

**Gómez Chávez, Andrés.**

*Personal investigador predoctoral en formación, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de escultura, grupo LCI Laboratorio de Creaciones Intermedia.*

***MICROPAISAJES PARA EL JUEGO: Interculturalidad urbana desde la experiencia-lúdico ambiental en dispositivos instalativos itinerantes***

***MICRO-LANDSCAPES FOR PLAY: Urban interculturality from the environmental-playful experience in itinerant installation devices***

#### PALABRAS CLAVE

Jugar, Juego, Escenografía, Co-creación, Metodología, Playground.

#### KEY WORDS

Play, Game, Scenography, Co-creation, Methodology, Playground.

#### RESUMEN

El juego en la ciudad está prohibido y cuando es permitido, está confinado a espacios específicos que resultan aburridos, monótonos y arcaicos para sus usuarios. Debemos entender el playground más allá de un dispositivo escultórico estático "tipo McDonalds" implementado en los 70s, y proyectarlo como un sistema interactivo multimedia coherente con los contextos actuales de jugabilidad, usabilidad e interactividad del mundo digital y videojuegos.

Esta propuesta surge como una reflexión, interpretación y práctica artística personal de la metodología de diseño escenográfico propuesta por Jara Martínez Valderas en su texto *Manual de espacio escénico Terminología, fundamentos y proceso creativo*. La práctica artística pretende la creación de dispositivos instalativos que al ubicarse en un espacio urbano generen de manera temporal una "burbuja lúdica" cuya vocación principal es el juego ambiental y la estimulación cognitivo - sensorial de la población, lo que implica que sean concebidos bajo esquemas de diseño universal e inclusivo. Intentamos proponer una recontextualización del rol de la escultura como catalizador de actividades en el espacio público y del juego como evento público en cualquier entorno urbano.

#### ABSTRACT

Playing the city is prohibited and when it is allowed, it is confined to specific boring, monotonous and archaic spaces for its users. We must understand children's playground not as a "McDonalds type" static sculptural device implanted in the 70s, and start projecting it as an interactive multimedia system consistent with digital world and video games current contexts of playability, usability and interactivity.

This proposal emerges as a reflection, interpretation and personal artistic practice of the scenographic design methodology proposed by Jara Martinez Valderas in his text *Manual of scenic space Terminology, foundations and creative process*. The artistic practice aims to create installation devices that, when installed in an urban space, temporarily generate a "playful bubble" whose main vocation is environmental play and user's cognitive-sensory stimulation, implying being conceived under universal and inclusive design. We try to propose a recontextualization of sculpture's role as a catalyst for activities in public space and play to happen as a public event in any urban ambience.

#### INTRODUCCIÓN

La amnesia generacional (Kahn & Weiss 2017) es un fenómeno antropológico constante en el cual la humanidad, a medida que pasan las generaciones, colectivamente "olvida" cómo era anteriormente el mundo natural. Las problemáticas en la calidad lúdico-ambiental en las ciudades contemporáneas son normalizadas por la niñez que crece en dicho contexto, asumiendo así la baja calidad de vida (relativa

a épocas anteriores) como algo normal, la nueva “base cambiante” (Pauly 1995) de las próximas generaciones es la ciudad del presente, por lo cual probablemente estamos próximos a olvidar cómo jugar en el espacio público.

Los actuales entornos urbanos son patios estériles para el juego desde perspectivas ambientales, sociales y relacionales. Obligamos a los niños a usar módulos de plástico que asemejan castillos y casitas de colores, pero les negamos la oportunidad del contacto con el entorno natural y la respectiva experiencia de juego que permite el aprendizaje directo de la naturaleza y los procesos biológicos. A esto debemos sumarle parámetros socio - relacionales como la prohibición del juego en entornos urbanos donde se prioriza las terrazas para fines comerciales, la sobreprotección de los padres, los horarios estudiantiles que asfixian las dinámicas lúdicas del niño y, sobre todo, el poco tiempo que se dedica al juego físico y analógico Vs el tiempo dedicado a las pantallas y dispositivos móviles.



Figura 1. Imagen resumen de las problemáticas de la jugabilidad urbana, recopilación del autor

Vivimos en una paradoja lúdica, mientras todos hablan de “ludificación” en contextos como el trabajo y la educación, el juego en la ciudad está prohibido y cuando permitido es aburrido. Nos encontramos desarrollando herramientas y maneras de generar las experiencias lúdicas que los avances tecnológicos han logrado en los juegos digitales y plataformas online (*gamificación*), pero obligamos a los usuarios infantiles a seguir usando dispositivos que no se han actualizado en más de 50 años. El primer determinante paradójico es de carácter socio-espacial, vivimos en una ciudad que no permite la germinación esporádica de eventos lúdicos, y cuando es posible, el juego es reducido a estereotipos espaciales y etarios: playground plásticos ubicados en parques y espacios públicos solo para infantiles. Los esquemas culturales postindustriales, aún vigentes, definieron el concepto de ocio y con ello lo “no serio / no productivo”, relacionando al juego con inmadurez, caos y desorden si se realiza en público a partir de cierta edad. Ser “adulto” corresponde a dejar esa niñez y asumir la vida “seriamente”, hipocresías del consumismo que ha construido un negocio multimillonario a partir del uso de equipos electrónicos y videojuegos como ocio adulto en el espacio íntimo familiar. Por otro lado, lo arcaico y descontextualizado del modelo playground aplicado por todos los gobiernos locales. Los niños, niñas y adolescentes son nativos en un mundo digital que se mide por variables como la usabilidad, la inmersión, la deseabilidad o la interactividad, pero los dispositivos para el juego (playgrounds) mantienen esquemas infantilizados de la “cajita feliz de Mcdonalds” (1972). El juego en los playgrounds resulta monótono, aburrido, poco inclusivo y completamente carente de la jugabilidad y experiencia inmersiva que se encuentra en los videojuegos.

