

URBANISMO LÚDICO

LA NECESIDAD DEL JUEGO EN EL ESPACIO PÚBLICO ACTUAL

Trabajo Final de Grado

Grado en Fundamentos de la Arquitectura

Autor: Joana Fernández Bonet
Tutor: Antonio Gallud Martínez
Curso 2017 - 2018



ESCOLA TÈCNICA
SUPERIOR
D'ARQUITECTURA



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



RESUMEN

El presente trabajo busca estudiar la incidencia del juego como transformador social y factor de influencia y definición del espacio público. Valorar en qué medida el juego contribuye a definir espacios más humanos, identitarios, sociales y libres en contraposición a las tendencias reduccionistas y homogeneizadoras. A través de las distintas etapas vitales, infancia, madurez y ciudad como colectivo, se evalúa como varía y evoluciona la vivencia del juego en la ciudad. El trabajo parte del estudio de las teorías y prácticas situacionistas hasta llegar a la forma en que el juego puede contribuir a hacer a los ciudadanos partícipes de la construcción del espacio público.

PALABRAS CLAVE

Urbanismo lúdico, juego, situacionistas, placemaking, arquitecto guía

RESUM

El present treball busca estudiar la incidència del joc com a transformador social i factor d'influència i definició de l'espai públic. Valorar en quina mesura el joc contribueix a definir espais més humans, identitaris, socials i lliures en contraposició a les tendències reduccionistes i homogeneitzadores. A través de les diferents etapes vitals, infància, maduresa i ciutat com a col·lectiu, s'avalua com varia i evoluciona la vivència del joc a la ciutat. El treball part de l'estudi de les teories i pràctiques situacionistes fins arribar a la forma en què el joc contribueix a fer els ciutadans participants de la construcció de l'espai públic.

PARAULES CLAU

Urbanisme lúdic, joc, situacionistes, placemaking, arquitecte guia

ABSTRACT

The present essay aim to study the impact of the play as social transformer and its influence and definition of the public space. Measure how the play contributes to define more human, identity, social and free spaces in contrast with to reductionist and homogenizing tendencies. Through the different life stages, childhood, maturity and city as a collective, it is evaluated how the experience of the play in the city varies and evolves. The work is based on the study of Situationist theories and practices up to the way in which the game can contribute to making citizens participate in the construction of public space.

KEY WORDS

Playful urbanism, play, situacionists, placemaking, guide architect

Agredecimientos

A mis padres, que alimentaron mi necesidad de jugar.

A los amigos movidos por la misma curiosidad de conocer y explorar que yo.

A todos los profesores que no se ceñían al libro de texto.

Y, en especial a Antonio, por ayudarme a descubrir una nueva ciudad.

9

11

14

14

15

19

21

25

27

33

35

38

41

50

55

57

62

66

72

77

79

84

90

101

105

ÍNDICE

0_INTRODUCCIÓN

LA NECESIDAD DE JUGAR
OBJETIVOS
ESTRUCTURA
ESTADO DE LA CUESTIÓN

1_JUEGO

CONCEPTO DE JUEGO
VARIEDADES DE JUEGO
JUEGO Y ARQUITECTURA

2_INFANCIA

LA INFANCIA COMO LUGAR
LOS LUGARES DE LA INFANCIA
PLAYGROUNDS
ALDO VAN EYCK
ISAMU NOGUCHI
AÑOS POP
ACTUALIDAD
LA SUPERACIÓN DE LA INFANCIA

3_MADUREZ

EL URBANISMO DEL ESPECTÁCULO
LA CREACIÓN DE SITUACIONES
LAS UTOPIAS URBANAS
BERLIN HAUPTSTADT
VILLE SPATIALE
NEW BABYLON
ARCHIZOOM
ARCHIGRAM
CARNAVAL Y REVOLUCIÓN

4_CIUADAD

RIZOMA URBANO
CIUDADES DE CÓDIGO ABIERTO
EL ARQUITECTO GUÍA
PLACEMAKING
BOTTOM-UP
CAMBIAR DE PERSPECTIVAS

5_CONCLUSIÓN

6_BIBLIOGRAFÍA





Introducción

LA NECESIDAD DE JUGAR

Las personas tienen necesidades físicas, emocionales, sociales... Pero, ¿tienen necesidades lúdicas? ¿Es el juego una necesidad tan importante como comer o relacionarse? Si se enfoca desde el punto de vista arquitectónico esta pregunta sólo será afirmativa cuando se refiera a la infancia, ya que no es frecuente plantear un proyecto desde el juego, salvo los que contemplan los niños como usuarios principales. El resto de necesidades, que son evidentes, tienen su expresión, desde las primeras fases de ideación, en espacios expresamente definidos para darles respuesta. El baño y la cocina atienden a necesidades biológicas, los salones y las zonas de estancia a necesidades de intercambio humano y el juego, si es una necesidad, ¿porqué no se materializa en el espacio arquitectónico?

Es frecuente vincular el juego a la primera etapa de la vida, a una falta de formación y seriedad, como un privilegio

que, en la ausencia de responsabilidad, los niños pueden permitirse. Tomando una visión extrema, podría decirse que el juego es casi exclusivo de la infancia, vinculado a la consideración reduccionista de ‘personas en construcción’ que desde la madurez se tiene de los niños, y cuando esta ‘construcción’ concluye también lo hace el juego. Como actividad improductiva y sin finalidad, se les permite jugar en la misma medida que se les permite romper ciertas normas con el pretexto “son cosas de niños”, una argumentación que lleva implícita que cuando crezcan nada de eso les será permitido.

A pesar de que las personas adultas también se expresan a través del juego, la frecuencia y la forma en que se practica en esta etapa es radicalmente distinta a la que tiene lugar en la infancia. La libertad de acción, la diversidad de situaciones y planteamientos que se generan y la actitud irreverente e irreflexiva con que los niños juegan, ofrece una visión de diversión, espontaneidad y broma que es más difícil encontrar en la madurez donde el ambiente de juego va más ligado a la competición y al reto desde una actitud más seria, los juegos adultos están más cercados y definidos por reglas a las que ajustarse estrictamente que a una muestra de libre expresión. La principal diferencia entre estas dos formas de vivir el juego radica en que en la infancia el juego es un motor de creación constante mientras que en la madurez el juego se limita a tener una función de evasión de la realidad cotidiana y la monotonía. Lo que para los niños es un proceso activo, durante el crecimiento se transforma poco a poco en un acto pasivo vinculado al consumo de ocio.

Johan Huizinga en su libro *Homo ludens* explicaba, refiriéndose al porqué del juego, en qué medida era insuficiente la voluntad de estudios anteriores de explicar esta necesidad atribuida a impulsos biológicos de descargar un exceso de energía vital o ciertos impulsos dañinos, de imitación o de relajación o incluso como medio de satisfacer deseos que no pudiendo ser satisfechos en la realidad, lo son mediante una ficción. Todas estas posibles teorías, explica, podrían ser ciertas, no son excluyentes entre sí, y es esto precisamente lo que les resta validez, expone. Sólo contemplan

explicaciones secundarias o funciones indirectas que de ser alguna la razón principal necesariamente excluiría a las demás. Ninguna cuestiona, además, el aspecto esencial del juego: la intensidad, el jolgorio y la tensión que produce el ambiente lúdico:

“Ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y, precisamente, en esta intensidad, en esta capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su esencia, lo primordial. La razón lógica parece darnos a entender que la naturaleza bien podría haber cumplido con todas esas funciones útiles [...] siguiendo un camino de ejercicios y reacciones puramente mecánicos. Pero el caso es que nos ofrece el juego con toda su tensión, con su alegría y su broma.”¹

Huizinga empieza su libro diciendo “El juego es más antiguo que la cultura” y describe a lo largo del libro como la cultura emana originariamente del carácter lúdico. Estableciendo un paralelismo con esto se puede afirmar que es igualmente más antiguo que la arquitectura. El juego no necesita de la arquitectura para existir y desarrollarse pero necesita del espacio, como cualquier actividad física, y las condiciones del espacio donde tenga lugar inevitablemente lo condicionarán. Así, Italo Calvino en su novela *El Barón Rampante* ilustra los condicionantes del espacio arquitectónico vinculados al juego cuando el protagonista decide crear un nuevo espacio en lo alto de los árboles y vivir ahí con la problemática y complejidad que ello conlleva. Toda su vida desde entonces gira entorno al reto – al juego – de no bajar nunca. No es una decisión caprichosa, al contrario, le permite vivir con la libertad de definir sus propias reglas, paralelas a la definición de su propio espacio, y todo ello por no renunciar al juego como tendría que haber hecho antes o después en el espacio normativo del palacio. A diferencia del *Barón Rampante*, los niños no necesitan un espacio para jugar, el juego es algo tan indisoluble de la infancia que se dará incluso en el entorno más arisco, pero no por ello hay que dejar de reflexionar y tratar esta problemática.

La necesidad del juego no es algo limitado a la infancia, todas las personas tienen esta necesidad. Pero mientras en la infancia ‘se consiente’ en la madurez se castiga. Si esto se traslada al espacio urbano encontramos que mientras los espacios de juego

1 Huizinga, J. *ó.p. cit.*, p. 13

se limitan a la infancia de una forma tal que parece buscar confinar el juego en entornos donde sea fácilmente controlable, el resto de espacios, 'no permitidos' a la infancia en tanto que no permitidos al juego, resultan de un diseño serio, jerárquico y reglado que no deja hueco a la libre exploración, experimentación y actuación urbana.

OBJETIVOS

El planteamiento principal busca dar respuesta a la influencia y necesidad del juego en el espacio urbano. Esto puede despertar la cuestión, en primer lugar, de cuál es la relación del juego con la arquitectura y por qué es importante tener en consideración este factor en el proceso proyectual. Y viceversa, qué influencia tiene la arquitectura en el juego y en qué medida el diseño permite o limita la libertad y creatividad de los espacios.

ESTRUCTURA

La estructura que adquiere el trabajo para responder a estas cuestiones empieza por dar respuesta a qué es el juego, las características y singularidades que lo definen, los tipos de juego y su reflejo en la arquitectura. A partir de esta base conceptual, que funciona como marco teórico, se desarrollan tres bloques temáticos ligados cada uno a una etapa vital y su relación con el juego y la ciudad.

El primer bloque, la infancia, contestar a cómo se vive la ciudad desde la perspectiva de los niños, qué diferencias plantea con respecto al estándar global establecido del adulto promedio, cómo son los espacios reservados para la infancia en la ciudad y qué ocurre cuando los niños crecen y dejan de tener acceso a estos espacios. Se hace, pues, hincapié en el valor urbano de los playgrounds o parques de juegos, haciendo una breve comparativa y valorando qué aspectos ofrecen un juego menos condicionado y

más libre.

Adoptando la visión de un adulto y buscando paralelismo con lo planteado en el primer bloque, el segundo se enfoca hacia cómo se vive el juego en la madurez y las diferencias entre la evolución del juego infantil hacia la edad adulta y el ocio comercializado. Para ilustrar y profundizar en estos aspectos se investigan los planteamientos y las propuestas urbanas que desarrollaron los miembros de la Internacional Situacionista, visión que se contrapone al urbanismo planteado por el Movimiento Moderno. Se analizan también varios proyectos utópicos para estudiar su componente lúdica y analizar qué conceptos son posibles retomarlos y traerlos a la realidad práctica y, por último, ver se representa el juego en el espacio público a través del carnaval y se entremezcla con las protestas sociales otorgándole valor crítico al juego.

La última etapa que se representa es la colectividad, la ciudad, como escenario donde convergen todos los factores y se generan nuevos planteamientos actuales. Se propone por un lado cómo la visión de la estructura urbana puede repensarse para que incluya el juego a través de las estructuras rizomáticas y fractales y la influencia de lo global y local en este aspecto. Todo ello se relaciona con la existencia de un espacio híbrido actual físico-digital, donde las nuevas tecnologías pueden tener connotaciones negativas o contribuir a aumentar la experiencia urbana a través del juego. Por último, se cuestiona cómo es la figura del arquitecto y cómo debería ser, que se puede plantear y cambiar desde la profesión y cómo se puede producir la relación con la ciudadanía para que se genere este urbanismo más lúdico.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

Previamente a los autores que se toman de base en este trabajo para indagar en la naturaleza del juego, los aspectos lúdicos de la vida únicamente habían sido tratados relativos a la infancia y de una forma secundaria, subordinados a aspectos con-

siderados principales y pragmáticos. Dichos autores son Johan Huizinga, Roger Caillois y Jean Duvignaud, en orden temporal de publicación de los escritos que respectivamente van ampliando, analizando y modificando. Otros autores que han contribuido a ampliar el concepto del juego son Giorgio Agamben, Hans-Georg Gadamer y Theodor W. Adorno que, no obstante, no se han analizado directamente para este trabajo.

Para cada bloque se han consultado distintos autores relacionados con la temática específica, sin embargo, hay dos libros que han servido de guía y apoyo de todo el conjunto del trabajo por la forma en que pretenden igualmente establecer relaciones entre la ciudad y el juego y plantean cuestiones similares a las que aquí se tratan. El primero, *Playgrounds. Reinventar la plaza*, es la publicación resultado de una exposición realizada en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía con el mismo nombre en 2014, la publicación recoge el trabajo de varios autores que colaboraron en ella y ofrece una visión amplia y diversa de las posibles opciones y manifestaciones lúdicas que se han dado y se dan en el entorno urbano y su influencia.

La otra publicación de título *Urbe ludens* es fruto de las investigaciones realizadas por Angelique Trachana, y ofrece una visión entorno a distintos planteamientos de la ciudad según épocas, influencias, colectivos y proyectos desde una perspectiva de lo lúdico.



1 **Juego**

CONCEPTO DE JUEGO

Como dice Caillois¹ el juego es esencialmente estéril, no produce nada, y por eso resulta tan difícil definirlo y clasificarlo. Al tratar la necesidad del juego, ya se ha hablado de la ausencia de utilidad, no se juega para obtener, conseguir o llegar a algo sino que es un fin en sí mismo. Y si bien es cierto que del juego se pueden desprender beneficios o logros como el valor pedagógico que pueda incluir junto con el fomento del compañerismo, la autonomía y la personalidad, ninguno es el fin del juego. En este sentido, al definir la esencia del juego hay cuestiones que también presentan ambigüedad. Los jugadores aspiran en muchas ocasiones a la victoria, el poder o la superación pero en ningún caso son estos los objetivos por los que se juega en un principio, sólo el resultado.

Como aproximación a lo que engloba el juego, lo que es

¹ Caillois, R. (1994) : *Los juegos y los hombre. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, p. 7.

[Fig. 1] Instalación "The event of a thread" en Park Avenue Armory de Nueva York por Ann Hamilton.

juego, se puede empezar diciendo que es una **actividad irracional, finita, incierta y voluntaria**. Tiene principio y tiene fin, su idiosincrasia no le permite prolongarse indefinidamente manteniendo su naturaleza intacta, funciona como un aparte de la vida donde unas reglas propias permiten a los jugadores tener comportamientos ajenos a la normalidad de forma ‘justificada’. Hacer permanente lo temporal supone remplazar la realidad por el juego, corromperlo y que deje de ser lo que era originalmente. Tiene, además, en muchos casos, un fuerte componente espontáneo, que nace de la necesidad de interacción de los propios jugadores y aquí reside su carácter voluntario, la libertad del juego es fundamental, puesto que si a una persona se la obliga a seguir en el juego, esa persona ha dejado de jugar aunque para el resto de los componentes siga funcionando. Este factor voluntario hace que el juego adquiera un ambiente volátil, si se vuelve aburrido desaparece, si un jugador pierde el interés se rompe, pero le confiere una autenticidad que no puede ser fingida, todo el que juega lo hace porque quiere y como quiere. Es también por ello incierto, no se sabe de antemano qué va a ocurrir ni cómo, ni tan siquiera cuándo va a terminar. Cada partida es distinta y nueva, de no ser así, no tendría valor.² Esto sucede incluso en una obra de teatro en la que los actores juegan papeles, aún teniendo ensayado su personaje, ninguna representación es igual a la anterior.

Desde que se inicia el juego, **las reglas y normas que funcionan en el transcurso de la vida pierden su vigencia para crear unas nuevas** que definan las condiciones del juego y a las que todos los jugadores responden: son “arbitrarias, imperativas e inapelables”.³ Esto funciona desde el deporte más serio como el béisbol hasta el más primario como el escondite, no se puede discutir el planteamiento. Se establece, con ellas, un nuevo orden y se produce como decía Huizinga una “cancelación temporal del mundo cotidiano”.⁴ Este es uno de los aspectos más interesantes y peculiares del juego: la creación, la definición de un nuevo sistema, un pequeño universo que funciona con independencia del

2 *Ibid.*, p. 34

3 *Ibid.*, p. 33

4 Huizinga, J., *op. cit.*, p. 32

preexistente. El componente creativo del juego lo vincula a su valor estético y artístico porque, aunque caótico, “el juego crea orden, es orden”.⁵

Todo lo explicado hasta ahora es sencillo asociarlo al juego en cualquiera de sus variantes pero realmente sigue sin darnos una idea más precisa de qué es, de cuál es su esencia, es una definición que parece volverse más difusa e inalcanzable conforme uno se aproxima a ella. No se explica la **intensidad y la tensión** del juego de la que se hablaba en la introducción ni toda la energía vital, la algarabía, la broma y el estruendo. Hay en todo ello un placer subyacente, un carácter puramente dionisiaco que, sin embargo, apunta Baudrillard, no es sobre el que está fundado tampoco, estableciendo una distinción entre lo que es juego y lo que sólo es ocio y distracción. El acuerdo tácito de respetar las reglas, el hechizo que gira entorno a los jugadores que comparten algo que desconocen los que no participan **rehúye la definición de ocio**.⁶

Este aspecto dionisiaco considera el juego como **“un fundamento de la esencia humana”**,⁷ igual que el deseo o la capacidad de negarse a algo nos diferencia de las máquinas, que no de los animales, en la medida en que no ‘juegan’, a pesar de que desarrollen juegos, no sienten placer en ello y no pueden jugar de forma improvisada e incierta, como se ha apuntado antes. Es una necesidad humana irreprimible en tanto que le otorga ligereza a la vida, el paréntesis en que sucede el juego es un momento de ingravidez en el peso de la existencia, un “alejamiento del claroscuro de la existencia cotidiana” lo llamaría Duvignaud.⁸ Al residir la importancia en el proceso, en el transcurso, la ansiedad por el resultado que rige en tantos aspectos de la vida queda en un segundo plano y el disfrute y el gozo adquieren significados propios.

5 *Ibid.*, p. 28

6 Baudrillard, J. en de Arce Antoncich, R. P. (2011). *Materia lúdica: (juego, ciudad, arquitectura)*. Doctoral dissertation, Universidad Central de Venezuela, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, p. 10

7 Bang Larsen, L. (2014) “Círculos dibujados en el agua: el juego en tonalidad mayor” en Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2014). *Playgrounds : Reinventar La Plaza : [exposición]* Museo Nacional Centro De Arte Reina Sofía, 30 De Abril De 2014-22 De Septiembre De 2014. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía: Siruela S. L., p. 16

8 Duvignaud, J. en Arce Antoncich, R. P., *óp. cit.*, p. 9

[Fig. 2] Niños jugando en Chisenhale road, Londres. Nigel Henderson.



A través de estas pinceladas del concepto del juego es fácil observar que la **paradoja y la contradicción** son parte de la propia definición y que no por ello pierde validez o sentido todo lo anterior. Un ambiente que está regido por unas reglas y a su vez se define como improvisado y azaroso, que no presenta objetivos pero sí resultados o que es improductivo pero creador. Paradójico parece también que de igual forma que generalmente se percibe el juego como algo que ni es ni puede ser serio, porque la seriedad va ligada a las actividades productivas, útiles y racionales, cuando los niños definen y entran en el marco de su juego propio, el rol de jugador lo adoptan con toda la seriedad posible. Un niño que finge ser un elefante, lo hará hasta las últimas consecuencias mientras siga dentro del juego. Porque aunque lo que es serio excluye al juego, lo que es juego puede introducir perfectamente lo serio:

“El contenido significativo de “lo serio” se determina y agota con la negación del juego. Lo serio es lo que “no es juego” y no otra cosa. El contenido significativo de juego, por el contrario, ni se define ni se agota por el de “no serio”, pues el juego es algo peculiar. [...] Lo serio trata de excluir el juego, mientras que el juego puede muy bien incluir en sí lo serio.”⁹

De esta disonancia surge el personaje del ‘aguafiestas’, alguien serio que no introduce la seriedad en el juego, quien estando dentro del juego decide romper las reglas, el acuerdo, y no participar de ellas, y se le castiga por deshacer la fragilidad del mundo creado. Es bien distinto del tramposo que aunque no cumple las reglas, finge hacerlo y mantener la ilusión del juego, participando como uno más. Sin embargo, alguien que decide romper las reglas y ser expulsado puede empezar de nuevo y crear su propio mundo de juego con nuevas reglas. Esto que tan claro se percibe en el juego infantil, ocurre también en los juegos adultos: un socio de una empresa que discrepa de los principios de la misma, puede romper las reglas y fundar su propia empresa, no son hechos necesariamente exentos de carácter lúdico.¹⁰

En última estancia, el juego propone una voluntad de **huir de la racionalización extrema** de todos los ámbitos de la vida, entender que no todo necesita de un sentido y un porqué y en esa

⁹ Huizinga, J., *óp. cit.*, p. 30 - 31

¹⁰ *Ibid.*, p. 30 - 31

medida abrirse a esa “nada intencional”¹¹ que es el juego, y que nos ofrece una experiencia alternativa, que no incompatible, a la que va ligada a la pura utilidad de todos nuestros actos. Lo inútil tiene sentido sencillamente porque nos hace libres.

VARIACIONES DEL JUEGO

A través del lenguaje se puede entender y analizar la visión y percepción que desde una cultura se tiene de un concepto. De la misma forma que los gallegos tienen cerca de 70 palabras para definir la lluvia por la presencia de la lluvia en su cultura y región, la variedad de palabras para definir el juego puede dar una idea de la presencia del juego en una sociedad. Naturalmente, no es objeto de este trabajo entrar en este análisis, no obstante, mientras que en el castellano sólo se dispone de la palabra “juego” para referirse de forma amplia a cualquier tipo del mismo, en inglés existen dos palabras que hacen una distinción clara entre el juego libre y el juego dirigido o diseñado como son *play* y *game*¹² respectivamente. Este binomio define **dos realidades del juego** que según se planteen y cómo se materialicen pueden ser contrarias o complementarias, o sencillamente no excluyentes. Posteriormente Caillois¹³ amplía esta alternancia renombrándola como *paideia* y *ludus* que definen los principios según los que se juega: el primero de forma espontánea respondiendo a lo que podríamos llamar el instinto lúdico y el segundo pautado y regido por reglas que atienden a la dificultad y que requieren de habilidades y esfuerzos mayores. Siendo más concisos, la *paideia* se fundamenta en el azar y el *ludus* en la domesticación de ese azar.

Aún se puede ahondar más en las variaciones entre los tipos de juegos diferenciándolos no por los principios sino por la forma en que se juega. Y en este caso se consideran cuatro tipologías claras que si bien de forma general es fácil asociarlas a una de las dos categorías anteriores, a menudo se entremezclan y pueden

11 Dauvignaud, J., *op. cit.*, p. 16

12 Huizinga, J., *op. cit.*, p. 69

13 Caillois, R., *op. cit.*, p. 41 - 42



[Fig. 3] *Juego de niños*. Pieter Bruegel el Viejo, 1560.

asumir cualquiera de ellas las formas del *ludus* y la *paideia*. Las que frecuentemente entrarían en el terreno del *ludus* responden al nombre de *agon* o competición y *alea* o azar. Ambos funcionan creando una situación ideal de igualdad entre jugadores donde tengan las mismas oportunidades teóricas de ganar. En el primer caso se requiere de habilidad – física, intelectual, astucia - para ganar, en el segundo, de suerte. Estos juegos se basan en gran medida en la rivalidad y competitividad, especialmente el *agon*, que engloba el deporte, y cuyo planteamiento permite medir de forma precisa una habilidad y establecer rangos de perfección entorno a ella para dar un valor absoluto al triunfo. Así, en la competición muchas veces se puede ver como la diversión y la pasión propias del juego se diluyen en una necesidad de ganar que se aleja de lo lúdico.

