

La Ciudad Lúdica: interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego



Javier Abad

Profesor Titular de Educación Artística.

CSEU La Salle (UAM)

Resumen

La Ciudad Lúdica se concibe y gestiona para facilitar múltiples posibilidades en las relaciones entre sus ciudadanos a través del juego como práctica y derecho para la interpretación creativa de la vida urbana contemporánea. Se entienden como acciones lúdicas o de juego, aquellas actividades placenteras y de recreación que no están vinculadas a la producción eficaz del negocio y que son susceptibles de generar dinámicas de encuentro y oportunidades de comunicación. Resignificar los espacios urbanos a través del juego, es inducir una percepción de la ciudad asociada a la experiencia humana que genera también representaciones de identidad social y cultural, pues el espacio lúdico no es solamente un lugar físico sino también un espacio simbólico como escenario de los procesos de vida. La Ciudad Lúdica es pues, un lugar para ser y estar (habitar) que se activa desde la imaginación y la creatividad de los ciudadanos en su encuentro cotidiano como intercambio continuo de realidades.

Palabras clave

*Ciudad – cultura - juego creativo - experiencia lúdica - valores humanos
espacios de juego*

Abstract

The Recreational City is conceived and arranged to provide manifold possibilities in interaction among its citizens through play, as practice and right to the creative interpretation of the contemporary urban life. Recreational activities are understood as those pleasant leisure activities that are not linked to the effective production of business and are able to generate interaction dynamics and communication opportunities. By redefining the urban spaces through play, we foster a perception of the city as linked to the human experience that generates representations of social and cultural identity, since the recreational space is not just a physical place, but also a symbolic one, a setting of life processes. Therefore the Recreational City is a place to live in, triggered by the citizens, imagination and creativity in their daily interaction as a constant exchange of realities.

Key Words

City – Culture - Creative play - Play experience - Human values - Spaces of play.

Presentación

Establecer cualquier debate en torno a la ciudad demanda delimitar las relaciones, los espacios y las prácticas que sobre la ciudad o el espacio urbano se pretende conocer.

La pretensión de este artículo es establecer una mirada a la ciudad en relación a sus múltiples posibilidades de producir relaciones a través del juego y las prácticas lúdicas como interpretación creativa. Estos aspectos se pueden concretar en algunos interrogantes como: ¿están construidas las ciudades a través de la articulación de espacios de juego y alternativas de relación entre los ciudadanos?, ¿la disposición de equipamientos culturales, la política pública y las estrategias socioeducativas permiten concebir las ciudades como espacios lúdicos y de ocio?, ¿el acceso a los equipamientos culturales en el ámbito de la ciudad tiene que ver con la vida urbana contemporánea y el tipo de prácticas culturales existentes?, ¿cómo entonces concebir una ciudad lúdica e incluyente que ofrezca alternativas para que aporte beneficios personales, sociales y culturales, económicos, etc.?

De esta manera, el espacio público se convertirá en espacio lúdico cuando los ciudadanos o usuarios espaciales lleguen a conocerlos y significarlos a través del juego. La ciudad es el escenario por excelencia de la cultura de nuestro tiempo, el lugar de sus manifestaciones y al mismo tiempo, espacio de sus representaciones. La ciudad contemporánea es un lugar heterogéneo que se define por la mezcla, el cruce, la convivencia y el conflicto entre elementos de procedencia y naturaleza diversa. Uno de los temas cruciales cuando se habla del concepto contemporáneo de “ciudad” es el de sus espacios de juego. Es decir, la vivencia lúdica de la ciudad o el juego como metáfora urbana.

Por lo tanto, una propuesta de entornos lúdicos y creativos para construir ciudad deberá tener en cuenta la realidad en la que se encuentra inmersa, ser consciente de los beneficios de la lúdica y la pertenencia de un grupo humano receptivo para diseñar una vivencia lúdica en libertad como desarrollo permanente de una experiencia de ciudad como verdadero ámbito de relaciones, significados, representaciones, continuidades, conflictos y consensos, etc.

El espacio público de juego o reinventar la ciudad a partir del juego

El *espacio público* es un *espacio activado* a través del juego. Es decir, que permite pasear, estar en calma, sentarse, hablar con la gente, ir en bicicleta, patinar o deambular, escuchar un concierto de músicos callejeros, etc. Todas ellas acciones indisociables al *espacio público* que son susceptibles de generar dinámicas de *encuentro*. Por ejemplo, los juegos de infancia trasladados a la calle y a las plazas de la ciudad son una interpretación creativa del espacio por convertir el lugar de juego en *territorio simbólico* (la calle como soporte de experimentación para la práctica del juego colectivo en interacción directa con la propia ciudad). La esencia del espacio público de juego es también *hacer ciudad* desde la actividad relacional, pues los diferentes grupos humanos proponen estrategias específicas de juegos colectivos (transgrediendo las normas de juegos básicos o inventando nuevos) y la ponen en práctica en diferentes espacios públicos utilizando materiales básicos como tizas, pelotas o balones, objetos encontrados que se convierten en juguetes o directamente con sus propios cuerpos. Así, *“el juego en el espacio público se presenta como una esfera de acción que se vincula a lo colectivo y nos permite*

comprender la construcción de realidades paralelas y, al hacerlo desde sus propias reglas, nos permite prescindir momentáneamente de los juicios de valor preestablecidos que tiñen nuestra visión” (Cabanellas y Eslava, 2005. Pp. 121-122).

El espacio lúdico

El *espacio lúdico* no es un lugar físico sino un *espacio simbólico* y por lo tanto, vital. El *espacio lúdico* es pues el ámbito de la expresión, de la “confrontación” y de la producción cultural de diversas formas de expresión ciudadanas. Es decir, es la participación de *todos y cada uno* de sus habitantes como aportación de aquellos pensamientos, propuestas y discusiones que constituyen la esencia de la ciudadanía. Es importante señalar que un *espacio lúdico*, es aquel lugar que posibilita y permite el juego creativo de las relaciones humanas o acciones de significado a través del juego.

Entonces un espacio es lúdico cuando proporciona seguridad y bienestar a los jugadores, observa pautas y proyecto de accesibilidad para todos y todas sin excepción o exclusión, otorga *objetos lúdicos* y proporciona, en la medida de sus posibilidades, una diversidad de opciones que permitan albergar diferentes proyectos de juego ajustados a cada intención. El *espacio lúdico* tiene presencia real y se juega su eficacia en los escenarios cotidianos que ofrecen sustento al soporte físico del desarrollo de actividades que pretenden satisfacer las necesidades colectivas y que constituyen el *espacio lúdico* de la ciudad. Configura el ámbito del despliegue de la imaginación y la creatividad, “*el lugar de la fiesta donde se recupera la comunicación con todos*” como expresaba Gadamer, del símbolo como posibilidad de reconocernos a nosotros mismos y del juego que promueve el acto comunicativo (Gadamer, 1998).

El *espacio lúdico* es también, un *continuum* enriquecido por la activación de la imaginación y la creatividad de las personas en su encuentro colectivo y cotidiano desde el ejercicio de la lúdica y la recreación como intercambio de pensamiento e imaginación. En ese *espacio lúdico* como lugar de encuentro, “habitan” también los *otros*. Por lo tanto, la entidad espacial lúdica tiene que ser asumida como un imaginario social y cultural, como un referente para el devenir ciudadano. Así, es importante que el *espacio lúdico* sea *enseñado y aprendido*, si de verdad se pretende que la ciudadanía pueda *leer o escribir* la ciudad para convocar a ciudadanos nuevos.

