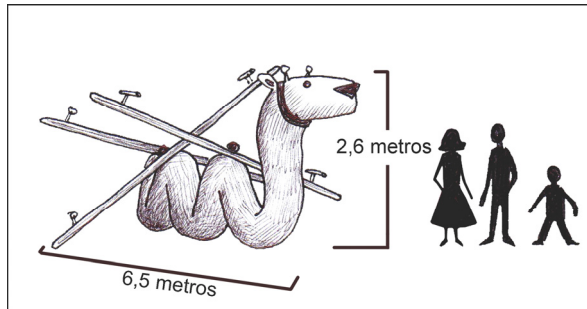
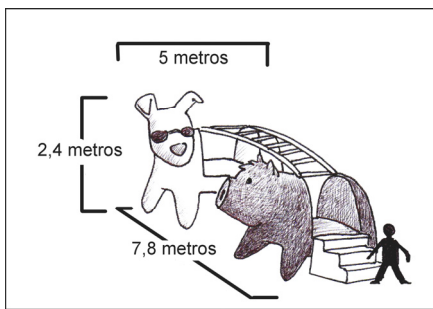
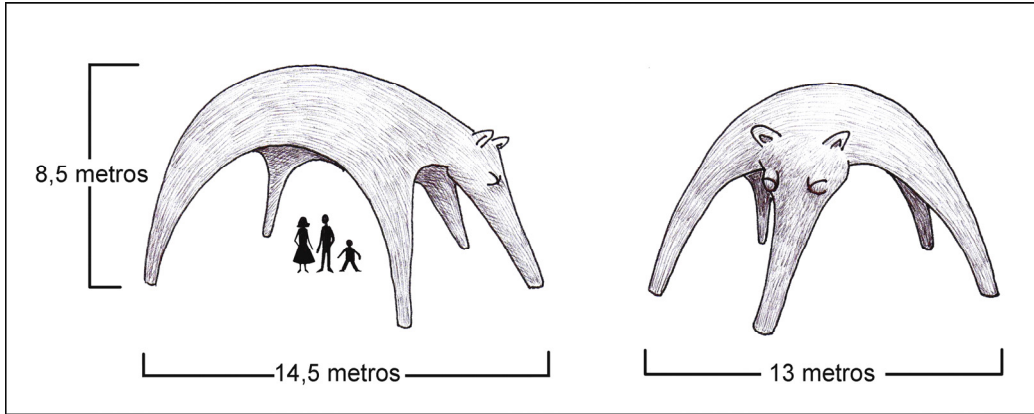


Vista aérea.

Imágenes de algunas esculturas de la maqueta con público infantil.



8.5- Bocetos:



9.- Estrategias constructivas y técnicas de construcción.

9.1.- Análisis del comportamiento estructural y cimentaciones.

Para analizar el comportamiento estructural y de cimentaciones, previamente se debe realizar la prueba de sondeo del suelo y subsuelo, para determinar la tipología exacta y la materia que la compone. Dichas pruebas deberán ser encargadas a una empresa especializada con coordinación del departamento de obras públicas del ayuntamiento.

Una vez realizado el estudio del suelo, dispondremos de la información necesaria para realizar el movimiento y compactación de tierra, así como la creación de las diferentes altitudes.

El estudio debe arrojar también los datos relativos a su composición a fin de evaluar la necesidad de renovar, acondicionar y/o fertilizar el suelo para que resulte adecuado al tipo de vegetación que será plantada en este proyecto.

Cada una de las esculturas estarán emplazadas sobre plataformas de hormigón con las cimentaciones y anclajes necesarios para ofrecer la estabilidad debida.

Estas plataformas estarán revestidas en suelo de caucho reciclado, el cual minimizará los impactos por golpes y caídas, además de impermeabilizar dichas áreas.

Cada una de las esculturas estará construida con una estructura interna de hierro lo cual le aportará solidez y prevendrá las posibles fracturas por torsión, dilatación o deslizamiento. Así mismo facilitará el anclaje de la misma a las diferentes plataformas.