Por otro lado, se ha expresado como propiedad del juego que siempre existen unas reglas independientes de las cotidianas, y aunque la *paideia*, al contrario que el *ludus* no posee lo que se pueden llamar instrucciones, una normativa, sí tiene un planteamiento que constituye la regla del juego y es el ‘como si’: actuar ‘como si’ se fuese otra persona, otra cosa distinta. Así, los actores que interpretan un papel fingen ser otra persona, igual que lo fingen los niños cuando crean una ficción, definen todos ellos una ilusión en la que disfrazan su personalidad y hacen creer a los demás que son otra persona. Esta interpretación se define como *mimicry*, la creación de una máscara que por un lado permite ocultar el personaje social que cada sujeto representa a la vez que se libera bajo la impunidad de la máscara la personalidad real. Existe, por último, otra tipología que describe la parte más caótica y frenética del juego que es el *ilinx* o vértigo y donde la desconexión con la realidad se hace desde lo corporal, un cierto entrar en trance que libera una expresividad brusca que provoca el vértigo como actividad.

No es difícil observar, hecho este breve análisis, que unos tipos de juegos se centran más en el ‘yo’ y otros en el grupo. En todos los juegos hay grados y la actitud de mayor o menor seriedad de cada jugador es determinante, pero más allá de este matiz, la competitividad que se deriva del *ludus* está enfocada en la victoria

individual mientras que el cariz abierto de **la paideia genera interacción social**. Esto, por suerte, no es absoluto y es un suceso interesante el que se puede dar cuando, ante la victoria de un individuo o equipo, los espectadores ante la euforia hacen propia la victoria y pasa a ser colectiva y a crear más juego, trascendiendo el juego inicial.

ARQUITECTURA Y JUEGO

Enlazando con lo expuesto, Alejandro Hernández ilustra perfectamente como se traducen el ludus y la paideia en el espacio urbano mediante la metáfora del campo de juego y el tablero.¹⁴ El primero es un espacio limitado y definido, como un patio de colegio, sus límites y concreción plantean unas condiciones que se trasladan al juego y lo acotan sin restringirlo, permite la exploración y experimentación del lugar guiado por las condiciones iniciales: **el espacio se conquista**. El tablero de juego, como puede ser el ajedrez, es un espacio perfectamente pautado y organizado, la improvisación sólo tiene cabida ciñéndose a lo estipulado por el espacio. Establece, además de unas condiciones, unas reglas, y la diversidad de oportunidades se reducen únicamente a las que cumplen las reglas: **el espacio controla**. En el primero, “el juego determina el espacio”; en el segundo, “el espacio determina el juego”¹⁵. Dicho esto, cabe plantear, ¿cómo es el espacio urbano y cómo debería ser? ¿Un tablero de juego o un campo? Remitiendo al carácter incierto del juego, que deja que sucedan y se entrelacen los acontecimientos en el transcurso del juego sin conocer ni el proceso ni el resultado final, parece un adjetivo que debería poder aplicarse al espacio público. Un espacio donde convergen tantos sujetos de diferente edad, cultura, ideología, aficiones, clases y grupos sociales parece casi obvio pensar que tiene que ser un espacio cambiante y complejo, y lo es, pero en general lo es en la medida en que todos estos sujetos no pueden manifestar en el

¹⁴ Hernández, A. (2016) “El tablero de juego” en Noguchi, I., Moscoso, M., & Museo Tamayo Arte Contemporáneo México. (2016). Parques = Playscapes : Museo Tamayo [12-05-2016, 09-10-2016]. México: Instituto Nacional de Bellas Artes ; Barcelona: RM Bertag, p. 160

¹⁵ *Ibid.*, p. 161

espacio urbano sus inquietudes, voluntades y deseos.

“El juego es una de las pocas maneras aún vigentes y en parte aceptadas de apropiarse de ese espacio extraño y amenazante que es la calle.”¹⁶

La complejidad del juego y la forma en que funciona con independencia del transcurso normal de la vida hace que esté constantemente delimitado, constreñido entre límites, arrinconado en espacios donde sea fácilmente controlable para que todo funcione según está previsto de antemano. Los adultos ven en cierto sentido a los niños como pequeños seres primitivos que han de civilizarse y este **proceso civilizatorio** se lleva a cabo igualmente en el juego, en tanto que es el lenguaje básico de los niños, se trata de domesticarlo para que se limite al espacio urbano que ha sido dispuesto para esta actividad. Ya Lefebvre hablaba de la oposición entre la ciudad concebida y la ciudad practicada,¹⁷ una oposición estrechamente vinculada al binomio play-game, del juego libre y el juego diseñado, del campo de juego y el tablero de juego.

En la misma medida en que un juguete supone un instrumento de dominación del adulto al niño¹⁸ cuando éste tiene que seguir las instrucciones que le son impuestas, el urbanismo puede ser un instrumento de dominación al ciudadano cuando un espacio y su uso le es impuesto. La crítica que de esta situación hace el niño es la destrucción, ¿qué opción tiene el ciudadano ante el urbanismo sordo? Manuel Delgado propone la **reinfantilización del espacio**, algo que ya planteaban en los años 60 los situacionistas, experimentar la ciudad no desde el punto de vista puramente productivo y pragmático, no concebir el espacio como algo estático e inmutable, “espacio de posiciones” que define Delgado, por donde transitar y al que usar siguiendo los usos preestablecidos; y pensar cómo transformarlo, dinamizarlo y conseguir un espacio que se redefina una y otra vez, que nunca sea el mismo, un “espacio de situaciones”, o lo que viene a ser lo mismo “hacer del tablero de

16 *Ibid.*, p. 160

17 Lefebvre, H. (1969). “El Derecho a La Ciudad” en Delgado, M. (2018) *Elogio y rescate de Henri Lefebvre*. El País. Consultado en < https://elpais.com/elpais/2018/03/16/seres_urbanos/1521194122_492095.html >

18 Hernández, A., *óp. cit.*, p. 164

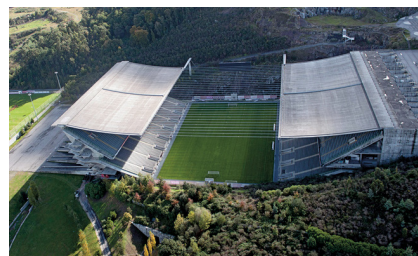
juego un campo”.¹⁹

En tanto que uno crea interacción colectiva y otro entretenimiento individual, no es uno mejor que otro, ni tienen porque estar radicalmente separados, la hibridación de los dos juegos no supone una restricción del ludus sobre la paideia, sino que supone un claro ejemplo de que el todo es mayor que la suma de las partes. Si se entienden las dinámicas que se generan y se organizan los espacios para que se puedan dar las dos opciones de juego sin que entren en contradicción ni se imponga la una sobre la otra el beneficiario será la riqueza de los espacios urbanos bulliciosos de actividad y situaciones cambiantes, que no caigan en la pasividad lúdica de las instrucciones ya pautadas y desechan la renovación constante del juego.

Los tableros de juego urbanos no dejan de ser espacios claramente diferenciados, visual y perceptualmente separados del resto de espacios: las canchas de básquet, los campos de fútbol, cualquier recinto exclusivo para la práctica de un deporte e incluso los parques de juegos donde cada elemento cuenta con un uso concreto y aislado. Frente a esto, los campos de juego urbanos de los que se habla pueden variar desde espacios donde se atribuye tradicionalmente un componente lúdico – las plazas, los parques, los patios escolares – hasta espacios residuales – descampados, solares, vacíos inexplorados sin urbanizar – sin definición cuyo potencial de explotación lúdica es infinito. Esto son los espacios donde el juego aparece como un impulsor social capaz de crear ciudad, donde se esparce la esencia del juego, ya tratada, y se percibe la capacidad de generar forma urbana que posee. En contraste, la cancha, la pista se vuelven espacios fríos y duros que no permiten el mestizaje de los elementos, la exploración formal ni la experimentación espacial, porque sus reglas son cerradas y absolutas, como los espacios. Desde la humilde cancha de un parque hasta los estadios monumentales que dan cabida al agon hay un componente invariable de anonimato urbano que los convierte en **no-lugares lúdicos**, tal como definiera Marc Augé²⁰ los espacios

[Fig. 4] Arriba. Estadio de fútbol de Braga, Portugal. Souto de Moura.

[Fig. 5] Abajo. Estadio de fútbol de Chelsea, Londres. Herzog & de Meuron.



19
20

Ibid., p. 165
Augé, M. (1998). *Los "no Lugares": Espacios Del Anonimato : Una Antropología De La Sobremoder-*

de flujo y tránsito como los aeropuertos y los lugares de consumo replicables de ciudad en ciudad que hacen imposible la identificación del lugar concreto donde están implantados. Por mucho que las arquitecturas que encarnan el deporte ofrezcan multiplicidad de formas, su impacto urbano suele ser idéntico: de desconexión con el entorno, de carencia de identidad y de una monumentalidad fuera de escala. La condición inmiscible de los lugares deportivos es todavía una asignatura pendiente del paisajismo y el urbanismo,²¹ que pone de manifiesto la condición dual del juego y su representación espacial.

21 *Arce Antoncich, R. P. (2011). Ciudad. Barcelona: Gedisa.*

JUEGO



“Todas las personas mayores han sido primero niños. (Pero pocos lo recuerdan)”

El principito. Antoine de Saint-Exépur

2 Infancia

LA INFANCIA COMO LUGAR

En los primeros años de la infancia, de la misma manera que se aprende a hablar y caminar, se aprende la distinción entre el yo y el exterior, el conocimiento de la propia conciencia y con ello la espacialidad, en un proceso de exploración del propio cuerpo con el entorno y los objetos. La interacción y el descubrimiento, igual que los sentidos – antes de que se imponga el oculoctrismo –, son los recursos que disponen los niños para conocer lo que más tarde resulta evidente y deja de sorprender: ideas como el peso, la escala, la materia, los recuerdos... Este explorar se produce en una alteridad constante entre **acción y percepción** que “se descubren como mutuamente dependientes”¹. La acción, el movimiento y el tránsito, conduce inevitablemente a la percepción y, al revés, la percepción, la comprensión de nuevos objetos, espacios y sentidos, genera acción.

¹ Cabanellas, I., Eslava, C., Fornasa, W., Hoyuelos, A., Polonio, R., & Tejada, M. (n.d.). *Territorios De La Infancia : Diálogos Entre Arquitectura Y Pedagogía*. Barcelona: Graó, p. 30

[Fig. 1] Portada. Instalación “The Beach” en el National Building Museum de Washington por Sharkitecture.

En el proceso de olvido que conduce a la madurez, se pierden los recursos que en la infancia se poseen para entender. Desde una cierta ingenuidad o inocencia, la percepción que se tiene baraja como posibilidades del conocimiento propuesta reales y ficticias que se reciben desde el exterior, estableciendo relaciones espaciales, emocionales y sensoriales para dar respuesta a esas percepciones, en un cierto ensayo prueba-error donde el proceso tiene más valor que el resultado, este proceso es un juego no intencionado en el que se mueve la infancia como en un líquido amniótico.

*"La percepción no gestáltica, la percepción no configural, es decir, la percepción inarticulada, la cual en el fondo no es más que un intento de aproximarnos a lo que suponemos es la percepción del mundo de objetos por el niño, que no es, como puede creer, una concepción adultomórfica de la existencia humana, una percepción vaga e imprecisa. Para el niño existe una realidad no diferenciada, imprecisa, en la que se borran los límites entre lo objetivo y lo subjetivo, una realidad empapada de fluir emocional, de afectos. Pero para él esta realidad no es caótica, como pudiera parecerse a un adulto, de la misma suerte que un sueño no es caótico para quien lo sueña, en el momento en que lo sueña."*²

Superada esta etapa, estos procesos se incluyen como automáticos y el descubrimiento y la sorpresa que de él se desprende, pierden importancia, pasan a un segundo plano y la curiosidad pasa a manifestarse de una forma menos pura, cada vez más vinculada a los resultados. En sus investigaciones, los niños encuentran lugares que no parecían existir, crean usos y posibilidades de los objetos que no les correspondían pero que funcionan en ese proceso continuo de construir mundos que guía su tránsito. La cotidianeidad no se percibe desde su punto de vista, donde todo puede ser diferente, se habla en este sentido del **"otro lado de los objetos"**, ese lado que adoptan los niños para adaptar el mundo adulto al suyo propio y transformar los objetos. Así, cuando un niño juega en el espacio residual que hay bajo la mesa o redescubre la puerta como sucesión de un espacio a otro le confiere el valor de lugar con sentido propio.³ Los niños se apropian así de los espacios, en un acto casi transgresor que involuntariamente supone una crítica a la mentalidad adulta que han aceptado la cotidianeidad como normalidad y han dejado de ver 'el otro lado'.

2 Corballo, R. en *ibíd.*, p. 31

3 Cabanellas, I., Eslava, C., Fornasa, W., Hoyuelos, A., Polonio, R., & Tejada, M., óp. cit., p. 114

"Ir de la mano de la infancia nos ofrece la posibilidad de un acercamiento al mundo de tipo emocional, no articulado en las categorías del lenguaje, sino a través de las acciones, del deambular de la mano o del cuerpo en el territorio. Acciones que se producen desde el tacto, la mirada o en la "práctica estética del andar" que observamos en sus primeros estadios, recientemente adquirido, antes de que pase a ser automático. Andar que es también deambular, errabundear gestual sin objeto definido, o que, en la aleatoriedad del encuentro, se vuelven significantes."⁴

Este otro lado surge a veces como respuesta al hecho de que **el urbanismo y la arquitectura no están hechos a la medida de los niños**, sólo los espacios especialmente diseñados para esa edad y exclusivos de ella lo están. Los cánones que establece el modulator de Le Corbusier ejemplifica perfectamente en que medida está excluida la infancia del diseño arquitectónico generalmente. El hombre blanco de mediana edad heterosexual es el patrón de referencia para el diseño y eso supone un distanciamiento de las necesidades de los niños en aspectos fisiológicos, espaciales, expresivos y emocionales. Aunque este canon perjudica a más personas además de las que componen la infancia, las singularidades que rodean a la primera etapa de la vida, en tanto que personas en periodo de desarrollo y aprendizaje, conlleva que su opinión como colectivo no es ni consultada ni escuchada y no se le otorga, en general, valor.⁵ A raíz de esto y dado que los propios niños no tienen voz para defender sus derechos, se hizo en 1959 la Declaración de los Derechos del Niño por la Asamblea General de las Naciones Unidas creando un precedente en la consideración de la infancia como personas que, al igual que los adultos, tiene una inteligencia compleja, opiniones formadas, deseos e inquietudes, y que conlleva una **forma de vivir y experimentar el espacio diferente, legítima y necesaria**.⁶ Entre otras cosas, supone la reivindicación del derecho a jugar de todos los individuos, volviendo de nuevo a la necesidad humana de jugar hasta equiparlo con otras necesidades en apariencia más importantes al otorgarle la cualidad de derecho. Apelando a este mismo derecho del niño a vivir libremente la ciudad, Tonucci propone un diseño urbano más centrado en la infancia como garantía social argumentando cómo,

4 *ibí.*

5 Delgado, M. (2011) "En busca el espacio perdido" en *ibí.*, p. 11

6 Martínez, V. N. (2013). *Playgrounds del siglo XXI: Una reflexión sobre los espacios de juego de la infancia*. *Arquitectonics: mind, land & society*, (26), 189., p. 5

[Fig. 2] *Empreinte du modulator*. Unité d'Habitación, Marsella. Le Corbusier.



si los niños y las niñas pueden practicar e interactuar el espacio sin restricciones y de forma segura, esto repercutirá en el resto de la población, ya que si los espacios permiten la libre actividad infantil necesariamente serán espacios socialmente amables, que permitan la convivencia, la interacción y las vida urbana.⁷

En esta línea, Delgado denuncia que “no ha habido desde las ciencias sociales ninguna aproximación que haya hecho el intento de acercarse con sensibilidad a la forma en que los niños y las niñas construyen una sociedad singular y compleja entre ellos, entre ellos y nosotros y entre nosotros y el mundo”⁸ y, desde la arquitectura, se ha tratado la infancia a su vez en la proyección de los lugares en que ya estaba incluida y que son, de hecho, exclusivos de ésta, como son la escuela, el hogar o el parque de juegos, esencialmente. No sólo no se han incluido en el diseño de las zonas que no les eran propias, sino que en estas zonas se han diseñado para ellos y en ningún caso con ellos, ni siquiera en los proyectos que podemos considerar pioneros. En la actualidad, están teniendo lugar numerosos procesos de participación para que la ciudadanía se vea representada en los diseños urbanos y ofrece la posibilidad de paliar la ausencia de representación infantil en las decisiones haciendo participes a los niños de estos procesos, teniendo la precaución de usar una metodología acorde a sus cualidades y necesidades expresivas para que en la traducción de sus voluntades en el plano no se pierda la información.

LOS LUGARES DE LA INFANCIA

Entre el 30 de septiembre y el 20 de octubre de 1968, el Moderna Museet de Estocolmo recibió 35.000 visitantes, 20.000 de los cuales eran niños, que llevaron a cabo el Modelo para una sociedad cualitativa ocupando toda la galería central del museo con un parque de juegos infantil. La obra se resistía a ser encajonada como exhibición, performance o experimento social por

[Fig. 3, 4 y 5] Arriba y abajo. Instalación *El modelo para una sociedad cualitativa* en el Moderna Museet de Estocolmo por Palle Nielsen, 1968.



7 Tonucci, F. (1998). "La Ciudad De Los Niños" en Martínez, V. N. (2013). *Playgrounds del siglo XXI: Una reflexión sobre los espacios de juego de la infancia*. *Arquitectonics: mind, land & society*, (25), 189., p. 5

8 Delgado, M., *óp. cit.*, p. 12

sus connotaciones, en realidad la intervención sirvió para cederles a los niños un espacio de libertad y creación teóricamente independiente de los adultos. La aportación del autor, Palle Nielsen, se limitó a ofrecer este espacio a los niños para “crear su propia sociedad a partir del juego como proceso de subjetivación política”⁹ que de algún modo se tradujo en la alteración de la dinámica habitual de la infancia y que esta acudiese en ayuda de los adultos, ofreciéndoles la libertad y el juego como herramientas sociales para el futuro, añadiendo un componente temporal como factor clave del proyecto. Nielsen ya había realizado proyectos de activismo social en el entorno urbano para poner en valor la figura de la infancia realizando parques de juego ilegales pero completamente funcionales. En el Modelo se conforma una forma de activismo artístico donde rechaza la autoría en la medida que considera que la obra es producto de los niños, es el juego en sí, así lo expresaba el enunciado del museo: “[...] Their play is the exhibition. The exhibition is the work of children. There is no exhibition. It is only an exhibition because the children are playing in an art museum. It is only an exhibition for those who are not playing.[...]”¹⁰

“No hay necesidad de áreas de juego infantiles. Lo que se necesita es modificar el comportamiento de las personas, cambiar la sociedad y crear un mundo socialista en el que sea posible comunicarse. ¿Para qué rayos son las áreas de juegos infantiles? He visto niños que funcionan a la perfección en patios asfaltados, cuando se les permite jugar con lo que quieran. No se puede diseñar nada específico, pero se les pueden dar oportunidades para que trabajen con ellos mismos y ahí es donde se logra en realidad el cambio de comportamiento.”¹¹

El Modelo de Nielsen no dejaba de poner de manifiesto que los espacios para la infancia eran pocos y aislados, como la infancia misma. En la misma línea que planteaba Tonucci la inclusión de los niños como solución urbana, Jane Jacobs ya trataba la necesidad de anteponer el modelo de ciudad tradicional no segregada por usos donde los vínculos y la responsabilidad social son la garantía de seguridad, frente al modelo urbano del movimiento moderno.¹²

9 Noguchi, I., Moscoso, M., & Museo Tamayo Arte Contemporáneo México, *óp. cit.*, p. 80

10 “Su juego es la exhibición. La exhibición es el trabajo de los niños. No hay exhibición. Es sólo una exhibición porque los niños están jugando en un museo de arte. Sólo es una exhibición para quienes no están jugando” en Pentfold, L. (2016) *Palle Nielsen. The model & Playas Social Activism*. [<http://www.louisapentfold.com/palle-nielsens-the-model/>]

11 Burkhalter, G. y Bang Larsen, L. (2016) “Juego y cultura como una banda de moebius” en Noguchi, I., Moscoso, M., & Museo Tamayo Arte Contemporáneo México, *óp. cit.*, p. 116

12 Jacobs, J., Delgado, M., Muxí, Z., & Valdivia, B. (2011). *Muerte Y Vida De Las Grandes Ciudades*.



[Fig. 6 y 7] Fotogramas de la película *Mon Oncle* de Jacques Tati.

La vigencia de su planteamiento lo ilustra a la perfección Jacques Tati en su película *Mon Oncle* mostrando con humor y franqueza el contraste entre la frivolidad y la perfección de la vida moderna con la morfología azarosa y desordenada de lo inacabado presente en la ciudad tradicional a través de los ojos de un niño.

Desde el movimiento moderno, sin embargo, Le Corbusier en sus *Unités d'Habitation* ofrecía el espacio de la cubierta a los niños como entorno lúdico cargado de estímulos topográficos y materias, un entorno de comunión con el cielo, el horizonte, el paisaje y la luz. Un lugar todavía inexplorado y lleno de posibilidades que plantea incluso la utopía de poblar esos espacios inhabitados de la urbe como una constelación de territorios de juego. Sin duda un lugar seguro e inofensivo que crea, sin embargo, **una discontinuidad, una burbuja de ficción, alejado de la realidad urbana de la calle** y su conflicto vital que ofrece la oportunidad de aprendizaje y evolución, de búsqueda personal.¹³

Los primeros lugares que oficialmente se constituyeron como hábitat para la niñez fueron los patios escolares, entornos de juegos con un cierto carácter experimental para actividades aún dentro de la rigidez. Previo a esto y al planeamiento urbano, **los lugares de juego los colonizaban y definían los propios niños** debido a la ausencia de espacios urbanos especialmente definidos para este uso y, en general, para cualquier uso. Con la progresiva conversión de las ciudades a metrópolis y la aparición invasiva del coche, las posibilidades colonizadoras del juego se han reducido y limitado a los entornos estipulados como seguros. Dentro de la incertidumbre urbana, sigue habiendo territorios que por no pertenecer a nadie, pertenecen a los niños, como son las *terrain vagues* descritas por Solà-Morales,¹⁴ los cada vez más desaparecidos y lejanos descampados entre otros, que suponen un refugio del excesivo orden arquitectónico. Estos lugares que despiertan la curiosidad y la necesidad de explorar y aventurarse en lo desconocido se materializan en los propios descampados,

Madrid: Capitán Swing

13 Pérez de Arce Antoncic, R. (2014) "*Calle y playground: la domesticación del juego en el proyecto moderno*" en Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, *op. cit.*, p. 85 - 86

14 Solà-Morales Rubió, I., & Sassen, S. (2002). *Territorios*. Barcelona: Gustavo Gill

lugares abandonados y obsoletos, antiguos centros de producción o transporte en desuso como islas urbanas atrapadas en el tiempo. Frente a esta posibilidad lúdica imprevista, los parques de juegos cotidianos donde sí está previsto el juego aparecen como una antítesis de las *terrain vagues*, como otros tipo de islas, de **oasis urbanos donde se encierra el juego para su necesaria seguridad**. Espacios en muchas ocasiones no sólo aislados del entorno urbano restante sino fruto de diseños tan figurativos y regulados que no dejan sitio a la imaginación:

“[...] los espacios de juego diseñados por ordenador, producidos en masa, adaptados a las normas de seguridad oficiales, y tan explícitos e intencionales como un juguete sexual, una garantía compensatoria de estimulación.”¹⁵

PLAYGROUNDS

Los parques de juegos se nos presentan como dos caras de una misma moneda: ofrece los espacios de juego que necesita la infancia pero en la letra pequeña aparece la condición de limitar su actividad a esos lugares específicos. Son alienantes de los niños pero encierran la esperanza de la proliferación descontrolada. La legitimidad lúdica de estos espacios los sitúa en una posición única: o domestican el juego (y pierden su singularidad) o alimentan su expansión. Su carácter de espacios finitos hace que la concentración de actividad y energía por metro cuadrado sea mucho mayor que en el resto de la ciudad de forma que, igual que las moléculas de un gas caliente presionan el recipiente para expandirse, **el impulso lúdico presiona a la ciudad para contaminarla de vitalidad**.

ALDO VAN EYCK

En este submundo del juego urbano, Aldo van Eyck ha sido uno de los arquitectos que mejor ha entendido esta posibilidad de los playgrounds y que la ha materializado con mayor impacto urbano. Los más de 700 parques infantiles que junto con su equi-

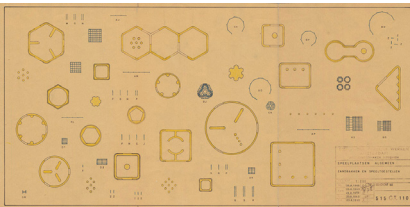
[Fig. 8] Cubierta de la Unité d'Habitation de Marsella, Le Corbusier.



[Fig. 9] Arriba. Parque de juegos de Aldo van Eyck en Buskenblaserstraat, Amsterdam.