Es por esto que los espacios de juego deben volverse a pensar, es necesario realizar una ludificación de los playgrounds y garantizar que formen un ambiente incluyente que incluya a la mayor cantidad posible de actores en el espacio público. Afortunadamente esta tendencia está germinando en ciudades como Londres (Reino Unido) Ciudad de México (México) con las labores realizadas por el *Laboratorio para la Ciudad CDMX* y Barcelona (España) con su *Plan del juego en el espacio público horizonte 2030*. La capital catalana pretende en menos de 10 años ludificar la totalidad de su entorno urbano, utilizando el juego como catalizador de dinámicas sociales y activador del espacio público. Para esto el ayuntamiento ha marcado tres ejes estructurantes: Eje 1) Más y mejores espacios para el juego en el entorno urbano: la infraestructura lúdica en una ciudad jugable, Eje 2) El estímulo de la actividad lúdica y física al aire libre: los usos lúdicos en una ciudad jugada. Eje 3) El impulso de un cambio de paradigma: El juego gana lugar en la ciudad. La propuesta del ayuntamiento de Barcelona se define en siete criterios para el diseño de una ciudad jugable: 1) Juegos diversos, creativos y con retos 2) Espacio estimulantes y accesibles que permitan la actividad física 3) Inclusivos 4) Contacto con la naturaleza 5) Juegos compartidos (incluyendo adultos) 6) Lugar de encuentro multigeneracional 7) Entorno seguro, pacífico y verde.

## METODOLOGÍA

Esta investigación tiene sus antecedentes en un voluntariado en la Fundación Valencia Acoge hasta llegar a estructurarse en un proyecto de tesis bajo la tutoría de Moisés Gil y María Zarraga. “*Bibliotecas humanas*” es un proyecto en el que miembros de la asociación comparten un relato personal corto con un público estudiantil, estableciendo un diálogo directo con los oyentes para que realicen

preguntas a las “fuentes bibliográficas”, permitiéndoles conocer de primera mano realidades que normalmente quedan subordinadas en los discursos (multimedia) de los medios de comunicación y los (históricos) de las instituciones del arte. Este proyecto nace como una extensión de estos monólogos, una práctica artística escultórica que surge del relato y busca romper estereotipos raciales, culturales y territoriales que pueden existir al nombrar los lugares de origen de la población migrantes. Durante dos años (2019 - 2021), desarrollamos la primera fase de “PAISAJES SIMBÓLICOS”, llamado así porque su inspiración está en los espacios mentales al que los inmigrantes van cuando deciden desconectarse de su realidad. Para esto se desarrollaron una serie de talleres de expresión gráfica y co-diseño de los dispositivos escultórico - sensoriales con los que los miembros de la Asociación Valencia Acoge pueden acercar sus relatos y memorias de sus parajes naturales natales a los habitantes de la ciudad de Valencia. Contamos con la participación constante de 10 miembros de la Asociación, migrantes de Colombia, Perú, India, Marruecos, Rusia, Egipto y algunas interacciones con miembros de países como Kazajistán, China, Senegal y Alemania. Embarcándonos en crear un evento que desbordara la dinámica intercultural de Orriols al resto de la ciudad, buscamos entender las condicionantes urbanas del espacio público (las políticas de control VS las políticas del deseo) y definir las estrategias para hacer del espacio público un lugar un poco más democrático, atractivo e integrador.

Jugar se presenta como el elemento más universal e intercultural, es una experiencia de unicidad espacio-temporal, inmersiva y emergente en un contexto definido. Si el juego es la solución, ¿Por qué seguimos jugando con objetos plásticos inspirados en paisajes infantilizados y eurocéntricos cuando tenemos infinidad de paisajes en el mundo para inspirarnos? ¿Qué necesitamos para garantizar que el evento urbano atraiga a la mayoría de la población y no solo a la niñez? ¿Cómo podemos generar interculturalidad desde la práctica artística y mejorar de paso la conexión con el entorno natural de una sociedad que vive en un mundo digital?

Después de múltiples análisis bibliográficos y de cartografiar, revisar y proponer un arte público basado en las relaciones de enlace entre la escultura, la ingeniería del diseño y la arquitectura. Buscamos la generación de un marco teórico-conceptual propio con una práctica artística en la ciudad de Valencia que nos permita la recontextualización del rol de la escultura como centro del espacio público y, por otro lado, del rol urbano del playground como dispositivo para el juego. Para lo cual vamos a crear dispositivos instalativos o arquitecturas efímeras que al ubicarse en un espacio urbano generen de manera temporal una “burbuja lúdica” cuya vocación principal es el juego ambiental y la estimulación cognitivo - sensorial de la población, explorando así las posibilidades del juego como mediador, aglutinador social y detonador creativo en entornos urbanos. Al ser objetos escultóricos útiles debimos analizar, revisar y combinar diferentes teorías y saberes sobre jugabilidad, usabilidad, diseño de producto, diseño inclusivo - universal y diseño del espacio escenográfico a nivel nacional e internacional para la creación de lineamientos conceptuales propios. Adicionalmente, deconstruimos el concepto de juego para entender la similitud entre la experiencia lúdica y la experiencia teatral en el espacio escenográfico. Usando esta analogía para la transformación de los dispositivos actuales en escenografías urbanas que transformen la experiencia actual del juego al permitir la reconfiguración del dispositivo relacional (playground) e incluyan de manera activa a todos los actores implicados mediante la aplicación de la teoría de las partes sueltas (Nicholson 1972) y el juego ambiental. La metodología de co-creación para la práctica artística surge como una reflexión, interpretación y aplicación personal de la propuesta por Jara Martínez Valderas en su texto *Manual de espacio escénico Terminología, fundamentos y proceso creativo*. La inspiración para el diseño de las escenografías son los paisajes natales de los inmigrantes, mediante el juego le pedimos a los usuarios que interactúen con dicho “texto” mediante escenografías, utilería y objetos; para inmediatamente evocarles que creen su propio texto escenográfico en su espacio escénico del juego. El éxito de la práctica está en la participación activa de los usuarios, de lo contrario serán simplemente decorados en un espacio público.



Figura 2. Imagen resumen de las disciplinas analizadas para la creación artística de los micro paisajes para el juego, recopilación del autor.