9.2.- Elección de Materiales.

En primer lugar, el material más importante en el proceso de recuperación de esta zona es la vegetación. Empleando césped de alto rendimiento en las lomas verdes que rodearán cada una de las esculturas.

Se colocará una doble hilera de pinos altos en la pared que colinda con la fábrica de papel, para reducir la contaminación sonora y ambiental de la mencionada fábrica⁹¹ y árboles de copa ancha que brinden sombra a los visitantes.

Como material primordial en la construcción de las esculturas, hemos elegido al hormigón. Pues plásticamente ofrece una gama muy amplia de texturas y acabados al mismo tiempo que técnicamente presenta una gran durabilidad, responde muy bien ante los factores climáticos, es un material de bajo costo y de fácil mantenimiento.

Para el proceso de investigación del presente proyecto, el libro *Le béton dans l'art contemporain*⁹² significó una importante aportación y fuente de vasta información sobre diferentes autores, técnicas y aplicaciones del hormigón en esculturas, mobiliario urbano, alto y bajo relieves. Ampliando mis conocimientos sobre las técnicas constructivas.

Resulta ser el material idóneo para construir esculturas con permanencia en el tiempo, “esculturas habitables” como definiera Pontus Hulten al referirse a la obra de Niki Saint Phalle.

Es en este punto en donde encontramos una relación más directa con varios puntos reseñados anteriormente en este proyecto. Pues se aplicarán materiales y técnicas constructivas relacionadas con la arquitectura (y con la ingeniería civil), teniendo en cuenta las proporciones y las especificaciones de seguridad requeridas para el mobiliario urbano y otros entornos habitables. Durante décadas se ha juzgado erróneamente la idoneidad de un material para hacer arte, específicamente hablando de escultura. Se estipularon como materiales “nobles” para hacer escultura la piedra (desde el mármol hasta el granito) el metal (hierro, bronce, cobre, plata y acero) y la madera. Con el tiempo, el hormigón (concreto –

91 Esta solución técnica fue evaluada por el órgano auditor de calidad ambiental del Ayuntamiento de Mislata y ha sido una de las recomendaciones ya aceptadas por la fábrica Payá, en el proceso de adecuación ambiental en el cual se encuentra actualmente.

92 Joray, Marcel. *Le béton dans l'art contemporain*. Suiza, Griffon, 1977.

concrete) ha demostrado su valía en el campo del arte. La arquitectura moderna fue quizás quien empezó a explorar las posibilidades plásticas de un material que se había relegado al campo de la construcción. Desde entonces son innumerables los ejemplos de expresión artística elaborados con esta materia que podemos encontrar en diversos formatos, formas orgánicas o geométricas, figurativas o abstractas, dentro o fuera de las ciudades ⁹³.

Junto con el hormigón, contamos con otros materiales presentes en el proyecto, como aplicaciones en acero, los suelos revestidos en caucho reciclado entre otros detalles necesarios para el mobiliario urbano.

9.3.- Ejecución material de la obra.

Técnicas constructivas:

La mayoría de las piezas serán construidas con hormigón, en aplicación directa del material sobre un tramado estructural de varillas de hierro con protección anticorrosivo, previamente anclado a la plataforma de cimentación.

Excepto el ingreso frontal el cual será construido por encofrado y vaciado (molde, encajonado de madera) con estructura de varillas de hierro con protección anticorrosivo.

Las esculturas serán posteriormente policromadas con pátina de color.

93 Joray, Marcel. *Op. Cit.* p. 23-39.

10.- Conclusiones.

Al inicio de este proyecto de investigación, la intención de acercar las esculturas a las personas⁹⁴ en el espacio público era suficiente motivo de satisfacción.

Para plantear esta inquietud, se buscaba un lugar abierto y limpio como si de un mantel en blanco se tratara, sobre el cual disponer las esculturas.

