

Piergiorgio Branzi; Burano Piazza Grande, 1954 (Fig.1)



PLACE(A)R

La condición lúdica del espacio público

Trabajo de fin de grado,
Madrid, Junio 2019

Víctor Verdú Escobar
Nº expediente: 21233023

Tutores:
Juan Fernando Espuelas
David Casino
Andrés Perea
Francisco Javier Gonzalez

Grado en Fundamentos de la Arquitectura,
Universidad Europea de Madrid

prometo estar agradecido..

A Francisco Javier por su entusiasmo al enseñarme, sin el cual este trabajo podría haber descarrilado antes de llegar a cualquier puerto.

A mis compañeros y amigos por largas horas de debates sobre cada uno de nuestros temas, por aguantarme y enriquecerme.

A mi familia por su tiempo, implicación y por haber soportado mi ausencia durante todo mi proceso de aprendizaje.

A Ainoa, por ser mi orden en una vida desordenada, por ser comprensiva y apoyarme en cada uno de mis pasos.

*Pero por encima de todas las cosas, a **Pulpo**, sin tu sacrificio nada de esto hubiera sido posible, es algo que difícilmente pueda devolvarte.*

*Me da vértigo el punto muerto
y la marcha atrás,
vivir en los atascos,
los frenos automáticos y el olor a gasoil.*

*Me angustia el cruce de miradas
la doble dirección de las palabras
y el obsceno guiñar de los semáforos.*

*Me da pena la vida, los cambios de sentido,
las señales de stop y los pasos perdidos.*

*Me agobian las medianas,
las frases que están hechas,
los que nunca saludan y los malos profetas.*

*Me fatigan los dioses bajados del Olimpo
a conquistar la Tierra
y los necios de espíritu.*

*Me entristecen quienes me venden clines
en los pasos de cebra,
los que enferman de cáncer
y los que sólo son simples marionetas.*

*Me aplasta la hermosura
de los cuerpos perfectos,
las sirenas que ululan en las noches de fiesta,
los códigos de barras,
el baile de etiquetas.*

*Me arruinan las prisas y las faltas de estilo,
el paso obligatorio, las tardes de domingo
y hasta la línea recta.*

*Me enervan los que no tienen dudas
y aquellos que se aferran
a sus ideales sobre los de cualquiera.*

*Me cansa tanto tráfico
y tanto sinsentido,
parado frente al mar mientras que el mundo gira.*

Francisco M. Ortega Palomares . IDEARIO

A B S T R A C T |

Placear is born out of two contemporaneous concepts: the square, as a space for exchange, and the pleasure, as an anthropological feeling derived from human activity.

Among the many exchanges that may occur in a square, the game shows up. Playing is a key, in the first place, within the cognitive, social development of the individual and, secondly, in the creation of collectivity, symbolism and party, in addition to being an activity which needs a physical place to take place in.

The contemporary city has been studied highly studied under some indicators which establish distinguishable information about how, when and where space is to be used, but it does not consider the playful nature of urban environments as a relevant component within the public space.

This research aims to delve into the playful nature of two squares in Madrid downtown, whose life comes to life and defuses within a temporal frame owing to the “game” where surprise and appropriation of the space on the part of the players are main triggers.

R E S U M E N

Placear nace de la suma de dos conceptos que son coetáneos, la *plaza*, como espacio de intercambio concreto dentro de la ciudad, y el *placer*, como un sentimiento antropológico derivado de una actividad humana.

Entre los muchos intercambios que se producen en la plaza, existe el *juego*. Jugar es fundamental, en primer lugar, en el desarrollo cognitivo y social del individuo, y en segundo lugar, en la creación de colectividad, simbolismo y fiesta, además de que es una actividad que necesita un tablero físico donde desarrollarse.

La ciudad contemporánea ha sido altamente estudiada bajo unos indicadores que establecen datos reconocibles del cómo, cuándo y dónde se utiliza el espacio. Pero no concibe la condición lúdica de los entornos urbanos como un elemento importante dentro del espacio público.

La investigación pretende indagar en las condiciones lúdicas de dos plazas del centro de Madrid, cuya vida es activada y desactivada en una fase temporal por el juego, donde la sorpresa y la apropiación del espacio por parte de los jugadores son los principales activadores.

Palabras clave / Keywords :

# Placer	<i>Pleasure</i>
# Plaza	<i>Square</i>
<i>Ciudad</i>	<i>City</i>
<i>Espacio público</i>	<i>Public space</i>
<i>Niño</i>	<i>Boy</i>
# Juego	<i>Game</i>
<i>Fiesta</i>	<i>Party</i>
<i>Entorno</i>	<i>Environment</i>
<i>Interacción</i>	<i>Interaction</i>
<i>Simbolismo</i>	<i>Symbolism</i>
<i>Creatividad</i>	<i>Creativity</i>
<i>Sorpresa</i>	<i>Surprise</i>
<i>Alegria</i>	<i>Joy</i>
<i>Adaptabilidad</i>	<i>Adaptability</i>
# Apropiación	<i>Appropriation</i>
<i>Homoludens</i>	<i>Homoludens</i>
<i>Playground</i>	<i>Playground</i>
<i>AldovanEyck</i>	<i>AldovanEyck</i>
<i>Jane Jacobs</i>	<i>Jane Jacobs</i>
<i>Humanismo</i>	<i>Humanism</i>
<i>Diseño</i>	<i>Design</i>
# Ciudad Lúdica	<i>Playful City</i>
<i>Ciudad Funcional</i>	<i>Functional City</i>
<i>Antropología práctica</i>	<i>Practical anthropology</i>
<i>Cultura</i>	<i>Culture</i>
<i>Movimiento</i>	<i>Movement</i>
<i>Colectivo</i>	<i>Collective</i>
<i>Vida</i>	<i>Lifetime</i>
<i>Educación</i>	<i>Education</i>
<i>Desarrollo</i>	<i>Developing</i>
<i>Unión</i>	<i>Union</i>
<i>Espontaneidad</i>	<i>Spontaneity</i>
<i>Cotidianidad</i>	<i>Everyday</i>
<i>Urbanismo</i>	<i>Urbanisms</i>

CAPÍTULO 1 INTRODUCCIÓN , JUSTIFICACIÓN Y METODOLOGÍA

1.1 Introducción	...14
1.2 Justificación	...18
1.3 Metodología	...22

CAPÍTULO 2 LA SIGNIFICACIÓN ANTROPOLÓGICA DEL JUEGO

2.1 Cinco características para entender el juego	...26
2.2 Lo agonal	...32
2.3 Lo imaginario	...36
2.4 Lo colectivo . La liminalidad	...38

CAPÍTULO 3 LA CIUDAD COMO TABLERO DE JUEGO

3.1 La dualidad de acciones en la ciudad contemporánea	...44
3.2 Las aceras vs los niños (Ciudad funcional vs Ciudad Lúdica)	...50
3.3 El playground como modelo de construcción de ciudad.	...56

CAPÍTULO 4 MADRID SE PUEDE HACER JUGANDO

4.1 Introducción a Madrid y los casos de estudio	...70
4.2 Las plazas como tablero de juegos.	...72
4.2.1. Plaza 2 de Mayo	...72
4.2.2. Plaza de Tribunal (Jardines Arq. Ribera)	...86
4.3 Del juego a la fiesta. El juego en la construcción de imaginarios colectivos.	...106