## DESARROLLO

El juego es acción, es actividad, es un patrón de comportamiento, es una disposición, es una manera automotivada de orientarse en el mundo, es interacción, es experiencia, es un recuerdo, es un momento, es un evento y es, sobre todo, es un contexto (Henricks 2018). La definición conceptual de juego se encuentra rodeada de constructos y contextos sociales, culturales, psicológicos y biológicos; circunstancia que remarca su carácter polisémico y paradójico. En “Homo Ludens” (1938) Huizinga declara la polisemia conceptual al manifestar que históricamente se pueden encontrar similitudes en ciertos juegos a través de todo el planeta y sin embargo,

no todos los idiomas abarcan el concepto de juego de la misma manera. La presencia del juego “no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura ni forma de concepción del mundo, por lo cual intentar definirlo sería sencillamente imposible”. Los comportamientos del juego son excesivamente variados y culturalmente mutables, diferentes sociedades enfatizan diferentes tipos de juegos y de conductas de una manera muy propia (Hendricks 2004; Schwartzman 1978; Rooparine, Johnson y Hopper 1994). El juego es paradójico porque exhibe una cualidad para al mismo tiempo mostrar una cualidad opuesta (Gruneau 1980; Loy 1982; Henricks 2009). Es una actividad que vive en un contexto entre el orden y el desorden, entre la responsabilidad y la libertad, y la energía para jugar surge de estas características paradójicas (Henricks 2015).

### 1. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y ACTUALIDAD DEL CONCEPTO DEL JUEGO

Desde el desarrollo de la WWW (*World Wide Web / red informática mundial*) en los 90s, nos encontramos en un mundo hiperconectado por dispositivos móviles en los que las experiencias digitales han logrado un sistema interactivo más inmersivo, usable y jugable que las anteriores dinámicas establecidas con juguetes, consolas o playgrounds. Debido a los avances en la calidad de la imagen, la realidad virtual y la geolocalización que permiten que el juego se dé en cualquier momento y en cualquier lugar. El juego ha dejado de ser experimentado como una actividad estrictamente análoga o virtual, de hecho, investigaciones muestran que se han comenzado a difuminar los límites entre el mundo digital y el mundo no digital, especialmente entre la niñez nativa digital quienes hacen poca o ninguna distinción entre estos dos mundos (Marsh, 2010; Plowman, McPake & Stephen, 2010; Stephen & Edwards, 2018).

Las propuestas post contemporáneas para definir el juego se valen de visiones filosóficas actuales que utilizando conceptos de la física cuántica (teoría de los sistemas dinámicos no lineales, teoría del caos y teoría de las emergencias) generan un nuevo entendimiento del espacio y el tiempo, condicionantes básicas de la experiencia del juego. En su texto *"Evolving a consilience of play definitions: playfully"* Sutton - Smith (1999), uno de los máximos teóricos en el mundo académico anglosajón por su aporte a la taxonomía del juego desde diferentes retóricas conceptuales; entrega una nueva definición de juego considerándolo una serie de eventos conectados por dos conceptos principales: *"la variabilidad adaptativa"* y las *"simulaciones selectivas"*. Este planteamiento es el inicio para visualizar la experiencia del juego como un sistema interactivo en el cual el individuo desarrolla un proceso intrapersonal con el que decide interactuar con otros y con un dispositivo relacional para la creación de una *"burbuja transparente en una realidad del no juego"* (Goffman, 1991). Scott G. Eberle (2014) nos recuerda que cualquier evento individual de juego está embebido en una matriz histórica, social y psicológica en la que el juego no puede ser separado de dónde, cuándo y con quién tuvo lugar. Está propuesta manifiesta que el evento lúdico se produce al cumplir con seis requerimientos en la experiencia intrapersonal de los usuarios: anticipación, sorpresa, placer, entendimiento, fuerza y elegancia.

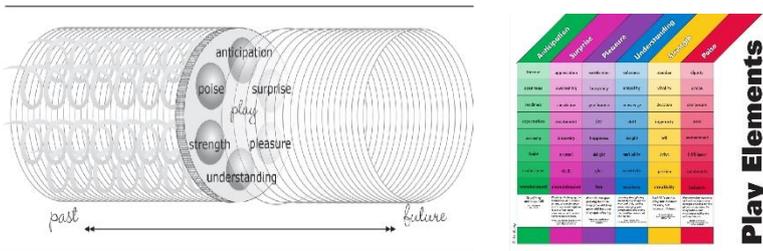


Figura 3. Elementos para el juego según Scott G. Eberle (2014)

Doris Bergen por su parte, define al juego como un sistema dinámico vivo que muestra complejas dinámicas no lineales e interacciones con otros sistemas y procesos dinámicos resultando en interacciones complejas (Vander Ven 2015; Van Geert 2000 & Guastallelo 1997). Bergen plantea al juego como un sistema autoorganizado que puede parecer caótico, pero se mueve hacia el orden, lo que implica cinco patrones emergentes espontáneos de estados atractores (estables). Por un lado, ejemplifica las características de la dependencia sensible de las condiciones iniciales, porque pequeñas entradas en situaciones de juego pueden causar resultados dispares, por ejemplo, los tipos de materiales, el tiempo disponible para jugar, los escenarios en los que puede ocurrir y el material disponible. El juego demuestra apertura porque los jugadores continúan recibiendo energía de fuentes fuera del "marco de juego" (Beteson 1956). También implica parámetros de control tales como diferencias en los patrones de juego debido a la edad y la habilidad de los jugadores, limitaciones en la experiencia y tipos de escenarios disponibles para jugar. A su vez, el juego muestra interdependencia porque todos los niveles de juego están interrelacionados, y los niños a menudo se mueven hacia adelante y hacia atrás entre los tipos de juego y los niveles de dificultad, como vemos a menudo en juegos con reglas. Debido a su ensamblaje suave, el juego tiene períodos alternos tanto estables como dinámicos y, por lo tanto, no está "cableado". Finalmente, el juego personifica la plasticidad porque la capacidad de cambio está presente. Por tanto, el juego parece ser verdaderamente un sistema dinámico no lineal que los futuros investigadores psicológicos pueden abordar en los estudios de la dinámica del juego.