[Fig. 10] Centro. Areneros y estructuras metálicas. Planos Aldo van Eyck

[Fig. 11] Abajo. Localización de los parques de juego de Aldo van Eyck en Amsterdam.



po diseñó e implantó a lo largo y ancho de todo Ámsterdam dan testimonio de ello. Ahora que la gran mayoría han sido demolidos se mantienen como referentes de los que se desprenden mecanismos proyectuales y conceptos sencillos pero eficaces que son extrapolables a casi cualquier proyecto. Este ejemplo además es paradigmático por muchas razones. A diferencia de otros casos de innovación, surgieron como iniciativa de la propia administración. Desde la División de Desarrollo Urbanístico en 1946, Jacoba Mulder ideó la necesidad de ofrecer a la ciudad espacios de juego en los barrios de acceso abierto y gratuito, ya que los existentes eran privados. Van Eyck fue el arquitecto recomendado para dar vida a esta idea con un diseño eficaz y versátil que fue adueñándose inexorablemente de la ciudad. Desde el entorno ciudadano, los vecinos que veían el éxito de los juegos cercanos escribían al ayuntamiento solicitando nuevos parques en su zona. Estos tres agentes – proyectista, administración y vecinos – establecieron un **proceso circular de demanda y respuesta** que funcionó en armonía durante 30 años, creándose una media de 24,56 parques al año, un parque cada 16 días naturales.¹⁶

Como miembro del Team X, van Eyck recogía aspectos del Movimiento Moderno desde su particular visión donde las personas, y dentro de estas los niños, y su interacción tenían más peso que la zonificación y las jerarquías de circulaciones. El proceso de dar a luz cada uno de los *playgrounds* era metódico sin dejar nunca de lado el contexto, con una técnica de creación en serie adaptable a las circunstancias de cada proyecto. Como una técnica de superposición de capas, en los diseños aparecen las formas y tonalidades básicas que componen el pavimento en una primera capa que define el lugar. Sobre este plano, se distribuyen elementos secundarios como bancos, árboles y vegetación baja que acotan y definen el espacio de juego contribuyendo a crear entornos seguros al tráfico sin el impacto y la discontinuidad espacial que plantea una valla. Por último, siguiendo las directrices del pavimento, aparecen las geometrías del juego: estructuras metálicas, elementos duros con topografías cambiantes, areneros

16

Álvarez Santana, J. (2017). *Proteger la infancia a través de Aldo van Eyck. Parques infantiles en Amsterdam. 1947> 78.* Arquitectura Viva.

y todas las múltiples combinaciones entre ellos. Al final de todo el desarrollo, lo que garantiza el éxito del diseño es la voluntad de no condicionar el juego, el carácter de ofrenda a los niños de **un lugar honesto y abstracto sobre el que plasmar el instinto lúdico**. Y aquí, las formas puras organizadas según principios de no-jerarquía y no-simetría es donde reside el potencial, formas que rehúyen los protagonismos de unos elementos sobre otros y las centralidades del espacio. Por esto Aldo van Eyck hacía tanto hincapié en el concepto de *in-between*: el espacio vacío entre elementos. El peso de este espacio y el equilibrio y dimensión entre el lleno y vacío conseguía la armonía entre los elementos de juego añadidos al lugar para interactuar con ellos y entre el propio lugar como soporte de la actividad.

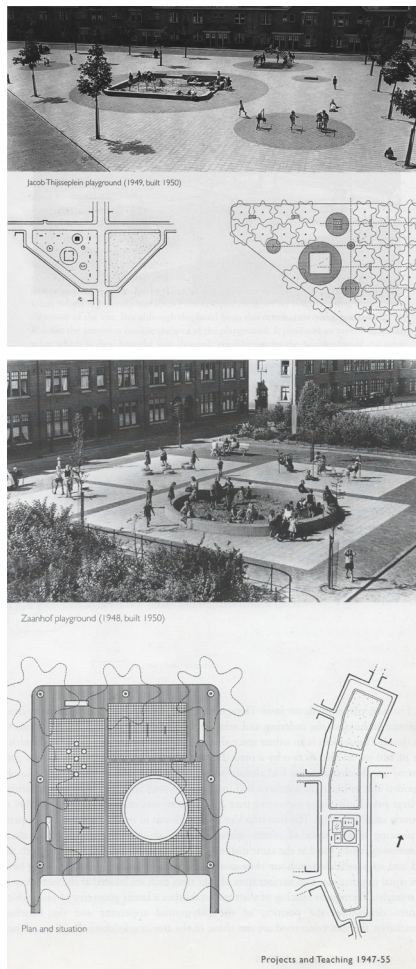
*"Aldo van Eyck's designs don't aim to show what they are and how they should be used, they rather suggest what they could be."*¹⁷

Dentro de los *playgrounds*, los areneros era un elemento clave en las zonas de juego, casi como el corazón de éstas. La arena como materia natural es el único elemento cambiante, con una textura y granulometría que aporta una cierta magia creativa. Y lo que la arena es al verano, la nieve es al invierno. A van Eyck le gustaba hablar del potencial de una tormenta de nieve en la ciudad como símil de sus diseños. Estas dos materias arena-nieve son una **pura incitación al juego**, y tras una nevada, la nieve lo cubre todo bloqueando los usos normales y transformándolos en espacios de juego provisionales, así el niño por unas horas se convertía en dueño de la ciudad.

*"As long as they are barrel organs children will rush after them; they will continue to play hopscotch and marbles on the streets and climbing up fences – as long as they are children! [...] They are indications, deliberate indications, no more, yet this is sufficient to heath new life into a deserted street corner or seemingly purposeless square. In this way the child discovers the city and the city its children."*¹⁸

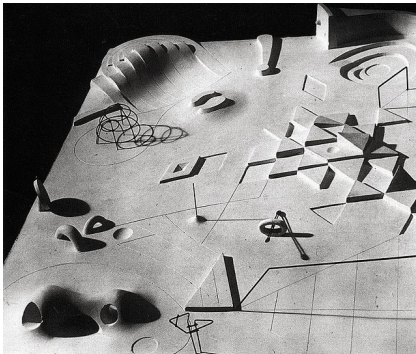
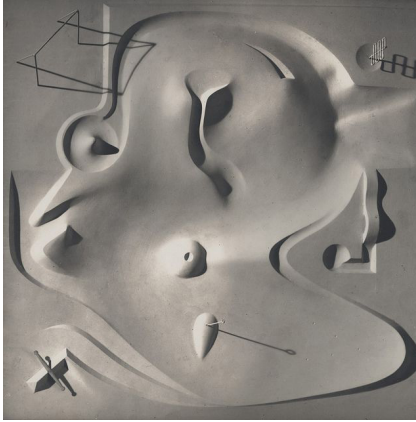
¹⁷ "Los diseños de Aldo van Eyck no pretenden mostrar lo que son y como deberían ser usados, más bien sugieren lo que podrían ser" en Eyck, A., Lingen, A., & Kollarova, D. (2016). *Aldo Van Eyck : Seventeen Playgrounds*. S.l. : Lecturis, cop. 2016, p. 32

¹⁸ "Mientras sea norganillos, los niños correrán tras ellos; continuarán jugando a la rayuela y los mármoles en la calle y escalando vallas, ¡mientras sean niños! [...] Son indicaciones, indicaciones deliberadas, nada más, sin embargo, esto es suficiente para dar nueva vida a una esquina desierta de la calle o plaza aparentemente sin propósito. De esta forma, el niño descubre la ciudad y la ciudad, sus niños" en Eyck, A., Strauven, F., & Ligtelijn, V. (2008). *Writings. Volume 1, Collected Articles and Other Writings, 1947-1998*. Amsterdam: SUN



[Fig. 12] Arriba. Parque de juegos de Aldo van Eyck en Jacob Thijssenplein, Amsterdam, 1950.

[Fig. 13] Abajo. Parque de juegos de Aldo van Eyck en Zaanhof, Amsterdam, 1950.



[Fig. 14] Maqueta para Countured Playground de Isamu Noguchi, 1941.

[Fig. 15] Maqueta para United Nations Playground de Isamu Noguchi, 1952.

ISAMU NOGUCHI

De forma paralela a las intervenciones en Ámsterdam, al otro lado del Atlántico el artista y escultor Isamu Noguchi llevaba a cabo su particular cruzada en Nueva York. Compartía con van Eyck muchas opiniones entorno a la infancia y el juego y por ello es frecuente establecer comparaciones entre ambos, sólo que a diferencia de éste, Noguchi era artista y no arquitecto y con anterioridad a que se empezasen a establecer diálogos interdisciplinarios y colaboraciones ahora tan frecuentes y fructíferas entre profesionales, él ya vio en los parques infantiles la necesaria oportunidad de democratización del arte al servicio urbano. Noguchi también entendía el juego como una herramienta de experimentación y descubrimiento del mundo y de uno mismo, que conducía hacia un **“aprendizaje autodirigido y autoescogido”**.¹⁹ Sus esculturas-parques negaban el lema moderno de “la forma sigue a la función” y surgían como elementos plásticos de relieves cambiantes y superficies y formas abstractas que recuerda en algunos casos a pinturas surrealistas. Las maquetas de bronce que presentó al Comisionado de Parques de Nueva York tienen un aspecto muy frío y duro, sin embargo, la mayoría de estos proyectos, Noguchi los ideaba como construcciones muy naturalistas con grandes colinas de tierra y extensiones de césped entremezclados con el hormigón y la materialidad plana de sus esculturas.

Posteriormente llegaría el Land Art y el *happening*, pero sin antecedentes de artistas realizando aportaciones al diseño urbano y con Robert Moses al frente del Comisionado de Parques de la ciudad de Nueva York y abasteciendo a la ciudad de *playgrounds* estandarizados, las posibilidades de Noguchi de encontrar hueco en la ciudad para sus esculturas lúdicas eran escasas incluso teniendo a su lado a Audrey Hess en la defensa de su proyecto para la parcela de las Naciones Unidas y colaborando en el diseño del River Eastside Park con Louis I. Khan. Frente a esto la situación de van Eyck que tuvo de lado tanto a la administración como a la opinión pública parece casi idílica, sumado a un entorno de diseño y

19

Noguchi, I., Moscoso, M., & Museo Tamayo Arte Contemporáneo México., *óp. cit.*, p. 80

experimentación impulsado por el contexto histórico de los vacíos urbanos de la posguerra y la ausencia de parques de juegos que no fuesen privados. Cuando Noguchi por fin pudo ver construido uno de sus proyectos estaba ya cansado de pelear por sus diseños y el resultado es más moderado y alejado mucho de las topografías monumentales de sus primeras maquetas, es más parecido a una recopilación de esculturas sin una clara implantación en el entorno. Sólo queda observar estas maquetas e imaginar el espacio que podrían haber generado si hubiese tenido más puntos a su favor.

ADVENTURE PLAYGROUND

Con todo esto y a pesar de que los diseños tanto de Noguchi como de van Eyck ponían sobre la mesa problemáticas y perspectivas nuevas, en ninguno de ellos se contemplaba la cuarta dimensión, no ofrecían la posibilidad de ser transformados ni de evolucionar con el tiempo. El propio van Eyck hacía alusión al **carácter inmóvil de los elementos** como objetos que están ahí para ser explorados y descubiertos, que pertenecen a la ciudad igual que pertenecen las farolas y las aceras. Es factible pensar que la arquitectura no suele presentar un aspecto maleable y dinámico sino estable y permanente relacionado con la resistencia y la durabilidad a lo largo del tiempo pero tampoco se suele ligar la arquitectura a lo lúdico y el componente de exploración que encierra. En la actualidad, esta exploración temporal se ha dado en arquitecturas efímeras que incluyen la transformación en la base del proyecto, pero si se mira años atrás, Charles y Ray Eames ya concebían su morada como un proceso de evolución y de juego que iban cambiando, mejorando y reinventando, llegando a construir en dos ocasiones desde cero y **sin considerarla nunca como algo terminado** siempre como un proceso.²⁰

Este aspecto que los Eames asimilaban tan bien apareció en Copenhague en 1943 de la mano del arquitecto y paisajista Carl Theodor Sørensen como parques de juegos experimentales que recibieron el nombre de *adventure playground*. Algo que empezó

[Fig. 16 y 17] Adventure Playground en Edrup, Copenhague. C. T. Sørensen.



20 Colomina, B. (2014) "Guerra y juego" en Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2014). Playgrounds : Reinventar La Plaza, p. 100



[Fig. 18] Lollard Playground, Londres, 1966. Lady Allen of Hurtwood.

[Fig. 19] Adventure playground en Nothing Hill, Londres, 1965.

siendo una solución económica para el juego infantil durante la guerra, para evitar la delincuencia y los accidentes infantiles, pronto se reveló como un lugar de creación, aprendizaje e interrelación. Tan sencillo como coger un solar vacío y materiales primarios – piedras, tierra, ladrillos, madera, hierro, arcilla, agua y bidones vacíos – y dárselo a los niños para que jueguen y construyan. Esta iniciativa hoy en día sería un planteamiento radical y difícilmente imaginable en una ciudad moderna, no sólo por la apariencia de inseguridad y riesgo sino por la tendencia a pensar que cuanto más dinero se emplee en algo más calidad tendrá. Sin embargo, “el parque de deshechos” como se denominó permitía a los niños organizarse para decidir qué y cómo se iba a construir de forma democrática en lo que llamaban **“asamblea de construcción”**, no era necesario instruirlos ni presionarlos para trabajar conjuntamente porque aprendían estas herramientas mientras se divertían. El entorno intergeneracional permitía que los niños se cuidasen y aprendiesen unos de otros fomentando el compañerismo y el diálogo, gestionado con la figura del líder-guía, similar a la del mediador, para solventar los conflictos y problemas que surgiesen, que en realidad eran pocos. Este cometido tenía que llevarlo a cabo un niño para garantizar el éxito del juego, y se encargaba además de revisar la estabilidad y solidez de las construcciones antes de comenzar el juego. También había algún adulto como supervisor, pero existía desde una posición relegada que sólo se involucraba en caso necesario y al que podían consultar las dudas técnicas.²¹ La ilusión del peligro y la apariencia de entrar en un área prohibida era gran parte del atractivo del lugar. Tener acceso a herramientas y decisiones normalmente reservadas para adultos en su ambiente de diversión contribuía también a que tomaran conciencia y responsabilidad de sus acciones.

En realidad el *adventure playground* establece una sociedad libre en miniatura como la que posteriormente haría Palle Nielsen en condiciones artificiales en el Moderna Museet pero en un entorno urbano real, con su autonomía temporal, estructura y organización interna. La verdadera singularidad de este ejemplo es que el

²¹ of Hurtwood, A. (1946) “¿Por qué no usar así nuestras zonas bombardeadas?” en Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2014). Playgrounds : Reinventar La Plaza, p. 75 - 77

playground se convierte en una *tabula rasa*²² renunciando a toda forma preconcebida, el parque está en constante evolución y cambio donde **la construcción y la destrucción se alternan como formas de creación**, cada otoño se desmontaba para tener un nuevo comienzo cada año.

Durante el tiempo que estuvo funcionando, el parque fue visitado, entre otros, por Lady Allen of Hurtwood, paisajista y fundadora de la World Organisation for the Early Childhood Education, que importó la idea a Inglaterra como opción para los solares bombardeados durante la guerra. Así surgió entre otros el Parque para Niños con Discapacidad con un carácter muy similar al de Copenhague pero que trabajaba el entorno inclusivo. Las construcciones y los juegos se creaban adaptados a todos los jugadores para que no fuesen los niños los que tuviesen que adaptarse al juego. Así los niños con discapacidades participaban activamente en los juegos ayudados por sus compañeros, sin que su presencia supusiese una ruptura del ambiente, en un plano de igualdad creando un **entorno sin sobreprotecciones ni paternalismo**, actitud que por buscar su bienestar sólo consigue acentuar las diferencias y alienar a los niños del entorno de juego. Ese paternalismo presente en los *padded playground*, los parques de juego con pavimentos de goma acolchados, fruto del pánico de que algún niño descuidado se caiga y rasque la rodilla, sólo sirve para apaciguar las preocupaciones de los progenitores y niega a la infancia el placer de experimentar y descubrir, dentro de un control, los límites y la responsabilidad de su libertad.

“Lo máximo que puede hacer el ingeniero municipal es allanar el terreno, recubrirlo de asfalto y equiparlo con costosos columpios y toboganes. Su paraíso es un lugar de absoluto aburrimiento para los niños, por lo que no es de extrañar que éstos prefieran los escombros y deshechos de las zonas bombardeadas, o los peligros y emociones de la carretera.”²³

AÑOS POP

A partir de los años 50 y 60, aparece una gran diversidad de *playgrounds* mezcla de escultura, paisajismo, arquitectura y arte, con nuevas perspectivas y una clara voluntad de experimentación

22

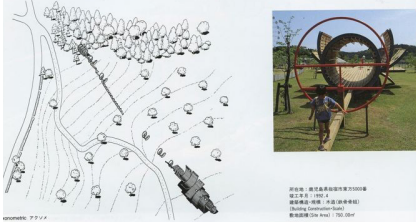
Pérez de Arce Antoncic, R., *op. cit.*, p. 89

23

of Hurtwood, A., *op. cit.*, p. 75

[Fig. 20] Playground. Grupo Ludic.





[Fig. 21] Arriba. Comba moviéndose, 1952.

[Fig. 22] Abajo. Parque de juego de Mitsuru Senda.

formal que incite a la exploración espacial. El camino que abrió Noguchi permitió a artistas y escultores hacer propuestas sin las necesidades de justificación formal o funcional que a veces restringen la arquitectura. La sobriedad de van Eyck deja paso a diseños que estudian **las posibilidades del recorrido, de la cueva, los huecos y los recovecos, las narraciones y ficciones, el vértigo e incluso las leyes físicas**. El Group Ludic, por ejemplo, llegó a construir más de 100 áreas de juegos en Francia y Holanda de las cuales no ha sobrevivido ninguna. La combinación de un arquitecto inglés, un cineasta polaco y un escultor francés – David Roditi, Simon Koszel, Xavier la Salle – dio como resultado la aparición en los parques de cápsulas alienígenas venidas de otro planeta. Esta apariencia de ciencia-ficción se asemeja a la que presenta el parque del Gulliver en Valencia, fruto de un arquitecto, un artista fallero y un ilustrador – Rafael Rivera, Manolo Martín y Sento Llobell –, basado en la novela de Jonathan Swift también parece haber llegado de sus viajes y haberse detenido en mitad de la ciudad donde se ve invadido por los niños. La introducción de narrativas en el juego abre la puerta a realidades nuevas, al cambio de escala y perspectiva y a la visión crítica.

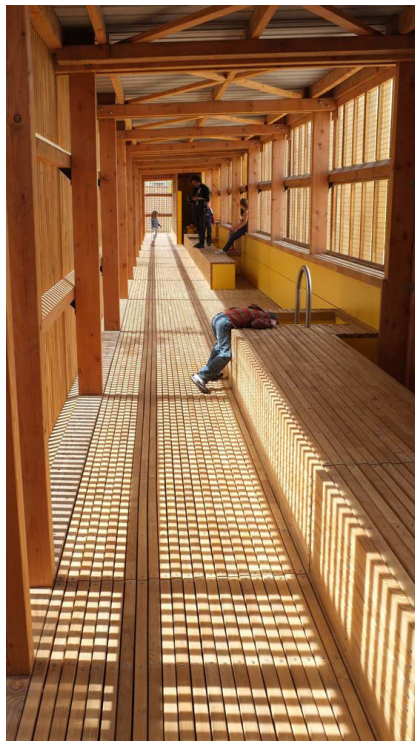
Otras manifestaciones más escultóricas y próximas a Noguchi de estos años, son las del escultor danés Egon Møller Nielsen y el arquitecto y artista Vito Acconci. Las obras de Møller Nielsen responden a los deseos más primarios de los niños de trepar, deslizarse, esconderse y saltar, con texturas lisas y orgánicas sin contenido, con perforaciones y espacios para investigar. Más atrevida era la propuesta de Acconci de coger la paradoja interior-externa de la botella de Klein y traducirla en un parque de juegos que nunca se realizó pero que parecía ir contra las leyes de la gravedad. Como último ejemplo de esta segunda oleada de *playgrounds* cabe destacar el trabajo del arquitecto japonés Mitsuru Senda, que recoge el valor del recorrido, sin principio ni fin, como proceso de juego donde gana peso el dinamismo y el movimiento tanto del *playground* como objeto como de los sujetos que lo exploran. Tanto es así que algunas de las áreas de juegos se pueden leer como la plasmación del movimiento que analizaban las pinturas y

fotografías futuristas, con este dinamismo estático que se traslada a los niños y lo continúan.

Estos y otros autores y proyectos se encargó de recopilarlos Gabriela Burkhalter en un trabajo que denominó The Playground Project para hacer un inventario de ejemplos simbólicos de diseños creativos e innovadores de juego infantil que habían quedado en baúles olvidados tras su demolición o por la falta de trascendencia que tuvieron en su momento. El trabajo de Burkhalter ha terminado exponiéndose en el Carnegie Museum of Art de Pittsburgh en 2013 con prototipos reales de algunos diseños. Aunque es una iniciativa potente e interesante para visibilizar el valor del juego y su impacto urbano no deja de resultar contradictorio que se materialice en un museo como algo en peligro de extinción que no se puede ver en cualquier lugar equiparándolo a un cuadro de Van Gogh.

ACTUALIDAD

Ahora bien, que muchos de estos ejemplos hayan desaparecido no quiere decir que en la actualidad no existan espacios de juego o se les haya restado valor, al contrario, gracias al trabajo previo de los pioneros de los *playgrounds* ahora se puede encontrar una gran proliferación de zonas de juego en casi todas las ciudades, sin embargo, hablar de calidad es más complejo. Dejando a un lado los juegos totalmente rígidos y estandarizados, las opciones que sí buscan soluciones que dejen libertad al juego están fuertemente condicionadas por las normativas de diseño y por la opinión pública que demandan una excesiva seguridad. Muchas de las recientes propuestas se centran demasiado en elementos figurativos que marcan pautas demasiado claras y en cubrirlo todo de esa policromía vinculada a la infancia y a maquillar la realidad urbana en tonos pastel y arcoíris propios de jardines de infancia. Van Eyck y Noguchi defendían el carácter de continuidad urbana de los parques infantiles, que cuando los niños no estuviesen no pareciesen lugares abandonados y pudiesen usarse por los adultos. No quiere decir que haya que caer en la criminalización del color que se ha hecho a veces desde la arquitectura, pero de la misma forma



[Fig. 23 y 24] The Rampart Wave de BASE Landscape Architecture.

Arriba, espacio interior donde jugar alejados de la mirada de los padres. Abajo, vista exterior.

que se componen las formas y dimensiones de los elementos es importante componer el cromatismo con **criterios de sinceridad y coherencia urbana** y en muchos casos la monocromía como singularidad puede ser más efectiva. Los franceses Base arquitectos son ejemplo de ello. La apariencia de humilde abstracción, además, esconde la intención de abrir cavidades que escondan a los niños de la mirada paterna para darles la autonomía de inspeccionar por sí mismos el lugar. Otro ejemplo actual de juegos poco reglados son los caóticos elementos de Enric Miralles donde estructuras, pavimentos y objetos se retuercen y estiran colonizando la ciudad y el espacio sin pedir permiso a nada ni a nadie.

Así pues, en la medida en que la ciudad – y la sociedad – es como es y no como queremos que sea son necesarios los playgrounds tal y como existen en la actualidad. Pero si tomamos estos ejemplos y otros muchos otros que reivindican el juego a su manera entre los resquicios burocráticos pueden convertirse en una herramienta para alcanzar esa **ciudad anhelada que pueda funcionar toda ella como una inmenso playground**.

LA SUPERACIÓN DE LA INFANCIA

Con independencia de lo bien que puedan funcionar a nivel urbano las zonas de juego, en su mayoría no dejan de ser espacio como ya se ha dicho limitados a la infancia, y los adultos que entran en estos espacios lo suelen hacer de forma puntual, a veces casi invasiva, y acompañados de niños. Así como a los niños se les ceden esos espacios para excluirlos del resto, a medida que estos niños crecen y dejan atrás la infancia se ven poco a poco expulsados de estos oasis de seguridad y de frente con un entorno hostil que apenas tiene espacios para la actividad lúdica libre que no esté ligada al consumo y la productividad como pueden ser las zonas recreativas, centros comerciales e incluso el deporte en tanto que competición.

Parte de la rebeldía adolescente viene por recuperar esa esencia lúdica que se les arrebató a la fuerza y sin alternativas.

[Fig. 25] Skater patinando en una piscina vacía.