La búsqueda de ese “lugar idóneo” se extendió por la ciudad.⁹⁵ Y un lugar en específico nos atrajo. Un lugar que era completamente distinto a lo que pensaba y buscaba en un principio. Una especie de zona residual, una mezcla de vertedero, escombros y jardín abandonado. A espaldas de una fábrica y rodeada de edificios (la mayoría en plena construcción) y al frente de dos escuelas públicas (una de ellas, la escuela pública Jaime I, en franco deterioro).

Se empezó el trabajo de campo, hablando con las personas mayores que se encontraban en los alrededores y esto nos permitió ser concientes de lo importante que resulta para ellos mantener viva su historia, sus tradiciones y sus recuerdos. Pues les permite conservar la noción de propiedad e identificación en una ciudad en constante transformación tanto urbanística como social.

La observación de esta zona de la ciudad de Mislata y recorrer sus calles nos permitió comprender la necesidad que tiene su población de recuperar un espacio que antaño era parte de su vida cotidiana, un lugar para reunirse y relacionarse, fuera de sus casas,⁹⁶ comprendimos la

94 Permitted to the “spectator” to be “user” both of its forms as well as of the space that is created between them.

95 It should be highlighted, that the search for the place, had extended, even going beyond the limits that conform the city of Valencia. But the contrast of the urban environment indicated that it was a peripheral zone. Then, talking with the people in the streets they informed us that we were in the city of Mislata.

96 We have already mentioned the figures relative to the demographic density of the city of Mislata. Figures that I did not know when I found the place that transformed my project,

importancia que tienen estos espacios para generar interrelaciones sociales, salvaguardar esa parte lúdica y expresiva que le permite a un pueblo poseer realmente su ciudad, vivirla y experimentarla.

En este punto del estudio, nos dimos cuenta que las esculturas podían ser las herramientas para crear un espacio, una pausa, que articule los verdaderos e importantes actores del espacio público. Las personas (con sus juegos, tradiciones y recuerdos) y el espacio abierto (y de todos). La labor más que estética, debía encaminarse a propiciar o fomentar espacios donde el individuo pueda relacionarse con otros.

Como primera conclusión podemos acotar que el autor de una obra en el espacio público puede convertirse en un gestor cultural que articule las diferentes variables que presentan el entorno físico⁹⁷ con las características propias de la población⁹⁸ y con esta información poder presentar una propuesta que los respete y responda ante ellos.

En este rol, el artista se compromete con el lugar a intervenir, dialoga no solo con la forma y el volumen. Sino que pone su labor a disposición de los usuarios, generando espacios para ellos, brindándoles puntos de encuentro y promoviendo las relaciones sociales. A través de su obra puede rescatar y resignificar un espacio residual y entregarlo a aquellos que han de disfrutarlo y vivirlo.

Este proyecto marca unas pautas de investigación para realizar una intervención en el espacio público, contemplando las variables antes mencionadas.

Otra conclusión a resaltar, es la importancia del juego en la vida de los pobladores, quienes mostraban la necesidad de su espacio para ello. Y

pero el entorno de múltiples fincas me daba una idea bastante clara de la cantidad de población.

97 Historia del lugar, descripción del terreno, entorno urbano, estado físico.

98 Expectativas, tradiciones, carencias y necesidades de la población colindante.

este proyecto nos ha permitido acercarnos a sus tradiciones y memoria lúdica. Salvaguardar esa información es tan necesario como la recuperación de la calle como lugar de juego.