El espacio lúdico surge también de la dinamización de la imaginación que genera y propicia la construcción, ocupación y uso del espacio urbano. La formulación lúdica de la ciudad precisa de ciertos imaginarios espaciales, de la dinamización de la participación ciudadana y de la construcción de una cultura lúdica urbana como continente y determinante de la calidad de toda actividad humana: no solo de lo que se juega, sino también de lo que se dice, de lo que se piensa y de lo que se diverge en el ejercicio, uso y disfrute de la ciudadanía como perspectiva para construir una *ciudad lúdica* desde un punto de vista comunitario. No puede o debe ser de otra manera.

El territorio del juego

Cualquier superficie horizontal en la ciudad puede constituirse en un circunstancial espacio del juego cuyas configuraciones cambiantes construyen a su modo un pequeño territorio. El espacio base del juego suele ser horizontal (cancha, pista, mesa o tablero), pero otras prácticas requieren de espacios verticales: los juegos de agua, los lugares para el salto o “arquitecturas del vértigo” (forma, medida y límite del juego para los patinadores

urbanos, por ejemplo). La acción de jugar dibuja y construye progresivamente una primera arquitectura desde una estructura flexible a una estructura normada, pues la instauración de la cancha, la pista o el campo de juego imaginario son también estructuras abstractas de límites inequívocos en la ciudad.

Así, como el acceso a la comprensión y al pensamiento sobre la ciudad como centro lúdico, pasan por la asimilación colectiva de la construcción y el uso del espacio lúdico. Es decir, hemos construido ciudades sin la concepción del *espacio lúdico* como espacio en el que la expresión, la creatividad y la recreación formen parte de los presupuestos y componentes de la identidad ciudadana basada en la celebración, el juego, o lo que es aún mejor, en el encuentro, el intercambio y la conversación. Esto debería significar una revolución educativa y cultural para una *refundación* de la ciudad que permita emerger procesos de vida (espacios, relaciones y sentidos) dedicados al juego (Abad y Ruiz de Velasco, 2009).

La acción lúdica

La acción lúdica, definida como actividad no útil en términos de rentabilidad y superflua, no disminuye su capacidad de promover la forma urbana. Se expresa de todos modos en un amplio elenco de prácticas explícitamente diferenciadas en estos términos: *game* (juego organizado) y *play* (juego sin reglas). La primera es bien amplia y de gran efecto, la segunda particularmente fértil en el campo de la gestación artística y de ciertas teorías de la Educación Infantil. Huizinga postula en *Homo Ludens* las afinidades entre cultura y juego, entendiendo a este último como una manifestación de belleza y bondad (Huizinga, 1972). En su análisis destaca el interés por el ritual, su gratuidad, su exigencia y

también su práctica de la estetización. Sin embargo, desde esta casi ilimitada infiltración del espíritu del juego, Huizinga se detiene en aquellas prácticas que detienen el acontecer cotidiano, fijando su carácter improductivo pero también su necesaria propensión a establecer intercambios de tiempos y espacios.

La acción lúdica debe ser, por lo tanto, elegida libremente y practicada por voluntad propia (ya sea por parte de un niño o un adulto), pues debe ser divertida, placentera y satisfactoria. Es decir, para que la acción provoque “placer lúdico” en el jugador, su participación no deberá estar condicionada a un premio o reconocimiento. Deberá también generar cierto grado de comunicación entre los participantes, ya que el juego permite procesos de socialización en el ajuste de límites y conductas.

La ciudad lúdica

La *ciudad lúdica* es pues aquella que parte de la base de que el ocio y la recreación son derechos fundamentales. Por lo tanto, a través de este estudio se concibe la ciudad desde una perspectiva del juego y la recreación como derechos ciudadanos. Así, interpretar la ciudad en clave de recreo, significa entenderla como escenario propicio para el acceso de los ciudadanos a sus prácticas y beneficios, es decir una ciudad educadora desde una perspectiva política y pública de lo lúdico. Así pues, la *ciudad lúdica* no sólo debe ser pensada sólo desde el acceso a las prácticas lúdicas, sino también desde procesos de sensibilización y concienciación de las personas e instituciones que deben decidir (y permitir) estos procesos. Este modelo de ciudad, apuesta por la transformación de las condiciones, los imaginarios y representaciones como base fundamental para orientar sus acciones, gestiones, programas y proyectos. En definitiva, la *ciudad lúdica*, es

aquella que se orienta siempre hacia la generación de condiciones y oportunidades para que todas las personas puedan acceder a las prácticas que posibiliten aportaciones al desarrollo humano y por lo tanto, ciudadano.

Una ciudad que propicia relaciones lúdicas concibe sus espacios para la libertad, para la participación y la construcción colectiva a través de espacios para la memoria, la deriva, la poesía, el juego, el caminar, el encuentro, la solidaridad y el estar con los *otros*. Por otro lado, conceptos que difieren de los espacios de paso y desencuentro que definen muchas ciudades actualmente. Así, el espacio urbano debe promover la heterogeneidad en las formas de pensar, hacer, disfrutar y proyectar la construcción de los diferentes escenarios para *estar juntos*, todo ello con el fin de construir una ciudad para el juego que además albergue la privacidad, la intimidad y el encuentro. La *ciudad lúdica* se construye pues, para que “todo” sea posible como espacio común.

Así, entendemos la *ciudad lúdica* como un lugar de confluencia de procesos visibles de singularización humana y de sociabilidad. También de lugares y territorios que tejen espacios de existencia significativa, pero de vida al fin y al cabo, en vivo y en directo, contrario a las *ciudades simuladas*. En la *ciudad lúdica* quienes la habitan, la viven y la visitan, *no juegan en ella, juegan a ella*. Pensamos pues en una ciudad sostenible y solidaria que posibilite condiciones de bienestar, plenitud y calidad de vida.

Quizás una de las variables más importantes podría ser la existencia de espacios y equipamientos que favorezcan dinámicas solidarias para la vivencia de lo lúdico y que posibilite el acceso de los ciudadanos, especialmente de aquellos en mayor situación de riesgo social, para que puedan encontrar dinámicas de inclusión diferentes a los referentes

del “negocio”. La *ciudad lúdica* es pues, aquella que va más allá del escenario laboral como único referente de inclusión y configuración social, en la búsqueda de otros vínculos de integración y participación. Para todo ello, se entiende pues la práctica lúdica como integradora de factores fundamentales como, por ejemplo, el *tiempo* (en relación a la gratuidad de la experiencia lúdica). Este ámbito temporal también está relacionado directamente con las oportunidades que genera la ciudad para la promoción de la convivencia y la apropiación, para la participación y la diversidad, etc. Por ello, una ciudad incluyente, es aquella que genera estrategias para que los ciudadanos tengan acceso a las oportunidades que les permitan *vivir la ciudad como* desarrollo de una actitud creativa e imaginativa para el progreso cultural y social.