Frente a esta situación, muchos encuentran en el skater y el parkour ese limbo entre la infancia y la madurez donde han adquirido los derechos que se les negaban a la infancia pero han perdido la libertad de juego. Estas actividades, que muchas veces se manifiestan como actos de desobediencia civil, son el reflejo más claro de **reivindicación del espacio público**. Los *skaters* y practicantes de *parkour* aparecen como un **neo-flâneur**,²⁴ según el concepto de Baudelaire, que rehúyen fundirse con la multitud y renunciar al juego que tenían en la infancia. Si el *flâneur* original descubría la ciudad en recorridos sin origen ni fin describiendo nuevas formas de percepción y de práctica estética de la ciudad, los deportes urbanos exploran el territorio de una forma muy próxima a la deriva situacionista, negando los usos y circulaciones oficiales y encontrando plazas, solares, espacios olvidados, cubiertas, azoteas, vacíos indefinidos, intersticios, umbrales, barreras y huecos residuales al que les dan sentido en el conjunto describiendo un recorrido que nadie había pensado ni visto.

Estas prácticas aparecieron de forma disruptiva y casi ilegal o más bien alegal en un contexto de espacios duros y deshumanizados, y han ido progresivamente ganando visibilidad y percibidas como necesidad urbana que se ha materializado en la creación de skateparks para incluirlas en la ciudad. Sin embargo, esto plantea una clara contradicción propia del juego, al cederles un **lugar físico concreto a sujetos nómadas** cuyo cometido parte del descubrimiento y apropiación sin permiso de entornos, pierden la posibilidad exploratoria de la deriva urbana y se convierten en sedentarios. Además de esta contradicción, la mayoría de skateparks se construían en las periferias o en zonas alejadas del centro para que estas prácticas no invadiesen otros espacios, tratando desde las administraciones de eliminar la problemática que generaba alejándolos lo máximo posible y encerrándolos, de nuevo, en su parcela de *skate*.

Más recientemente, sin embargo, se ha fraguado el concepto de Landskate parks gracias a proyectos como los de SCOB



[Fig. 26] *Skaters.*

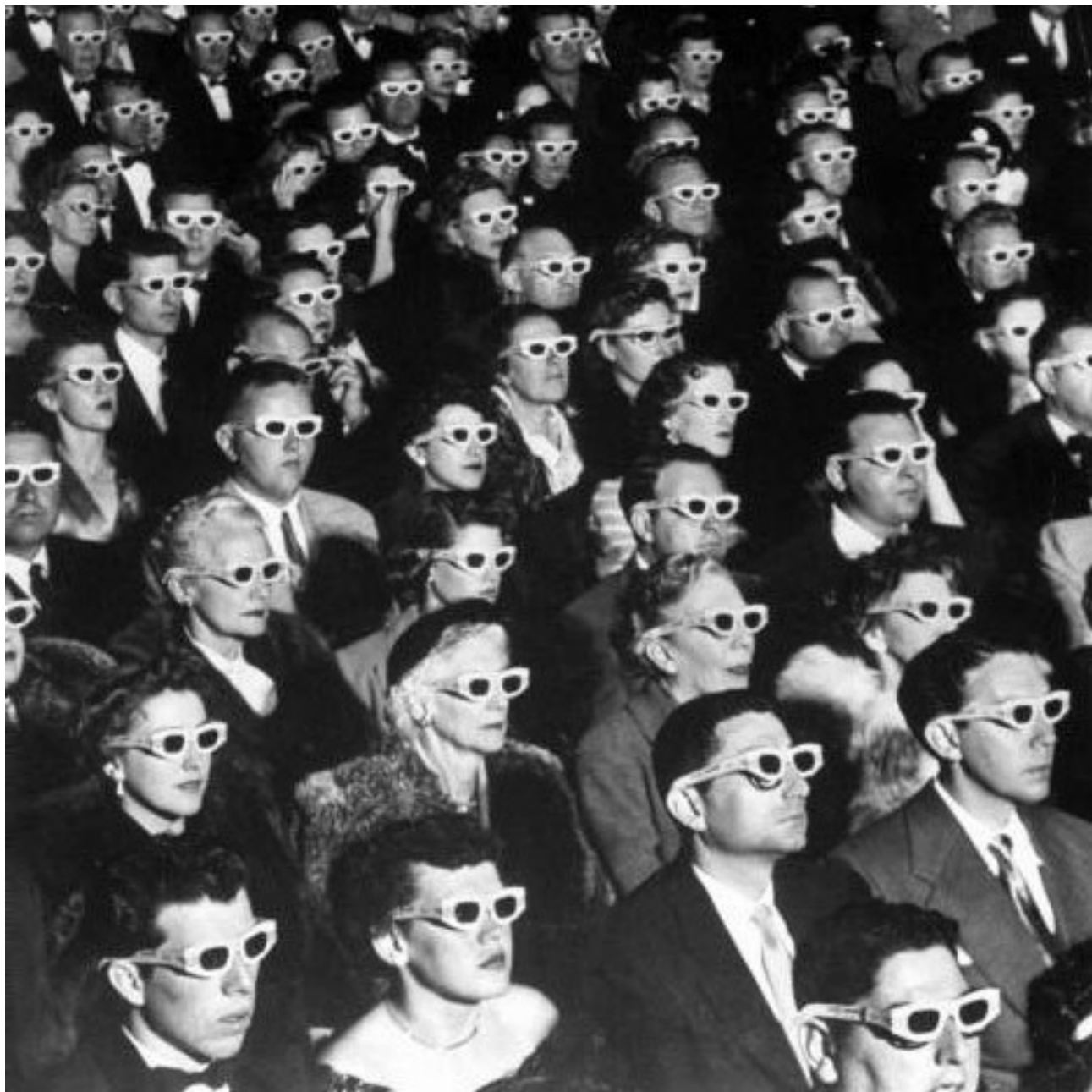
²⁴ Allard, P. (2003). *Las dimensiones del juego: La ciudad como campo y escenario*. ARQ (Santiago), (55), 5-8.



[Fig. 27 y 28] Arriba y centro. Parque Deportivo Urbano Mar Bella de SCOP Arquitectura y Paisaje.

[Fig. 29] Parque Deportivo Urbano Aureà Cuadrado de SCOP Arquitectura y Paisaje.

arquitectes en varias partes de Barcelona que a través de entender los deseos de los *skaters*, les han ofrecido espacios que no les negaba la calle sino que los incluían como parte de la ciudad, mostrando el lado positivo de estos conflictos. Los usuarios ya no son sólo los locales que practican esta afición, sino los observadores, transeúntes, niños que están empezando con sus padres y turistas que llegan atraídos por descubrir nuevas áreas para patinar. Esta forma realmente integradora de proyectar espacios donde expresarse libremente a nivel urbano es lo que facilita poco a poco la aparición y permanencia del juego.²⁵ Si pueden **coexistir las distintas etapas vitales en un diálogo territorial** no se pierde el carácter lúdico a medida que se crece y no se llega al conformismo de vivir en el espacio público sin participar de él, como observadores pasivos.



“Sous les pavés, la plage!”
(Bajo los adoquines, la playa!)

Eslogan mayo del 68

3 **Madurez**

EL URBANISMO DEL ESPECTÁCULO

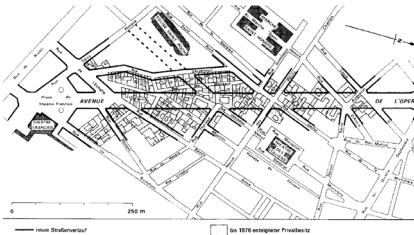
El urbanismo según la RAE¹ hace referencia a:

1. m. Conjunto de conocimientos relacionados con la planificación y desarrollo de las ciudades.
2. m. Organización u ordenación de los edificios y espacios de una ciudad.
3. m. Concentración y distribución de la población en ciudades.

Lo que alude al urbanismo lúdico no es, sin embargo, ninguna de estas acepciones. No engloba técnicas ni metodologías proyectuales para diseñar ciudades sino que trata en un sentido más perceptivo de analizar y entender los procesos, factores y mecanismos que convierten el entorno de una ciudad en un espacio que sea disfrutable y experimentable en la

¹ Real Academia Española. (2014). En Diccionario de la lengua española (23 a ed.). Consultado en <<http://www.rae.es/>>

[Fig. 1] Portada. La Sociedad del espectáculo.



[Fig. 2] Vista aérea de los bulevares de París introducidos con el Plan Haussmann.

[Fig. 3] Plano del trazado de la Avenida de la ópera del Plan Haussmann.

misma o mayor medida en que es funcional. Básicamente, estudiar **cómo la ciudad admite, deshecha o incentiva el juego** de todos sus habitantes.

En este sentido los **instrumentos para generar las ciudades** son tan trascendentes como los diseños en sí mismos. Y en lo que se refiere al urbanismo y la arquitectura, los planos y las cartografías son el soporte y el territorio predominante de la disciplina, a través de los cuales materializar el futuro urbano. Es una herramienta tan potente y recurrente que al concentrarse en las líneas y formas que se describen en el papel, se tiende a olvidar la riqueza de la realidad urbana que se encierra detrás.

Es fácil observar este elemento abstractivo de la realidad cuando se analizan los planes urbanísticos que desde el Renacimiento y la Ilustración fueron dando forma al urbanismo moderno y cuyo mayor ejemplo por impacto y magnitud es el Plan Haussmann de París. Los trazados de los grandes bulevares que ahora son tan característicos se llevaron a cabo trasladando toda la carga cultural y social de la morfología histórica a un segundo plano y cediendo el protagonismo a la función y la monumentalidad. Con la bandera de la razón y un discurso de renovación y modernización urbana muy acorde a los tiempos, se legitimó el expolio de las viviendas que tuvieron la mala fortuna de encontrarse en el lugar equivocado en el momento equivocado, por donde el barón Haussmann había trazado en la pureza del papel los nuevos trazados configuradores de París sólo quedó un rastro de mutilación urbana ignorante e indiferente a la identidad y las preexistencias.

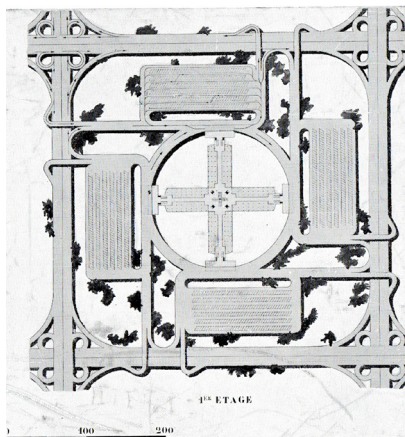
El tejido urbano previo a estos modelos era la morfología caótica de la ciudad medieval, confinada en murallas con un espacio limitado para crecer y sin planes urbanos que pautasen y organizarasen este crecimiento. Sin idealizar este modelo y dejando por un momento de lado los problemas que albergaba, se trata de un **tejido construido de forma colectiva y a través del tiempo**, evolucionando y adaptándose a la situación del momento al mismo ritmo que se define. Los planes urbanísticos como el de París a

pesar del tiempo que requiere su implantación se diseñaron como conjuntos estáticos, y aunque diesen respuesta a problemáticas reales, se constituyen por un **proceso de inmediatez y rigidez**. Esto hace que la destrucción de estos tejidos no se limite a lo meramente material sino también a la sociedad que tenía un ritmo de vida acoplado a esas calles. El plan de París tuvo desde el principio una voluntad de control social para evitar que se repitiesen los hechos de la Revolución francesa, y para ello la **desestructuración social** de la población que se encerraba en estos barrios era fundamental. Entornos donde convivían en un mismo edificio distintos grupos sociales – estudiantes, artistas, funcionarios, burgueses – desaparecieron y se redistribuyeron de forma desigual por el resto de la ciudad de una forma muy similar a los procesos de gentrificación actuales.

La Comuna de París de 1871, sin embargo, pone en evidencia que el orden de las nuevas avenidas no había trascendido la forma y escondía un sentimiento de no pertenencia a una ciudad hostil a sus habitantes. Sin embargo, el urbanismo de la línea y la retícula se va extendiendo y aparecen los ensanches como el de Cerdà en Barcelona para responder a los crecimientos de las ciudades. Y de nuevo, la armonía ortogonal de los planos rechaza el relieve, la geografía y el contexto. Frente a esta crisis de la ciudad y el territorio, el Movimiento Moderno asienta los principios de su urbanismo en la Carta de Atenas de 1933 donde se planteaba la separación de la ciudad por usos. Le Corbusier como el principal impulsor de este sistema con la Ville Radieuse y el Plan Voisin proponía un diseño donde el espacio residencial se concentrase en bloques de viviendas separados por grandes extensiones verdes de comunión con la naturaleza, todo comunicado con potentes viales que condujesen a los lugares de trabajo y de ocio. Sin embargo, la apariencia idílica de torres densas rodeadas por espesa naturaleza supone una limitación de las actividades a los **entornos concretos diseñados para cada uso sin posibilidad de hibridación**, limitando las interacciones urbanas al concentrarse los desplazamientos en los estrictamente necesarios y funcionales,

[Fig. 4] Planta general plan Voisin. Le Corbusier.

[Fig. 5] Planta detalle de viario del plan Voisin. Le Corbusier.



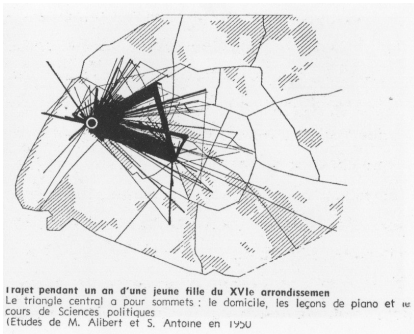
conduciendo a la absoluta homogeneidad urbana.²

Esta forma de proyectar es propia del sistema basado en la producción, donde el juego no se contempla porque no es productivo, igual que no lo es pasear dando un rodeo para disfrutar la ciudad de camino al trabajo. No se contempla que la vida urbana es un bullicio de conflictos, deseos y emociones y el espacio público el lugar donde expresarlas y compartirlas. La ciudad concebida como una máquina, igual que la vivienda, una suerte de **taylorismo urbano para que cada minuto vital esté exprimido al máximo**. Y mientras tanto no queda espacio para la sorpresa. Esta tendencia a la homogeneidad la expresa Ignacio Grávalos como un **urbanismo entrópico**,³ donde las interacciones urbanas de la ciudad tradicional representan flujos energéticos que en los nuevos planeamientos expresan la tendencia energética a la homogeneización, que supone un establecimiento de sistemas urbanos impermeables donde se aislaba a las personas en áreas que acentuaban las diferencias, condensando unas privilegios y otras desigualdades.

“La entropía alcanzará un máximo cuando toda la energía del universo esté perfectamente igualada; a partir de entonces no ocurrirá nada porque, aunque la energía seguirá allí, no habrá ya ningún flujo que haga que las cosas ocurran.”⁴ (Isaac Asimov)

El fallo de base de los principios modernos lo hicieron notar los miembros del Team X, una nueva generación de jóvenes arquitectos presentes en los últimos CIAM que buscaban implantar el funcionalismo de una forma más humana y contextualizada, adaptando cada proyecto a su entorno, mediante mecanismos adaptables pero no un diseño universal. La superación del ángulo recto, la fragmentación de la gran escala y el estudio de geometrías y sistemas experimentales como forma de adaptarse a la complejidad urbana. Estos arquitectos se presentan más que como poseedores de una nueva verdad moderna, como **analistas de los funcionamientos sociales y la producción de encuentros**.

[Fig. 6] Triángulo de desplazamientos de una joven entre su casa, las lecciones de piano y el curso de ciencias políticas.



2 Trachana, A. (2014). *Urbe Ludens*. Gijón: Ediciones Trea D. L., p. 56

3 Grávalos, I. (2014) *El urbanismo entrópico* en La Ciudad Viva. Consultado en <<http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=26208>>

4 *Ibid.*

"[...] los arquitectos del Team X se comportaban no como filósofos ni como utopistas sino como etnólogos, lectores atentos de los comportamientos y buscadores insaciables de todas aquellas riquezas que la ciudad histórica o la cultura popular supieron generar para enriquecimiento de la vida colectiva en pueblos y ciudades."⁵

Sin embargo, aunque el Team X desarrolló proyectos y conceptos interesantes, sus planteamientos seguían manteniendo un carácter estático, de implantación inmediata donde no se integraba el tiempo en la solución. Así complejos como los de Toulouse- Le Mirail en Francia o los Robin Hood Gardens en Inglaterra acabaron fracasando en su implantación social.

En la actualidad, las ciudades se han convertido en metrópolis y las problemáticas previas han mutado y se han diversificado conforme al ritmo frenético de la vida metropolitana. El carácter productivo de la organización urbana tan visible en las décadas posteriores a la revolución industrial se ha disfrazado de ocio y diversión ligados al consumo donde la ciudad se ha convertido en un representación de sí misma. La publicidad, la sobreinformación y la inmediatez han transformado la realidad en una **imagen que ha terminado por sustituir a la realidad misma**, estableciendo un sistema que Debord denominó la sociedad del espectáculo.

"La alienación del espectador a favor del objeto contemplado (que es el resultado de su propia actividad inconsciente) se expresa de este modo: cuanto más contempla, menos vive; cuanto más acepta reconocerse en las imágenes dominantes de la necesidad, menos comprende su propia existencia y su propio deseo. La exterioridad del espectáculo en relación con el hombre activo se hace manifiesta en el hecho de que sus propios gestos dejan de ser suyos, para convertirse en los gestos de otro que los representa para él. La razón de que es espectador no se encuentre en casa en ninguna parte es que el espectáculo está en todas partes."⁶

Esta forma de ocio ha conducido a crear extraños en el espacio urbano, que si no es a través del consumo no saben como vivirlo. La neutralidad y artificialidad propia del simulacro que es ahora la ciudad produce **lugares desvinculados del tiempo y del espacio** y se configura como una escenografía que combina el anonimato, el consumo y la alienación. De esta forma, la búsqueda del orden como principio urbano conduce a una suerte de

5

Solá-Morales Rubió, I., *óp. cit.*, p. 42

6

Debord, G. (1999). *La Sociedad Del Espectáculo*. Valencia: Pre-Textos, p. 49

apartheid urbano⁷ al desconflictivar el espacio⁸ y se tiende hacia un **sedentarismo extremo** que lleva a moverse de espacio seguro en espacio seguro, evitando el contacto con la oscuridad del espacio exterior impredecible. Dentro de esto, el consenso teórico del espacio público de la sociedad especular crea un espacio ficticio donde quien quiere participar tiene que aceptar lo establecido para la ‘convivencia’. Los grupos minoritarios o críticos no pueden hacer propio el espacio dominante que es la calle salvo renunciando a su diversidad. Esta concepción de la **ciudad como escenografía** implica que los ciudadanos son meros espectadores de la ciudad, que reclama su atención para seguir las instrucciones de uso del espacio público, convirtiendo a las personas en sujetos conformistas sumidos en un ocio pasivo que conduce a la ausencia de crítica y la inacción social, política y creativa.

“Se necesita atender a las continuidades, pero no a las de la ciudad planificada, efectivas y legitimadas, sino a flujos, energías y ritmos establecidos por el paso del tiempo y el desdibujamiento de los límites. Una arquitectura de diferencia y discontinuidad, más que de singularidad del monumento público, puede confrontar la agresión de la tecnología, el universalismo telemático y el terror a la homogeneidad.”⁹

LA CREACIÓN DE SITUACIONES

En 1957, Guy Debord escribe el Informe sobre la construcción de situaciones, documento fundacional de la Internacional Situacionista, donde habla de la necesidad “de nuevos procesos de intervención en la vida cotidiana” como forma de liberar la personalidad individual y colectiva. En este discurso que había evolucionado desde varios grupos de vanguardia, la ciudad se convierte en el elemento protagonista para **provocar una revolución de la vida**. Los situacionistas buscaban esencialmente “la ampliación de la parte no mediocre de la vida, de disminuir, en tanto sea posible, los momentos nulos”,¹⁰ algo que remite directamente al

⁷ Cortés, J., Comunidad Valenciana Generalitat, & Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana. (2000). *Contra La Arquitectura : La Urgencia De (re)pensar La Ciudad*. Valencia: Generalitat Valenciana, D. L.

⁸ Delgado, M. (2018) *Elogio y rescate de Henri Lefebvre*. El País. Consultado en < https://elpais.com/elpais/2018/03/16/seres_urbanos/1521194122_492095.html>

⁹ Solá-Morales Rubió, I., *óp. cit.*, p. 19

¹⁰ Debord, G. (2006). *Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional*. Bifurcaciones Sociedad Ltda., p. 10

homo ludens de Huizinga, referente del grupo situacionista, como oposición al homo faber surgido de la revolución industrial, equiparando el trabajo como necesidad social al juego como necesidad vital. En este texto, hablan del juego como una elección moral, del que sustraen el carácter competitivo y aislado de la vida corriente, vinculándolo a la transitoriedad de la experiencia urbana. Las situaciones propiamente dichas, los momentos que buscaban crear, tenían un **sentido espontáneo, temporal e irrepetible**, no eran acciones ensayadas, no eran performance, eran momentos de creación lúdica anónima y colectiva.

“[...] la construcción concreta de ambientes momentáneos de la vida y su transformación en una calidad pasional superior.”¹¹

“Momento de la vida concreta, deliberadamente construido por medio de la organización colectiva de un ambiente unitario y de un juego de acontecimientos.”¹²

Como colectivo no pretendían ser los directores de las situaciones, sólo los generadores. Hurgar en los deseos latentes, para provocarlos y despertarlos, usando el entorno como un interruptor de los sentidos y las voluntades y que el público pasase a convertirse en actores. No concebían el sentido de eternidad en la ciudad, como no lo concebían en el arte, sustraer las interacciones del contexto y congelarlas en el tiempo “inmoviliza, cosifica y reduce a objeto la existencia subjetiva de lo singular”.¹³ Por esto buscaban un nuevo concepto de ciudad a través de lo que definieron como **urbanismo unitario** donde la figura de arquitecto se iría diluyendo y serían los propios habitantes los que construirían los ambientes propicios para la creación continuas de situaciones. La idea era constituir un entorno en perpetuo cambio, donde nada permanece, que ofreciese por fin el entorno para la libre expresión lúdica.

“Los habitantes volverán a asumir la actitud primordial de la autodeterminación del propio ambiente y de la recuperación del instinto en la construcción de la propia vivienda y, por tanto, de la propia vida. El arquitecto, en tanto que artista, deberá cambiar de oficio: dejará de ser un constructor de formas asiladas para convertirse en un constructor de ambientes totales, de escenarios de un sueño diurno. De ese modo la arquitectura pasará a formar parte de una actitud más amplia y, al igual que

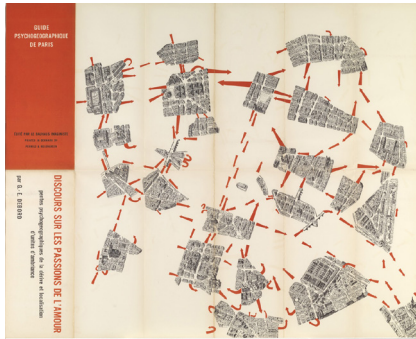
11 *Ibid.*, p. 9

12 Careri, F. (2002). *Walkscapes: El Andar Como Práctica Estética*. Barcelona: Gustavo Gili, p. 98

13 Trachana, A. (2014). *Urbe Ludens*.

[Fig. 7] Intervención Une journée dans la rue. Group de Recherche d'Art Visuel (GRAV)





[Fig. 8] Guía psicogeográfica de París.

las demás artes, desaparecerá en provecho de una actitud unitaria que considerará el ambiente urbano como el terreno relacional de un juego de participación."¹⁴

Antes de llegar a esta concepción unitaria, se plantearon múltiples mecanismos de redescubrir la ciudad. Frente al determinismo urbano de la línea recta y el plano como su medio de expresión, el recorrido como proceso creador de trazos se convierte en un instrumento de exploración urbana, con un sentido de crítica de huir de los itinerarios pautados y un sentido renovador de construcción del paisaje. Así lo entendieron las vanguardias y así inicia el dadaísmo un proceso de redefinir el concepto urbano. Desde su posicionamiento del anti-arte, la visita dadaísta a barrios de París totalmente carente de interés consigue alejar la visión idealista urbana y ofrecer una imagen completa de la ciudad:

"La ciudad de los escenarios de los flujos y de la velocidad futurista fue transformada por Dada en un lugar donde era posible discernir lo banal y lo ridículo, donde era posible desenmascarar la farsa de la ciudad burguesa; en un lugar público donde era posible provocar a la cultura institucional."¹⁵

Careri asocia estas expediciones al primer **readymade urbano** que como Duchamp con sus objetos, recogen entornos vacíos de valor y significado y los transforman en espacios de arte. Sin embargo, el nihilismo característico de dada condujo a un callejón sin salida del que surgió el surrealismo. De la mano de André Breton, de la ciudad banal se pasó a la ciudad inconsciente. A partir de las entonces recientes investigaciones del psicoanálisis, los surrealistas adoptaron el inconsciente como motor creativo y trasladaron esto al recorrido urbano en forma de deambulación a través de las calles guiada por los deseos e inquietudes ocultos en el cerebro, por medio del azar se pretendía alcanzar un **estado de desorientación que liberase el subconsciente**. De estos paseos surge la noción de los mapas influenciales donde se dibujan las sensaciones que despierta el entorno, Breton lo expresa como zonas de atracción y repulsión – blancas y negras, respectivamente – y zonas en que se alternan – grises – que al expresarlas en un mapa ofrecerían una imagen de los lugares tangencialmente distinta a la de los mapas convencionales. Esta idea la adoptó el

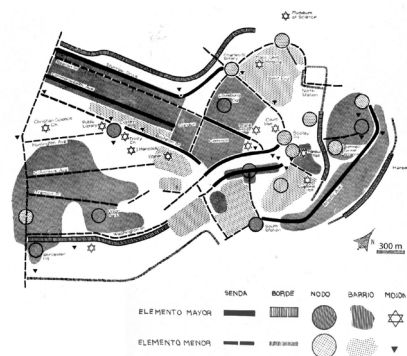
14 *Ibid.*, p. 117

15 *Ibid.*, p. 88

letrismo – Internacional Letrista, que posteriormente se convertirá en la Internacional Situacionista –, hablando de un **relieve psicogeográfico** y definiendo por primera vez la psicogeografía como “el estudio de los efectos precisos del medio geográfico, acondicionado o no conscientemente, sobre el comportamiento afectivo de los individuos”.¹⁶ Debord consideraba erróneo el planteamiento de base que tenían los surrealistas al vincular el arte con el poder creador del subconsciente que se había revelado como más pobre de lo que se creía. Y como superación de la deambulación inconsciente, los situacionistas desarrollan la **teoría de la deriva** como un vagar por la ciudad pero no de forma totalmente azarosa sino siguiendo las unidades de ambiente que configuran las cartografías psicogeográficas.