Por otro lado, consideramos importante destacar la información obtenida en el proceso de investigación sobre el aprendizaje lúdico y las teorías del juego. Por que nos ha permitido comprender la importancia de algunas actividades tan naturales y simples como el juego, para el desarrollo de nuestra vida

11.- Bibliografía

- ALBECHT, Hans Joachim. *Escultura en el siglo XX, Conciencia del espacio y configuración artística*. Barcelona, Blume, 1981.
- BENGTTSSON, Arvid. *Parques y campos de juegos para niños*. Barcelona, Labor, 1975.
- BOURRIAUD, Nicolás. *Estética Relacional*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2006.
- BREA, José Luis. "Ornamento y utopía. Evoluciones de la escultura en los años 80 y 90". *Arte, Proyectos e Ideas*, Nº 4, Valencia, U.P.V., 1996.
- CALVINO, Italo. *Las ciudades invisibles*. Madrid, Ciruela, 2003.
- CAÑEQUE, Hilda. *Juego y Vida*. Buenos Aires, El Ateneo, 1991.
- CEYSON Bernard y BRES-BAUTIER Geneviève. *Sculpture: from the Renaissance to the present day: from the fifteenth to the twentieth century*. Austria, Taschen, 1999.
- CLAPAREDE, Edouard. *Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale*. Ginebra, Kundig et Fischbascher, 1916.
- DELGADO, Manuel. "La no-ciudad como ciudad absoluta" en *Arquitectura de la no-ciudad Cuadernos de la Cátedra Jorge Oteiza*. Pamplona, Universidad Pública de Navarra. 2004.
- DEUTSCHE Rosalyn. *Agorafobia, Modos de hacer: arte crítico, esfera pública y acción directa*. Salamanca, Universidad de Salamanca, 2001.
- FERGUSON Russell. *Richard Serra: sculptures 1985-1998*. Los Ángeles, Museum of Contemporary Art, 1998.
- FLECHOSO, José Joaquín. *Áreas de Juego Infantil. Normativa Europea y Concursos Públicos*. Madrid, Aenor, 2001.
- FOSTER, Hal. *Escultura en el Campo Expandido. La posmodernidad*. ISBN 84-7245-154-2. 2002.

- GARCÍA, Beatriz y SONGEL, Gabriel. *El juego para todos en los parques infantiles*. Valencia, Departamento de Pedagogía del Instituto Tecnológico del Juguete (AIJU), 2001.
- GIMENEZ, Carmen y MUÑOZ, Juan. *Correspondencias. 5 arquitectos Emilio Ambasz, Peter Eisenman, Frank O. Gehry, Leon Krier, Venturi-Rauch-Scott Brown. 5 escultores Eduardo Chillida, Mario Merz, Richard Serra, Joel Shapiro, Charles Simonds*. Madrid, Dirección General de Arquitectura y Vivienda, 1982.
- GÓMEZ I NAVARRO, Ángel. *Juegos Tradicionales Valencianos*. Valencia, Ayuntamiento de Valencia, 2000.
- GREY - CASNOUR, Phillip. *La Escultura Monumental*. Buenos Aires, Ciudad, 1979.
- HEIDEGGER, Martín. *Poetry, Language, Thought*. New York, Harper & Row. 1971.
- HOLDEN, Robert. *Diseño del Espacio Público Internacional*. Barcelona, Gustavo Gili, 1996.
- HESELTINE, Peter y HOLBORN, John. *Playgrounds, The planning, design and construction of play environments*. Londres, Mitchell, 1987.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Madrid, Alianza Editorial 2000.
- HULTEN, Pontus. *El furor y placer del trabajo, Niki de Saint Phalle*. México Distrito Federal, Museo Rufino Tamayo, 1995.
- JORAY, Marcel. *Le béton dans l'art contemporain*. Suiza, Griffon, 1977.
- KRAUSS, Rosalind. "Sculpture in the Expanded Field". *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid, Alianza, 1996.
- KRAUSS, Rosalind. *Pasajes de la Escultura Moderna 2*. Madrid, Akal / Arte Contemporáneo, 2002.
- KREMPEL Ulrich. *Niki de Saint Phalle & Jean Tinguely. L'art et l'amour*. Gran Canaria, Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM), 2007.