La creación de esa cultura lúdica urbana deberá proyectarse pues como una actividad continua en el tiempo personal e implementarse con una pedagogía de las conductas ciudadanas. Esto significa una revolución educativa y cultural, social e individual y su puesta en escena implica, entre otros movimientos de cambio, las prácticas que construyen y transforman una dinámica cultural y política que revolucione todos los niveles de educación, desde los soportes metodológicos en la escuela infantil para saber entenderse desde la infancia con los *otros* a través del juego, hasta el ejercicio político de la planificación urbana. Todo puede ser importante en la “nueva” ciudad lúdica. En definitiva, un proyecto de *construir ciudadanía* a través del juego.

Quisiéramos ofrecer ahora algunos ejemplos de aspectos, experiencias, estrategias o equipamientos lúdicos de los espacios urbanos mediante la descripción de la siguiente documentación (imágenes y narrativas visuales):

Espacios urbanos de juego



Imagen 1. Plaza del 2 de Mayo. Noche En blanco, Madrid (2010).



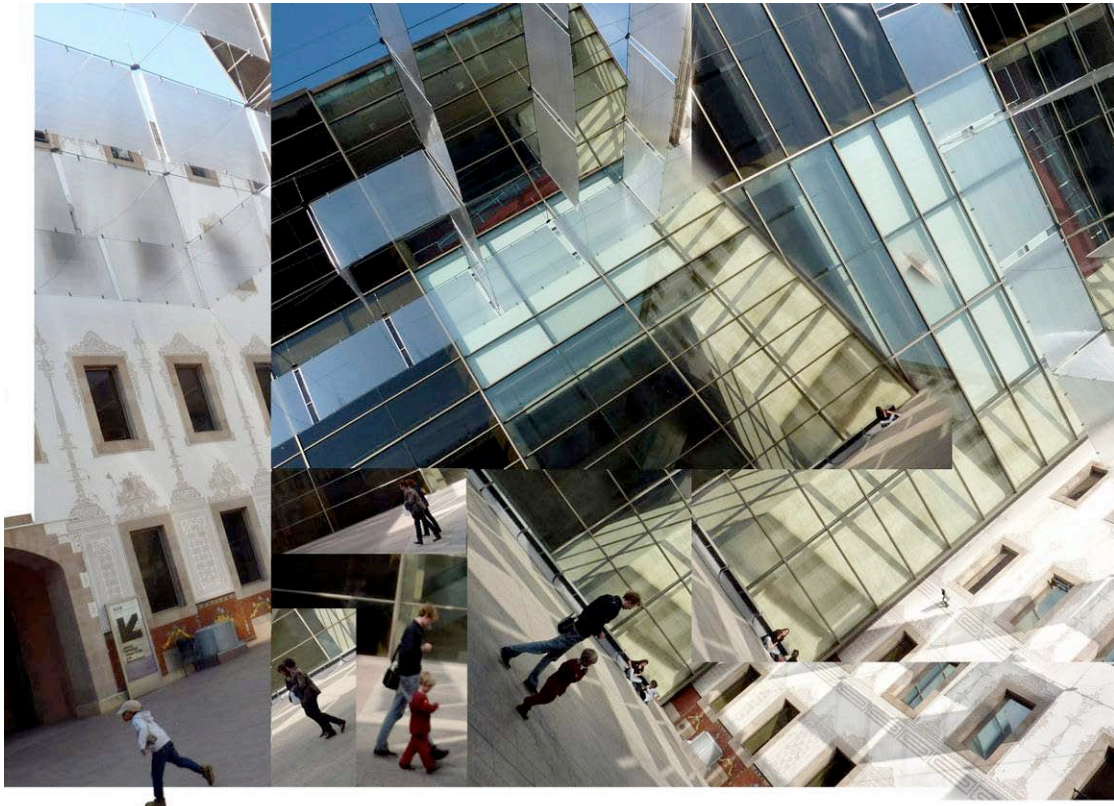
Imagen 2. Solar nº 12. C/ Mayoral (2010). Este solar llevaba muchos años en un estado de abandono y degrado total. Su situación en una calle muy transitada había sido objeto de intentos de acuerdo con los propietarios. Para este proyecto de recuperación, consideramos que su cercanía a muchas asociaciones vecinales implicaría una mayor demanda de espacios para actividades lúdicas y deportivas. Una intervención sencilla y apta para todas las edades, dos mesas de ping pong, refuerzo de medianeras, un suelo de arena, una malla verde y... listo para jugar. Imágenes extraídas de: www.estono.esunsolar.wordpress.com



Grupo de Imágenes 3. N° Solar N°5, San Agustín. (Zaragoza, 2009). El espacio público se ha acondicionado para área infantil y para desarrollar juegos y talleres en espacios públicos al aire libre. Este solar siempre ha sido un espacio destinado a la infancia y

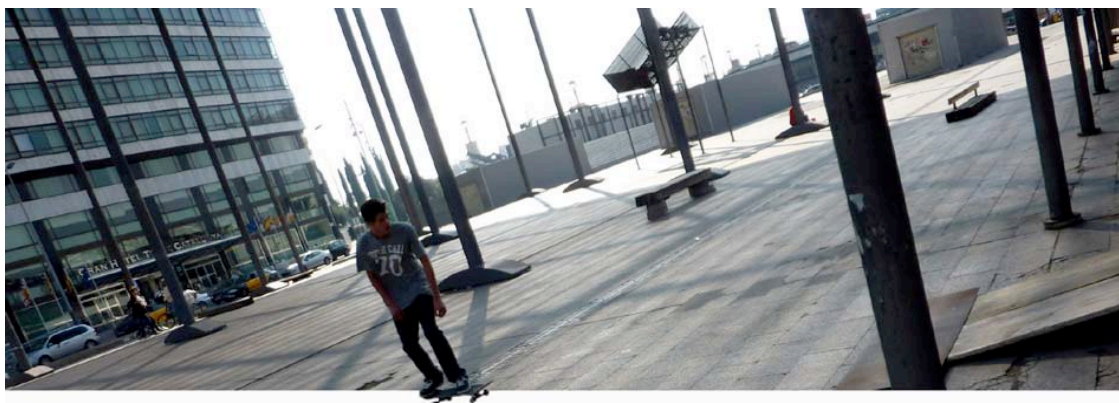
para su rehabilitación se ha optado por seguir manteniéndolo como tal.

Fotos: www.estonesunsolar.wordpress.com



Grupo de Imágenes 4 y 5. Espacios urbanos interpretados a través de las posibilidades del juego. Centro de Cultura Catalana (CCCB) y MACBA de Barcelona. Fotomontaje: Javier Abad





Grupo de imágenes 6. El campo de juego en la ciudad suele tener una garantía de acción performativa, definiendo las condiciones óptimas para su desempeño. Trazas, hitos y marcas que crean oportunidades y prohibiciones; regulan y señalan la esencia del reto a través de ciertos dispositivos que marcan una meta u obstáculo a superar. Por ejemplo, patinadores de Barcelona crean obstáculos “estéticos” con objetos encontrados en la calle. Fotos: Javier Abad.

Espacios lúdicos o los playground en espacios públicos de la ciudad

La pista, el campo de tenis, el lugar marcado en el pavimento para el juego infantil de cielo e infierno y el tablero de ajedrez no se diferencian, formalmente, del templo ni del círculo mágico (...). Si aceptamos la identidad esencial y originaria del juego y rito reconocemos que los lugares consagrados no son, en el fondo, sino campos de juego. (Huizinga, 1972: Pp. 35-36).