CAPÍTULO 5 CONCLUSIONES

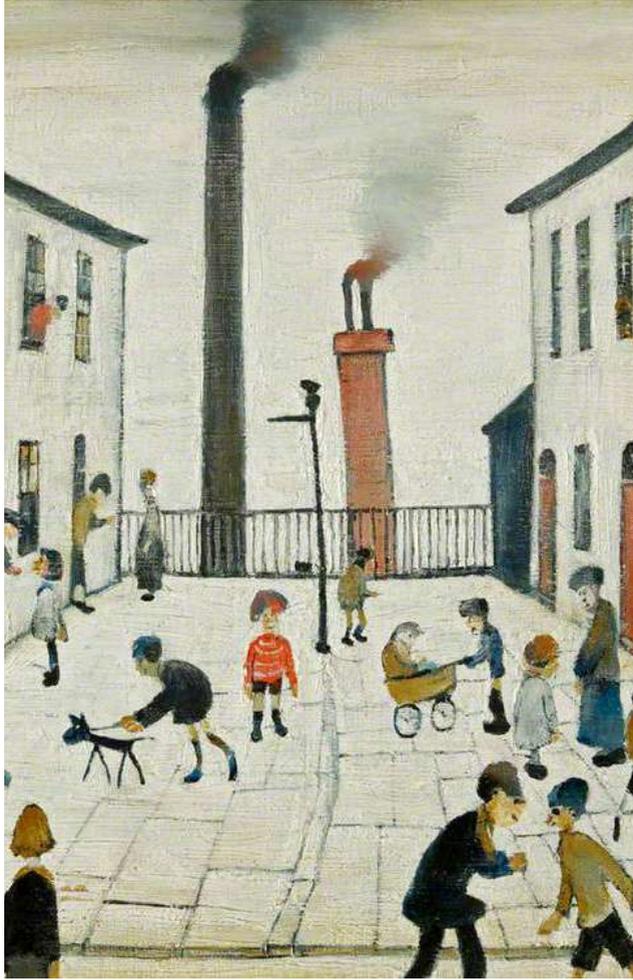
5.1. Los casos de estudio	...112
5.2. El corral de juegos es un engendro moderno	...116
5.3. El derecho a jugar en la ciudad debe ser protegido	...117

BIBLIOGRAFÍA ...120

ANEXO FOTOGRÁFICO ...126

CAPITULO **1**
Introducción, justificación y metodología

Francis Street, Salford. Laurence Stephen Lowry (1887-1976) (Fig.2)



“...Un arquitecto es un antropólogo práctico...”

Alvaro Galmés

1.1 Introducción.

Es inconcebible hablar del ser humano sin hablar de juego, es algo tan relacionado con el hombre como lo es con su propia cultura. El hombre es solo verdaderamente humano cuando juega, puesto como muchos otros animales, establecen en esta actividad lúdica grandes factores de su desarrollo, pero la diferencia primordial es que el ser humano y las demás especies, es que el hombre juega durante toda su vida.

Jugar consiste en hacer algo por el placer de hacerlo, hacerlo de forma libre y sin esperar nada a cambio, sin ninguna otra finalidad que la alegría que nos reporta hacerlo y el propio placer al realizarlo.

Desde que nacemos, realizamos una infinidad de actividades que nos permiten desarrollarnos, pero el juego es la principal actividad, es un impulso gratuito y primario que nos empuja de forma activa a conocer el mundo, a explorar nuestros contextos, y sobre todo a dominarlo, como aprendizaje para un futuro.

Si entendemos la importancia del juego como desarrollo para el hombre, debemos entender en él la importancia que alberga el contexto en el que se juega. En la actualidad la gran mayoría de la población

son habitantes de grandes ciudades, en las cuales las sociedades de consumo comienzan a desplazar los territorios de juego a situaciones controladas, provocando que una acción libre se convierta en dirigida, perdiendo quizás el derecho a jugar de forma explícita en la ciudad.

El diseño de los espacios urbanos que concebimos como públicos están impregnados de valores que intentan racionalizar el uso del espacio público como pueden ser la peatonalidad, la seguridad, la eficiencia, la sostenibilidad, pero no contemplan algo tan arraigado con el ser humano como es el juego, y, por consiguiente, la jugabilidad del espacio público. ¿Existe realmente el derecho a jugar en la ciudad?

La ciudad contemporánea debería comenzar a indagar sobre la posibilidad de incluir el juego como un valor relevante en la producción del espacio urbano, la búsqueda de una racionalización de las prácticas derivadas del juego es primordial para el entendimiento de las relaciones colectivas dentro de la ciudad, puesto que nunca paramos de jugar, el juego es un germen que impregna toda actividad lúdica de la ciudad, y el entendimiento en su fase primaria, es un punto de partida del cual podríamos obtener ciertas claves que pueden ser de relevancia en el diseño urbano.

BERLIN WALL 1962 PHOTO HENRI CARTIER-BRESSON (Fig.3)



"Prohibido jugar a la pelota" 2M - frente al colegio. Fotografía propia. Víctor Verdu (Fig.4)



“...Un derecho a conquistar es la imaginación y la creatividad urbanística, creo que han sido desplazados por el funcionalismo operativo del tráfico y la economía. Es necesario reconquistar la emoción y la sorpresa como un nuevo modelo urbano, se debería erradicar el constante y frustrado intento, por planeamiento estaticos en las ciudades...”

Gonzalo del Val . Declaración de lo Derechos Urbanos

1.1 Justificación.

Bajo el neologismo que da título a la investigación, se esconde un deseo personal de indagar sobre estas practicas o acciones antropológicas que se realizan desde el afecto y la espontaneidad, que están impregnadas de los valores del juego, en un marco físico y temporal concretos.

Es, por tanto, una investigación sobre el espacio físico en el que se desarrolla el juego dentro de la vida urbana, y como los espacios de colectividad son configurados e interpretados por los usuarios con el juego como agente activador, fomentando la participación, la comunicación, la imaginación y la espontaneidad frente a estrategias panópticas, estrategias que rigen en gran mayoría el diseño de los espacios públicos, derivados de sistemas funcionalistas derivados de una sociedad del consumo empoderada de los procesos de las ciudades.

Estos espacios de acciones son las manifestaciones colectivas de acontecimientos espontáneos y efímeros.

Las actividades que conocemos como “juego” son irregulares y alternativas, y forman un tejido de la ciudad al margen de toda planificación y diseño arquitectónico.

Partiendo de un análisis de la significación del juego antropológico por Huizinga, vemos como a lo largo de la historia en la urbe suceden manifestaciones lúdicas en los espacios de la ciudad, transformando esta en un gran tablero de juego, adquiriendo formas arquitectónicas en los imaginarios colectivos (formas funcionales y simbólicas). Muchas de estas manifestaciones pasan desapercibidas en los procesos productores del espacio, y son actividades que nos acompañan a lo largo de nuestra existencia.

Esta investigación aunque modesta a la par que ambiciosa, busca la observación crítica de los tableros de juego físicos donde se desarrollan las actividades lúdicas en la ciudad, intentando averiguar si la producción del espacio corresponde a manifestaciones de una sensibilidad artística surgida de características antropológicas derivadas del juego, o si por el contrario corresponde a diseños automáticamente dirigidos, cuyas normas estrictamente necesarias no permiten espacios para la apropiación creativa por parte de los ciudadanos para el desarrollo de sus actividades lúdicas.

Esta apropiación creativa corresponde a una visión del propio ciudadano, una visión instantánea tras un proceso de configuración subjetiva de un espacio que puede o que debería ser cambiante, produciendo una estimulación de la sensibilidad por el entorno, nacida de un activismo espontáneo cuya única finalidad es la participación en algo común.

En estos procesos de apropiación, los espacios nacen de un deseo de relacionarse unos con los otros, y el placer que reporta el “hacer juntos”. Es decir, son las acciones derivadas del afecto y la búsqueda por la relación social en torno a una actividad. Son estos paradigmas los que difieren radicalmente de los modelos de urbanismo moderno, puesto entienden la ciudad con una serie de elementos mutantes, sensibles, donde conviven multiplicidad de usos espontáneos derivados de la cotidianidad y del placer.

La ciudad debería ser entendida por lo tanto a día de hoy, como un gran tablero de juego, donde la imaginación y la creatividad de los ciudadanos son primordiales, son procesos liberados gracias a la facilidad que poseen los propios habitantes de las ciudades para expresarse y transmitir ideas.