El recorrido – la deriva – como elemento exploratorio no fue la única aportación de los situacionistas pero sí la más sencilla y efectiva de traerla al presente y utilizarla como un recurso de perfecta actualidad para estudiar y vivir la ciudad. La deriva tiene la capacidad de ampliar nuestra zona de confort, extender los límites de la comodidad y de lo que sentimos como nuestro entorno. Igual que los *skaters* y practicantes de *parkour* descubren y definen la ciudad mientras la experimentan, o los niños exploran los lugares y espacio para aprender y entender el mundo, caminar se puede convertir en una crítica a la imagen que existe de la ciudad y de cómo experimentarla. Así lo entendía también Kevin Lynch cuando habla de hitos, nodos, bordes y sendas como elementos que describen la **legibilidad del espacio urbano**,¹⁷ y que usaba para trazar mapas mentales donde parecen mezclarse la cartografía tradicional con la psicogeografía para narrar la forma en que las personas interiorizan el espacio urbano a través del peso que tienen unos elementos urbanos sobre otros, sus jerarquías y su impacto visual o perceptivo. En la actualidad, sin embargo, esta percepción y la experiencia de descubrir la ciudad se ve obstaculizada por el uso extendido de Google Maps y otras aplicaciones que te conducen de forma directa a los destinos ahorrando la posi-

[Fig. 9] Imagen mental de la ciudad de Chicago.



16 Andreotti, L., & Costa, X. (Eds.). (1996). *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*. Museu d'Art Contemporani de Barcelona.

17 Lynch, K. (1998). *La Imagen De La Ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili

bilidad de investigar el entorno y haciendo que la imagen mental de la ciudad se torne más difusa y desconocida, más extraña. Wilfried Houjebek en 2003 ideó la forma de recoger esta tendencia e invertirla para generar una “deriva algorítmica”, Dot.Walk, donde una serie de códigos más o menos complejos definían ordenes sencilla para explorar la ciudad como un juego, el propio Houjebek se refiere al proyecto como una especie de “urbanismo Do-It-Yourself” que añade una nueva capa de funcionalidad a la ciudad.¹⁸

LAS UTOPIÁS URBANAS

A pesar de las gran cantidad de material producido por la Internacional Situacionista durante sus años de actividad, muy poco se destinó a la ideación de proyectos reales que hablasen de cómo intervenir en el medio a través de procesos más allá de la deriva, el *detournément* o la creación de situaciones. El proyecto *New Babylon* de Constant es, de hecho, el único ejemplo extensamente desarrollado que plantea una utopía hipertecnológica donde el *homo ludens*, convertido en *neobabilonio*, puede expresarse como individuo nómada recorriendo los sectores de *New Babylon* por toda la superficie terrestre. Paralelamente, muchos fueron los grupos, arquitectos y colectivos que de forma casi simultanea produjeron un diálogo crítico de la evolución que estaba teniendo la sociedad y su expresión en la arquitectura y el urbanismo en forma de proyectos más o menos utópicos. Aunque las utopías se definen por su condición irrealizable, ofrecen un soporte de definición y exploración teórica que no estando limitados por los aspectos económicos, sociales, espaciales y temporales permiten la configuración de nuevas ideas. Por eso no se trata de buscar la implantación real de estas utopías urbanas, muchas de las cuales no partían de esta vocación, sino de estudiar de qué forma los conceptos que manejan se pueden recuperar y reconvertir en la actualidad para alcanzar una ciudad lúdica. Los planteamientos utópicos, además, tiene la virtud de, mirando más allá de lo posible, **ofrecer nuevas realidades urbanas y sociales** que sí entren dentro de lo posible

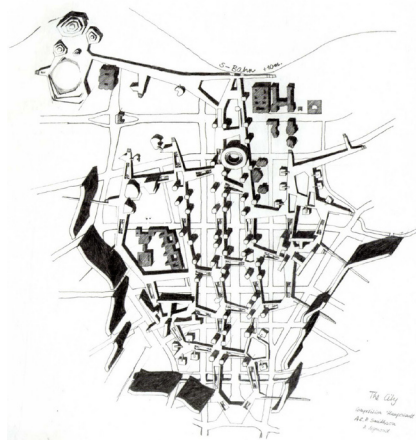
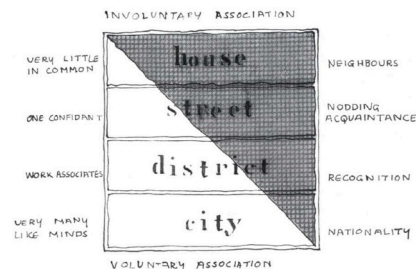
¹⁸ Coterón, L. S. (2014). *La ciudad como playground: relaciones entre el diseño de juegos y las realidades urbanas*. AusArt, 2(1), p. 83

y que no se habrían podido idear sin salir del pragmatismo.

BERLIN HAUPSTADT

Los concursos arquitectónicos en este sentido han dejado una puerta abierta para la exploración conceptual de propuestas que Alison y Peter Smithson aprovecharon para materializar en un entorno concreto las nociones que llevaban años trabajando. A partir de los análisis y reflexiones realizadas a partir de la actividad que se generaba en los barrios de su entorno del funcionamiento de la calle habían determinado como se manifestaban las interacciones en distintas escalas estableciendo una relación inversamente proporcional entre las interacciones voluntarias y las involuntarias. En la búsqueda de conseguir una ciudad donde fuesen cada vez más frecuentes los vínculos relacionales y el componente lúdico, trabajaron la geometría orgánica y aformal mediante dos conceptos: el *cluster* y el *golden lane*.¹⁹ El primero supone una colonización de los espacios vacíos alrededor de los clásicos *cottages* ingleses con una voluntad de **mezclar la identidad existente con los nuevos desarrollos** permitiendo la opción del crecimiento ilimitado a través del territorio. Dentro de esta potente línea aparece una redefinición de la calle interior de la *Unité d'Habitation*, trasladada al exterior con vocación de espacio de contacto y convivencia entre los habitantes, ampliando su ancho a 4 metros para permitir la libre apropiación de este lugar.

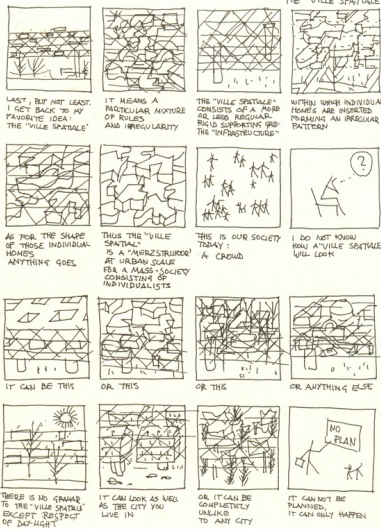
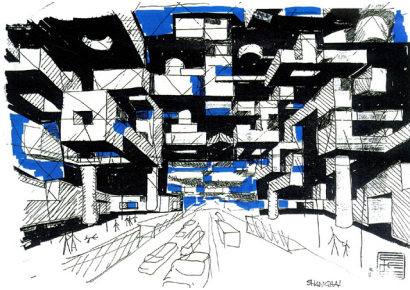
En 1957, presentan su propuesta para el concurso de Berlin Hauptstadt, donde se pedía reformular la relación de Berlín Este y Oeste en un supuesto teórico de la capital unificada. El proyecto que presentan consiste en una calle elevada 10 metros como forma de solucionar la problemática del tráfico, algo ya expuesto en planteamientos futuristas y neoyorquinos, pero que a diferencia de otras propuestas aparecía como una geometría cambiante e irregular, en contraste con la cuadrícula berlinesa, que permitía la máxima movilidad en cada nivel, adaptándose en altura al movimiento del peatón. Esta elevación configura un **soporte topológico que esquiva y se adapta a los monumentos y preexistencias** del



[Fig. 10] Arriba. Diagrama de relaciones voluntarias e involuntarias.

[Fig. 11] Centro. Esquema del cluster.

[Fig. 12] Abajo. Plano de la propuesta para Berlin Hauptstadt.



[Fig. 13] Dibujo de la Ville Spatiale. Yona Friedman

[Fig. 14] Diagramas explicativos del proceso constructivo de la Ville Spatiale. Yona Friedman

entorno, como elementos ‘encontrados’ – *as found* – que imprime un carácter azaroso pero próximo al “reconocimiento desprejuiciado de la vida cotidiana”.²⁰ La premisa consistía en ejecutar un sistema flexible e indeterminado que permitiese, como el *cluster*, crecer y adaptarse a la escala y la necesidad del momento, manteniendo en todo momento una red activa de nodos relacionales que permita el libre movimiento y la interacción. La propuesta del soporte elevado es cierto que no hace otra cosa sino aislar la problemática del tráfico en un nivel de menor actividad, sin embargo, en la actualidad, varias son las propuestas, como el High Line de Nueva York, que retoman esta idea en las grandes metrópolis para reapropiarse de los entornos invadidos por el coche con éxito.

VILLE SPATIALE

La idea de elevarse del terreno para desprenderse de las limitaciones del entorno mezcla la seducción del lienzo en blanco de las ciudades de nueva planta y la identidad de la morfología existente que, unido a las **megaestructuras** concebidas como grandes soportes fijos de otras subestructuras menores y flexibles, definen un sistema de experimentación utópica perfecto, sistema que adoptarían tanto Yona Friedman con su *Ville Spatiale* como Constant Nieuwenhuys en su *New Babylon*. La *Ville Spatiale*, en primer lugar, surge de lo que Friedman entiende como una necesidad del urbanismo de dar a las personas la posibilidad de construir y decidir como van a ser los espacios donde habiten, tanto a nivel de ciudad – *urbanisme mobile* – como a nivel de vivienda – *architecture mobile* – en una **democratización de la ciudad**. A través de la *architecture mobile* primero y con la *ville spatiale* después, desarrolla una estructura continua modulada que sobrevuela la ciudad apoyada sobre pilotes. La malla, de varios niveles como un edificio, permite introducir volúmenes que conformen las viviendas. Su sistema, basado en lo que denomina método científico, constaba de tres premisas: tocar la mínima superficie de suelo, introducir construcciones desmontables y desplazables, y poder ser transformadas a voluntad de los individuos. Más que un proyecto terminado lo que Friedman buscaba era definir un sis-

20

Ettlin, C. A. (2016). *Arquitectura+ juego (los años pop, 1956-1967)* (Doctoral dissertation, Universidad Politécnica de Madrid), p. 118

tema sencillo que mediante unas instrucciones **permitiese a los habitantes configurar los espacios**. La arquitectura de Lacaton y Vassal desde una propuesta realista y a pequeña escala, también tiene este carácter de estructura neutra que se ofrece a ser colonizada en su proceso de definición, donde termina teniendo más peso arquitectónico la vitalidad que emerge al exterior que la construcción.

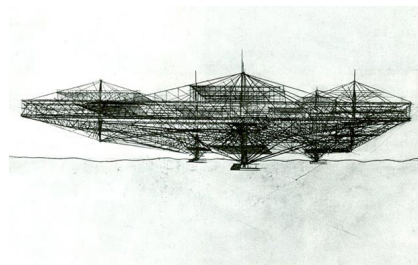
NEW BABYLON

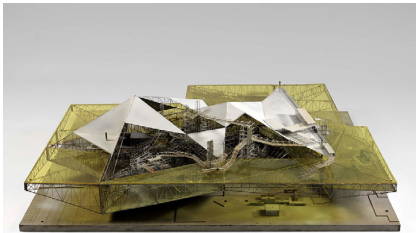
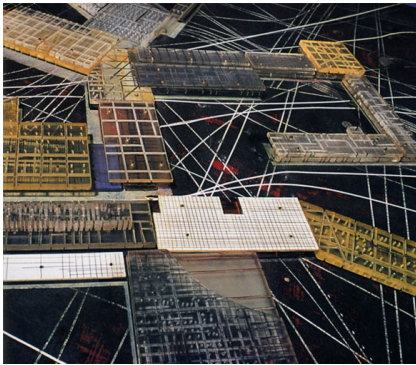
Igualmente, aunque el proyecto de Constant parte de una base similar a la de Friedman, en su concepción es radicalmente distinto. Lo que Friedman imaginaban como barrios sobreelevados sobre la ciudad, Constant lo proyectó como una sucesión de espacios continua e ininterrumpida, sin centro ni periferia, a través de la cual **recorrer toda la tierra en una deriva constante**. *New Babylon* parte, además, de un contexto donde el desarrollo tecnológico permite a los ciudadanos vivir una existencia puramente creativa con independencia del trabajo que ha sido automatizado.

“New Babylon no se detienen en ninguna parte, puesto que la Tierra es redonda. No conoce fronteras, puesto que han dejado de existir las economías nacionales, ni colectividades, puesto que toda la humanidad es fluctuante. Cualquier lugar es accesible a todos y cada uno de los individuos. Toda la Tierra se convierte en la morada de los terrestres. Cada cual cambia de lugar cuando quiere. La vida es un viaje sin fin a través de un mundo que se transforma con tanta rapidez que a cada instante parece distinto.”²¹

Antes de la fundación de la Internacional Situacionista, Constant pertenecía al grupo artístico CoBrA que trabajaba desde el proceso y la acción como fin, de forma instintiva, vinculado a lo primitivo, lo infantil y espontáneo, en el intento de expresar los deseos como un grito irreflexivo y brutal de creación. Por lo que, desde sus comienzos, trabajó la creación como un motor vital tanto propio como colectivo. En 1957, visita en Alba la “ciudad de los gitanos”, un campamento de gitanos temporal situado en la parcela del pintor Pinot Gallizio, miembro del Movimiento Internacional por una Bauhaus Imaginista, y al ver la forma de vida desapegada del territorio de los gitanos empieza a dar forma a una ciudad, a un ambiente mejor dicho, que recogiese la necesidad humana de

[Fig. 15] Arriba. Dibujo vista de *New Babylon*. Constant
[Fig. 16] Abajo. Plano de *New Babylon* sobre París. Constant





[Fig. 17 y 18] Arriba y centro. Maqueta de *New Babylon*. Constant

[Fig. 19] Abajo. Maqueta detalle de un sector de *New Babylon*. Constant

creación.

"Somos los símbolos vivos de un mundo sin fronteras, de un mundo de libertad, sin armas, en el que todo el mundo puede viajar sin limitaciones desde las estepas de Asia Central hasta las costas atlánticas, desde las altas mesetas de Sudáfrica hasta los bosques finlandeses."²²

La ciudad nómada de Constant se configura por sectores como unidad básica, independientes pero conectados entre sí. Como la *Ville Spatiale*, los sectores son grandes estructuras autportantes elevadas sobre el suelo mediante pilotes y tensores donde se introducen estructuras desmontables y móviles que forman parte de la definición a través del juego de cada sector. De la misma manera, el carácter hipertecnológico de los sectores hace que factores como las condiciones climáticas y ambientales no estén pautadas por la naturaleza y se conciben como parte del juego del espacio. Los equipos descentralizados y públicos permitirán cambiar libremente la iluminación, la temperatura o la humedad dando lugar a una gran cantidad de combinaciones. Con estas posibilidades expresivas, el **entorno siempre está mutando y evolucionando, tanto espacial como socialmente**, en un mismo sector hay gente que llega nueva y gente que transita y quien tras haber estado un periodo de tiempo se marcha. La complejidad del movimiento y la acción crea un flujo que hace imposible la repetición y la monotonía propia de los espacios productivos, nada es permanente y absoluto, no existen los hábitos.

"A medida que el número de visitantes aumenta y que la composición del grupo cambia, la complejidad se incrementa, al mismo tiempo que decrece la influencia individual sobre el espacio. El uso colectivo del espacio conlleva un cambio cualitativo, puesto que tiende a reducir la pasividad. [...] En un ambiente social en el que la cantidad de personas presentes cambia constantemente, al igual que las relaciones entre dichas personas, cada una de ellas y todas en su conjunto se ven inducidas a cambiar su ambiente personal."²³

La idea del laberinto, que se esconde en *New Babylon*, es un concepto que aparece en la obra y el pensamiento de Constant como un hilo conductor. Más allá de la dualidad espacial estático-dinámico, cuya influencia en los habitantes y relación lúdica ya se ha tratado, Constant habla del laberinto dinámico como me-

²² Vaida Voivod III, presidente de la Comunidad Mundial de los Gitanos (1963) Entrevista publicada en *Algemeen Handelsblad en ibid.*, p. 6

²³ *Ibid.*, p. 45

todoología proyectual. Un laberinto clásico define el trayecto más largo entre la entrada y el centro, un sistema que añade una complejidad *a priori* innecesaria al espacio. Sin embargo, en esta concepción clásica el recorrido está pautado, sólo hay una opción correcta y más que juego construye una estructura que determina el comportamiento. El laberinto dinámico no se concibe como un principio y un final, el origen y el centro se sustituyen por un “número infinito de centros en movimiento” entre los que perderse en un sentido de “encontrar caminos desconocidos”. Esta espacialidad conforma un **sistema que no se puede pautar ni prever, sólo experimentar** por medio de la práctica en un proceso “ininterrumpido de creación y destrucción”.²⁴

ARCHIZOOM

En contraste con estas propuestas, las utopías de Archigram y Archizoom desarrollan unos proyectos desde la concepción utilitarista, aunque vinculadas a lo lúdico, adoptan las herramientas de la cultura de consumo para producir estructuras flexibles que ofrezcan nuevos espacios de consumo y ocio masivo. Los diseños de Archizoom, no obstante, aunque empiezan utilizando las imágenes pop como crítica fácil de la frivolidad consumista pronto toman un cambio radical motivados por el lenguaje austero de Aldo Rossi y crean *Non-Stop City*, una ciudad sin arquitectura, liberada de la forma y reducida a su función como el soporte estructural más básico desprovisto de significado y representación.²⁵ Una ciudad que integra todos los ideales capitalistas en un **espacio infinitamente homogéneo**, como un urbanismo hiperespeculativo y desregulado imparable que mediante la productividad elimina todas las singularidades. La dimensión de la ciudad se equipara a la dimensión del mercado, que sólo busca integrar todos los aspectos de la vida en la realidad productiva.

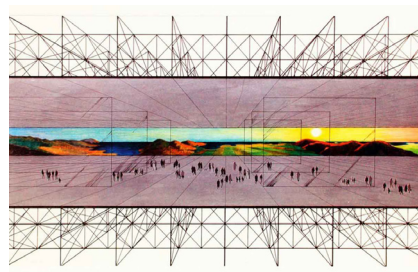
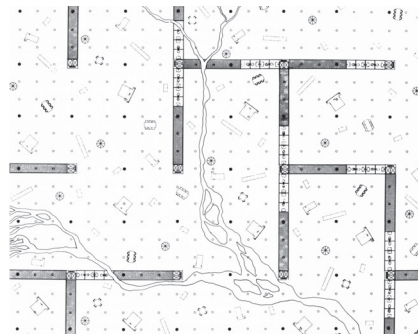
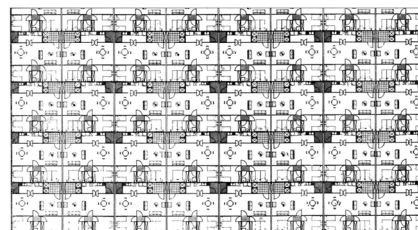
ARCHIGRAM

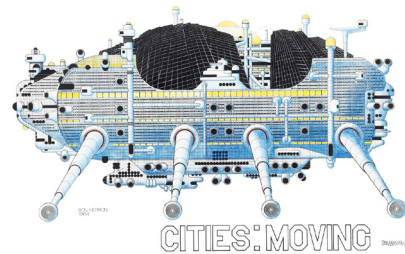
La gran producción de Archigram, por su parte, aunque

²⁴ Constant, “El principio de la desorientación” en Andreotti, L., Costa, X., & Museu d’Art Contemporani de Barcelona. (1996). *Situacionistas : Arte, Política, Urbanismo*. Barcelona: Museu d’Art Contemporani de Barcelona: Actar D. L., p. 87

²⁵ Vittorio Aureli, P. (2013) “Más dinero/menos trabajo: Archizoom” en Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2014). *Playgrounds : Reinventar La Plaza*, p. 196

[Fig. 20, 21 y 22] Arriba. Non-Stop City. Archizoom





[Fig. 23] Arriba. *Instant City*, 1969. Peter Cook.

[Fig. 24] Abajo. *Walking City*, 1964. John Herron.

tampoco tuvo vocación de realizarse, no estaba vinculada a la crítica per se sino que surge como experimentación e investigación a través de la cultura pop y la producción masiva. Las formas surgen de una concepción tecnológica, donde la ciudad se convierte en una máquina con piezas ensamblables, que se pueden poner y quitar igual que se monta y se desmonta un juguete – *Plug-In City* –, las viviendas se han transformado en cápsulas sujetas a grandes soportes estructurales con esa vocación desechable propia del consumo, y entre medias las dotaciones de ocio y servicios y las circulaciones se distribuyen como el cableado de un ordenador.

A pesar de la fuerte relación con el mainstream imperante, las producciones de Archigram destacan por la singularidad de su diálogo y por la capacidad de adquirir elementos de la cultura para repensarlos y reconfigurarlos a través de intenciones que trascienden lo visual y sirven de análisis y reflexión de la sociedad y la producción arquitectónica de los años pop. Proyectos como el de *Walking City* y de *Instant City*, hablan de cómo relacionar los centros urbanos con la periferia en un intercambio cultural y de cómo crear un diálogo interurbano a través de grandes ciudades robots que se desplazan por el territorio, con un regreso a la ciudad nómada de Constant.

CARNAVAL Y REVOLUCIÓN

Las utopías lúdicas plantean una situación ideal donde el juego es parte esencial de la vida en el mismo nivel de importancia que las demás necesidades. En la realidad, sin embargo, esto no sucede. El juego como actividad secundaria sólo se manifiesta como ocio, en el tiempo libre que resta de las obligaciones y necesidades consideradas como principales. En estos periodos, breves momentos lúdicos se suceden para dar salida a esta necesidad. Cuando este impulso vital no puede materializarse de forma cotidiana y se acumula, aparece el carnaval como un paréntesis oficial donde dar rienda suelta a este instinto. Los roles del carnaval permiten al individuo ponerse una máscara y desprenderse

de esa otra máscara social que esconde su verdadera naturaleza.

“En el carnaval (sin duda uno de los elementos culturales en los que el juego cobra su componente más transgresivo), los roles y valores morales que sostienen la comunidad se subvierten radicalmente en un ritual catártico que, paradójicamente, garantiza la permanencia del statu quo. El potencial disruptivo del juego como ensayo general de la vida queda neutralizado mediante una programada apuesta ritual que escenifica (y nada más que eso) la transvaloración de todos los valores. Sin embargo, el carnaval, en cuanto expresión irreverente y popular ya institucionalizada, alberga en sí, desde sus remotos y plurales orígenes (así lo vio Mijaíl Bajtín) un subconsciente transgresivo que trasciende lo cómico y bufo para adentrarse, por los intersticios del juego y lo festivo, en el terreno de lo político. La carnavalización de parte del arte contemporáneo, así como de las revueltas sociales, no hace sino confirmar al juego y sus espacios asociados como catalizadores de los deseos de mayorías sometidas a sordinas y minorías enmudecidas por naturaleza.”²⁶

Así con todo el desorden que produce el carnaval, su carácter agitador es sólo aparente y temporal. Pero cuando se vuelve insuficiente para paliar este impulso lúdico, **traspasa lo político y se vuelve revolucionario**. En las calles como contendores tanto del jolgorio urbano como del malestar social la línea que separa la fiesta de la revuelta es muy fina, la misma que separa el conformismo del inconformismo.