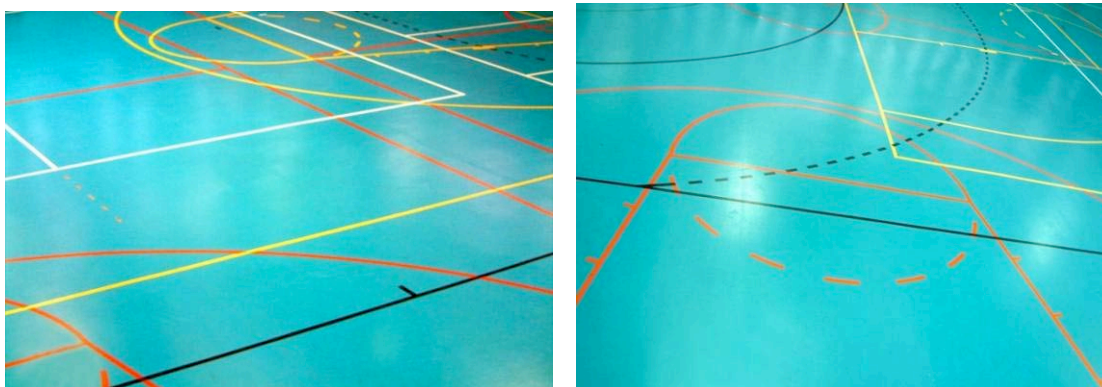


Imagen 7. Canchas de juego en un polideportivo. Las diferentes líneas dibujadas en el suelo condicionan y regulan las acciones, movimientos y actitudes corporales de los jugadores. Podemos imaginar que redibujar el espacio con otras marcas horizontales comportaría reinventar nuevas reglas y aparecerían diferentes manifestaciones del juego. Fotos: Javier Abad.



Imagen 8. Espacio "casual" de juego en el patio de un centro educativo. Una zona acotada por motivo de una obra de mantenimiento, ofrece un nuevo e inesperado lugar para realizar proyectos de juego que normalmente no lo permiten los espacios estructurados (la configuración horizontal de los patios escolares para la práctica deportiva, hacen "previsible" su interpretación lúdica). Sería deseable la posibilidad de que los niños y niñas participaran en el diseño y configuración de los espacios de juego en lugares públicos facilitándoles materiales sencillos y con posibilidades para crear los espacios necesarios para sus proyectos de juego.



Plaza Mayor de Madrid. Foto: Janet Val Tribouiller

Imagen 9. Espacio de juego creado por aire de la ventilación del metro urbano y tiras de papel.

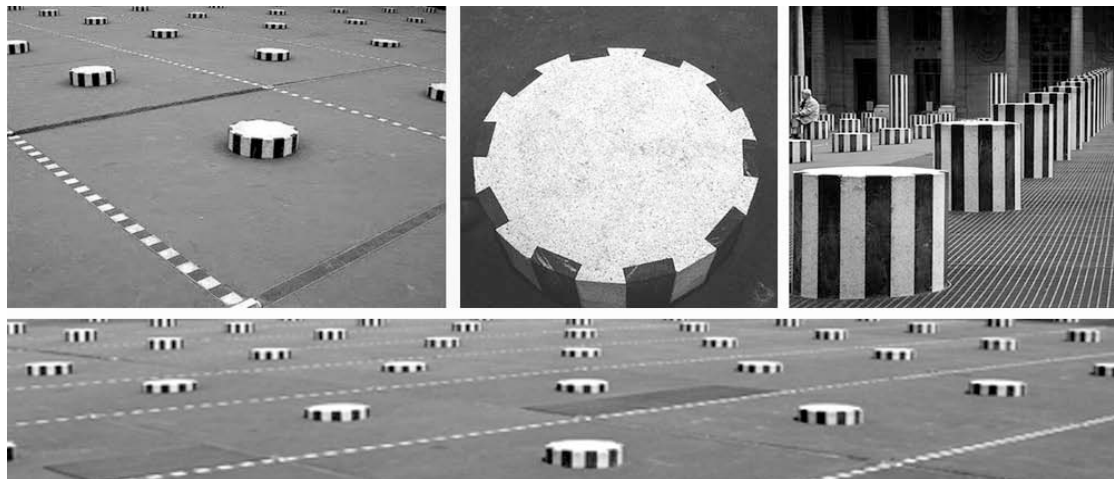


Imagen 10. Arquitectura urbana con posibilidades de juego. Proyecto de Daniel Buren (1985). Cour d' Honneur, Paris. Imágenes extraídas de: <http://archeologue.over-blog.com>



Imagen 11. Estructura de juego semiesférica. Jardin des Tuileries, Paris. Fotos: Javier Abad

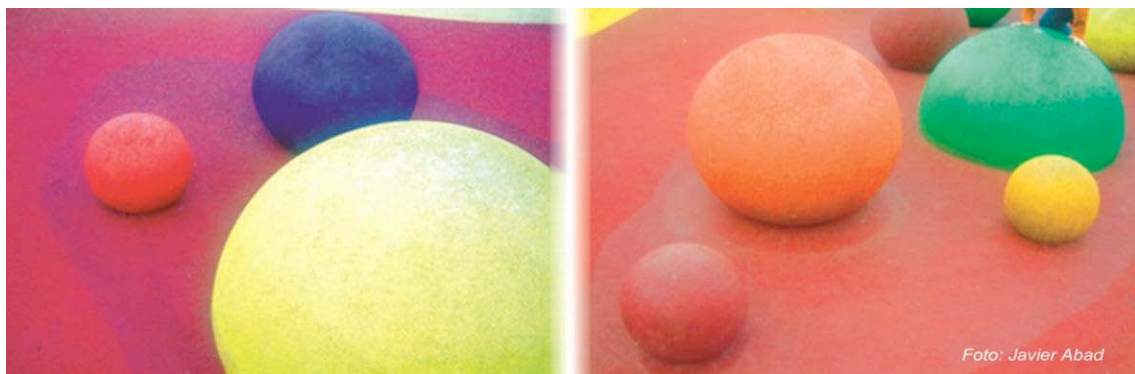
Playground o espacios de juego construidos

al aire libre

Imágenes de diferentes *playground* (áreas de juego delimitadas como *territorio* para la infancia) con la posibilidad de ser interpretados a través de los significados del juego.



Grupo de imágenes 12. Playground en espacios públicos (parques infantiles, jardines, plazas, etc.) con posibilidades de juego simbólico a través de la sugerencia de formas, volúmenes, recorridos, colores, etc.



***Imagen 13. Parque infantil, Ribera del río Nervión, Bilbao. Kampan (2002).
Foto: Javier Abad***



Imagen 14. Parque público concebido por Agustín Ibarrola. Parque Miraflores (2003), Córdoba. La obra de Ibarrola se adapta para el diseño de elementos que contienen un espacio de juego.



**Imagen 15. Flooded Chambers Maid. Jessica Stockholder (2009).
Madison Square Park, N.Y.**



Imagen 16. Wave Field de Ann Arbor. Maya Lin Studio (1995), Universidad de Michigan. ¿Andar sobre las olas del mar? El juego que sugiere este espacio recuperado se basa en la inestabilidad de la superficie para crear una sensación de extraño movimiento. Las dunas de césped invitan a los jugadores a percibir el espacio desde la acción corporal y el recorrido.