La espacialidad de estos procesos lúdicos, deberían captar la atención en estos momentos en las nuevas tendencias de creación de espacios, puesto observamos prácticas generadoras de relación social, sobre un marco físico y tangible, la ciudad lúdica, una ciudad más sensible para el futuro, cuyos propios protagonistas sean los ciudadanos (“la ciudad para los ciudadanos”)

Placear

Plaza

Placer

Juego

Jan Gehl.
La humanización del espacio público



Huizinga.
Homo Ludens



Jane Jacobs
Muerte y vida de las grandes ciudades



Gadamer.
La actualidad de lo bello: juego, simbolo y fiesta



Aldo Van Eyck
playgrounds



Método de observación directa.

observar el objeto de estudio dentro de una situación particular

Horario de observación:

16:00 - 17:00

Plz 2M.
Recintos
Jugadores
Espectadores
Intervisibilidad

Plz Tribunal.
Recintos
Jugadores
Espectadores
Intervisibilidad

“...Un derecho a conquistar es la imaginación y la creatividad urbanística, creo que han sido desplazados por el funcionalismo operativo del tráfico y la economía. Es necesario reconquistar la emoción y la sorpresa como un nuevo modelo urbano, se debería erradicar el constante y frustrado intento, por planeamiento estáticos en las ciudades...”

Gonzalo del Val . Declaración de lo Derechos Urbanos

1.3 Metodología

Se procede a cimentar las bases teóricas de ambos conceptos con una serie de lecturas referencia que permitan aterrizar de un modo firme frente a los casos de estudio.

El método que se ha elegido para los casos de estudio es el de la observación directa de los dos espacios públicos elegidos.

Este método permite la recogida de datos durante un tiempo determinado, es algo que viene acorde con la propia definición de juego y que puede servir para arrojar luz sobre cómo el juego se apropia de los lugares de representación.

Ambas plazas poseen un colegio, y es el momento exacto de la finalización del horario lectivo el elegido para el momento de la observación. Durante el transcurso de no más de una hora se han recogido datos para los posteriores análisis.

Horario:

Entresemana de 16:00 a 17:00 . Situación peculiar: Fin del horario escolar.

CAPITULO 2

El significado del juego antropológico



Nigel Henderson, Streets (Fig.5)

“El juego sin duda es más viejo que la cultura misma, ya que los animales juegan desde antes que ésta existiera. Ellos poseen sus propias reglas y, a pesar de ello, parecen disfrutar mucho su actividad. Algunos, incluso, organizan verdaderas exhibiciones frente a los espectadores. Por lo tanto el juego no es algo determinado por algo exclusivamente fisiológico. Todo juego significa algo, ya que incluso para los animales representa algo que va más allá del instinto inmediato de conservación natural.”

Johan Huizinga . Homo Ludens

2.1 Las 5 características para entender el concepto de juego.

El juego es más viejo que la cultura, nos dice Huizinga, y solo cuando el hombre juega es cuando se crea verdadera cultura. Según filósofos y biólogos, la relación mas inmediata del juego es la utilidad, como una descarga de energía, una búsqueda de relajación tras la tensión de la actividad, una preparación para eventos futuros de su vida, o por el mero hecho de encontrar un sentimiento de satisfacción. Este sentimiento de utilidad que tratan de razonar las investigaciones que han copado las últimas décadas sobre este tema, encuentran en la verdad del juego una fuerte contradicción, puesto que cuando uno juega, parece volverse irracional, el resto pasa a un segundo plano y solo importa la esencia del juego, y claramente esto no corresponde a la razón, ni a etapas culturales, ni a preparación para eventos futuros, es el juego en sí mismo. El juego es absolutamente irracional.

Y de esta irracionalidad en sí misma, que es el juego, es nacida la cultura, según Huizinga, nos debemos dar cuenta de que todas las grandes ocupaciones de la convivencia humana están en mayor o menor medida impregnadas de juego. El juego es un fundamento y factor determinante de la cultura en su totalidad, de él nace el culto y el mito, coetáneamente con la cultura, con los derechos propios de orden, arte y ciencia.

Todo juego es, antes que nada, una *actividad libre*. No puede existir una obligatoriedad para realizar el juego, pues entonces no sería juego, si no otra cosa. Debe de ser parte de nuestra voluntad. No solo los humanos juegan, los animales también, y como ya se ha mencionado, se juega por gusto y no por otro motivo, no es una tarea moral ni laboral, es una mera actividad lúdica.

Si bien es una actividad ociosa, de la que obtenemos irremediablemente placer, es esto lo único que pretendemos obtener, por lo tanto su segunda característica es que es una *actividad desinteresada*. Se aleja de cualquier finalidad material.

Al ser una actividad, debe tener un tiempo en el que se desarrolla, y es su tercera característica, es una *actividad temporal*. Que bien dispone de un principio y un final en el tiempo, no se prolonga, el juego inicia cuando bota la pelota y se acaba cuando el dueño del balón se lo lleva a su casa.

También, necesita un lugar donde realizarse, puesto el juego conlleva dinamismo y espacio, es una *actividad espacializada*. Necesita un terreno/tablero de juego para poder desarrollarse en su plenitud.

En este tablero de juego, se establecen la 5 característica del juego, es que es una *actividad ordenada*. Es una actividad que genera su orden, una actividad reglada bajo unas premisas que su correcto desempeño

convierten al juego en bueno, en justo. El juego sin orden no es juego, el juego también es orden.

Resumiendo las características enumeradas, podemos decir por tanto que el juego, en su significación formal es una acción nacida de la voluntariedad, que se desarrolla lejos de ningún interés material, dentro de unos ciertos límites de tiempo y espacio (marco físico temporal), conlleva unas reglas que generan orden, y que son libremente aceptadas, pero rigurosas y regidoras del propio juego, provistas de un fin en si mismas, y que derivan en un sentimiento de alegría tras la tensión de la acción, dando lugar a asociaciones que en algunos casos buscan rodearse de misterio o disfrazarse de la realidad.

Ya hemos hablado de las características que definen el juego, pero no fue la ciencia la que fundó los orígenes de este concepto en el mundo, fueron los infinitos lenguajes. Es improbable que a lo largo de la historia todas las culturas, hayan tenido la misma interpretación lingüística de una actividad como la que aquí se ha presentado, aunque se pueda considerar de forma ineludible que todos han jugado de una forma parecida.

El primer caso en el que se evidencia el juego es en el lenguaje griego, ellos poseían un sufijo, que era una designación de todo juego que es estrictamente infantil. Aunque también encontramos una designación mucho mas general que también incluye el juego, no solo el infantil, relacionando la alegría, y la despreocupación. En el caso del lenguaje hindú, el kridati, o el juego de niños adultos y animales, ya establecía la relación del juego nuevamente de forma general, sin tipificar la actividad lúdica de los niños, englobando el carácter antropológico con el que el concepto se relaciona con nuestra especie. Pero no fue hasta el latín, donde surgió un concepto que es el que motiva esta investigación, los

conceptos ludus y ludere , hacen referencia en primer lugar al campo de juego, y en segundo a la acción, el jugar.

Este concepto ludus, nos introduce una designación al marco físico en el que el juego tiene lugar, es un tablero de juego, donde la propia acción se lleva al cabo, y sin el cual, no podría existir. Situémonos por un momento en la situación de un juego tan actual como es el futbol, la finalidad del juego establece una relación de la acción con un entorno espacial que alberga el objetivo del juego. No podríamos concebir el futbol sin su espacialización, no existiría forma en la que la alegría instantánea producida por el gol, se llevara al cabo si la pelota no superara el límite fronterizo que marca la línea bajo palos de la portería. Tampoco existirá el juego de la rayuela si no existiera una superficie plana donde plasmar el ritmo y la armonía que se debía ejecutar la acción en si misma mediante el dibujo de una sucesión de cuadrados. No existe juego sin marco físico, puesto que, en los valores y características del juego, precisan de movimiento, precisan de relación con el contexto físico, precisan en definitiva un **tablero de juego**.