La Internacional Situacionista no produjo obra construida al uso, su necesidad de cambiar el mundo urgía demasiado, pero produjo una inmensa cantidad de obra escrita a través de revista, octavillas y panfletos que aceleró los acontecimientos que desembocaron en el mayo francés de 1968. Aunque finalmente fracasara en sus demandas, el aire surrealista de las peticiones del movimiento, entre sensatas e imposibles, sentó un importante precedente de reivindicaciones lúdicas que **transformó la infancia y la juventud en clases sociales con derechos y voz propios**.

Más tarde, nuevos movimientos de protesta encuentran en el carnaval como forma de revuelta festiva una respuesta creativa a los rituales políticos tradicionales de la izquierda y sus formas ya estandarizadas de reivindicación política. A través de la máscara y la parodia, con el juego y el anonimato que desprenden, se materializa la descentralización, la horizontalidad y la acción directa. El punto de inflexión lo marcó la Global Street Party de 1998 cele-

[Fig. 25] Arriba. Eslogan mayo del 68, París.
“Seamos realistas, pidamos lo imposible”

[Fig. 26] Abajo. Clandestine Insurgent Clown Army (CIRCA)





[Fig. 27 y 28] Barricadas hinchables. Tools for Action

brada en 30 ciudades de los cinco continentes como una inmensa protesta anticapitalista coincidiendo con la cumbre del G8 en Birmingham. Frente a las dinámicas reivindicativas clásicas, la broma de la fiesta generaba un efecto de desconcierto en las autoridades además de conseguir una mayor energía de descontrol y desorden urbano que llevaba a un efecto contagio, no sólo de individuos sino de colectivos, ideologías y ciudades.²⁷ El **juego como elemento subversivo** como lo entendían los situacionistas de no competitividad, se convierte en vínculo y herramienta de igualdad, de dismantelar las dinámicas de poder dominantes y ofrecer un medio de empoderamiento para las minorías que al reconquistar el espacio público de forma legítima consigue sumar adeptos de otras áreas, en una vocación de creación destructiva.

En las sucesivas expresiones de democracia lúdica con el movimiento Reclaim the Streets (RTS) – reclama las calles – y los Carnavales contra el Capitalismo (CAC), aparecieron cada vez más manifestaciones de protestas creativas que consolidaron una forma no pautada, ni sensata u objetiva, de reivindicación asentada en la espontaneidad que atraía la atención incrédula de los medios por su **efectiva ridiculez y teatralidad**. Acciones como las de la Tute Bianche que, todos uniformados con monos blancos, armaduras de espuma, neumáticos o flotadores de goma y cascos, atravesaban risueños las barricadas policiales en un espectáculo absurdo en contraste con la imagen violenta de los uniformes y vehículos estatales. Lo que se denominó como “frivolidad táctica”, generando una atracción a la revolución, una suerte de “resistencia irresistible”.²⁸ Una catapulta gigante lanzando juguetes por el grupo Medieval Bloc, un ejército de payasos insurgentes – Clandestine Insurgent Clown Army (CIRCA) – o las figuras y barricadas hinchables de Tools for Action se suman a este carnaval no sólo político sino vital.

“El carnaval revolucionario dura apenas unas horas o unos días, pero su regusto perdura. No es una mera liberación de vapor, una válvula de escape social que permite la reanudación de la normalidad al día siguiente. Es un momento de intensidad como ningún otro, un acontecimiento que define

27 John, G. St. (2008) “Protestival: días de acción global y política carnavalizada en el presente” en Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2014). *Playgrounds : Reinventar La Plaza*, p. 250

28 *Ibid.*, p. 267

y aporta nuevos significados para todos los aspectos de la vida. La vida cotidiana no vuelve a ser la misma después de probar un momento que está únicamente regido por la libertad. La degustación de este fruto es peligrosa, porque infunde el deseo de repetir la estimulante experiencia una y otra vez”²⁹

Al echarse a las calles sin permiso ni remilgos, sin prejuicios ni vergüenza, a través del carnaval se llega a la **desprogramación del espacio**, y del teórico consenso que rige en él de la democracia y el falso espacio público. En muchas luchas, además, como Gamonal o Turquía lo urbano no es sólo el medio donde tiene lugar el cambio sino también la causa,³⁰ mezclando política y ciudad en un todo indivisible de acción, protesta y fiesta.

29

Ibíd., p. 26030 Gutiérrez, B. y de Soto, P. (2014) *De Tahir a Gamonal: La calle global y hacer política*. El diario. Consultado en <https://www.eldiario.es/opinion/Gamonal-Burgos-15M-efectoGamonal-Gezi_Park-DirenGezi-VemPra-Rua-PasseLivre-PosMeSalto-derecho_a_la_ciudad-Hamburgo_0_221528212.html>



“No puedes cambiar un juego ganándolo, dice la fórmula, o perdiéndolo, o arbitrándolo, o siendo un espectador. Cambias un juego abandonándolo, yendo a otro lado y comenzando un nuevo juego. Si resulta, con el tiempo este alterará o reemplazará al viejo juego”

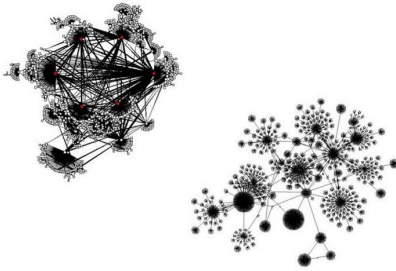
Stewart Brand

4 **Ciudad**

RIZOMA URBANO

El orden y el intento de controlar un organismo mutante y complejo como es la ciudad por medios estáticos y reduccionistas está dando paso cada vez más a una postura crítica con voluntad real de entender las dinámicas y los flujos que se producen en el entramado urbano para intervenir con herramientas de la misma magnitud. La cantidad de factores que hierven y convergen en las calles actualmente aproxima el conjunto urbano más a los sistemas caóticos que a los lineales y deterministas. En esta línea, el concepto propuesto por Deleuze y Guattari de rizoma nos ofrece un mapa conceptual de lo que en algunos casos está siendo y en otros podría o debería llegar a ser la estructura urbana. Al pensar en una ciudad cualquiera, a rasgos generales, se presenta jerarquizada entorno a uno o varios centros de actividad que organizan las infraestructuras para dar servicio a esos centros, definiendo una sistema arbórea con un origen del que van manando ramas que conectan con centros

[Fig. 1] Portada. Instalación en la Bienal de Arte de Venecia, 2009. Tomás Saraceno.



[Fig. 2] Estructura arbórea y estructura rizomática.

de menor entidad. Sin embargo, ¿qué ocurriría si hubiese una multiplicidad de centros de igual importancia? Se podría desarrollar una estructura mejor distribuida y equilibrada que aumentaría la posibilidad de sucesos espontáneos y de intercambio. El rizoma da respuesta a esta pregunta, funciona radicalmente distinto a la lógica cartesiana y a la manera extendida de entender el mundo porque permite **enlazar y conectar puntos de distinta naturaleza y entidad** sin que se adapten unos a otros, sencillamente como un proceso de complejidad. La belleza y genialidad del rizoma, además, no consiste en reproducir las propiedades de un entorno muchas veces de forma que distintos puntos de una ciudad disfruten de los mismos servicios y espacios, se trata de crear una multiplicidad de elementos cambiantes que se autodefinen constantemente, que no depende directamente pero se complementan y que en el proceso de desarrollo rizomático no tienen un inicio y un fin, como el planeamiento común, sino que **se fragmenta, se diluye y recomienza como y cuando es necesario**.

“El rizoma conecta cualquier punto con otro punto cualquiera, cada uno de sus rasgos no remite necesariamente a rasgos de la misma naturaleza; el rizoma pone en juego regímenes de signos muy distintos e incluso estados de no-signos. El rizoma no se deja reducir ni a lo Uno ni a lo Múltiple. [...] No está hecho de unidades, sino de dimensiones, o más bien de direcciones cambiantes. No tiene ni principio ni fin, siempre tiene un medio por el que crece y se desborda. [...] sólo está hecho de líneas: líneas de segmentaridad, de estratificación, como dimensiones, pero también línea de fuga o de desterritorialización como dimensión máxima según la cual, siguiéndola, se metamorfosea al cambiar de naturaleza. [...] Contrariamente al grafismo, al dibujo o a la fotografía, contrariamente a los calcos, el rizoma está relacionado con un mapa que debe ser producido, construido, siempre desmontable, conectable, alterable, modificable, con múltiples entradas y salidas, con líneas de fuga.”¹

Ya se han analizado algunos proyectos que exploraban los sistemas rizomáticos. Constant con su *New Babylon* y Aldo van Eyck con sus *playgrounds* son ejemplos, uno utópico y otro real, de la potencia de este planteamiento. Cómo a través de quitarle a la arquitectura la jerarquía y la centralidad y dejar la puerta abierta a que resurja inesperadamente, las líneas de fuga, se propaga el impulso lúdico de la ciudad. A mayor escala, las favelas de Brasil son un ejemplo todavía más potente por su magnitud y realidad.² Como asentamiento informal, desde la mínima escala donde las

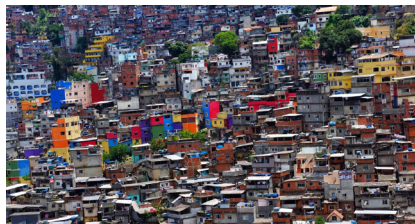
1 Deleuze, G., & Guattari, F. (1997). *Mil Mesetas: Capitalismo Y Esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos., p. 25

2 Montaner, J. (2008). *Sistemas Arquitectónicos Contemporáneos*. Barcelona: Gustavo Gili.

viviendas se conforman con fragmentos, como un *collage* de elementos reciclados y autoconstruidos hasta la gran escala aérea donde la morfología se disemina sin control por la topografía montañosa, se observa la intensidad de la hiperconectividad descentralizada y cómo se refuerza por la identidad y pertenencia de un ambiente creado por sus usuarios.

A la ciudad rizomática como propuesta de aspiración urbana se le adjunta la ciudad fractal que asimila las posibilidades de las distintas escalas urbanas. La **autosimilitud fractal** explica como se perciben a distintos niveles las mismas estructuras y resulta interesante para plantear como las iniciativas que funcionan perfectamente a una escala se pueden adaptar a otras e interrelacionarse con ellas, creando conexiones no sólo entre nodos, sino entre escalas, de una forma interdimensional. Sin embargo, cuando nos trasladamos al panorama actual encontramos una fuerte dicotomía entre la pequeña escala de calle y barrio con la gran escala de ciudad-territorio. La abstracción de los procesos globales se vislumbran como fuertes relaciones y conexiones internacionales entre poderes económicos, políticos y comunicativos donde las problemáticas locales no tienen cabida si no pueden ser comercializadas. Frente a esto, las energías locales están surgiendo como respuestas que reivindican el valor particular de cada región. Y aunque en la escala global del territorio las fluctuaciones parecen imperceptibles, al aproximarse al entorno local, se van haciendo más visibles las iniciativas de barrios, colectivos y personas como el movimiento incontrolado de partículas.

Por un lado, Manuel Castells habla de la futura desaparición de la ciudad como territorio de organización social, donde la globalización, la tecnología y las comunicaciones están convirtiendo el espacio público en un espacio exclusivamente de conexión entre la globalidad de las actividades económicas y la localidad de los asentamientos difusos.³ Esta visión fatalista la contrasta con la promesa de la articulación entre economía, sociedad, tecnología y cultura a través del territorio urbano mediante un consenso entre lo



[Fig. 3] Favela, Brasil.

³ Borja, J., Castells, M., Bellil, M., & Benner, C. (1997). *Local Y Global : La Gestión De Las Ciudades En La Era De La Información*. Madrid: Taurus, p. 10

global y lo local **acuñando el concepto de glocal**.⁴ La glocalización sitúa las dos tendencias en un mismo plano de integración e interrelación que puedan sintetizar las ventajas de ambos en lugar de contraponerlas de forma maniqueísta. Aunque la tendencia global siempre va a ser a centralizar todo para desarrollar el control, gestión y organización más eficaz posible, lo local tiene que ejercer presión desde abajo para mantener una organización descentralizada. Un exceso de globalización conduce a una ciudad sin consenso mientras que un defecto puede conllevar a un aislamiento. Se trata de encontrar un equilibrio, como un tira y afloja entre escalas, donde se pueda dar la universalización de lo particular y la particularización de lo universal.

En la ciudad rizomática y fractal, sin jerarquía ni centro, las energías locales emanan hacia la globalidad y el tejido rizomático se va generando de forma espontánea en un ensayo error de los componentes locales-globales, ciudadano-administración. Este tejido espacial, esta forma acentrada y múltiple de construir el espacio público, sólo se puede conseguir si existe además una estructura de gestión idéntica que reconduzca los procesos, un **rizoma administrativo** que permita el diálogo entre todas las partes y sea proclive a ceder poder de decisión y práctica a colectivos y grupos con soberanía local, en un proceso de extitución. En la ciudad ningún factor está aislado de los demás, todos influyen sobre todos de forma recíproca y no tiene sentido entender los procesos de forma lineal y permanente. Ni la arquitectura, ni la ciudad, ni el pensamiento, ni las personas son blancas o negras, y tampoco grises. En todos ellos hay extremos, contradicciones y similitudes, momentos de máximo y mínimos, donde el blanco y el negro dominan (radicalidad), momentos de grises donde hay una calmada homogeneidad sin conflictos y momentos donde se combinan blanco, negro y grises, en un devenir de diversidad, multiculturalidad y riqueza que desde el aprendizaje conviven, se alimentan y mezclan. Por ello, si se construye un urbanismo rizomático este conducirá al **pensamiento rizomático de quienes lo vivan** y viceversa: las intervenciones nuevas pueden abrir formas

⁴ Hernández, G. M. (2013). *Glolugares: espacios singulares de la glocalización. El caso de Valencia*. Kamchatka. Revista de análisis cultural., (2), 13-36.

de pensar diferentes de la misma manera que unos enfoques de perspectiva y reflexiones distintos pueden conducir a una formas nuevas de leer y producir el espacio.

Hasta ahora podemos decir que **el urbanismo lúdico no es un objetivo sino un proceso**, igual que los proyectos del espacio urbano deben ser vistos así, que busca transformar la ciudad en un espacio de intercambio, de estancia, de diversidad - cultural, sexual, generacional, étnica, ideológica-, común y colectivo, propio y sobretodo libre. El juego, al fin y al cabo, no puede desligarse de la libertad – de pensar, de actuar, expresarse, vivir el espacio... -, y el resurgimiento del *sapere aude* - ¡atrévete a saber! – de la ilustración en colectivos como grupos de consumo y soberanía alimentaria y otras formas de negarse a vivir conforme a directrices externas se traslada al juego en un **“¡atrévete a jugar por ti mismo!”** desvinculado de la pasividad del ocio prefabricado y compartimentado que aleja al jugador de toda experiencia creativa. Desde hace años se está dando una progresiva aceptación del juego a través de lo que se conoce como *gamification* – ludificación – como una forma de utilizar las dinámicas propias del juego en actividades de por si no lúdicas como mecanismo que activa el interés y la motivación, fomenta el aprendizaje y la sociabilidad. Sin embargo, estas herramientas están fuertemente vinculadas a la productividad y al juego como competición en el ámbito laboral y empresarial que inevitablemente “socavan las diferencias entre lo placentero y lo rentable”⁵ convirtiendo el juego en un proceso vinculado al consumo y por tanto a la pasividad. Pero si por el contrario se entiende la ludificación como medio de extender el juego más allá de sus fronteras tradicionalmente delimitadas, puede contribuir a la propagación lúdica urbana ayudando a reimaginar espacios ‘serios y aburridos’ con nuevas perspectivas. Propuestas como colonizar las cubiertas como hiciera Le Corbusier creando un nuevo estrato urbano, poder plantear nuevos recorridos de exploración por el subsuelo, por caminos elevados o que atravesen edificios en un diálogo entre lo público y lo privado que rompa la dicotomía negativa y enriquezca el espacio.

5

Bang Larsen, L., *óp. cit.*, p. 13

CIUDADES DE CODIGO ABIERTO

Todavía no se ha tratado un factor que se ha convertido en determinante para contextualizar el funcionamiento actual del espacio público como es la reciente aparición de las TIC, Tecnologías de la Información y la Comunicación que han definido una realidad virtual que funciona de forma paralela a la realidad física. Ésta, por su parte, se ha transformado en una realidad fragmentada donde la percepción y **la vivencia del espacio y el tiempo ya no son simultáneos**. Las dinámicas globales y urbanas han generado un ritmo de vida frenético donde los movimientos y desplazamientos entre lugares se han incrementado a medida que disminuía el tiempo necesario para llegar de un punto a otro. Esta estructura ha configurado un sistema urbano definido por puntos conectados, no de forma rizomática sino de forma aislada donde cada nodo tiene su función e identidad independientes. Así la ciudad ha perdido la continuidad espacial y el espacio se ha visto reducido a lugares de salida y de llegada, donde sólo se conoce el tiempo transcurrido y se ignoran los lugares intermedios que se recorren con un consecuente empobrecimiento del valor espacial y social de estos lugares.⁶

Frente a esta pérdida progresiva de la experiencia urbana como algo cotidiano, Internet surge como el nuevo espacio público donde tiene lugar el diálogo,⁷ el debate y la interacción que va desapareciendo de la ciudad. La tecnología se manifiesta como parte de la problemática que incentiva el individualismo cada vez más marcado de la sociedad. Ya no se necesita compartir el mismo espacio para comunicarse y la compartimentación del tiempo diario conduce a un sedentarismo y una pasividad que favorecen la desconexión con el entorno próximo. Cada vez se pasa más tiempo en el hogar o en entornos privados, incluido a la hora de desplazarse, y más tiempo conectados en red en un proceso de

⁶ Di Siena, D. (2011). *Ciudades de Código Abierto. Hacia nuevos modelos de gobernanza local*. *Creatividad y Sociedad*, 10-17., p. 3

⁷ *Ibid.*, p. 5

deslocalización:

“Una de las principales características de estas tecnologías es la violación de la lógica del espacio. El usuario que se adentra a menudo en el ciberespacio para entrar en contacto con sus círculos establece vínculos fuertes con estos contactos, a la vez que debilita los vínculos próximos con los que no establece contacto. Digamos que su identidad virtual se encuentra en un lugar (o muchos) con sus círculos más afines, pero su cuerpo físico aunque presente/visible en su hogar habitual no experimenta una interacción completa con las personas de su entorno. De este modo la experiencia social no es completa ni en un lado, ni en otro y finalmente el ciudadano se encuentra “deslocalizado”, está en un lugar al que no pertenece.”⁸

Esta es una posible lectura del impacto de las nuevas tecnologías. Otra lectura, la que se debe alimentar y potenciar, es la oportunidad que ofrecen las TIC para fortalecer las relaciones sociales, la descentralización de la soberanía y la conexión con el entorno. Ya que si bien Internet puede ser un sistema alienante también puede ser una herramienta de empoderamiento ciudadano, donde las jerarquías capitalistas y las estructuras sociales se diluyen. En la red aparece una **igualdad inexistente en el espacio físico**, se permite una inmediatez de conectarse con cualquier lugar en cualquier momento y se genera una mayor libertad de expresión y acción. También se produce una redistribución del poder informativo, que ya no viene definido por entidades superiores sino que funciona de forma acumulativa por las decisiones e intereses de los usuarios, que contribuye a una democratización del talento y las decisiones.

Todas estas capacidades pueden unirse en la producción de un espacio híbrido donde **lo presencial y lo virtual funcionan como capas superpuestas del tejido urbano** que conforman un espacio mejor, aumentado. Los ciudadano-usuarios encuentran en las nuevas tecnologías una forma de expresar su opinión y plantear propuestas, conocer los procesos que se generan en sus ámbitos y ejercer presión para que se descentralicen la toma de decisiones. Así la ciudad se puede configurar como un sistema operativo urbano compuesto de hardware y software donde los mecanismo del juego tienen un papel protagonista para introducir

⁸ Reyes González, Jonathan, Di Siena, Domenico, Lozano Velasco, José María, & Departamento de Proyectos Arquitectónicos. Taller H. (n.d.). *La Ciudad Interfaz : Estrategias De Regeneración Urbana Para Una Ciudad Opensource.*, p. 47

[Fig. 4] Hibridación físico - digital. Instalación Onde pixel, Miguel Chevalier, Unicredit Pavilion en Milán. 2016.



“las dinámicas propias de la cultura en red y el software libre”.⁹

“Sin abandonar la idea de hardware a la hora de hacer ciudad es importante empezar a pensar también en términos de software. La integración de esta piel digital aumenta la experiencia de lo urbano y genera nuevas dinámicas de comunicación y relación con el entorno heredadas de los modelos de funcionamiento en red”¹⁰(Ludocracia)

Esto permite analizar el espacio urbano como interfaz (Jonathan), entendido éste como la zona de conexión y comunicación física y funcional entre múltiples sistemas, sea esta conexión social, cultural o físico-digital. La imagen de la ciudad se presenta de forma cada vez más evidente como una inmensa superposición de capas de contenido urbano que, como en un software, van añadiendo bits de información hasta formar la densa red de acontecimientos del espacio urbano. Estas capas – físicas, virtuales, emocionales, políticas, sociales, comerciales... – son interdependientes las unas de las otras de forma no lineal, es decir, no siempre ejercen la misma influencia unas sobre otras ni tienen la misma importancia, son cambiantes y no se puede actuar en unas sin considerar las demás.

Las nuevas formas de intervención urbana tienen que empezar por entender este entorno multicapa a través de un proceso empírico de recopilación e inventario de datos. Además de suponer una herramienta de acción, las TIC funcionan como un gran almacén de cifras urbanas que los propios usuarios aportan a través de la interacción en red, voluntaria o involuntariamente. El excedente cognitivo del que habla Shirkly,¹¹ entendido como la capacidad de pensamiento que nos sobra después de trabajar, está dejando de emplearse en medios pasivos tradicionales como la televisión para desarrollar un flujo de aportaciones que los usuarios hacen de forma gratuita y desinteresada de conocimientos y experiencias propias y cotidianas. Se trata más que nada de trazar nuevas cartografías, una especie de atlas sensible, que aporten legibilidad al espacio público, no a partir de catalogar y valorar

⁹ González, J. R., Alberola, I. R., Atutxa, A. D., Latorre, A. M., & Gómez, R. T. (2015). *Ludocracia: El juego como herramienta de revitalización urbana en la ciudad interfaz*. *Arte Y políticas de identidad*, 12, 127-144., p.131

¹⁰ *Ibid.*, p. 131

¹¹ Shirkly, C. (2012). *Excedente Cognitivo : Creatividad Y Generosidad En La Era Conectada*. Barcelona: Deusto

de forma definitiva sino recopilando segmentos y trozos urbanos que respeten su multiplicidad y heterogeneidad sintetizándola para obtener conclusiones prácticas y reales. Aunque este proceso de inventario corre el “riesgo de elevar a la categoría de incuestionables los contenidos generados por multitudes anónimas y descontextualizadas”¹² se debe evitar elaborando estrategias de “yuxtaposición y filtrados de datos” para que no se queden en aspectos vacíos y superficiales o legitimen procesos alienantes.

Esta concepción híbrida, en cualquier caso, no defiende el desarrollo de las Smart Cities que no dejan de ser una forma evolucionada de la ciudad productiva. La tecnología debe servir para facilitar procesos de aprendizaje y autoorganización en la construcción de **ciudades más sensibles**,¹³ no para vincular el espacio al consumo y el beneficio de corporaciones privadas.

En la ciudad interfaz, aparece el juego en código abierto donde los ciudadanos-jugadores pueden modificar el código y redefinir continuamente la variable lúdica en un proceso activo. Las redes añaden una nueva dimensión donde el proceso creativo se produce de nuevas y múltiples formas y la ya mencionada democratización del talento ofrece un lugar de expresión alejado de las dinámicas hegemónicas y la profesionalidad. Un ejemplo como es la producción de imágenes conocidas como *memes* en internet puede ser extrapolable al espacio como producción colectiva. Los *memes* son contenidos aparentemente estúpidos e innecesarios pero que se crean de forma anónima y participativa. Contrariamente a la idea de especialización y profesionalidad vinculada a la producción de contenido artístico, el diseño de estas imágenes no requiere formación y define un proceso democrático y lúdico de difusión y reutilización. Son el reflejo del ansia creativa acallada por el consumo irreflexivo y plantea la duda, ¿qué pasaría si siempre se hubiese querido producir pero no se hubiese ofrecido esa posibilidad?¹⁴ Que si se traslada al espacio cuestiona, **¿qué pasaría si siempre se hubiese querido definir el espacio y nunca se hu-**

12 Trachana, A., *óp. cit.*, p. 186

13 Di Siena, D. (2011). *Ciudades de Código Abierto. Hacia nuevos modelos de gobernanza local.*

14 Shirky, C., *óp. cit.*, p. 13

[Fig. 5] “La cultura no se consume, se produce”. Mural en CSOA l’horta, Valencia.