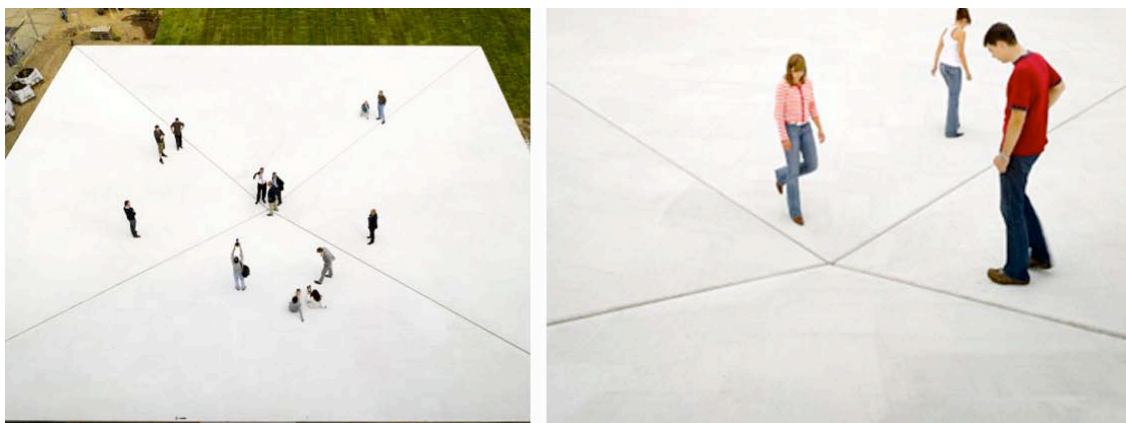


Imagen 17. Square Depression de Bruce Nauman, Landezine (2007) Munster (Alemania).

Playground o espacio lúdico para adultos. Escultura monumental o *ágora* configurada por una pirámide invertida de color blanco (sin referencias espaciales) que invita al paseo significativo y a la búsqueda del equilibrio. Está creada como espacio “vacío” para sentir la experiencia de sentirse aislado o precisar la ayuda de otras personas.



**Imagen 18. Playground Buga Garden Show de Rainer Schmidt (2005).
Munich, Alemania.**

Espacio de juego configurado con materiales de diferentes contrastes de color y textura (tartán y hierba natural) y modificaciones ondulares del terreno. El “paisaje curvo” y orgánico provoca la carrera y el salto como interpretación infantil del espacio. El diseñador pretende así abrir vías de comunicación y encuentro entre niños y niñas.

Experiencias ciudadanas de juego: La Noche En Blanco

2010 (Madrid).



Imagen 19. Estudios a+f Arquitectos y NOSEArq para la Noche En blanco de Madrid (2010).

“Pelotina” en la plaza del Dos de Mayo de Madrid para la Noche en Blanco. Una gigantesca piscina de pelotas playeras convirtió Malasaña en una divertida «melé». Veinticuatro mil pelotas de playa, verdes, amarillas y azules con rayas y rojas lisas, esperaban en la plaza del Dos de Mayo como una tentadora invitación a la diversión. Fuera, esperando a que se retiraran las vallas que cerraban el paso, cientos de madrileños ansiosos de entrar. La que posiblemente ha sido la atracción más divertida de la quinta edición de La Noche en Blanco no defraudó: los madrileños, grandes y pequeños, se lanzaron a ella con auténtico frenesí, y convirtieron la plaza en escenario de una incruenta batalla donde la alegría estuvo asegurada (...) En un principio, había una zona acotada para los más pequeños, y separada del resto por vallas, con el objeto de protegerles de empujones o pisotones (...). Como se dice popularmente, allí fue Troya: un auténtico frenesí humano se lanzó hacia las pelotas, que comenzaron a volar por los aires, empujadas por centenares de manos (...). Balones, un espacio acotado y una noche de

verano, qué poco cuesta a veces hacernos felices. Extracto del texto del diario ABC del 12 de octubre de 2010.



Imagen 20. Plaza del Dos de Mayo en Madrid. Foto: José Alfonso.

Fuente: ABC (Madrid).

Otro título que ofreció en la misma fecha este diario, fue *“Las atracciones de la Gran Vía y Cibeles colapsaron de espectadores la ciudad. Más de 700.000 personas participaban a la medianoche”*, firmado por C. Hidalgo y V. Saura. Estos son algunos fragmentos de interés: *“Como si del decorado de la película «Metrópolis», de Fritz Lang, se tratara, la Gran Vía apagó sus luces al caer el sol para dibujarse industrial y futurista. A sus costados, como hormigas desconcertadas por el espectáculo, los verdaderos protagonistas de La Noche en Blanco: los ciudadanos. Dos excavadoras de rostro devorador hacían de poste para un gran luminoso de letras rojas que alternaba estos dos mensajes: “La Gran Vía. La Gran Obra”. Era la entrada a una especie de parque de atracciones, oscuro, frío y metálico, donde el único requisito era jugar: jugar a ser un niño, tanto quienes lo son como quienes hace mucho que dejaron atrás la infancia. (...) Y en el paseo del Prado, enormes pompas como deseos. La noche mágica, la noche bruja, la noche en que la ciudad está al alcance de la mano; en definitiva, un Madrid de los*

contrastes, para niños y mayores (Extracto del texto del diario ABC del 12 de octubre de 2010).

Nos centraremos ahora, más en concreto, en la experiencia infantil *“La ciudad para el juego: lanochedelosniños.org”* en el *Matadero Madrid*, como **interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego que sería preciso evaluar para ajustar el verdadero sentido de una ciudad lúdica**. Transcribimos ahora las palabras de la página web oficial de este mismo evento en relación a esta propuesta de juego:

“Este fin de semana estaremos participando en la [Noche en Blanco de Madrid](#), con nuestra propuesta: La Noche de los Niños. Podrán participar niños y padres de 0-99 años. La Noche de los Niños (lanochedelosniños.org) es una red social para el intercambio de juguetes + creación de nuevos amigos” (...) ¡Emoción y éxtasis! Imagino que sería la mezcla de sensaciones de todos los *pequeñajos (sic)* que se pasaron a intercambiar su juguete a la instalación del proyecto [Lanochedelosniños](#) en el patio del [Centro de Creación Contemporánea Matadero de Madrid](#). La instalación proponía una atmósfera de juego para jugar, 4000 pelotas, 10 lunas artificiales y millares de juguetes y libros para intercambiar (...). El espacio se fue llenando de la energía y alegría de los niños. Todo era susceptible de juego, no solo los propios juguetes, sino también las barreras que formaban las áreas de juego (evolucionadas a castillos), las lunas artificiales (transformadas en superficie de rebote) o el propio techo de la instalación formada por retales de moqueta azul reciclada.