La importancia del tablero de juego es capital para la propia actividad, puesto que, es el lugar donde se desarrolla el dinamismo y donde quedan pactadas las reglas. Es el espacio donde se produce la liminalidad y lo colectivo. Además es lugar de apropiación y de negociación social.

Sin tablero de juego, no puede existir el juego. Y en la ciudad actual existen numerosos tableros esperando a los jugadores.

Juego

- 1** **Actividad libre.**
Es una actividad nacida de la voluntariedad
- 2** **Actividad desinteresada.**
Es una actividad que no busca ninguna finalidad material, económica, moral o laboral
- 3** **Actividad ordenada.**
Es una actividad que genera orden, el juego es orden.
- 4** **Actividad temporal.**
Es una actividad que conlleva un inicio y un fin establecido, una vez acabado el juego todo vuelve a la normalidad.
- 5** **Actividad espacializada.**
Es una actividad que necesita un espacio donde desarrollarse, viene siendo un tablero de juego.



Nigel Henderson: Streets (Fig.6)

“« Algo está en juego » : esta frase explica de manera más retunda la esencia del juego. Este «algo» no es el resultado material del juego, sino el hecho ideal de que el juego sale bien.”

Huizinga. Homo Ludens

1.2 Lo agonal

El primer rasgo que puede definir un desglosamiento del juego, es que un porcentaje elevado de juegos es jugado como mínimo por dos bandos, lo que introduce un factor antitético que es previo a un carácter competidor o agonal. “Nos apasiona tanto el salir gananciosos que ello amenaza con disipar la ligereza del juego“ (*Homo Ludens. Huizinga*), por tanto, es solo creador de cultura aquel juego que tenga la capacidad de comunicar una incertidumbre derivada de una porfía, de una competición, generando una capacidad de atraer expectación, introduciendo un actor secundario que es muy relevante en el juego, el espectador. Gracias al factor agonal del juego, la competición y el afán de salir victorioso, genera incertidumbre, gracias a la habilidad de los jugadores y al interés de los espectadores. Esto es un factor clave en la investigación, puesto como veremos más adelante, la relación que alberga este jugar y ser espectador del juego tiene mucho que ver en el espacio público.

Continuando con el desarrollo de la competición y la

relación del placer que se obtiene con salir victorioso, debemos mencionar que es el desenlace del juego en si mismo, lo que se obtiene, de ahí a la expresión algo está en juego, cuya definición sería que, una vez acabado el juego, este ha salido bien, en un desenlace en el que uno de los competidores ha sido superior al otro. Esto produce el nacimiento de otro factor derivado del juego, el honor o el prestigio, son sentimientos efímeros, que bien pueden durar un momento, o trascender personalmente para aquellos jugadores que fueron partícipes del juego, dotando a la acción de un simbolismo póstumo al propio evento.

Por lo tanto, el factor de la competición, nos transmite a un tipo de juego del que deriva el deporte, un juego de competición, que, a efectos de esta investigación, pasaremos a tipificarlos como **Juego Agonal**.

La mayoría de los juegos que podemos concebir adquieren esta distinción, son aquellos que nos permiten desarrollarnos, conocer nuestras capacidades y defectos, pero sobre todo nos permiten adaptarnos y mejorar nuestras capacidades. Durante el desarrollo de juegos de este tipo, los jugadores compiten por el juego en si mismo y no siempre gana el mismo.

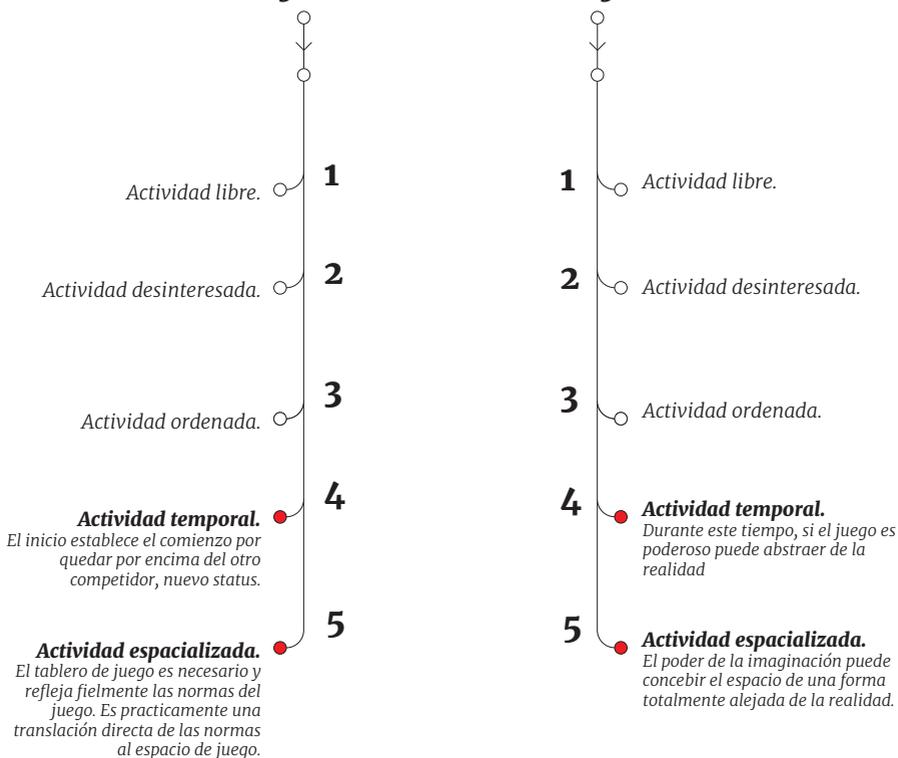
El concepto victoria guarda una estrechísima relación con la actividad lúdica, y sobretodo con lo colectivo, puesto no adquiere significado cuando es solo un individuo el que juega, lo adquiere cuando se juega contra otro o contra otros.

El concepto de ganar, no es más que estar por encima del otro en la finalización del juego, es un estatus interno dentro de la propia actividad y uno de sus valores más fundamentales, es que esta idea de éxito logrado en el juego puede verse desde el individuo al colectivo.

Juego

Agonal

Imaginario





Nigel Henderson: Streets (Fig.7)

1.2 Lo imaginario.

El juego posee una capacidad asombrosa, la de absorber al propio jugador, y abstraerlo de la realidad en cierta medida, trasladándolo a un mundo irreal del que los protagonistas son los jugadores. Este factor es determinante para la siguiente tipificación del juego en la investigación, el juego imaginario. La imaginación es el factor determinante de este tipo de juegos, y la interpretación del marco físico temporal no es tan explícita, si no que se vuelve subjetiva, puesto que son los propios jugadores los que, de forma imaginativa establecen unos ordenes, primero temporales, (ya enunciamos la importancia del comienzo y del fin del juego como valores determinantes) pero también la contextualización de este tiempo, puesto que al acercarse de forma imaginaria a el, pueden abstraer la realidad de dicho juego, transformando los límites establecidos de forma irreal. Por ejemplo, unos niños encuentran en un recinto la similitud de este con una plaza de toros, y adaptan las temporalidades reales de una corrida de toros a un juego, traduciendo la duración de la corrida y los procesos de forma imaginativa. También ocurre con el marco físico, el tablero de juego, volviendo a la ejemplificación de una plaza de toros para unos niños, los lugares elevados del suelo, se vuelven talanqueras, y ahí el “toro” no los puede atrapar, aunque su elevación sea de escasos centímetros del suelo. Esta interpretación imaginaria de los espacios físicos y temporales diferencian de forma clara el juego y la forma de llevarlo al cabo.