En un entorno del no juego, el “evento” puede verse como una anomalía del orden, pero, por el contrario, el juego es un sistema ordenado y claramente identificado sólo por aquellos que hacen parte de la “*burbuja lúdica*” que emerge en un marco espacio-temporal definido en la normalidad de un contexto de no juego. Es una acción contextual, producto de la sumatoria del deseo intrapersonal del posible jugador, de las opciones (affordances) del contexto y de la interacción con reglas establecidas entre un colectivo, paradójicamente cada individuo tiene su propia definición del juego puesto que no hay patrones definidos para jugar. El juego es entendido como un evento único, cambiante, participativo, inmersivo y definido espacio-temporalmente en un contexto específico de lo no real, y aun así, obligamos a los niños a jugar en dispositivos estáticos, acontextuales y carentes de los componentes de jugabilidad del mundo digital y los videojuegos. Al intentar responder a esta paradoja lúdica, entendimos las similitudes conceptuales, fenomenológicas y relacionales entre el juego como “*burbuja lúdica*” y el “*momento escenográfico*” del evento teatral, donde las dinámicas generadas entre los actores y el público como participante activo en performances y happenings cumple con las características anteriormente descritas de la experiencia lúdica. Estas dinámicas nos permiten visualizar el momento del juego como una experiencia inmersiva y simbólica generada en una obra de teatro: Jugar es como una obra de teatro en la que actores comienzan a generar una dramaturgia performativa con la interacción de un público activo, que termina convirtiéndose en un nuevo actor activo, aumentando el tamaño y alcance de la “*burbuja lúdica*”. Desde la conceptualización misma del evento dramático encontramos similitudes con el juego. El teatro es un arte paradójico o como diría Ubersfeld, “*es el arte de la paradoja*” al ser indefinidamente eterno (reproducible y memorable) e instantáneo (al nunca reproducirse en toda su identidad) (Martínez y López, 2021). El hecho escénico es a su vez una multiplicidad de sistemas significantes que a su vez operan doblemente: como práctica literaria y como práctica escénica (Fernando de Toro, 2008) en la que el espectador es convocado de forma “pasiva” a la representación se reclama de él la acción activa de decodificar el sistema de signos propuestos para provocar en el espectador la emancipación o fomentar su participación desde la llamada estética relacional (Martínez y López, 2021). Si investigaciones académicas preliminares como la tesis desarrollada por Juanjo Cuesta dueñas (*JUEGO Y TEATRO. Una propuesta de (re)gamificación escénica* 2015) busca que en el teatro contemporáneo se implementen dinámicas de la gamificación para los montajes teatrales: **nosotros planteamos la teatralización de los dispositivos para el juego.**

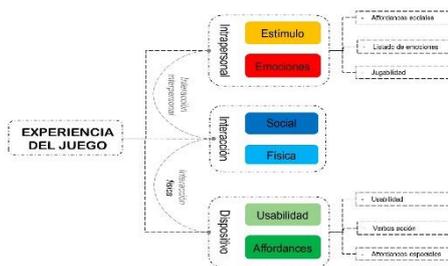


Figura 4. Imagen que resume la propuesta conceptual de los “micro paisajes para el juego” resaltando las similitudes con el evento escénico.

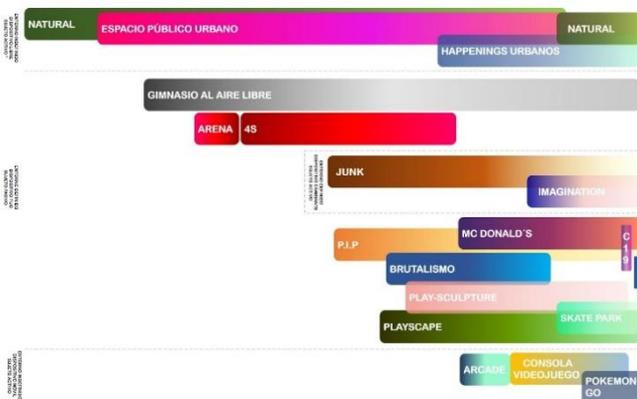
## 2. TEATRALIZACIÓN DEL DISPOSITIVO RELACIONAL ESTÁTICO (PLAYGROUND)

Los playground son producto de la industrialización y de la necesidad de espacios para contener y entretener a la población infantil mientras sus padres desarrollaban labores en las fábricas, iniciándose en 1886 en Berlín con los “jardines de arena” (1886). El mundo de la posguerra generó su apogeo con las intervenciones administrativas en ciudades como Ámsterdam (1947-1972) y New York (1950-1965), con un aporte conceptual de la Internacional Situacionista y el urbanismo unitario. Durante la época dorada de los playgrounds, vimos la creación de objetos excepcionales a cargo de genios como Aldo Van Eyck, Isamu Noguchi, Carl Theodore Sorensen o Egon Moller Nielsen. Mas, sin embargo, esquemas americanos enfocados en la seguridad y en la reproducción industrial de módulos plásticos, popularizados a nivel mundial por la cadena de comidas rápidas McDonald 's (1972), son la herencia actual de los escenarios para el juego en parques y entornos urbanos.



**Figura 5.** De izquierda a derecha: Categoría 1: niños jugando en Lavapiés (1936), Categoría 2: Junk playground en Notting Hill Londres (1960), Categoría 3: Playground brutalista en NYC diseñado por Paul Friedberg (1960), Categoría 4: El fenómeno mundial de Pokémon Go (2017).

El juego no necesita de la arquitectura para existir y desarrollarse, pero necesita del espacio, como cualquier otra actividad física, y las condiciones del espacio donde tenga lugar inevitablemente lo condicionan. En una taxonomía propia que analiza las diferentes variaciones del playgrounds, se crean cuatro categorías mayores dependiendo del espacio urbano, la opción de modificación del dispositivo escultórico y, sobre todo, del rol e interacción del usuario. Con este análisis pudimos identificar que la mejor referencia para la práctica artística corresponde a los diseños realizados en la *Categoría 2 ENTORNO DEFINIDO - DISPOSITIVO CAMBIANTE - SUJETO ACTIVO*, puntualmente usando como referencia directa los junk playgrounds y los imagination playgrounds.



**Figura 6.** Taxonomía de la historia de los playgrounds, creación propuesta por el autor por el autor

- **Categoría 1 ENTORNO INDEFINIDO - DISPOSITIVO LIBRE - SUJETO ACTIVO:** La calle, siempre ha sido y debe ser siendo un espacio de juego, sin regulaciones y permitiendo al individuo escoger cualquier escenario o elemento como utilizaría para el juego.
- **Categoría 2 ENTORNO DEFINIDO - DISPOSITIVO CAMBIANTE- SUJETO ACTIVO:** El usuario puede construir, destruir y modificar el entorno a partir del uso de herramientas que le permiten modificar las formas y volúmenes, esto significa que ninguna experiencia lúdica es la misma porque depende de las habilidades e interacciones entre los usuarios. La versión actual es el imagination playground, manifestación plástica de la teoría de las partes sueltas (Nicholson 1972).
- **Categoría 3 ENTORNO DEFINIDO - DISPOSITIVO FIJO - SUJETO PASIVO:** Tipología del playground tradicional que ha tenido diferentes expresiones plásticas de alto valor artístico. Variaciones formales de dispositivos para actividades específicas, que en inglés se conocen como 4's (Swing / columpio, Slide / tobogan, Seesaw /subibaja y Sandbox /arenero).
- **Categoría 4: ENTORNO INDEFINIDO - DISPOSITIVO MÓVIL - SUJETO ACTIVO:** La tecnología digital no solo ha permitido que los móviles cuenten con videojuegos, han transformado el entorno urbano en un playground infinito gracias a los avances de la geolocalización y la realidad aumentada.