01 Acción física: instal-acción en Matadero Madrid, Noche En Blanco 2010

Proponemos una acción durante la noche en blanco dedicada a los más pequeños. La idea es generar un encuentro para el intercambio de juguetes en uso, como una

manera sostenible, eficiente y divertida de hacer nuevos amigos. Matadero Madrid será la sede de una instalación para el intercambio de juguetes entre los niños madrileños, convirtiéndose así, en actores y espectadores a la vez. Cada niño que traiga un juguete podrá llevarse otro a cambio, elegido por él mismo. En el espacio público de Matadero Madrid se instalarán unos recintos de distintos diámetros, que contendrán los juguetes para el intercambio. Los niños podrán acceder libremente al espacio para descubrir por sí mismos su juguete favorito. Los recintos funcionarán como el arenero de un parque infantil: un lugar para compartir juguetes y hacer nuevos amigos. Globos luminosos de helio, a modo de Lunas de La Noche En Blanco, proporcionarán la iluminación escenográfica para ambientar toda la acción. Sólo podrán acceder a la instalación quienes traigan un juguete para su intercambio.

02 Acción virtual: Creación de la RED SOCIAL [lanochedelosniños.org]

Paralelamente se lanza la red social www.lanochedelosniños.org, página web de intercambio de juguetes que funcionará más allá del evento del fin de semana como herramienta de intercambio de juguetes entre los niños madrileños. La página permitirá a los niños conocer al donante de su juguete, conocer nuevos amigos de su propio barrio, y ofrecerá a los padres nuevas oportunidades de ampliar sus relaciones sociales. Este proyecto permitirá conectar a niños con nuevos juguetes, y, lo que es más importante, a niños con otros niños, dentro de una web en la que será posible establecer vínculos y seguir compartiendo experiencias y juego a lo largo del año (...).

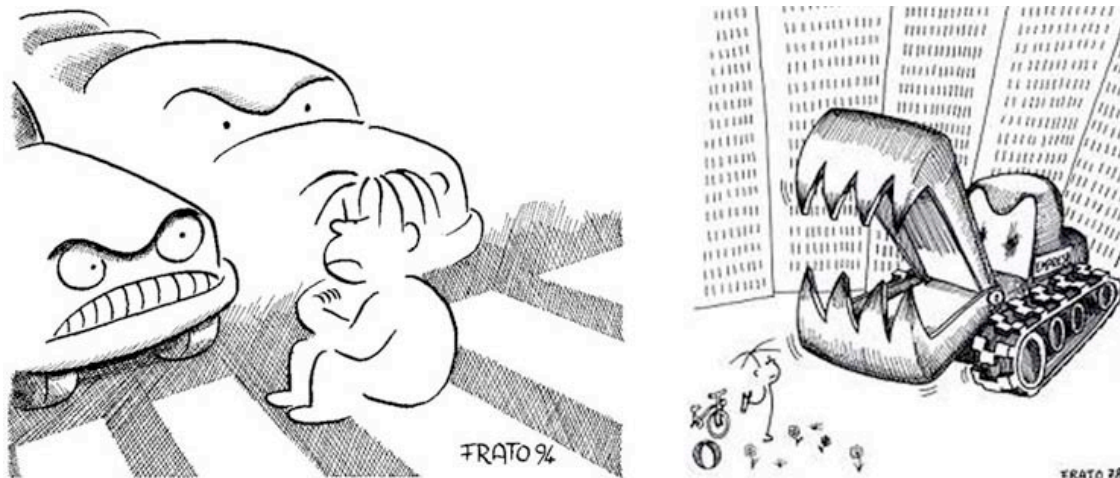
No es la intención de este artículo realizar una valoración de la propuesta de juego en la ciudad ahora documentada, sino más bien la de debatir y ejercer el derecho a la reflexión (aunque la tentación de añadir palabras de más calado estarían justificadas por

considerar que estos eventos se realizan con presupuestos del erario público). Quisiéramos reivindicar la Educación Infantil y Primaria de nuestra Comunidad de Madrid, pues desde nuestra modesta consideración existen experiencias realizadas en contextos escolares con solvencia en su contenido pedagógico, estético y lúdico para aprovechar las escasas manifestaciones de juego en la ciudad de Madrid.



Grupo de imágenes 21. Imágenes de la web Noche en Blanco 2010 en el patio del Centro de Creación Contemporánea del Matadero de Madrid. Imágenes extraídas de: www.lanochedelosniños.org

Proyectos educativos: “La ciudad de los niños” de *Francesco Tonucci*



Imágenes 22. Viñetas de FRATO (F.Tonucci) Denuncian la situación de los espacios públicos inhabilitados para el juego infantil. Proyecto “La ciudad de los niños” realizado en ciudades europeas.

“Disculpen las molestias, estamos trabajando para usted”. Con este lema, Francesco Tonucci (FRATO), presenta el proyecto “La ciudad de los niños, Infancia y Ciudad”. Tonucci comenzó este proyecto en la ciudad de Fano (Italia) y varias ciudades se han ido sumando a esta iniciativa que poco a poco se va extendiendo a otras ciudades, algunas de nuestro país. En esta concepción de diseño de ciudad lúdica, por ejemplo, los niños intentan educar a sus padres, profesores y maestros (adultos) multándolos simbólicamente cuando cometen infracciones. Sólo es un ejemplo de las muchas acciones y reflexiones que se proponen para reflexionar y debatir sobre la infancia más de lo que lo hace un político normalmente. Los niños que participan en esta experiencia están muy contentos pues encuentran una respuesta a sus demandas, una respuesta que quizás no encuentran en la educación ni familiar ni escolar. En estudios hechos en la ciudad de Fano, los niños que han pasado por la experiencia de ser miembros del Consejo Municipal y ser diseñadores de espacios son hoy adolescentes que realizan actualmente una

evaluación crítica sobre el tema de la ciudad, actitud bastante diferente al desinterés de sus compañeros de edad. También en esta ciudad hay programas urbanos que han nacido de sus iniciativas, como por ejemplo, el carril de bicicleta, la recuperación de aceras o itinerarios peatonales, etc.

Tonucci dice que “un niño para crecer necesita del ambiente donde nació. Lo que piden los niños es lo mismo que demandan los ambientalistas y los mejores urbanistas», «los niños no piden jardines infantiles, espacios reservados para ellos, porque los jardines infantiles son todos iguales». Añade que tampoco les interesan mucho las ludotecas sino que les gustan los espacios públicos. «El niño necesita una ciudad bella». Así, el diseño de parques por ejemplo no debe hacerse a la luz de lo que le gusta a los arquitectos sino de lo que le es interesante para los niños. Hacer que los arquitectos y diseñadores dejen de definir áreas e indicar presuntuosamente los tipos y las modalidades de los juegos con que un niño puede entretenerse allí. No se trata de hacer espacios públicos infantiles, se trata de "dejarle espacio a los niños". Hacer que el objetivo de los espacios y parques no sea responder a las preocupaciones de los adultos sino satisfacer las exigencias de juego infantil.



Grupo de imágenes 23. Un ejemplo enfocado en la movilidad es el Camino Escolar. Cada vez más ciudades se unen a esta actividad que facilita un entorno urbano adecuado para que los niños puedan desenvolverse en sus barrios y ciudades. Aprenden a manejarse en la ciudad y a la vez obtienen la independencia. Ir caminando al cole es un lujo, a veces escaso. Pero con estas rutas seguras no sólo se obtiene una movilidad más sostenible, sino una vida urbana más sociable, la de recuperar la vida en la calle, y disfrutar de un verdadero espacio público.