Nigel Henderson, Streets (Fig.8)

1.3 Lo colectivo a través del juego. La liminalidad.

Pero la principal cualidad que tiene el juego, sea cual sea su tipificación, es que es un germen de colectividad, no podemos entender el juego sin la participación de varios individuos de forma directa, y si el juego lo permite, espectadores, de forma indirecta.

El juego tiene la capacidad de reunir mediante un breve periodo de tiempo de forma muy intensa a dos o mas individuos que sin un fin mas que el de obtener placer y el sentimiento de alegría tras el juego, unen sus movimientos y acciones relacionándose instintivamente entre si.

Esta cualidad t an importante del juego esta  ntimamente relacionada con la calidad de la relaci n que se forja en el juego, mediante el juego y tras este puede trascender o no como un germen en algo de mayor intensidad social.

Durante el juego, los participantes entran lo que seg n Victor Turner, se denomina estado liminal, se produce una desjerarquizaci n del status social donde las distintos distintivos que establecen la jerarquia de la sociedad quedan diluidos, aparentemente los individuos pasan a ser indiferentes, regidos de forma temporal durante este periodo liminal por las normas que libremente aceptan para establecer el juego.

Durante esta desjerarquizaci n los individuos son rebajados hasta una posici n totalmente uniforme, los estatus desaparecen y se fomenta lo igualitario, generando sin duda compa nerismo y por consiguiente colectividad.

Pongamos el ejemplo, durante un juego agonal, como puede ser dos individuos que no han tenido contacto ninguno entre ellos, deciden participar en el mismo juego, en el mismo lugar, bajo las mismas normas y bajo el mismo tiempo, libremente aceptan el contacto del uno con el otro, aunque su status social, sea diferente, aunque pertenezcan a rasgos culturales diferentes, el juego posee un carácter socializador de lo colectivo que prácticamente no posee ninguna otra actividad humana.

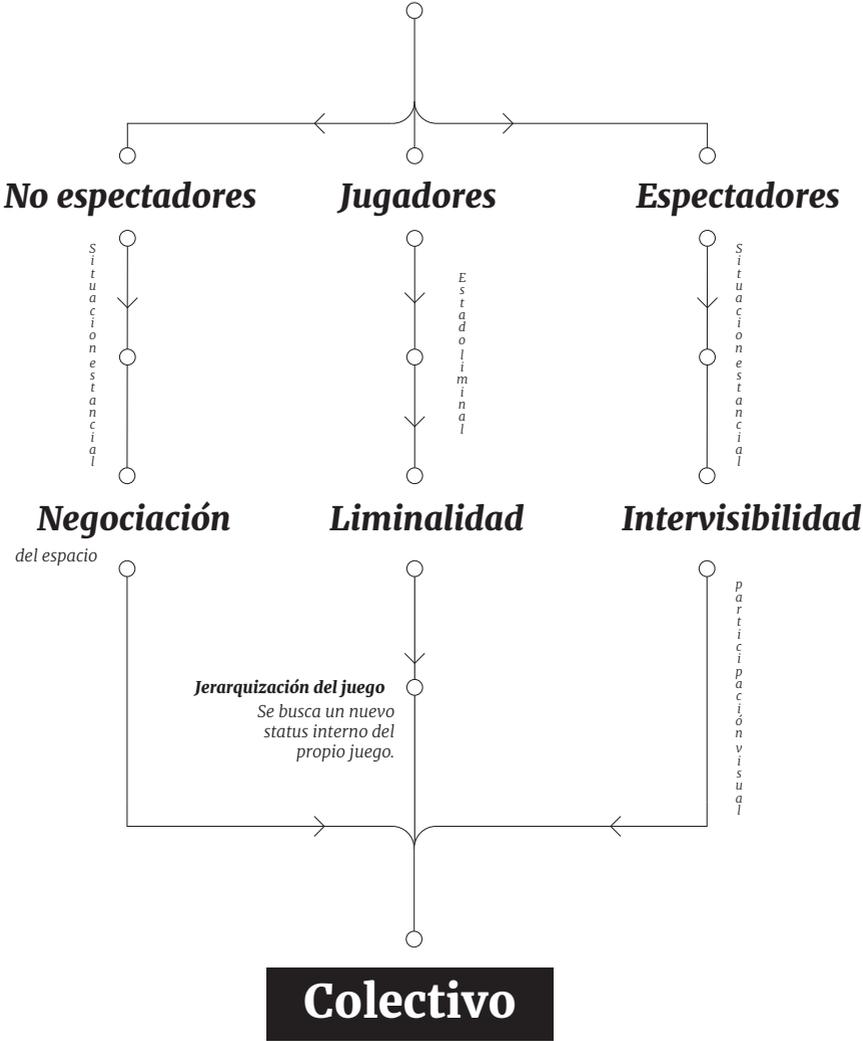
Además de poner en relación a los jugadores, también lo hace con las situaciones estanciales a su alrededor, así bien, nacen los participantes indirectos al juego, los espectadores, y aquellos que simplemente no participan, los no espectadores.

Los espectadores mediante la intervisibilidad son partícipes indirectos del juego, siendo su acción la de mirar que es lo que está en juego.

Los no espectadores no participan en el juego, pero sí influyen en él, puesto que la situación estancial si está en las cercanías del terreno de juego e influye en él, debe producir una negociación del espacio, donde debe existir un respeto mutuo de las acciones para que puedan ser coetáneas.

El juego es mucho más que *jugar*, es *jugar con*.

Juego



CAPITULO **3**
La ciudad como tablero de juego



Nigel Henderson, Streets (Fig.9)

“Las actividades sociales se producen de manera espontánea, como consecuencia directa de que la gente deambula y está en los mismos espacios. Esto implica que las actividades sociales se refuerzan indirectamente cuando a las actividades necesarias y opcionales se les proporcionan mejores condiciones en los espacios públicos.”

Jan Gehl. La Deshumanización del espacio público. P20.

2.1 La dualidad de acciones dentro de la ciudad.

Ya hemos mencionado, que sin un espacio donde se realice la acción del juego, no existiría el jugar. Es una característica fundamental en el desarrollo de la acción, no puede existir el juego sin un tablero, así como no podría existir tampoco sin un tiempo que establece el inicio y el final de la acción, pero no son las únicas acciones que necesitan un marco físico y temporal.

La ciudad contemporánea, dinámica y cambiante, responde a multitudes de acciones que determinan procesos complejos de la vida del individuo. Por lo tanto, es la espacialización de las acciones que cada individuo, cada ciudadano, lleva al cabo en su vida. Cómo habitante de una ciudad, el propio ciudadano tiene que tener la posibilidad de realizar las acciones de su vida cotidiana que dan sentido a su vida, y lo hacen que esté integrado en la sociedad que la habita.

Este tipo de actividades, que corresponden a la dinámica vida de sus realizadores, que se ejecutan de forma cotidiana, diríamos que, de forma obligada, son aquellas que no están impregnadas de carácter lúdico, pasaremos a denominarlas actividades obligadas, puesto no nacen de la voluntariedad más espiritual, provienen de procesos en los que el individuo está inmerso, y responden a sistemas sociológicos mucho más complejos. Para entender este concepto, pondremos el ejemplo de una actividad cotidiana, que podría definirse como funcional, y que se hace porque en cierta medida estamos obligados a ello, de forma moral o de forma laboral, podría ser el ir a trabajar. A diario la ciudad acoge las rutas y las practicas laborales de multitud de ciudadanos, esta acción conlleva una obligatoriedad moral y laboral que nos impide determinar si el individuo lo hace desde la impulsividad y la voluntariedad de querer hacerlo, es decir desde el fin de obtener placer con ello.

Estas acciones, suponen la creación de una cotidianidad al individuo, y establecen los ritmos de las ciudades al agrupar la totalidad de las actividades podríamos decir funcionales, de sus habitantes. Y son casualmente, este tipo de actividades, las que mayor peso tienen en los diseños del espacio público. Puesto que los tejidos económicos, los desplazamientos en vehículos, transporte publico, redes de infraestructuras, hospitales, colegios, supermercados, son factores determinantes en los debates arquitectónico urbanísticos de las ultimas décadas. Es evidente, que la cercanía y la facilidad con las que el ciudadano pueda realizar estas acciones son factores altamente influyentes en el diseño y deben tener un peso en las decisiones urbanas ligadas al espacio público.