- MADERUELO, Javier. *La pérdida del pedestal*. Huesca, Fundación de cultura de Valladolid y Diputación de Huesca, 1994.
- MADERUELO, Javier. *Actas de Arte Público, Actas de Huesca 1999*. Huesca, Diputación de Huesca, 2000.
- MADERUELO, Javier. *El espacio raptado (Capítulo VIII)*. Madrid, Mondadori, 1990.
- ÖFELE, Maria Regina. *El Juego en Psicopedagogía*. Revista Virtual de la Facultad de Psicología y Psicopedagogía. El Salvador, Universidad del Salvador, 2002.
- RESTANY Pierre. *Dani Karavan*. Munich, Prestel, 1992.
- RIVERA, Rafael. *Manolo Martín – Foc a la ciutat*. Valencia, Fundación Chirivella Soriano – Ajuntament de Valencia, 2007.
- ROJALS Del Alamo, Marta. *Parques Infantiles: zonas de recreo*. Barcelona, Links International, 2004.
- SALDARRIAGA Alberto. *La arquitectura como experiencia*. Bogotá, Villegas, 2002.
- SARAZANAS, Rejanne y BANDET, Jeanne. *El niño y sus juguetes*. Madrid, Narcea, 1972.
- TONUCCI, Francesco. *La ciudad de los niños, un nuevo modo de pensar la ciudad*. Madrid, Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1997.
- TORRES, Ana María. *Isamu Noguchi, Un estudio espacial*. Valencia, IVAM Instituto Valenciano de Arte Moderno, 2001.
- TRIADÓ Tur, Juan-Ramón. *Genios del Arte. Chillida*. Madrid, Susaeta Ediciones, 2006.
- VALDÉS, Marcelo. *De la Psicomotricidad a la Psicomotricidad Relacional*. Revista de la Univerisdad de Maule, Nº 22. Maule, Universidad de Maule, 1997.

- VALDÉS, Marcelo. *Importancia del juego en la clase de psicomotricidad*. Santiago, Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales, Número 5, febrero del 2002.
- VERDEJO, Carmiña. *Juegos para todos*. Barcelona, Ramón Sopena, 1966.
- VV.AA., *DANI KARAVAN*. Valencia, Instituto Valenciano de Arte Moderno -IVAM, 2002.
- VVAA. *El juego para todos en los parques infantiles*. AIJU, Instituto Tecnológico del Juguete. Valencia, Artes Gráficas, 2001.
- VV.AA., *Richard Serra*. Madrid, Museo Nacional Reina Sofía, Enero – Marzo de 1992.

Páginas web visitadas:

- <http://www.infomislata.com> (consulta: 24 - 27 de Abril del 2008)
- http://en.wikipedia.org/wiki/Monument_to_the_Negev_Brigade (consulta: 3 de Enero del 2008)
- <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm> (consulta: 20 - 24 de Febrero del 2008)
- <http://www.bplusb.nl/bplusb.html> (consulta: 15 de Julio del 2008)
- http://es.wikipedia.org/wiki/Parque_de_la_Villette (consulta: 17 de Julio del 2008)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Sento> (consulta: 15 de Julio del 2008)
- http://es.wikipedia.org/wiki/Jonathan_Swift (consulta: 15 de Julio del 2008)
- http://es.wikipedia.org/wiki/Parque_Gulliver (consulta: 15 de Julio del 2008)

- [http://es.wikipedia.org/wiki/Golem_\(mitolog%C3%ADa\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Golem_(mitolog%C3%ADa)) (consulta: 18 de Julio del 2008)
- www.instituto.ws (consulta: 11 de Enero del 2008)
- <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm> (consulta: 11 de Enero del 2008)
- http://www.lorenzocarbonell.es/jocs/el_canut.htm (consulta: 9 de Marzo del 2008)
- http://www.educared.org.ar/infanciaenred/elgloborojo/globo_2006/tradicionales/otros%20juegos/2005_12/ovillo1.asp (consulta: 17 de Enero del 2008)
- <http://www.nikidesaintphalle.com/> (consulta: 20 de Noviembre del 2007)