### 3. COMPONENTES DE LA EXPERIENCIA LÚDICO AMBIENTAL



Figura 7. Imagen recopilatoria de las condicionantes para el juego, producto de un análisis exhaustivo de múltiples fuentes bibliográficas. Recopilación del autor.

#### 3.1 INMERSIÓN

Es aquí donde encontramos la mayor similitud entre la experiencia lúdica de los videojuegos y la capacidad inmersiva del evento dramaturgico. Un sistema interactivo inmersivo construirá el espacio escénico del juego, personal y simbólico, esa burbuja mental que cada uno crea al jugar hasta para generar una experiencia lúdica comunal. Para lo cual es necesario generar un contexto similar a lo que Jara Martínez llama *fragmentación fabular*; una interacción entre actores que genera simultaneidad, pluriperspectivismo y subjetividad.

La experiencia inmersiva se inicia con un deseo interpersonal voluntario, debemos generar el deseo de jugar, una de las características principales para que una actividad sea considerada juego. Para esto, nos acogemos al concepto de *emoción por empatía* en el espacio escénico (Martinez & López 2021: 169) aunque editamos un poco el texto original para poder integrarlo a la propuesta metodológica y conceptual: *La emoción por empatía, consecuencia de la identificación, se desplaza o se mezcla con una relacionada con el placer estético o hacia una emoción reflexiva, cuando el espectador se ve empujado por la propuesta a establecer analogías entre la escena y la realidad. Nos referimos a distintas clases de emoción: Emoción empática por identificación, emoción reflexiva por establecer analogías con la realidad y la emoción estética al experimentar placer estético.*

Para mantener la experiencia, y concederle un calificativo de placentera, debemos cumplir con estándares de jugabilidad (affordances sensoriales y emocionales), parámetros aprendidos de los videojuegos y qué autores han actualizado del contexto de los videojuegos. En el artículo *“Key issues for the successful design of an intelligent, interactive playground”* los autores Sturm, Bekker, Groenendaal, Wesselink y Eggen (2008) nos hablan de cinco elementos: 1) Interacción social 2) Simplicidad 3) Retos 4) Metas y 5) Retroalimentación. Por su parte el artículo *“Analysing the playground: Sensitizing concepts to inform systems that promote playful interaction”* de los autores Rennick-Egglestone, Walker, Marshall, Benford y Mcauley (2011) nos enlistan 6 elementos: 1) Peligro y miedo 2) Pérdida de control 3) Reapropiación 4) Habilidades 5) Rendimientos 6) Espectador y performance.

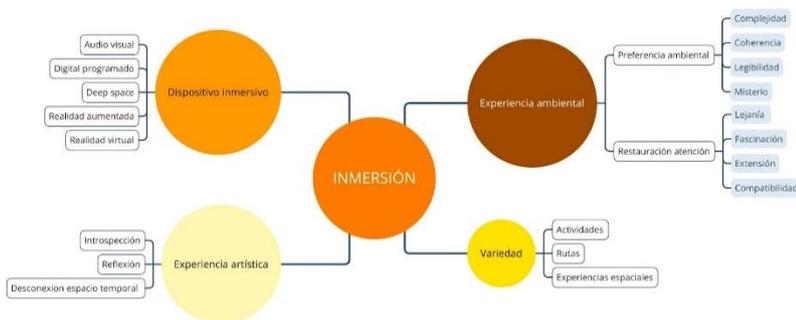


Figura 8. Imagen recopilatoria de las determinantes de inmersión en una experiencia lúdica. Recopilación del autor

#### 3.2 INTERACTIVIDAD

Está claro que para que se dé el evento del juego, sea solitario o grupal, el/los individuo(s) participante(s) debe(n) hacerlo de manera libre y espontánea, lo que le da al jugador control, responsabilidad y libertad sobre el orden y el desorden del evento creado. A su vez, la relación simbiótica entre lo que la sociedad ve como no juego y el juego como esa “anomalía” en el mundo “serio”, generan

transformaciones culturales y modifican a su vez la manera de jugar. Henricks (2009) ha encontrado cuatro componentes que le dan al individuo ese control sobre el evento del juego y son ajenas a la sociedad:

1. El individuo tiene control sobre el tipo de actividad y las reglas generales.
2. El individuo tiene la habilidad para influenciar el carácter y la dirección de una acción.
3. El individuo cuenta con la habilidad de girar las acciones presentes y tomar el control de las acciones venideras.
4. Pero, sobre todo, el individuo cuenta con la potestad para determinar cuándo entra y sale del juego.

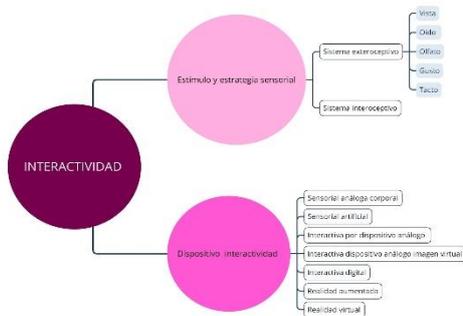


Figura 9. Imagen recopilatoria de las determinantes de interacción en una experiencia lúdica. Recopilación del autor

### 3.3 USABILIDAD

Aunque esta práctica artística se estructura desde el diseño escenográfico, al ser usado de manera activa por un público general, los lineamientos de seguridad y requerimientos de prestaciones son mucho más significativos y restrictivos que una escenografía tradicional usada por actores en una función.