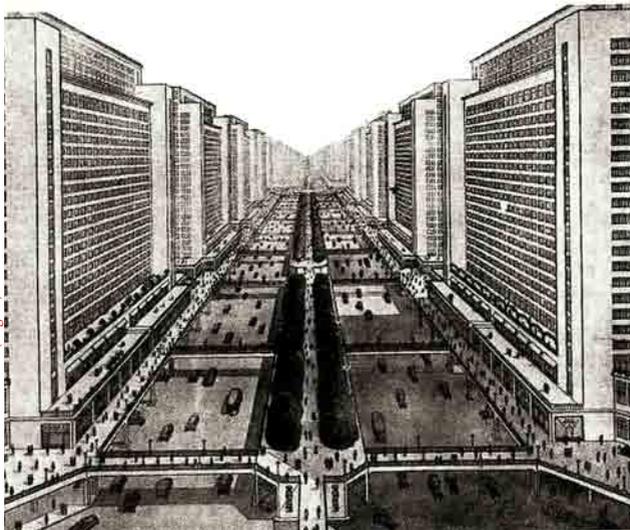
Pero es en la segunda clasificación de las actividades que se dan en el espacio público en el que esta investigación pretende indagar. Son las actividades nacidas del placer, son aquellas que ciertamente son producto de una voluntariedad de los ciudadanos, son aquellas actividades que lejos de ser cotidianas, nacen porque el propio individuo quiere realizarlas. Estas actividades las denominaremos actividades lúdicas, cuya definición más inmediata sería, actividades opcionales. En ellas, las visiones de los ciudadanos, instantáneas y subjetivas, configuran un espacio cambiante, sus usos, relaciones y encuentros llegan a producir un estimulante espacio donde la sensibilidad por el entorno y el activismo sobre lo común son los principales motores de la acción.

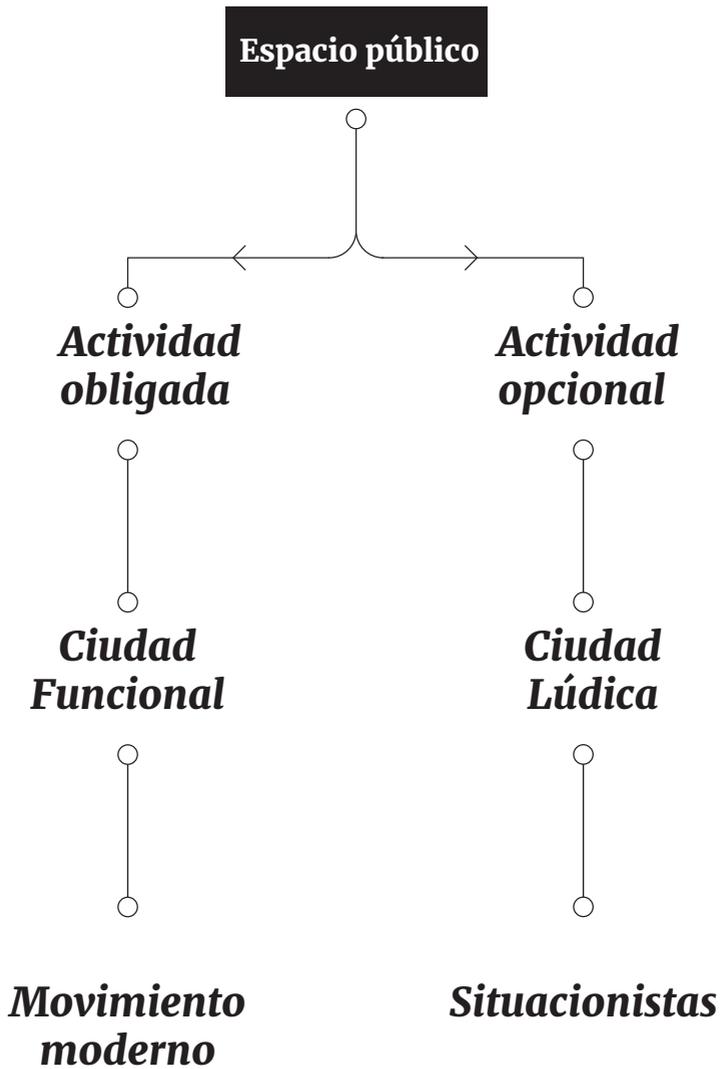
La unión de ambas actividades, de forma muy general forman la acción del ciudadano dentro de la ciudad contemporánea, y son factores determinantes, cada una en su medida de la formación de las sociedades que habitan las grandes urbes. Estas acciones no son acciones nacidas en su propio tiempo, si no que son traducciones de un proceso socio histórico cultural que va de la mano con la formación de cada ciudad. Por lo tanto, no podemos entender la sociedad de una ciudad, sin entender las acciones que realizan en ella, sin los procesos participativos de sus ciudadanos para clarificar sus espontaneidades o obligaciones.

New babylon, Constant. (Fig.10)



Villa Radieuse, Le Corbusier (Fig.11)







Nigel Henderson: Streets (Fig. 12)

“Los arquitectos urbanistas parecen no darse cuenta del alto porcentaje de adultos necesarios para criar a los niños en sus juegos informales. Tampoco parecen comprender que los espacios y las instalaciones no crían a los niños. Pueden ser complementos útiles, pero sólo las personas educan a los niños y lo integran en una sociedad civilizada..”

Jane Jacobs . Vida y Muerte en las grandes ciudades . Página 113.

2.2. Los niños vs las Aceras. (La ciudad lúdica vs la ciudad funcional)

Las dos grandes vertientes de las teorías urbanísticas del pasado siglo enmarcan bajo un contexto general las acciones que hemos comentado, las obligadas están relacionadas con una ciudad funcional, y las opcionales, o nacidas del placer, las que motivan esta investigación, bajo la ciudad lúdica.

La ciudad funcionalista, una ciudad donde los procesos económicos derivados una sociedad del consumo y de los sistemas políticos definen el marco teórico de la ciudad bajo un carácter inmediato de productividad y rentabilidad.

La ciudad lúdica, o urbe ludens (recordando el ludus, del latín tablero de juegos) puede concebirse un esbozo de los razonamientos de Huizinga : La ciudad como tablero de juego, un espacio para el juego, para la fiesta y para el desarrollo de la creatividad y la imaginación.

La ciudad durante su historia ha saciado al ciudadano de espacios lúdicos donde llevar a cabo estas practicas colectivas, donde se realizan las cotidianidades y los ritmos dinámicos de las ciudades, para dar paso a rituales que pueden ser repetidos, que tienen un principio y un fin explicito, y que, sin ningún tipo de dudas, no tienen una finalidad material. Son estos espacios la significación de la abstracción del juego en la urbe, son los espacios lúdicos, esencialmente ámbitos donde la expresión, la confrontación, la producción cultural, son dinamizadores del devenir de la vida urbana y colectiva.

Pero las ciudades emergentes, regidas por caracteres funcionalistas, pero sobretodo económicos, interpretan que estas actividades poseen una finalidad desinteresada de cualquier ganancia material, y promueven en la menor medida de lo posible la intensidad con la que se producen las actividades lúdicas que aquí se introducen. En cambio, si se promueven los espacios de ocio promovidos por grandes instituciones o empresas mercantiles de gran poder económico, con la finalidad lucrativa que ya podemos intuir, transformando en una explotación privada aquellos espacios que más deberían ser públicos, aquellos espacios que deberían responder a impulsos naturales derivados del placer y la espontaneidad tanto individuales como colectivos.