**Grupo de imágenes 24. Reivindicación de Ciudades para jugar:
www.ecosistemaurbano.org**

“En una ciudad donde el ciudadano adulto se erige como referente del cambio y el coche como adalid de la planificación urbana, en una ciudad donde los protocolos de desarrollo están claramente liderados por el crecimiento económico, en una ciudad como la ciudad actual, no se puede jugar (...). Las ciudades, encauzadas a dar soluciones únicas, tienden a homogeneizar el espacio público, obviando la variedad de comportamientos, el cambio constante, la flexibilidad necesaria para adaptarse a las nuevas formas de habitar y la necesidad de facilitar y no

condicionar el uso y disfrute de la ciudad (...) Los habitantes necesitan un lugar de encuentro, de intercambio de experiencias y de conexión entre personas. Y, por qué no, tener donde jugar. En general una labor cada día más difícil, abocados como estamos a homogeneizar el espacio público, creyendo que existe una solución universal con la que dar carpetazo al asunto cada vez que no sabemos por dónde seguir (...) En este punto, nos preguntamos entre otras cosas, si las ciudades están pensadas “también” para los niños. O si los niños están preparados y concienciados con la ciudad.

Experiencias artísticas: Colectivo Ludotek:

El tiempo y el espacio lúdico

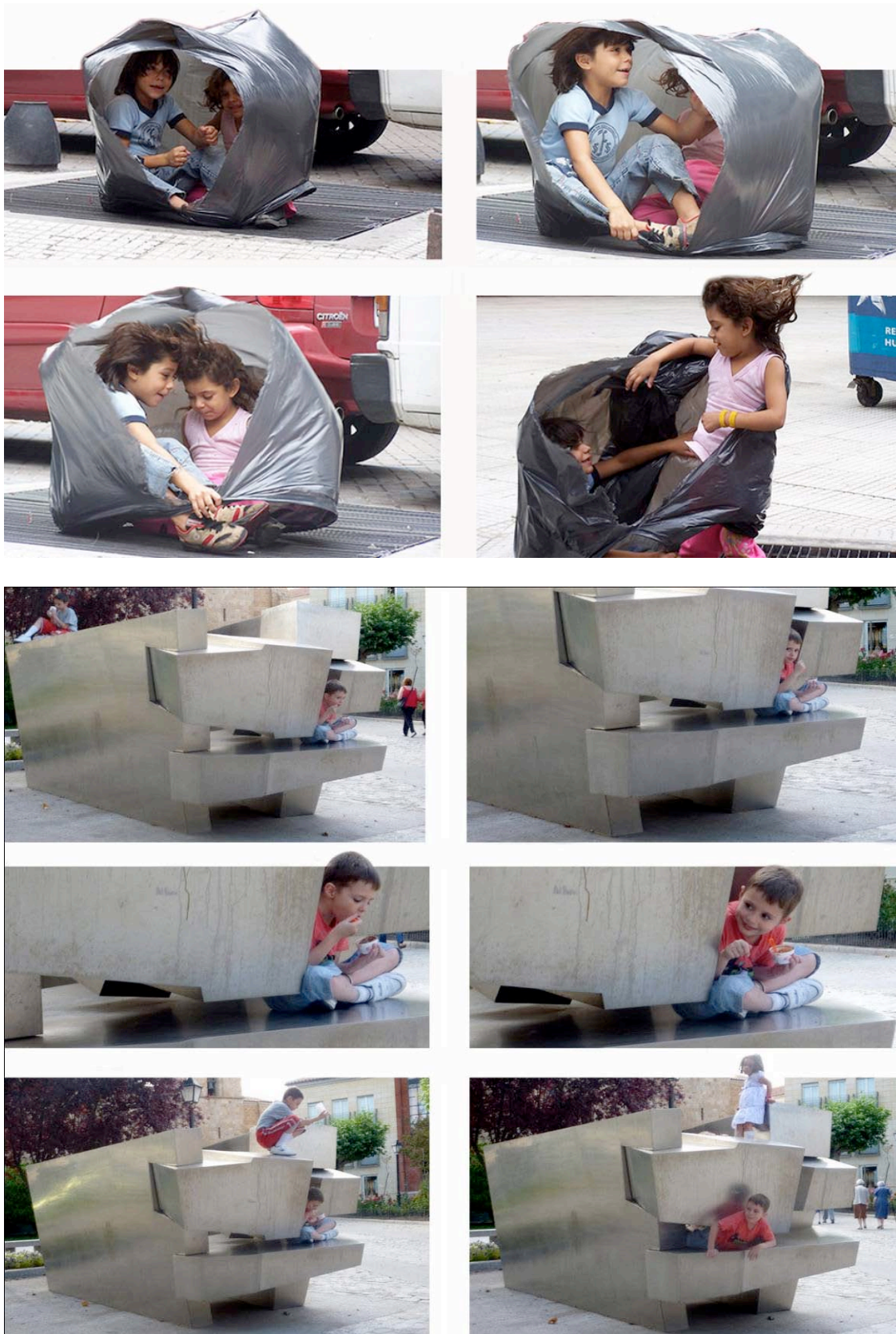
*“Esta necesidad de creación absoluta siempre ha estado estrechamente asociada a la necesidad de **jugar** con la arquitectura, el tiempo y el espacio (...). Esta nueva visión, no está a punto ni lo estará por completo antes que se experimente el comportamiento en ciudades reservadas para este fin, donde se reunirían sistemáticamente, además de las instalaciones necesarias para un mínimo de confort y seguridad, construcciones cargadas de un gran poder evocador e influyente, edificios simbólicos representando los deseos, las fuerzas, los acontecimientos del pasado, del presente y del futuro. Proyecto Puer Atelier, Colectivo Ludotek.*

El colectivo *Ludotek*, formado por los artistas *Susana Velasco*, *Jordi Carmona Hurtado* y *Rafael Sánchez-Mateos Paniagua*, realiza una propuesta artística a través de una exploración crítica de la actividad lúdica en entornos urbanos. Desde su manifiesto, trabajan en la misma calle como espacio artístico, pues consideran que el ajuste social que

se produce en las calles es la base de la socialidad humana, realizando un ensayo visual que se ocupa de la vida del *Puer Ludens* que habita en nuestras ciudades. En sus trabajos, elaboran un *mapa psicogeográfico* del juego infantil en la ciudad que pretende trazar la actividad simbólica y de los niños que viven en la urbe contemporánea. Su actividad lúdica conlleva la construcción de sistemas efímeros de relaciones entre la naturaleza en la que están inmersos y la vida con la que están jugando (el mejor juguete es la vida misma que se desarrolla en espacios cotidianos).



Grupo de imágenes 25. *“Los niños son capaces de construir universos simbólicos en torno a sí mismos. Cohabitantes nuestros que son de un espacio y un tiempo que a nosotros, los adultos nada nos ha costado abolir. De este modo, se establecen relaciones psicogeográficas que se refieren a un tiempo y un espacio donde no se producen empoderamientos. En una ciudad donde viven habitantes que no conocen límites hemos visto a niños reconociéndolos, generando vínculos de afectos y dejándose afectar. La nube de actividades lúdicas y efímeras protagonizadas en el escenario urbano asciende según la carga simbólica despegada del propio suelo” (...)*
“Si algunos de nosotros hemos jugado en la calle es porque (...) nos jugábamos la vida, siempre atentos, empoderados y suficientes”. Proyecto: Ludograma escópico. Puericultura psicogeográfica. Acción documentada del Grupo Ludotek. www.ludotek.net



Grupos de imágenes 26 y 27. Arriba: el espacio urbano como "playground casual". Abajo: Niños y niñas jugando y "habitando" una escultura, ciudad de Ávila (2010). Fotos: Javier Abad.