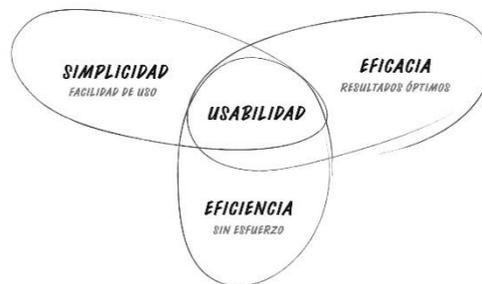
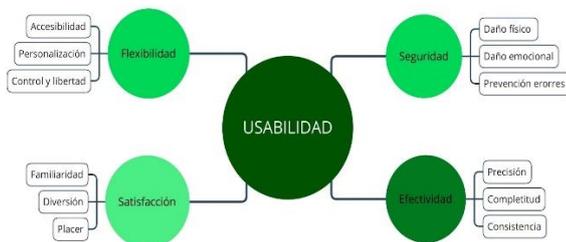


Figura 10. Imagen recopilatoria de las determinantes de usabilidad en una experiencia lúdica. Figura 11. Imagen promocional de un curso sobre usabilidad.

Para que las escenografías sean usables y jugables se debe permitir a los niños y niñas contar con un *permiso de movilidad* (Beate & Sandseter, 2009) y un *riesgo aceptado*, factores que a priori van en contradicción con los estándares actuales de control por parte de la mayoría de padres. Para lograr esta “libertad” controlada, se deben entender y analizar las *affordances*, ofrecimiento y/o prestaciones físicas en las propuestas de diseño y prototipos a desarrollar (Norman 1999). Este término anglosajón es utilizado para referirse, dentro del diseño de interacción, al conjunto de estímulos y posibilidades mediante los que un objeto proporciona a un usuario la oportunidad de realizar una acción. Siendo un concepto ampliamente estudiado en la psicología ambiental y aplicado al diseño paisajístico e industrial, contamos con innumerables categorías ambientales que permiten fácilmente aplicarse al diseño del objeto escultórico. La propuesta más actualizada enlista once categorías ambientales:

- 1) Plano, relativamente llano
- 2) Relativamente curvo suave
- 3) Agarrable / objetos sueltos
- 4) Objetos adjuntos
- 5) Objetos adjuntos no rígidos
- 6) Escalables
- 7) Apertura
- 8) Refugio
- 9) Materiales moldeables
- 10) Agua (Hussein, 2009; Kytta, 2004; Heft, 1988).
- 11) Agua

Cualquier dispositivo entregado a un usuario genera diferentes estímulos y posibilidades, la práctica artística a realizar, por el carácter abstracto y escenográfico entrará en la categoría de *affordance* oculta y debe evitar la generación de *affordances* falsas o rechazo correcto.

- *Affordance perceptible*: La posibilidad de acción existe, y además se percibe por el usuario. Son características de los objetos que nos facilitan su uso, porque intuitivamente podemos saber qué se puede hacer, cómo y para qué. El diseñador debería tratar de hacer perceptibles todas las posibilidades relevantes para los objetivos del usuario.
- *Affordance oculta*: La posibilidad de acción existe, pero esta no se muestra al usuario. Es también útil en el diseño, porque puede haber posibilidades que no queremos que el usuario conozca, o al menos no en un primer momento. En ese caso la persona tendrá que descubrir su utilidad mediante exploración, y la función del diseñador será facilitar ese descubrimiento.
- *Affordance falsa*: La posibilidad de acción no existe, pero el usuario percibe erróneamente que sí la hay. En el ámbito del diseño, este tipo de *affordances* hay que evitarlos, ya que puede provocar errores e ineficiencias en el uso.
- *Rechazo correcto*: Ni hay posibilidad de acción ni los usuarios perciben que la haya.

La teorización de características formales en playgrounds y entornos de juego tiene sus mayores representantes académicos en los trabajos de Magdalena Czalczynska-Podolska y Susan Herrington. En el artículo *“The impact of playground spatial features on children’s play and activity forms: an evaluation of contemporary playgrounds’ play and social value”* Czalczynska - Podolska (2014) nos habla de siete elementos: 1) Unicidad 2) Contraste 3) Curiosidad 4) Variedad 5) Desafío / logro 6) Recinto y 7) Continuidad. Por su parte el texto *“7C’s an informational guide to young children’s outdoor play spaces”* (Herrington, 2013) nos detalle de manera gráfica siete condicionantes espaciales: 1) Carácter 2) Contexto 3) Conectividad 4) Cambio 5) Oportunidad 6) Claridad y 7) Desafío.

#### 4. METODOLOGÍA DE CO-CREACIÓN DE MICRO PAISAJES PARA EL JUEGO

Como ya hemos establecido en la introducción, esta propuesta surge como una reflexión, interpretación y práctica artística personal de la metodología de diseño escenográfico propuesta por Jara Martínez Valderas en su texto *“Manual de espacio escénico Terminología, fundamentos y proceso creativo”*. A continuación, haremos un breve resumen de las diferentes etapas en el proceso de co-creación.

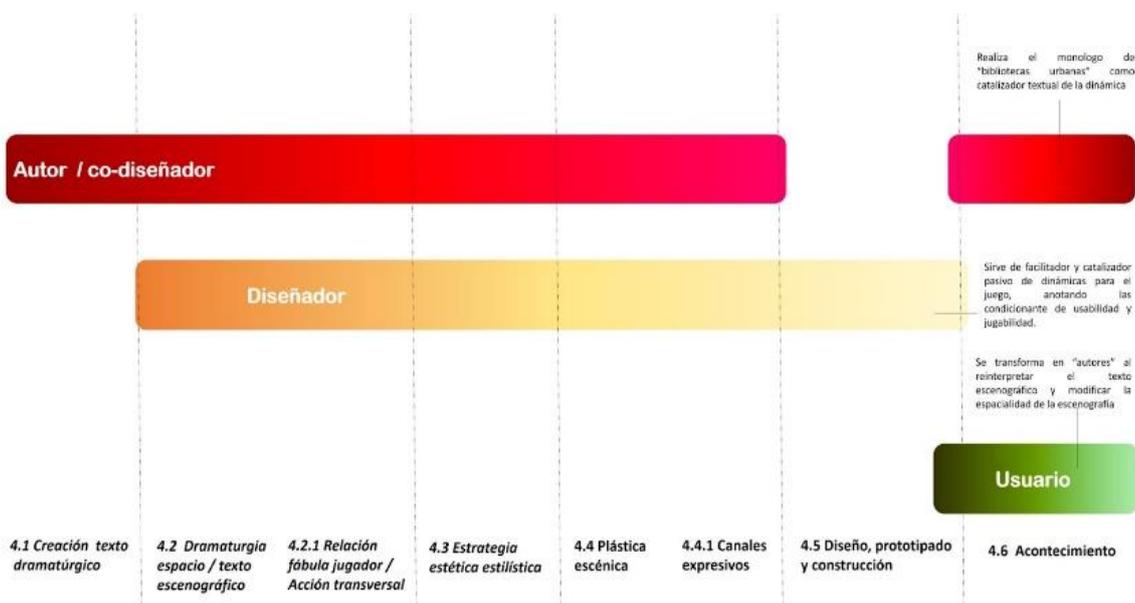


Figura 12. Imagen resumen de la metodología de co-creación, donde se muestran los roles e interacciones entre los tres actores de la experiencia lúdica: Co-diseñador /Autor, diseñador y usuario. Propuesta recopilatoria del autor.