Jacobs en su libro “vida y muerte en las grandes ciudades” reivindicaba esta problemática, y defendía un tipo de vida urbana que garantizara que las personas tuvieran ciertas capacidades y elecciones, un grado de libertad que según ella, ha dejado de ser cualidad en las grandes ciudades. La diversidad que habita las ciudades debería ser primordial entenderla y leerla para futuros

planteamientos urbanos. Para ella la diversidad era un ballet urbano, en donde existía una multiplicidad de agentes que realizaban innumerables acciones dentro del espacio público, y no era algo nuevo, era algo que nos ha acompañado a lo largo de los siglos. Aun teniendo en cuenta dicha importancia, parece no haber tenido relevancia en el diseño de las actuales ciudades.

Nos introduce en numerosos ejemplos que nos acercan a la problemática, pero es uno en cuestión, el que mayor relevancia puede albergar, el uso de las aceras. Jacobs se jarta de la superstición moderna de que debemos apartar a los niños de las aceras por su carácter peligroso, inseguro, un lugar inadaptado para el juego. Hablar de la posibilidad de sacar a estos pobres niños de las calles y destinarlos a parques y a patios de recreo equipados adecuadamente era la solución adoptada en el diseño urbano. Pero era errónea, no por producir espacios destinados para ellos debían ser mas seguros, y mediante ejemplos nos pone casos de estudio en donde se demuestra que a priori estos espacios dirigidos a salvar al niño de las aceras eran socialmente mas peligrosos que las propias aceras.

Defiende que las calles son lugares adecuados para niños, porque tienen una gran variedad y diversidad (ballet urbano), son espacios en los que aprender y desarrollarse. En las aceras es donde se establece la vida común de los adultos, y es de la que los niños debemos aprender. Las aceras son espacios llenos de gente con la que es útil y divertido establecer determinado grado de contacto, y su vida pública y casual está en contacto con otros tipos de vida pública.

El proceso Liminal. Fotografía propia. Víctor Verdú (Fig.1.3)



“Durante una de las sesiones de observación directa, ocurrió algo maravilloso: los niños iniciaron una guerra de agua en la fuente cercana, durante su incesable lucha sin maldad ninguna, mojaron a una persona de mayor edad que se encontraba en uno de los bancos, de repente él se erigió como nuevo jugador y se unió al juego...”

Defiende el marco físico de las aceras como establecimiento para el juego y para muchas otras actividades cuyo coetaneidad mejora cada una de ellas. El juego es apoyando con la relevancia de la diversidad en el, y como si estas acciones se hacen de forma casual generan altos beneficios sociales, Estas acciones de no desarrollarse de esta forma, accesible y de forma cotidiana, no se llevarían al cabo. El espacio de juego no debe de ser algo segregado y dirigido, si no que debe ser algo interesante y sobretodo accesible.

Normalmente en la ciudad se sacrifica el ancho de la acera en favorecimiento del trafico rodado, una acera de nueve o diez metros seria apta para casi todo tipo de juegos casuales, donde el niño tendría la posibilidad de relacionarse con esa diversidad que esta generada por el devenir de la sociedad. Pero en cambio en la ciudad moderna es primordial tener dos o incluso cuatro carriles de trafico rodado, privándole de toda posibilidad a la acera.

Ahora bien, la ciudad actual, las aceras han quedado reducidas a un uso imperante, el de caminar, el de desplazarse, muy pocas situaciones estanciales de carácter lúdico tienen cabida en la ciudad moderna, parece imperar la anomia social por encima de la colectividad, donde el individuo esta encerrado en si mismo alejado de cualquier contacto social respetuoso con cualquier otro individuo, asumiendo unos valores de seguridad que van implícitos con el diseño urbano y que impiden cualquier aprendizaje y relación con el medio físico en el que se desarrolla.

The medicine of reciprocity tentatively illustrated. Aldo van Eyck. (Fig.14)



“La ciudad ha abandonado su identidad. Se ha convertido en una espectadora en lugar de una participante, un alma aislada entre millones de almas aisladas”

. Francis Strauven, Vincent Ligtelijn, Aldo Van Eyck. Writtings, collected Articles and Other writigns: 1947-1998. 2008. P 108

2.3. El playground como modelo de construcción de la ciudad. La visión de Aldo van Eyck

Hablar de juego, nos remite obligadamente a la infancia, a una manifestación espontánea. Y totalmente libre que genera factores esenciales para el crecimiento y socialización. Además, es una práctica indisoluble al espacio exterior, puesto que este, el que más posibilidades de juego alberga.

El crecimiento de las ciudades y de las sociedades que las habitan, reflejará en un futuro un porcentaje elevado de población infantil que desarrolla su vida en grandes urbes. Para el año 2025 el 63% de la población mundial será urbana. Este crecimiento supone que la ciudad debe saber adaptarse y acoger de forma acertada las prácticas derivadas del juego, puesto que son fundamentales para el desarrollo del propio individuo.

Además del desarrollo del individuo, debemos recordar que “la cultura no surge del juego, sino que se desarrolla en el juego y como juego” de Huizinga, entrevemos una

relación antropológica entre la ciudad y el juego. Este, cumple una función biológica y social, es dinamizadora del espacio público y es un factor determinante en la socialización y la colectividad de las comunidades que habitan las ciudades.

En las ciudades contemporáneas, por mucho que sea el juego algo promordial, se ha convertido en una actividad que se ha visto restringida en distintas formas mientras que se promueven otro tipo de actividades que, aunque también tengan mucho que ver con el devenir de las ciudades, desplazan el derecho a jugar en la ciudad.

Existen ordenanzas que impiden el juego en la calle y plazas, la inseguridad de las ciudades, la victoria del tráfico rodado, los nuevos modelos de consumo que empiezan a transformar el juego en otra cosa. Esto ha derivado en una producción en serie, por muy bien intencionados que sean, de parques infantiles, que no dejan de ser piezas de catálogo, que no permiten el desarrollo, ni la improvisación, ni la imaginación, e impiden algo fundamental en el juego, que es el contacto con el contexto en el que se emplaza.

Esta segregación del espacio de juego de la ciudad se podría definir como un témenos griego, un recinto cerrado destinado a la adoración de los dioses, este recinto se separa de la ciudad y queda aparte, siendo destinado íntegramente para el juego.

Proviene de una interpretación de la significación conceptual del juego por Huizinga, y establece de forma inequívoca un espacio en la ciudad destinado en su totalidad para el juego. Quizás la búsqueda de

la racionalización del juego, produjo unos espacios en los que la seguridad, la delimitación espacial y unos valores de adaptabilidad escasos son los valores fundamentales.

Esta producción de lo racional, se hizo sentir fuertemente en el siglo XX, sin duda el impulso provenía de zonificar de forma racional una práctica impulsiva, como la del juego, buscando su reordenación en el tejido urbano, dotando a los espacios de juego de visibilidad y de significación. Estas actividades lúdicas que conocemos como juego convocaron a notables arquitectos y urbanistas, que, estimulados por la creciente conciencia lúdica, contribuyeron al desarrollo del juego dentro de la ciudad, y reconociéndolo como un factor determinante.