Conclusiones

Se hace necesario establecer una teoría sobre la actividad lúdica en la ciudad como favorecedora de las dimensiones de lo sustancialmente humano. Todo juego forma parte pues de la conducta y es una forma de expresión y comunicación como suceso social y cultural. Cualquiera de los juegos, en su esencia, ofrece una estructura lúdica que es necesaria para el ajuste social. Así, en los niños y jóvenes tiende a cumplir una necesidad vital; en los adultos y mayores se presenta como medio de vivenciar situaciones que les permite recuperar lo original del ser humano. Es decir, lo lúdico se convierte en *proyecto de vida*, en una necesidad vital que implica un equilibrio personal (en lo vital), así como también al ajuste social (en lo cultural). Las actividades lúdicas en espacios urbanos, por consiguiente, están al servicio de las personas, tanto del desarrollo personal como ser individual como del desarrollo personal como ser social; a la vez que contribuye no sólo en el *bien-estar* sino también en el *bien-ser*.

Vivir de forma equilibrada en el entorno urbano supone entender la vida también como juego continuo para adaptarse, tener predisposición, ilusión y confianza. Es el fruto del esfuerzo por vivir como logro personal de construcción interna, que se aprende y se desarrolla hacia una interacción externa o social. Las actividades lúdicas ayudan a manifestar y compartir esa manera de entender la ciudadanía, pues desvelan la conciencia de las relaciones interpersonales, así como la conciencia de la propia vida.

El juego, en tanto realidad y cohesión social, significa para el ciudadano la práctica y el descubrimiento de sus posibilidades, la apertura a nuevos modos de ser y estar con los demás, la comprensión y aceptación del hecho lúdico y el estar preparado para un

continuo cambio que invita a conocerse a uno mismo y a entenderse con los demás y con la vida (toda la vitalidad de la persona se compromete en la práctica lúdica: inteligencias, voluntades, deseos, sentimientos, esperanzas, cualidades y fortalezas). Jugar es una aportación creativa que nos habla de relaciones transformadoras, capaces de interpretar culturalmente el espacio urbano. Buscar nuestra “corporeidad” a través del juego implica participar de una forma de vida, que se concreta en una actitud que da importancia a rescatar la plenitud de la participación, la creación, la contemplación y el placer de conocerse o de expresarse. Así, las actividades lúdicas (en cualquier espacio y lugar) son la mejor herramienta que tenemos los seres humanos para conocernos, ya que en el juego nos comportamos “tal y como somos”.

Para finalizar, hemos desarrollado la propuesta de entender la actividad lúdica, en su dimensión más ética, para hacerse presente desde una doble vía: la social y la cultural: la función socializadora de los juegos puede, indistintamente, facilitar o dificultar el crecimiento personal y comunitario. Es decir, la acción lúdica puede colaborar para una ajustada comprensión del significado que poseen las normas, valores y habilidades que rigen los entornos urbanos, pudiendo contribuir como eficaz instrumento de integración social. En nuestro contexto cultural y social, el juego es y seguramente será siempre también un inmejorable instrumento de socialización y recurso que permite al individuo convertirse en “*homo ludens*” y que invita a los ciudadanos a adquirir las capacidades que les permitirán participar en ese escenario de juego que es la ciudad. Por extensión, reclama siempre acontecimientos que ofrezcan visibilidad y posibilidades a nuestras propias *conexiones lúdicas* con la vida.

Bibliografía

- ABAD, J; RUIZ DE VELASCO, Á. (2009): *Ecología Humana, espacios, relaciones y sentidos*. CSEU La Salle, Madrid.
- ABERASTURY, A. (1986): *El niño y sus juegos*. Buenos Aires. Paidós.
- BALLY, G. (1973): *El juego como expresión de libertad*. México DF. F.C.E.
- BANDET, J. y ABADIE, J. (1975): *Cómo enseñar a través del juego*. Barcelona. Fontanela.
- BERGSTROM, M.; IKONEM, P. Espacio para jugar, espacio para crecer. *Revista In-fancia en eu-ro-pa*. 05.8. Pags. 16 y 17.
- BERNE, E. (1996): *Sicología de las relaciones humanas*. México. Diana.
- CABALELLAS, I. Y ESLAVA, C. (2005): *Territorios de la Infancia*. Barcelona, Graó.
- CAILLOIS, R. (1958): *Teoría de los juegos*. Barcelona. Editorial Seix Barral.
- CAILLOIS, R. (1986): *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México D.F. Fondo de Cultura Económica.
- CHÂTEAU, J. (1958): *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires, Kapelusz.
- DECROLY, O. Y MONCHAMP, O. (1986): *El juego educativo*. Madrid. Morata.
- DELGADO, F. Y DEL CAMPO, P. (1993): *Sacando jugo al juego*. Barcelona. Integral
- DUVIGNAUD, J. (1982): *El juego del juego*. México DF. Fondo de Cultura Económica.
- ELKONIN, D. B. (1980): *Psicología del juego*. Madrid. Visor.
- GADAMER, H-G. (1998): *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*. Ediciones Paidós- I.C.E. U.A.B.
- HUIZINGA, J. (1972): *Homo Ludens*. Madrid. Alianza editorial.
- MARTINEZ CRIADO, G. (1998): *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona. Octaedro.

POULTER, C. (1987): Jugar al juego. Ciudad Real. Ñaque.

PUIGMIRE-STOY, M. C. (1996): *El juego espontáneo*. Madrid. Narcea.

RODRIGUEZ, C. (2006). *Del ritmo al símbolo. Los signos en el nacimiento de la inteligencia*. ICE-Horsori, Barcelona.

ROJAS, E. (1998): *Una teoría de la felicidad*. Madrid. CIE Inversiones editoriales.

RÜSSEL, A. (1976): *El juego de los niños*. Barcelona, Herder.

Páginas web de referencia

Imagen 1: <http://lanocheenblanco.esmadrid.com/a-jugar-a-la-calle>

Imagen 2: www.estonoesunsolar.wordpress.com

Grupo de imágenes 3: www.estonoesunsolar.wordpress.com

Imagen 10: <http://archeologue.over-blog.com>

Grupo de imágenes 12: <http://thechildrensplayground.com>

Imagen14: <http://cordobapatrimoniodelahumanidad.com/html/cordoba/galeriahoy.htm>

Imagen 15: http://playgrounddesigns.blogspot.com/2009/07/flooded-chambers-maid_accidental.html

Imagen16: <http://www.achievement.org/autodoc/page/lin0pro-1>

Imagen 17: <http://anothercorner.wordpress.com>

Imagen 18: http://blogartscenter.blogspot.com/2010/03/design-year-book_02.html

Imágenes 19, 20 y 21: <http://lanocheenblanco.esmadrid.com/a-jugar-a-la-calle>

Imagen 22: <http://www.lacittadeibambini.org/spagnolo/interna.htm>

Grupo de imágenes 23: <http://caminoescolar.blogspot.com/>

Grupo de imágenes 24: www.ecosistemaurbano.org/urbanismo/ciudades-para-jugar

Grupo de imágenes 25: www.ludotek.net