##### 4.1 Creación del texto dramático

A los miembros participantes de la fundación, a quienes llamaremos autores, se les pidió reflexionar y relatar ese paisaje “simbólico” al que van cuando están tristes o quieren desconectarse de la realidad. Para esto se les dotó de una libreta para que anotaran a manera de texto las memorias y recuerdos de dichos paisajes.

## **4.2 Dramaturgia del espacio / texto escenográfico**

Una vez realizado el relato, se realizaron talleres de expresión gráfica para graficar el relato y generar los primeros bocetos de atmósfera utilizando diferentes medios (lápiz, tinta, colores, papeles y arcilla), que requerían un nuevo set de habilidades artísticas en cada taller y ayudaban a generar un lenguaje estético más abstracto y con mayor carga simbólica (collages y ensamblajes).

### **4.2.1 Relación fábula jugador / Acción transversal**

Se escogieron tres conceptos que sirven como hoja de ruta para el diseño de la experiencia de los usuarios, futuras estrategias sensoriales que el público deberá percibir como “texto escenográfico” cuando se desarrolle el evento urbano. Los consideraremos indicadores de un diseño exitoso si logran ser percibidas por el público usuario.

## **4.3 Estrategia estética estilística**

Estas piezas de carácter escultórico, corresponden a una tipología de escenografía de cambio total y simultáneo que deben cumplir con estándares de usabilidad propias del diseño industrial y la ingeniería del diseño. Para lograr una propuesta formal, reinterpretemos y abstraemos los conceptos escogidos, pasando del 2d al 3D, del diorama naturalista a la escenografía abstracta performativa.

En esta fase desarrollamos dos tipos de talleres. Por un lado, los autores debían darles formas más definidas a los dioramas pensando en conceptos de usabilidad, jugabilidad, interactividad e inmersión; buscando detectar las variables ambientales y culturales más importantes identificadas por los cocreadores a partir de sus memorias y relatos personales. Por otra parte, desarrollamos talleres de dioramas en la comunidad académica de la UPV, usando cuatro paisajes como ejes de diseño (Bogotá, Villarrica, Casablanca y Ouzoud) para entender las posibles variaciones plásticas con un grupo participante “más” capacitado para el diseño. En estas actividades logramos determinar las variables ambientales y culturales más importantes identificadas por los asistentes a partir de los relatos narrados por la población migrante, debido a calidad de la narración y al impacto / affordances paisajísticos con las imágenes referentes presentadas.

## **4.4 Plástica escénica y canales expresivos**

Los cocreadores comienzan a pensar en texturas, colores, líneas y estilo mediante el análisis de referentes y visitas guiadas a diferentes museos en la ciudad de Valencia. Terminando de definir las estrategias sensoriales que hacen del uso de las escenografías una experiencia más inmersiva.

## **4.5 Diseño, prototipado y construcción**

Etapas propias del diseñador, en la que se dedica al despiece y ajuste real de los prototipos en escenografías realizables, para garantizar la estabilidad estructural y la facilidad de montaje - desmontaje ya que serán piezas efímeras. (Actualmente nos encontramos en esta etapa).

## **4.6 Acontecimiento**

Happening urbano en el cual mediremos el disfrute y la jugabilidad en los usuarios. Por otro lado, realizaremos consultas para validar que los términos seleccionados en la etapa 4.2.1 han sido percibidos por los usuarios. Esperamos poder realizar la prueba del primer playground “Villarrica” en julio del presente año. En la experiencia lúdica el texto original no se narra, aquí se usa / modela / construye con la participación activa de todos los autores que se vuelven cocreadores en sí mismos.



Figura 13. Imagen de la etapa 4.4, diseño final presentado por Yolanda para su playground "Villarrica". Archivo del autor.

Figura 14. Imagen del taller de antropometría en la etapa 4.5, para validar dimensiones y usos de los dispositivos. Archivo del autor

## CONCLUSIONES

La complejidad del fenómeno del juego hace que sea complicado de encontrar una perspectiva integral a esta temática (Goncu & Gaskins 2007) lo que deriva en la dificultad de definición y de estudio con claridad, de aprobar una metodología de investigación, de aceptar la fidelidad y validación de los resultados y más difícil aún, en acordar qué aspectos del juego son importantes de investigar (Eberle 2014). De hecho, podemos encontrar posturas dónde se declara que el juego no es ni siquiera un fenómeno investigable (Schlousberg 1947). Esta condición de complejidad conceptual, sumados al carácter semi-subjetivo del investigador en torno al tema, dificultan la tarea de la definición del juego (Hendrick, 2012). Aunque no pudiéramos definirlo, podemos asegurar que el juego urbano resulta monótono, aburrido, estandarizado y completamente carente de la jugabilidad que se encuentra en los videojuegos, aplicaciones y tecnologías digitales. Es por esto que los espacios de juego deben volverse a pensar, realizar una ludificación de los playgrounds y garantizar la creación de un ambiente lúdico (Deterding, 2011). Debemos entender al "playground" como un sistema interactivo dinámico, contextual y multimedia; actualizando de una vez el paradigma estático "tipo McDonalds" implementado desde los 70s, carente de cualquier coherencia con las circunstancias actuales de jugabilidad, usabilidad e interactividad del mundo digital.

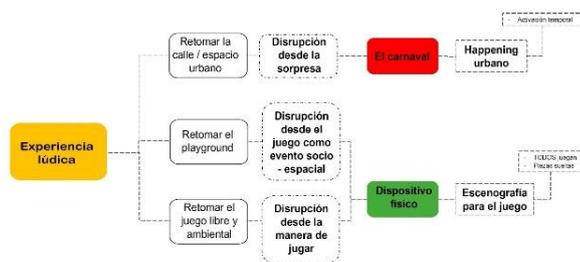


Figura 15. Imagen resumen de la etapa final, del acontecimiento urbano que cambia el playground estático por una escenografía variable.