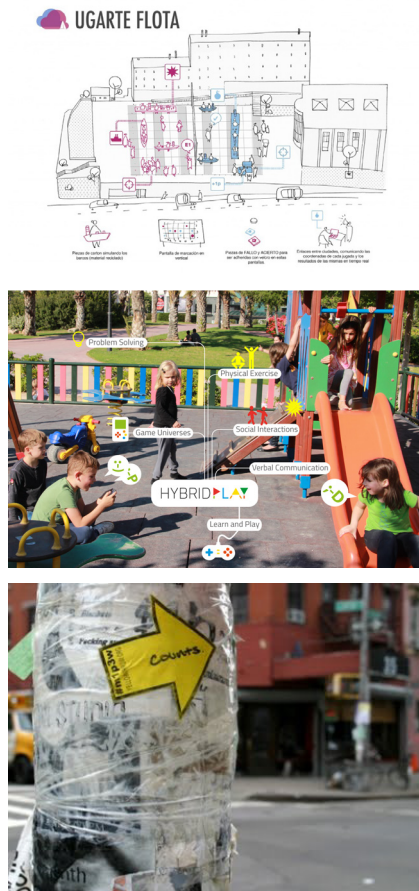
biese propuesto? Este aspecto creativo de las TIC ha conseguido lo que buscaban los situacionistas, el desarrollo del arte como algo colectivo y anónimo, donde el valor está en el proceso creativo y no en la creación. Esta idea intrínseca del juego donde lo que importa es el desarrollo en sí mismo, ya que nunca se produce nada, es la que tiene que contagiarse a la experiencia urbana para volver a definir un espacio continuo.

Varios son ya los colectivos de arquitectos y artistas que han entendido esto y han aprovechado este nuevo espacio físico-digital para sumar un nuevo concepto de *playground* a la lista: el *augmented playground*. Ya se mencionó el ejemplo de Dot.Walk como una experiencia de deriva logarítmica, pero hay varios ejemplos más que exploran las posibilidades lúdicas de la ciudad desde la tecnología. El estudio Carpe Via ha hecho varias propuestas temporales con las que defienden como imaginar una calle diferente.

“Estas intervenciones surten efecto desde el primer momento que son llevadas a cabo. Gracias a su reversibilidad, se puede empezar fácilmente una nueva versión de prueba que, en el caso de ser aceptada y demandada, pueda tomar una forma permanente. El juego se constituye así como un catalizador de debates ciudadanos.”¹⁵(ludocracia)

Una de ellas, Ugarte Flota, la propuesta desarrollada junto con Félix Ríos para el Play Day de Otxarkoaga, toma las reglas del famoso juego de hundir la flota y lo sitúa en el espacio público donde los jugadores son los barcos y cada equipo se encuentra en lugares distintos, uno en Bilbao y otro en Valencia, conectados en red. Otro proyecto diseñado por Clara Boj y Diego Díaz es Hybrid Play una forma de **transformar los parques infantiles** – y cualquier espacio que se tercié – **en un videojuego**. A través de sensores que se pueden acoplar a sitios físicos, los jugadores se convierten en personajes mediante una aplicación que detecta el movimiento del sensor y lo traslada al juego. Esta idea no sólo promueve el juego activo en el exterior sino que permite una personalización a través del código abierto, el juego nunca se acaba. También hay propuestas menos interactivas que invitan igualmente a descubrir la ciudad como la intervención de Yellow Arrow que surge en 2004 con anterioridad a Google Maps. Tan sencillo como ofrecer a las

[Fig. 6] Arriba. Diseño de la intervención Ugarte Flota.
[Fig. 7] Centro. Esquema del funcionamiento de Hybrid Play.
[Fig. 8] Abajo. Detalle de la iniciativa urbana Yellow Arrow.



15

González, J. R., Alberola, I. R., Atutxa, A. D., Latorre, A. M., & Gómez, R. T., óp. cit., p.136

ciudadanos locales una herramienta para señalar las partes que dan vida o singularidad a la ciudad, una forma de percibir las cosas ordinarias de manera distinta. Estas flechas, pegatinas, tiene un código SMS que se envía para recibir a cambio la información de lo señalado. Una propuesta con tintes psicogeográficos de señalar o dirigir la mirada hacia aquello que es más atractivo.

“Los verdaderos medios revolucionarios fueron los muros y su discurso, los carteles de serigrafía y los anuncios pintados a mano, la calle donde el discurso empezó y se intercambió: todo lo que era una inscripción inmediata, dada y devuelta, hablada y respondida, móvil en el mismo espacio y tiempo, recíproco y antagónico. La calle es, en este sentido, la forma alternativa y subversiva de los medios de comunicación, ya que no es, como este último, un soporte objetivado para mensajes sin respuesta, un sistema de transmisión a distancia. Es el espacio deshilachado del intercambio simbólico del discurso: efímero, mortal.”¹⁶

Una vez surgida la geolocalización como una herramienta de uso tan cotidiano como el transporte público, otras propuestas la adaptaron al juego. El frecuente uso de Google Maps y aplicaciones similares alimenta el desarrollo de la ciudad discontinua, conduciendo del punto A al punto B, eliminando toda posibilidad de pérdida y sorpresa e impidiendo además, que cada individuo construya su propia imagen de la ciudad a través de su experiencia. Aplicaciones como Geocaching o Ingress dan la vuelta a su uso en una forma de **crear narrativas y aventuras urbanas**. El primero se plantea como una búsqueda del tesoro tecnológica, en el mapa aparece dónde hay tesoros o *geocaches* escondidos que hay que encontrar. Cuando se encuentra se sustituye por otro objeto de similar valor y se comparte el hallazgo. El segundo enfrenta a dos grandes grupos de jugadores que están constantemente luchando por conquistar más áreas de la ciudad, las cuales se representadas mediante espacios reales señalizados en un mapa. Tiene una estructura más próxima a un juego de rol y se aleja del formato sencillo de juego que se está exponiendo, pero también ofrece una plataforma de reapropiación del espacio.

De forma paralela no deja de parecer necesario hacer hincapié en que más allá de todos los beneficios que plantea esta hibridación, esta realidad aumentada, no hay que ignorar que tener



[Fig. 9] Pantalla de juego de Ingress.

cada vez más presentes las nuevas tecnologías en todos los ámbitos de la vida, en la creación de una doble identidad físico-digital, acerca la realidad a las reflexiones distópicas planteadas en series como Black Mirror o las novelas de Isaac Asimov. En la medida que existen y evolucionan con la sociedad, transformarlas en aliados y no en alienantes debe ser un objetivo. Pero no por ello se debe incentivar su implantación a costa de todo, su uso siempre va a ir vinculado a un carácter desnaturalizador, segregante y consumista. La realidad aumentada, además, conlleva el **riesgo de socavar la diferencia entre lo que es real y lo que no** que puede traducirse en problemas sociales de falta de empatía, ética y responsabilidad.

EL ARQUITECTO GUÍA

Además de analizar e incidir sobre como es y ha sido el espacio público y cómo se percibe e influye en las personas y su uso, parece de igual o mayor importancia hablar de cómo la figura del arquitecto y la imagen que se tiene de la profesión, de puertas adentro y de puertas afuera, afecta a la conformación de un entorno lúdico. Analizar la arquitectura como resultado es improbable que lleve a conclusiones efectivas si no se cuestiona de forma paralela el proceso que ha conducido a ella.

No es exagerado decir que la arquitectura como disciplina y el arquitecto como técnico se han encerrado en un lenguaje y una práctica herméticos que han conducido al distanciamiento con la sociedad que, cada vez más, mira la disciplina con recelo. De puertas adentro, una cierta falta de humildad profesional ha posicionado al arquitecto en la figura del genio creador, elevado al mundo de las ideas etéreas y desapegado de las problemáticas mundanas con frecuencia. De puertas afuera, el carácter opaco ha hecho ver la profesión como “un mal necesario” donde la arquitectura se hace para los propios arquitectos. Éstos, a su vez, ven al individuo como las figuras cegadas por las sombras de la caverna platónica a quien iluminar con la verdad arquitectónica. Este

mutuo rechazo, convierte al cliente en la antítesis del arquitecto, quien lo percibe como un obstáculo que desvirtúa la pureza del mensaje en una negociación que se materializa como un proceso de “pérdida o contaminación” de la idea del proyecto.¹⁷

“Que nadie mancille el candor de las paredes y columnas; que nadie haga pinturas; que nadie cuelgue cuadros; que nadie erija más capillas o altares de los que están; que nadie modifique la forma del templo mismo, ni en la parte superior ni en la inferior. Si alguien lo contraviniera quede excomulgado, pudiendo ser absuelto únicamente por la autoridad del Romano Pontífice”¹⁸(recetasurbanas)

Este planteamiento aunque hiperbólico, ilustra una tendencia hegemónica. La realidad es que el arquitecto también se encuentra en la caverna. Fuera de ella, el ideal de espacio urbano para ser usado, transitado, practicado y vivido espera ser alcanzado, no como un absoluto único sino como una infinidad de variantes. No obstante, varios son los profesionales que han puesto en crisis esta imagen del arquitecto, junto con la finalidad y objeto de la disciplina como algo que es intrínsecamente social. Varios los que, para salir del ámbito cavernario y producir entornos que animen a ser practicados, han comprendido la necesidad de **trabajar en un mismo plano con los ciudadanos** y colaborar así mismo con otros profesionales y disciplinas que amplíen sus conocimientos del entorno y la profundidad de las propuestas. Para ello, se está dejando de ver a los individuos como usuarios que reciben un proyecto ya terminado para incluirlos como parte activa del proceso desde el principio.

“Cuando la arquitectura recupere este contacto dejará de ser una disciplina encerrada en sí misma para convertirse en una vivencia apasionada, atenta al presente, sin miedo a la complejidad. Y los arquitectos, abiertos al diálogo y al humor, podrían volver a ocupar una posición indispensable en esta conversación que es la ciudad.”¹⁹

Para que esta dinámica llegue a soluciones sólidas y no se quede en propuestas vacías, tiene que partir de un **proceso de desaprender** todos los prejuicios y nociones preconcebidas que están interiorizados, tanto por parte de los técnicos como de los



[Fig. 10] Catedral de Burgos. Ejemplo histórico de construcción anónima y colectiva.

17 Galán Conde, J. M. (2010) “De catedrales a contenedores” en Cirugeda, S., & Recetas Urbanas. (2010). *Camiones, Contenedores, Colectivos*. Sevilla : Vibok, D.L. 2010., p. 18

18 Pío II, Bula sobre el templo de Pienza (1462), *ibid.*, p. 18

19 Stepienybarno (2011) *Tendiendo puentes entre arquitectura y sociedad* en La Ciudad Viva. Consultado en < <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=10859>>

ciudadanos. A través de la ruptura de este imaginario, es como se construyen lugares distintos y se crea un ambiente donde escuchar, proponer y participar de forma colectiva. Esto implica “abandonar el campo seguro de la profesión”²⁰ y adentrarse en un océano incierto donde hay que construir de cero desde las estructuras de trabajo y las metodologías hasta las relaciones y formas de comunicación con administración, ciudadanos y otras disciplinas, en una vorágine de creación constante, donde la propia profesión puede ser una vivencia lúdica como ya manifestaron en los 50 los Eames con su modo de vida transformable.

“el arquitecto, así, queda liberado de la presión de héroe moderno o de transmisor de mensajes, y se vuelve más pragmático y menos discursivo, menos disciplinar y más activista.”²¹

Esto vincula la disciplina al concepto ya tratado de *gamification* pero con una connotación positiva de sustraer a la figura de arquitecto la seriedad y la presencia, para crear un entorno de proximidad donde el juego y la burla tienen cabida como parte del proceso que lo vuelve no sólo ameno sino excitante para ambas partes, arquitecto y cliente.

Parte de esta tendencia pasa por replantear qué y cómo puede ofrecer el arquitecto en un proceso de redefinir la profesión y cambiar sus límites. La figura del arquitecto como un guía que acompaña y asesora en la producción del espacio apunta a una forma auto-organizada, autogestionada y colectiva de hacer ciudad que no sólo da voz a la ciudadanía sino que demanda su colaboración y la de colectivos y organizaciones de la zona que entiendan las problemáticas y los flujos tradicionales del barrio y el lugar. Si remitimos de nuevo a la caverna, el arquitecto guía tiene la tarea de acompañar en la tarea de dar a luz a los conocimientos y experiencias que los ciudadanos poseen de sus propias vivencias y experiencias cotidianas pero desconocen como traducirlas en el espacio urbano. Esta forma de hacer arquitectura se aleja tanto del arquitecto estrella que llega a diluirse el concepto de arquitecto, la participación prima sobre la autoría y la importancia del renombre

20 Galán Conde, J. M., *óp. cit.*, p. 19

21 *Ibid.*, p. 22

y la fama se sustituye por el éxito de los espacios de pertenencia e identidad hasta casi hablar del **arquitecto anónimo**.

PLACEMAKING

Aunque en esta nueva tendencia cada estudio, grupo o colectivo define sus propias reglas del juego, se van a tratar algunas que se han conformado en una línea similar o que se desmarcan por inclasificables. En todas ellas, sin embargo, aparece un claro componente lúdico de **utilizar el juego como catalizador de procesos constructivos** para crear un ambiente que atraiga a la participación y dónde se pueda interactuar y dialogar de forma sana y enriquecedora a la vez que se llega a conclusiones prácticas.

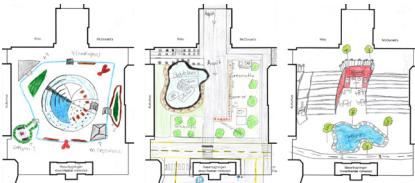
De todos los neologismos ingleses innecesarios que proliferan para expresar nuevos conceptos asociados al urbanismo, *placemaking* es quizá el más acertado. Traducido como *lugarización* en realidad su significado literal es hacer lugar y se refiere, como bien dice, a los procesos de **convertir espacios en lugares**, con toda la carga simbólica, emocional y local que eso conlleva. No pretende además dar usos temporales a espacios privados en desuso como otras iniciativas sino transformar aquellos espacios que ya son públicos. A partir de medios sencillos y económicos, *lighter&quicker&cheaper*, buscan dar respuestas a tres cuestiones principalmente: cuáles son las demandas y necesidades de la comunidad, qué diseño puede ayudar a alcanzarlas y cómo se puede gestionar para consolidar estas medidas a largo plazo.²²

“Y las medidas *lighter&quicker&cheaper*(LQC) no sólo permiten experimentar con el qué haces, sino con el cómo lo haces. Cada barrio, plaza o calle puede ser atractiva si la gente siente que contribuye a crear la animación del lugar. Por lo tanto, el fenómeno de la gentrificación del que tan a menudo se habla sucede cuando nos olvidamos que la animación y el atractivo no es otra cosa que la propia gente; y ésta no puede ser construida o instalada, sino que debe ser inspirada y cultivada.”²³

Así, con una lógica de “mucho sentido común y poca complejidad” la potencia de estas propuestas no se limita a la transformación física sino también social: “si no se construye capital social

22 Navazo, M. (2013) *Placemaking: ¿Y esto de qué va?!* en La Ciudad Viva. Consultado en < <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=18170>>

23 *Ibid.*



[Fig. 11] Arriba. Plaza Stortorget en una de las fases del proceso Dreamhamar.

[Fig. 12] Centro. Diseños de los niños para la plaza Stortorget como aportación desde las escuelas.

[Fig. 13] Abajo. Esquema de las iniciativas y actores implicados en el proceso Dreamhamar

sólo se está reorganizando mobiliario urbano”.²⁴ Muchos procesos de participación tiene el defecto de que su impacto se termina cuando concluyen. Se ha interiorizado que la creación de la ciudad tanto a nivel urbano como político es tarea de profesionales y desde el entorno cotidiano se ha externalizado esa responsabilidad. En ese proceso, muchos vecinos le han quitado valor a sus opiniones. El placemaking devuelve ese poder de decisión y convierte a las personas en **“co-creadoras de democracia”**. Los ciudadanos al ser partícipes de estos lugares les dan más uso y cuidados no exclusivamente porque se sientan responsables de ellos sino también porque es más probable que sean acordes a sus necesidades. No se crea sólo vitalidad urbana, también equidad. Cabe destacar así que muchos de estos procesos aunque surgen como demandas de colectivos y asociaciones locales son financiados por la administración, que no impone medidas si no que se muestra receptiva y ofrece a través del arquitecto una solución consensuada, así todos los factores que interviene en el diseño urbano están implicados.

La principal entidad que promueve estas iniciativas es una organización sin ánimo de lucro estadounidense llamada Project for Public Spaces (PPS) desde donde se dan directrices, formación y asesoría para materializar estas propuestas. Varios son los ejemplos de estudios y arquitectos emergentes que han decidido alejarse de las dinámicas tradicionales y sumar fuerzas a la creación de lugares. Uno de estos estudios es Ecosistema Urbano, asentado entre España y Miami, del que destaca la propuesta de Dreamhamar en Noruega donde durante dos años se llevaron a cabo talleres, acciones urbanas, charlas y debates para rediseñar el espacio público de la plaza Stortorget. Además de las iniciativas físicas que se hicieron con la gente del barrio, el estudio estableció una red de conexión digital con escuelas locales y universidad de varias ciudades para recibir multitud de propuestas en un formato de brainstorming internacional y digital. Esto, mezclado con todas las acciones que se generaron como testeo permitió crea un nuevo imaginario de propuestas e ideas de las que surgió un diseño

24 Navazo, M. (2013) *Placemaking: ¿Y esto de qué va?(y II)* en La Ciudad Viva. Consultado en < http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=18987#_ftn2>

que se sabía de antemano que iba a ser un éxito.

BOTTOM-UP

Dentro de las diversas formas de hacer ciudad y política, el urbanismo bottom-up hace referencia al que surge desde la base, desde la ciudadanía como iniciativa, y se abre camino hacia la cúspide para hacerse real, en contraste con la tendencia tradicional, top-down. Aunque el placemaking se incluye en esta definición, los ejemplos seleccionados para tratarlos de forma conjunta tienen todos un cariz crítico de autoapropiación diferente. Los espacios y la forma de gestión de estas propuestas están situadas **entre la ilegalidad y la alegaldad** en una clara reivindicación del derecho a la ciudad. La apropiación de estos espacios ocupados, autoorganizados y autogestionados tiene una vinculación directa con ese ir más allá del juego, de explorar los límites de lo corriente y saltarse las normas uniendo a la gente con una actitud desenfadada para tomar el espacio.

Uno de los arquitectos más veteranos en este campo siempre experimental, es Santiago Cirujeda, que, a través de sus recetas urbanas, lleva años buscando estos resquicios para ofrecer la arquitectura como una herramienta popular. Sus propuestas las plantea casi como ensayos empíricos próximos a la democratización que proponía Friedman. Estas recetas urbanas están radicalmente pensadas para ser vividas sin medias tintas de tal forma que muchos de sus proyectos se inauguran antes de estar finalizados incluso, cuando se dan las mínimas condiciones de habitabilidad. Suprimir ese intersticio temporal entre la obra acabada y la obra inaugurada que se usa para fotografiarla sin vida, inerte, convierte su arquitectura en algo muy visceral, inundado siempre de actividad efervescente que destruye la pureza espacial en un afán por mostrar **“las tripas de la arquitectura”**.²⁵ La colaboración con tantos agentes y colectivos, además, diluye hasta tal punto la figura del arquitecto que supone una transformación de los usuarios, **pierde sentido hablar de participación y se pasa a hablar de**

25 Álvarez Benítez, P. V. (2010) *Inaugurado en construcción. Descodificando la actividad arquitectónica* en Cirujeda, S., & Recetas Urbanas. (2010). *Camiones, Contenedores, Colectivos*. Sevilla : Vibok, D.L. 2010., p. 26

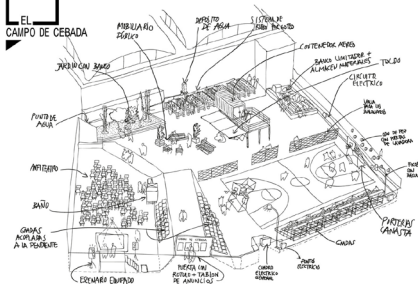


[Fig. 14] Arriba. Prótesis institucional en el Espai d'Art Contemporani de Castelló (EACC). Recetas urbanas.

[Fig. 15] Centro. Araña con containers, estudio portátil. Recetas Urbanas.

[Fig. 16] Arriba. Esto no es un solar, Zaragoza.





[Fig. 17 y 18] Arriba. Imágenes de El Campo de Cebada, Madrid.

[Fig. 19] Centro. Esquema de El Campo de Cebada, Madrid.

[Fig. 20] Abajo. Affordable Housing Game para Dublin. Play the City.



implicación.

Cirujeda ha empleado esto como forma de vida personal, pero en Madrid, Valencia y Zaragoza se pueden encontrar ejemplos de espacios colectivos que, a través de mediar con propietarios, administraciones, pedir perdón en lugar de permiso y sumar voz entre colectivos y vecinos, se han colonizado y conquistado para albergar unas necesidades de actividad y vida latentes en los barrios. La tabacalera, el campo de cebada y Esto es una plaza en Madrid, el Solar Corona en Valencia y Esto no es un solar en Zaragoza dan testimonio de cómo la arquitectura puede imaginarse como proceso que, cómo la vida, empieza y acaba, pero sienta precedente y puede volver a nacer. El vacío legal y la indefinición hacen de las propuestas intervenciones reversibles de bajo coste, con materiales desmontables, ligeros y rápidos, que además definen un espacio flexible, un **urbanismo blando, pero eficaz**.²⁶

CAMBIAR DE PERSPECTIVA

Para terminar, estos tres últimos ejemplos se presentan como pinceladas de un profesión en código abierto como la propia arquitectura, que siempre puede abarcar nuevos horizontes materiales, físicos, burocráticos y de reflexión.

Desde Ámsterdam, el estudio Play the City ha decidido convertir el juego en su principal herramienta de comunicación, con tal poder y acierto que supera las limitaciones del lenguaje. Sus propuestas parten de abordar la planificación urbana con planos-maqueta que funcionan como juegos de mesa reales, de manera que todas las personas que tengan que participar del proceso – concejales, asociaciones, técnicos, funcionarios – lleguen a la mejor solución a través de un desarrollo auténticamente lúdico. Además, el uso lúdico de una herramienta como son las maquetas tan arraigadas al cosmovisión arquitectónica retoma esa vocación de juguete que reside en la pequeña escala y que parece negarsele al vincularlas con el rigor arquitectónico.

26

Trachana, A., *óp. cit.*, p. 193

En este limbo alejado de las etiquetas y la clasificación se encuentra desde los años 90 el colectivo Stalker, donde la profesión como práctica, la reflexión, las aulas y el andar como construcción simbólica del paisaje se entrecruzan. Aunque Francesco Careri y Lorenzo Romito son las cabezas visibles y el libro *Walkscapes* una suerte de manifiesto pseudooficial, se trata de un grupo informal donde, contrario a lo que ocurría en los grupos de vanguardia, nadie tiene el monopolio de reclutar y excluir miembros. A través del Observatorio nómada se llevaron a cabo dos procesos de reactivación de entornos degradados. El primero en Campo Boario, desde el principio su aproximación no era arquitectónica, sino relacional, sin un proyecto en mente, acudían a entender lo que sucedía: “despojados de prejuicios y preconcepciones, observando, entendieron “qué cosa era, qué sucedía ahí dentro”...” y cómo podrían convertir la degradación en algo interesante.²⁷ Y a través del juego consiguieron desarrollar actividades donde hubiese comunicación entre las distintas realidades que convivían y se olvidasen de los problemas cotidianos al el juego. El segundo ejemplo es una intervención en la ciudad lineal de Corviale, en las afueras de Roma. Tras un análisis se concluyó que la problemática era más psicológica que espacial al existir la idea estigmatizada de que era un barrio marginal. La solución pasó por crear un canal de televisión como herramienta para “transformar el estereotipo de la imagen del edificio como símbolo de la periferia abandonada e implicarlos en la creación de una nueva imagen positiva para toda el área”,²⁸ todo ello a partir de talleres donde colaboraban grupos de artistas, arquitectos e investigadores en un proceso de creación documental.

Finalmente, el caso del colectivo Basurama es paradigmático porque, además de desarrollar dinámica y prácticas diferentes, su singularidad parte por agenciarse una temática que conforma en la actualidad una problemática global, como es la producción de residuos. La adoptan como su línea discursiva para reformularla en propuestas de crítica, aprovechamiento y reflexión sobre el uso

²⁷ *Ibid.*, p. 209

²⁸ Moradiellos, M. (2009) *Ciudades de código abierto. Estrategias urbanas participativas de dinamización social en Ecosistema Urbano*. Consultado en < <http://ecosistemaurbano.org/urbanismo/ciudades-de-codigo-abierto-estrategias-urbanas-participativas-de-dinamizacion-social/> >



[Fig. 21] Campo Boario, 2005. Grupo Stalker.



[Fig. 22] Instalación de Basurama "Infla tu basura"

[Fig. 23] City for Children under 99 years old

y el estilo de vida individual y colectivo que está conduciendo a la generación de estos residuos y el impacto que puede tener en el espacio público. Despojarlos de su connotación peyorativa es la forma de convertir los deshechos en elemento lúdico y de creación con los que interactuar sin prejuicios. Como explica Denis Scott Brown, la imagen que se tiene de los deshechos es cultura e incluso clasista, igual que la percepción de lo feo, como una manifiesta imposibilidad de separa la estructura del contenido.²⁹ Las imágenes de City for Children under 99 years old o Infla tu basura se convierten en este sentido en un grito al juego incondicional, a coger cualquier objeto, espacio y acción y contaminarlo con el juego.

Hay que asimilar que **todo lo que corresponde a la ciudad y al espacio atañe al arquitecto**. Ya no sirve como excusa las problemáticas alejadas de lo puramente arquitectónico, constructivo y formal, si está en el espacio urbano la arquitectura tiene que manifestarse y buscar la forma. La ciudad tiene que dejar de ser el un espacio que expulsa a las personas al espacio seguro de sus casa para convertirse en un lugar verdaderamente público conformado a través del juego.

29

Scott Brown, D. (2006) *"El arte en el deshecho"* en Borja, J., Pardo, J., Scott Brown, D., O'Reilly, J., & Koolhaas, R. (2006). *Distorsiones Urbanas*. Madrid : Caja Madrid : La Casa Encendida : Basurama, D.L. 2006.

CIUDAD



5 **Conclusión**

El juego no puede entenderse como un fin que alcanzar o un resultado cerrado. Es un proceso, un estado, y todo lo que se vincula al juego así debe ser entendido. La arquitectura y los espacios que aspiren a ser vividos a través del juego fracasarán si se proyectan como diseños lúdicos, más abiertos y con menos condicionantes, sí, pero con un trasfondo estático. El juego surgirá, siempre encuentra la manera, pero en dosis controladas y por razones externas a la arquitectura.

Una primera conclusión es la introducción del juego en todos los procesos de la producción urbana: la ideación, el diálogo, la construcción, la inauguración, la gestión futura... Por eso, la implicación ciudadana no es una conclusión directa cómo medio para construir un urbanismo fundado en el juego, pero sí como proceso capaz de transformar a la ciudadanía en creadores, en *homo ludens*, que abandonen la pasividad de seguir unas instrucciones – urbanas, políticas o productivas – y se vuelvan agentes activos responsables y cómplices de los espacios que desean y necesitan. Además de un estado, el juego es una actitud vital, un auténtico posicionamiento político que renuncia a la mediocridad, como lo fuera el andar para Careri.

Al arquitecto también se aplica el no seguir las reglas, incluso en la formación, ser ente activo en el proceso de aprendizaje y de leer la ciudad es la manera de cambiar la actitud con la que se enfrenta a la profesión. La herencia situacionista deja pautas para iniciar este aprendizaje a través del juego urbano que es la deriva, pero igual que ésta, es importante saber dónde se empieza pero no dónde termina.

Una segunda conclusión es la paradoja que se desprende de intentar unir la naturaleza del juego con la definición de diseño. La espontaneidad, el desorden y el frenesí que genera el juego se apagan cuando se le cede un lugar concreto, el juego tiene un por-

CONCLUSION

centaje de rebeldía que se consume cuando se intenta domesticar a través de un diseño, no importa lo innovador que sea. Lo que se podría llamar como principio de incertidumbre lúdico plantea que, igual que en física no se puede conocer simultáneamente la velocidad y posición de un electrón, o se mantiene la esencia indómita del juego como respuesta a un entorno alienante, o se le ofrece un espacio donde desaparece su potencia y transgresión, ambas no.

Si, como arquitectos, se afronta esta paradoja desde el diseño, lo mínimo para frenar esta invasión formal del juego es alejarse de la obviedad y proponer desde la abstracción, la vaguedad y la ausencia de jerarquía. Que el entorno dé las menos pistas posibles de qué se debe hacer con él, que los límites se diluyan, la escala se desvirtúe y la topografía invada el espacio. Y desde el proceso usar el juego para producir juego, jugar con el diseño para ofrecer resultados que sean interesante de explorar, descubrir y disfrutar.

En última instancia, estas dos ideas se condensan en la teoría de la propagación lúdica que resuelve la paradoja del juego-diseño a través de imaginar el urbanismo lúdico como una condensación de constelaciones urbanas que abran espacios donde se introduzca el juego en plazas, calles, aceras, porches, parkings, solares y se vaya poco a poco inundando la ciudad de explosiones lúdicas que contaminen otros lugares. En la complejidad de la ciudad, los eventos de activación y amnesia urbanos se alternan en un espacio ondulatorio de máximos, mínimos y neutros. Y aunque en la permanencia predomina la amnesia, en lo transitorio, la ciudad está repleta de actividades nómadas que no dejan huella, que aparecen y desaparecen de forma intermitente haciendo que los espacios sean siempre nuevos. Éstas son las líneas de fuga rizomáticas, la promesa del situacionismo: un urbanismo lúdico.

Ahora... ¡ A JUGAR!

6

Bibliografía

LIBROS

Andreotti, L., Costa, X., & Museu d'Art Contemporani de Barcelona. (1996). Situacionistas : Arte, Política, Urbanismo = Situationists : Art, Politics, Urbanism. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona: Actar D. L.

Andreotti, L., & Costa, X. (Eds.). (1996). Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad. Museu d'Art Contemporani de Barcelona.

Augé, M. (1998). Los “no Lugares”, Espacios Del Anonimato : Una Antropología De La Sobremodernidad. Barcelona: Gedisa

Borja, J., Castells, M., Belil, M., & Benner, C. (1997). Local Y Global : La Gestión De Las Ciudades En La Era De La Información. Madrid: Taurus

Borja, J., Pardo, J., Scott Brown, D., O'Reilly, J., & Koolhaas, R. (2006). Distorsiones Urbanas = Urban Distorsions. Madrid : Caja Madrid : La Casa Encendida : Basurama, D.L. 2006.

Cabanellas, I., Eslava, C., Fornasa, W., Hoyuelos, A., Polonio, R., & Tejada, M. (n.d.). Territorios De La Infancia : Diálogos Entre Arquitectura Y Pedagogía. Barcelona: Graó

Caillois, R. (1994) : Los juegos y los hombre. La máscara y el vértigo. México: Fondo de Cultura Económica.

Careri, F. (2002). Walkscapes : El Andar Como Práctica Estética=walking as an Aesthetic Practice. Barcelona: Gustavo Gili

Cirugeda, S., & Recetas Urbanas. (2010). Camiones, Contenedores, Colectivos = Trucks, Containers, Collectives. Sevilla : Vibok, D.L. 2010.

Constant. (2009). La Nueva Babilonia. Barcelona: Gustavo Gili

Cortés, J., Comunidad Valenciana Generalitat, & Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana. (2000). Contra La Arquitectura : La Urgencia De (re)pensar La Ciudad. Valencia: Generalitat Valenciana, D. L.

BIBLIOGRAFÍA

- Dauvignaud, J. (1982). El juego del juego. México: Fondo de Cultura Económica.
- Debord, G. (1999). La Sociedad Del Espectáculo. Valencia: Pre-Textos
- Debord, G. (2006). Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional. Bifurcaciones Sociedad Ltda..
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1997). Mil Mesetas : Capitalismo Y Esquizofrenia. Valencia: Pre-textos
- El Juego = Playscapes. (2012). Valencia: Paisea Revista
- Eyck, A., Strauven, F., & Ligtelijn, V. (2008). Writings. Volume 1, Collected Articles and Other Writings, 1947-1998. Amsterdam: SUN
- Eyck, A., Lingen, A., & Kollarova, D. (2016). Aldo Van Eyck : Seventeen Playgrounds. S.I. : Lecturis, cop. 2016.
- Friedman, Y., & Rodríguez, M. (2011). Arquitectura Con La Gente, Por La Gente, Para La Gente. Yona Friedman = Architecture with the People, by the People, for the People. Yona Friedman. León: Actar: MUSAC, D. L.
- Huizinga, J. (2012). Homo Ludens. Madrid: Alianza
- Jacobs, J., Delgado, M., Muxí, Z., & Valdivia, B. (2011). Muerte Y Vida De Las Grandes Ciudades. Madrid: Capitán Swing
- Lefavre, L., Fuchs, R., & Roode, I. (2002). Aldo Van Eyck : The Playgrounds and the City. Rotterdam: NAI
- Lefebvre, H. (1969). El Derecho a La Ciudad. Barcelona: Península
- Lynch, K. (1998). La Imagen De La Ciudad. Barcelona: Gustavo Gili
- Montaner, J. (2008). Sistemas Arquitectónicos Contemporáneos. Barcelona: Gustavo

Gili

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2014). Playgrounds : Reinventar La Plaza : [exposición] Museo Nacional Centro De Arte Reina Sofía, 30 De Abril De 2014-22 De Septiembre De 2014. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía: Siruela S. L.

Noguchi, I., Moscoso, M., & Museo Tamayo Arte Contemporáneo México. (2016). Parques = Playscapes : Museo Tamayo [12-05-2016, 09-10-2016]. México: Instituto Nacional de Bellas Artes ; Barcelona: RM Berlag

Sadler, S. (1998). The Situationist City. Cambridge, Mass.: MIT Press

Sadler, S. (2005). Archigram : Architecture without Architecture. Cambridge: MIT Press

Shirky, C. (2012). Excedente Cognitivo : Creatividad Y Generosidad En La Era Conectada. Barcelona: Deusto

Smithson, A., & Smithson, Peter. (2004). The Charged Void : Urbanism. New York: Monacelli Press

Solá-Morales Rubió, I., & Sassen, S. (2002). Territorios. Barcelona: Gustavo Gili

Solomon, S. (2005). American Playgrounds : Revitalizing Community Space. Hanover; London: University Press of New England

Strauven, F. (1998). Aldo Van Eyck : The Shape of Relativity. S.l.: Lecturis

Tonucci, F. (1998). La Ciudad De Los Niños : Un Modo Nuevo De Pensar La Ciudad. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez

Trachana, A. (2014). Urbe Ludens. Gijón: Ediciones Trea D. L.

ARTÍCULOS

Allard, P. (2003). Las dimensiones del juego: La ciudad como campo y escenario. ARQ (Santiago), (55), 5-8.

Álvarez Santana, J. (2017). Proteger la infancia a través de Aldo van Eyck. Parques infantiles en Ámsterdam. 1947> 78. Arquitectura Viva.

de Arce Antoncich, R. P. (2011). Materia lúdica:(juego, ciudad, arquitectura). Doctoral dissertation, Universidad Central de Venezuela, Facultad de Arquitectura y Urbanismo.

Coterón, L. S. (2014). La ciudad como playground: relaciones entre el diseño de juegos y las realidades urbanas. *AusArt*, 2(1).

Delgado, M. (2018) Elogio y rescate de Henri Lefebvre. El País. Consultado en <https://elpais.com/elpais/2018/03/16/seres_urbanos/1521194122_492095.html>

Farré, N. (2015) Ni aislados ni inhóspitos. *El Periódico*.

Grávalos, I. (2014) El urbanismo entrópico en La Ciudad Viva. Consultado en < <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=26208>>

González, J. R., Alberola, I. R., Atutxa, A. D., Latorre, A. M., & Gómez, R. T. (2015). Ludocracia: El juego como herramienta de revitalización urbana en la ciudad interfaz. *Arte Y políticas de identidad*, 12, 127-144.

Gutiérrez, B. y de Soto, P. (2014) De Tahir a Gamonal: La calle global y hacer política. *El diario*. Consultado en <https://www.eldiario.es/opinion/Gamonal-Burgos-15M-efectoGamonal-Gezi_Park-DirenGezi-VemPraRua-PasseLivre-PosMeSalto-derecho_a_la_ciudad-Hamburgo_0_221528212.html>

Martínez, V. N. (2013). Playgrounds del siglo xxi: Una reflexión sobre los espacios de juego de la infancia. *Arquitectonics: mind, land & society*, (25), 189.

Mesa, M. V. M. (2009). Del urbanismo formal a la fantasía vanguardista. Una breve aproximación. *Diálogos de Derecho y Política*, (2).

Moradiellos, M. (2009) Ciudades de código abierto. Estrategias urbanas participativas de dinamización social en Ecosistema Urbano. Consultado en < <http://ecosistemaurbano.org/urbanismo/ciudades-de-codigo-abierto-estrategias-urbanas-participativas-de-dinamizacion-social/>>

Navazo, M. (2013). Placemaking: ¿y esto de qué va? (I). La Ciudad Viva. Consultado en <html]. <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=18170>>

Navazo, M. (2013) Placemaking: ¿Y esto de qué va?(y II) en La Ciudad Viva. Consultado en < http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=18987#_ftn2>

Reyes González, Jonathan, Di Siena, Domenico, Lozano Velasco, José María, & Departamento de Proyectos Arquitectónicos. Taller H. (n.d.). La Ciudad Interfaz : Estrategias De Regeneración Urbana Para Una Ciudad Opensource.

Stepienybarno (2011) Tendiendo puentes entre arquitectura y sociedad en La Ciudad Viva. Consultado en < <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=10859>>

di Siena, D. (2011). Ciudades de Código Abierto. Hacia nuevos modelos de gobernanza local. *Creatividad y Sociedad*, 10-17.

TESIS DOCTORALES

Ettlin, C. A. (2016). *Arquitectura+ juego (los años pop, 1956-1967)* (Doctoral dissertation, Universidad Politécnica de Madrid).

WEBS

<http://www.architektur fuer kinder.ch>

<https://www.a playful city.com>

<http://www.laciudadviva.org>

<http://ecosistema urbano.org>

CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS

0_INTRODUCCIÓN

[Fig. 1] Camilo Brau and Alessandro Coco. Fuente: < <https://trendland.com/tomas-saraceno-on-space-time-foam/>>

1_JUEGO

[Fig. 1] Thibault Jeanson, Al Foote III, Will Chafkin, Woo-Ram Jung, James Ewing, Lana Z. Caplan, Philip Greenberg/New York Times, The Wånas Foundation, Ann Hamilton Studio.

Fuente: < <http://www.annhamiltonstudio.com>>

[Fig. 2] Nigel Henderson Estate. Fuente: < <https://www.tate.org.uk/art/archive/items/tga-201011-3-1-144-3/henderson-photograph-of-children-playing-on-chisenhale-road-london>>

[Fig. 3] Juego de niños. Pieter Bruegel el Viejo, 1560.

Fuente: internet

[Fig. 4] Fuente: internet

[Fig. 5] Herzog & de Meuron. Fuente: < <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/778681/herzog-and-de-meuron-divulga-imagenes-de-nuevo-estadio-del-chelsea-fc>>

2_INFANCIA

[Fig. 1] Noah Kalina. Fuente: < <https://www.designboom.com/art/snarkitecture-beach-ball-pit-national-building-museum-07-06-2015/>>

[Fig. 2] FLC, ADAGP, Paris 2015. Fuente: < <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/769729/el-centre-pompidou-presenta-la-exposicion-le-corbusier-las-medidas-del-hombre>>

[Fig. 3, 4 y 5] Palle Nielsen. Fuente: Bang Larsen, L., Marí, B., Nielsen, P. (2010) Palle

Nielsen. El Model. Un model per a una societat qualitativa. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona.

[Fig. 6 y 7] Fuente: internet

[Fig. 8] Fuente: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2014). Playgrounds : Reinventar La Plaza. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía: Siruela S. L.

[Fig. 9] Fuente: Withagen, R., & Caljouw, S. R. (2017). Aldo van Eyck's Playgrounds: Aesthetics, Affordances, and Creativity. *Frontiers in psychology*, 8, 1130.

[Fig. 10] Aldo van Eyck. Fuente: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2014). Playgrounds : Reinventar La Plaza. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía: Siruela S. L.

[Fig. 11] Tristan van Leur. Fuente: <http://waterlooarchitecture.com/bridge/blog/2015/09/17/case-study-van-eycks-playgrounds/>

[Fig. 12] Fuente: Lefaivre, L., Fuchs, R., & Roode, I. (2002). Aldo Van Eyck : The Playgrounds and the City. Rotterdam: NAI

[Fig. 13] Fuente: Lefaivre, L., Fuchs, R., & Roode, I. (2002). Aldo Van Eyck : The Playgrounds and the City. Rotterdam: NAI

[Fig. 14] Fuente: Noguchi, I., Moscoso, M., & Museo Tamayo Arte Contemporáneo México. (2016). Parques = Playscapes : Museo Tamayo [12-05-2016, 09-10-2016]. México: Instituto Nacional de Bellas Artes ; Barcelona: RM Berlag.

[Fig. 15] Fuente: Noguchi, I., Moscoso, M., & Museo Tamayo Arte Contemporáneo México. (2016). Parques = Playscapes : Museo Tamayo [12-05-2016, 09-10-2016]. México: Instituto Nacional de Bellas Artes ; Barcelona: RM Berlag.

[Fig. 16 y 17] Ole Schultze Henriksen. Fuente: <<http://cphpost.dk/history/the-junk-playground-denmarks-eco-contribution-to-outdoor-school-education.html>>

[Fig. 18] William Lovelace/Express/Getty Images Fuente: <<https://www.spectator.com>>

co.uk/2015/07/the-new-adventures-of-the-adventure-playground/>

[Fig. 19] Daily Mail/Rex/Shutterstock. Fuente: <<https://www.theguardian.com/stage/2017/feb/06/jack-thorne-junkyard-musical-adventure-playground-bristol>>

[Fig. 20] Xavier de la Salle. Fuente: <http://www.architektur fuer kinder.ch/index.php/pioniere/group-ludic/>

[Fig. 21] Fuente: Harold Egerton. Fuente: <<https://culturafotografica.es/harold-edgerton-fotografo-ingeniero/>>

[Fig. 22] Fuente: <http://www.architektur fuer kinder.ch/index.php/pioniere/mitsuru-senda/>

[Fig. 23 y 24] BASE. Fuente: <<http://www.landezine.com/index.php/2016/02/the-rampart-wave-by-base/>>

[Fig. 25] Fuente: internet.

[Fig. 26] Fuente: internet.

[Fig. 27 y 28] Adrià Goula. Fuente:

[Fig. 29] Adrià Goula. Fuente: <<http://www.scob.es/cas/index.html>>

3_MADUREZ

[Fig. 1] Fuente: Internet.

[Fig. 2] DigitalGlobe/Rex. Fuente: <<https://www.theguardian.com/cities/2016/mar/31/story-cities-12-paris-baron-haussmann-france-urban-planner-napoleon>>

[Fig. 3] Fuente: internet.

[Fig. 4] Dibujo Stuart E. Cohen and Steven W. Hurr. Fuente: <<https://www.flickr.com/>>

photos/quadralectics/8172102701>

[Fig. 5] Fuente: Internet.

[Fig. 6] Estudios de M. Alibert y S. Antoine. Fuente: Sadler, S. (1998). *The Situationist City*. Cambridge, Mass.: MIT Press

[Fig. 7] Estudio Julio Le Parc. Fuente: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2014). *Playgrounds : Reinventar La Plaza*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía: Siruela S. L.

[Fig. 8] Guy Debord. Fuente: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2014). *Playgrounds : Reinventar La Plaza*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía: Siruela S. L.

[Fig. 9] Kevin Lynch. Lynch, K. (1998). *La Imagen De La Ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili

[Fig. 10] Alison y Peter Smithson. Fuente: Smithson, A., & Smithson, Peter. (2004). *The Charged Void : Urbanism*. New York: Monacelli Press.

[Fig. 11] Alison y Peter Smithson. Fuente: Smithson, A., & Smithson, Peter. (2004). *The Charged Void : Urbanism*. New York: Monacelli Press.

[Fig. 12] Alison y Peter Smithson. Fuente: Smithson, A., & Smithson, Peter. (2004). *The Charged Void : Urbanism*. New York: Monacelli Press.

[Fig. 13] Yona Friedman. Fuente: Friedman, Y., & Rodríguez, M. (2011). *Arquitectura Con La Gente, Por La Gente, Para La Gente*. Yona Friedman. León: Actar: MUSAC, D. L.

[Fig. 14] Yona Friedman. Fuente: Friedman, Y., & Rodríguez, M. (2011). *Arquitectura Con La Gente, Por La Gente, Para La Gente*. Yona Friedman. León: Actar: MUSAC, D. L.

[Fig. 15] Constant. Fuente: Constant Foundation. <<https://stichtingconstant.nl>>

BIBLIOGRAFÍA

[Fig. 16] Constant. Fuente: Constant Foundation. <<https://stichtingconstant.nl>>

[Fig. 17] Constant. Fuente: Constant Foundation. <<https://stichtingconstant.nl>>

[Fig. 18] Tom Haartsen. Fuente: Constant Foundation. <<https://stichtingconstant.nl>>

[Fig. 19] Tom Haartsen. Fuente: Constant Foundation. <<https://stichtingconstant.nl>>

[Fig. 20, 21 y 22] Archizoom. Fuente: <<http://arqueologiadelfuturo.blogspot.com/2008/11/no-stop-city-1970-archizoom.html>>

[Fig. 23] Peter Cook. Fuente: <<http://archigram.westminster.ac.uk>>

[Fig. 24] John Herron. Fuente: <<http://archigram.westminster.ac.uk>>

[Fig. 25] Anónimo. Fuente: <<https://savoirs.rfi.fr/es/comprendre-enrichir/histoire/les-slogans-de-mai-68-limagination-au-pouvoir>>

[Fig. 26] Fuente: <<http://beautifultrouble.org/case/clandestine-insurgent-rebel-clown-army/>>

[Fig. 27 y 28] Fuente: <<http://www.toolsforaction.net>>

4_CIUDAD

[Fig. 1] Alessandro Coco. Fuente: <<http://tomassaraceno.com>>

[Fig. 2] Fuente: Internet.

[Fig. 3] Fuente: Internet.

[Fig. 4] Miguel Chevalier. Fuente: <<http://www.miguel-chevalier.com/en/onde-pixel>>

[Fig. 5] Joana Fernández. Fuente: propia.

[Fig. 6] Carpe Via. Fuente: <<https://carpeviaweb.wordpress.com/2014/03/11/carpe-via-en-play-day/>>

[Fig. 7] Hybrid Play. Fuente: <<http://www.hybridplay.com>>

[Fig. 8] Brian House. Fuente: <https://brianhouse.net/works/yellow_arrow/>

[Fig. 9] Fuente: Internet.

[Fig. 10] Jane Drumsara. Fuente: <https://www.flickr.com/photos/44460990@N04/8206520864>

[Fig. 11] Ecosistema Urbano. Fuente: <<http://ecosistemaurbano.com/portfolio/dreamhamar/>>

[Fig. 12] Ecosistema Urbano. Fuente: <<http://ecosistemaurbano.com/portfolio/dreamhamar/>>

[Fig. 13] Ecosistema Urbano. Fuente: <<http://ecosistemaurbano.com/portfolio/dreamhamar/>>

[Fig. 14] Fuente: <<http://www.recetasurbanas.net/index1.php>>

[Fig. 15] Fuente: <<http://www.recetasurbanas.net/index1.php>>

[Fig. 16] Estudio Grávalos di Monte. Fuente: <<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/774436/regeneracion-urbana-lo-temporaneo-como-activador>>

[Fig. 17 y 18] María Carmona. Fuente: <<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-281490/el-campo-de-cebada-la-ciudad-situada>>

[Fig. 19] El Campo de Cebada. Fuente: <<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-281490/el-campo-de-cebada-la-ciudad-situada>>

[Fig. 20] Fuente: <<https://www.playthecity.nl>>

[Fig. 21] Stalker. Fuente: Boano, C., & Talocci, G. (2014). Agamben's Gesture of Profanation and the Politics of Play in Urban Design. *Design Philosophy Papers*, 12(1), 65-95.

[Fig. 22] Basurama. Fuente: <<https://basurama.org>>

BIBLIOGRAFÍA

[Fig. 23] Basurama. Fuente: <<https://basurama.org>>

5_CONCLUSIÓN

[Fig. 1] Katrin Korfmann. Fuente: <<http://www.katrinkorfmann.com>>