Debemos usar el juego como una práctica democrática que se oponga a los sistemas de control del espacio público, utilizando el juego como catalizador espacial en cualquier entorno urbano y así recuperar dinámicas sociales del espacio público. Las urbes contemporáneas deben plantearse un nuevo modelo de pensar la ciudad y hacer uso de las innumerables referencias académicas como el autor inglés Quencin Stevens con "La ciudad lúdica: explorando el potencial del espacio público" (2007) o "La ciudad de los niños" de Francisco Tonucci. Valencia por su parte, podría fácilmente volverse una "Urbe ludens" (Trachana 2014) si decidiera enmarcar sus políticas urbanas en alguna de las tres perspectivas de ciudad planteadas por la autora: *la ciudad como espacio lúdico*, espacio para jugar, para festejar, para desarrollar la imaginación y la creatividad; *la ciudad visionaria*, espacio para la fantasía y la ensoñación, la ciudad como proyecto utópico; y *la ciudad participativa*, espacio sensible, interactivo, espontáneo, informal e alternativo.

Es aquí donde "MICROPAISAJES PARA EL JUEGO" se enmarca dentro del urbanismo táctico (Lydon 2012), al plantearse como una práctica artística itinerante, "una serie de prácticas urbanas micro espaciales que re direccionan el uso de los espacios de la ciudad con el fin de invertir las dinámicas de determinados entornos urbanos". Planteamos así la co-creación de catalizadores urbanos (instalaciones urbanas

itinerantes) ubicadas en recorridos y lugares públicos en la ciudad de Valencia con el fin de propiciar actividades para el juego, recuperar la sinergia e impulsar la vitalidad urbana en entornos barriales donde cada vez son más fragmentadas las relaciones humanas. Cada “evento lúdico” será diferente al anterior porque contará con un contexto, actores e interacciones propias y exclusivas al momento. Como referente de acciones ya realizadas en entornos urbanos, resaltamos las experiencias del Laboratorio de la ciudad, una “Oficina creativa y experimental” de la CDMX que a través de pequeñas intervenciones o prototipos llamados “experimentos”, busca mostrar formas y posibilidades de cambio a través del establecimiento de pequeñas hipótesis llamadas “provocaciones” que exploran posibilidades de modificaciones de comportamientos y escenarios en favor de una mejor ciudad.



**Figura 16.** Imagen de la pieza Arcoiris (2019). Desarrollada por el autor en la 2019 Convocatoria “Resistencias artísticas 2019”. CONSORCI DE MUSEUS DE LA COMUNITAT VALENCIANA CENTRE DEL CARME. Proyecto “Un bosque en el cole”.

## FUENTES REFERENCIALES

- Ayuntamiento de Barcelona. (2019). *Plan del juego en el espacio público de Barcelona, horizonte 2030*. Instituto infancia y adolescencia. <https://iermb.uab.cat/es/estudi/plan-del-juego-en-el-espacio-publico-de-barcelona-horizonte-2030/>
- Borja-Villel, M., Velázquez, T., Díaz Bringas, T., Bang Larsen, L., Nochlin, L., Hurtwood, L.A., Pérez de Arce, R., Colomina, B., van Eyck, A., Constant; Filliou, R., Vittorio Aureli, P., Expósito, M., St. John, G.. (2014). *Playground reinventar la plaza*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y Siruela
- Breyer, G. (2008). *La escena presente*. Ediciones infinito.
- Cuesta dueñas J. (2015). *Juego y teatro una propuesta de (re) gamificación escénica*. Investigación teórico-práctica sobre los indicadores de ludismo en los procesos de creación dramática. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Czałczyńska-Podolska, M. (2014). The impact of playground spatial features on children's play and activity forms: an evaluation of contemporary playgrounds' play and social value. *Journal of environmental psychology*, 38, 132-142. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0272494414000097>
- Domestika, Santos Pérez, O. *Diseño de producto digital con Lean y UX*. <https://www.domestika.org/es/courses/1490-diseno-de-producto-digital-con-lean-y-ux/units/6003-diseno-de-producto-digital-para-humanos-lean-ux/lessons/18063-usabilidad-vs-experiencia-de-usuario-vs-diseno-de-interaccion>
- Eberle, S. (2014). The elements of play towards a philosophy and a definition of play. *Journal of play*, 6(2), 214–233. <https://www.museumofplay.org/app/uploads/2022/01/6-2-article-elements-of-play.pdf>
- Henricks, T. (2009). Orderly and disorderly play. A comparison. *American Journal of play* (summer 2009), 12–40. <https://www.museumofplay.org/app/uploads/2022/01/2-1-article-orderly-disorderly-play.pdf>
- Henricks, T. (2018). Theme and variation arranging play's form, functions and colors. *Journal of play*, 10(2), 133–167. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1179960.pdf>
- Herrington, S. (2019). *7Cs an informational guide to young children's outdoor play spaces*. Consortium for Health, Intervention, Learning and Development CHILD. <https://sala.ubc.ca/sites/sala.ubc.ca/files/documents/7Cs.pdf>
- Huizinga, J. (2019). *Homo Ludens*. Alianza editorial.

- Kytta, M. (2004). The extent of children's independent mobility and the number of actualized affordances as criteria for child-friendly environments. *Journal of environmental psychology*, 24(2), 179-198.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0272494403000732>
- Madrid, N. (13 de febrero de 2020). *Affordances en el diseño de objetos e interfaces*.  
<https://www.nachomadrid.com/2020/02/affordances-en-el-diseno-de-objetos-e-interfaces/>
- McDonald P. (2019). *Homo ludens: a renewed reading*. *Journal of play*, 11(2), 247–267. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1211610.pdf>
- Martínez, J. (2017). *Manual de espacio escénico: terminología, fundamentos y proceso creativo*. Ediciones tragacanto.
- Martínez, J. y López, J.G. (2021). *El análisis de la escenificación*. Editorial fundamentos.
- Sturm, J., Bekker, T., Groenendaal, B., Wesselink, R. y Eggen, B. (2008). Key issues for the successful design of an intelligent, interactive playground. *IDC '08: Proceedings of the 7th international conference on Interaction design and children* (pp. 258–265), 11-13 junio.  
<https://doi.org/10.1145/1463689.1463764>
- Talmadge Wright J. (2018). Liberating human expression work and play or work versus play. *Journal of play*, 11(1), 3–25.  
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1200909.pdf>