Sobre esto, se estableció el debate en torno a la ciudad, puesto que algunos defendían la inclusión del juego dentro del tumulto urbano, mientras que otros establecían marcos físicos más seguros, alejados de la calle, y cristalizándose en espacios destinados para el juego, eclosionando en una figura imprescindible para entender estos conceptos: Aldo van Eyck

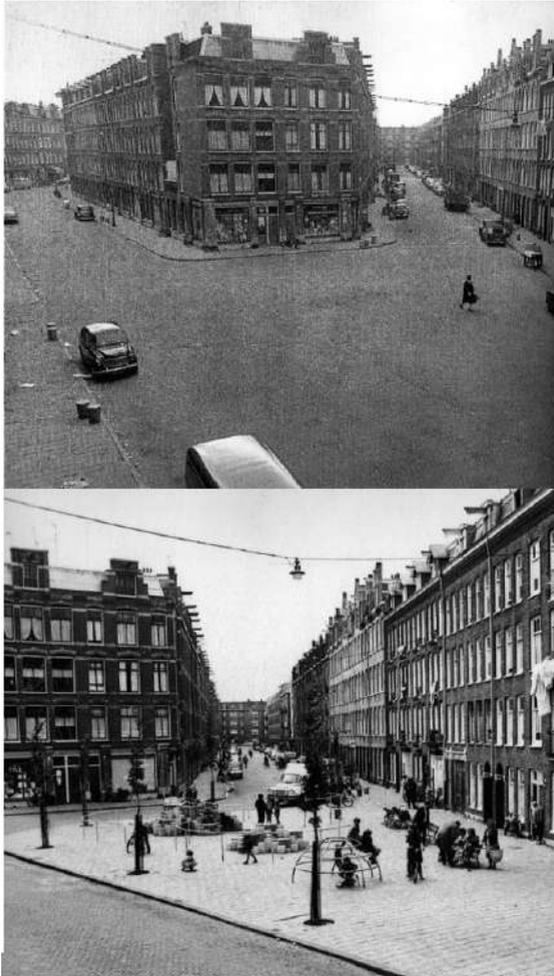
Fotografia de Aldo Van Eyck (Fig.15)



“Ya saben lo que ocurre tras una gran nevada: el niño se convierte temporalmente en el señor de la ciudad, los pueden ver corriendo en todas las direcciones, recogiendo nieve de los coches congelados. Un gran truco del cielo, éste. Una corrección temporal en beneficio de los descuidados niños. Depende de ustedes ahora concebir algo mas permanente que la nieve.”

“Child in Snow. Aldo van Eyck”

Parque Boetelaerstraat. Amsterdam. Año 1961. Aldo van Eyck (Fig.16)



Un factor que ha pasado desapercibido en los desarrollos urbanísticos de la arquitectura moderna y sobretodo funcionalista, es el contacto sumamente necesario del niño y la ciudad. La ciudad como medio al desarrollo de la actividad humana, ya sea obligada u opcional, siendo el marco físico en el que se desarrolla toda acción del ciudadano. Para van Eyck, la ciudad se ha ido separando de esta relación convirtiéndose en una maquina autómatata en la cual no se alberga sensibilidad ninguna.

Es indudablemente una visión derrotista del desarrollo de la vida antropológica en la ciudad, y tiene mucho que ver con cómo el propio arquitecto entendía la Arquitectura y su relación con el usuario. (humanismo arquitectónico) Y proponía una visión urbana desde la propia apropiación del usuario, siendo nuevamente la ciudad de los ciudadanos, uniendo esa apropiación con una herramienta aun no explorada en la disciplina, la imaginación.

Ambos conceptos, la apropiación y la imaginación, fueron fundamentales para van Eyck en el desarrollo de sus famosos playgrounds, y según él, sin estos la producción de dichos patios de juego no tendrían ningún sentido proyectual.

Muchos de los parques infantiles desarrollados por van Eyck en Ámsterdam ocupaban el espacio destinado a los coches, lo más defendido en la ciudad funcionalista, para atribuírselo a patios de juegos, donde el niño es el usuario que se apropia de dicho espacio, aun siendo áreas no concebidas en un principio para él.

De nuevo, en el escrito “The child, the city and the Artist” Aldo van Eyck, establece tres realidades coetáneas a través de las cuales se puede generar todo lo demás. Son nada mas y nada menos que el niño, la imaginación y el arte. Aquí defiende ferozmente cómo la ciudad funcionalista nos convierte rápidamente en adultos, cuando según él, la idea es totalmente la contraria “el objetivo de la educación, primero y ante todo, es claramente estimular que el niño sea niño, no convertirlo en adulto”. Denunciando, en cierto modo, cómo la ciudad trata a los niños, pareciendo que es la gran urbe una selva plagada de peligros y agresividades de las cuales debemos protegernos en nuestra primera etapa vital.

Para Aldo van Eyck, es el niño el principal agente, el principal protagonista, y lo antepone a todo usuario de la ciudad, debe ser un punto de atracción para generar estímulos urbanos a su alrededor.

Es evidente que, en el siglo XX, la mayoría de las decisiones urbanas tienen más relación con la ciudad funcionalista, los debates han derivado en una victoria clara de los vehículos y el tráfico rodado. En cambio el niño se ha visto desplazado y debe aprender a convivir en un ambiente inseguro, plagado de ruedas, cuando es el niño el máximo exponente de lo que consideramos ciudadano, ya que todo lo que el niño haga, forjará su forma de adaptarse a la ciudad, según Aldo van Eyck, bastaría con dejar al niño hacer, permitir que su imaginación y su apropiación sean motores de su forma de vivir la ciudad, y al hacerlo obtendremos claramente respuestas que liberen las necesidades de la ciudad en sí misma.

Esta relación fundamental para el arquitecto, entre el niño y la ciudad está gestionada a través de la imaginación, y es formalizada a través de la figura del artista. Defiende que es el momento en el que el arte, debe reconciliarse con lo cotidiano, alejando el arte de cierto clasismo, y mediante este dotar de valor e imaginación a los lugares donde hasta ahora solo había normas funcionales del espacio.

Todo esto obtenido gracias a la apropiación del niño de los lugares en la ciudad, produciendo una transgresión en el espacio que significa que el niño siente como suyo el espacio por un breve periodo temporal, lo interioriza y gracias a ello les hacen reconocerse dentro de la ciudad.

Son entonces, la imaginación, la apropiación y la pertenencia, claros factores fundamentales en la relación de los ciudadanos. (niños) con la ciudad (patio de juegos). Y gracias a estos tres factores, podemos dotar de vida aquello que es ajeno a la acción y ha diseñado para otro fin

En todo este razonamiento, fue donde Aldo van Eyck encontró el éxito de sus patios de juego, permitían al niño explorarlos de forma libre, sin tener un diseño altamente restrictivo, ideo un soporte para que sus tres factores clave tuvieran lugar, y fuera el agente activador un niño, lo que el consideraba el verdadero ciudadano, el ciudadano mas puro. Y es este el que activa los espacios a través de la imaginación, puesto que, sin el niño, serían simples formas geométricas vacías.

Podemos encontrar, no de forma directa, pero si una

clara referencia a las principales características de los patios de juego diseñados por Aldo van Eyck, en esta afirmación extraída de un enunciado de un ejercicio desarrollado en la Washington University en St Louis en el año 1961:

“Ya saben lo que ocurre tras una gran nevada: el niño se convierte temporalmente en el señor de la ciudad, los pueden ver corriendo en todas las direcciones, recogiendo nieve de los coches congelados. Un gran truco del cielo, este. Una corrección temporal en beneficio de los descuidados niños. Depende de ustedes ahora concebir algo mas permanente que la nieve.”

En la ciudad actual, esta ciudad que alberga actividades obligadas y opcionales, el juego ha quedado relegado a una segregación espacial comandada por una sociedad del control, se debió vender con inteligencia el producto del patio de juego estandarizado como algo beneficioso, produciendo una pérdida total de la relación natural con el contexto. Este desplazamiento bien podría deberse a que son actividades no lucrativas, alejadas de la sociedad de consumo, porque si las comparamos con las otras grandes actividades lúdicas impulsadas por administraciones, acompañadas de gran músculo publicitario, podremos observar la apuesta por otro tipo de actividades que no son juego.

El juego en el espacio público se convierte en una ficción totalmente diseñada, con códigos que según nos venden, albergan máxima seguridad, e intentan alejar todo juego de las calles y las plazas, porque son a sus ojos inseguros, donde el tráfico rodado cada día gana más peso y el juego lo pierde, siendo confinado en parques infantiles como única alternativa dentro de la ciudad.

CAPITULO **4**

Madrid tambien se construye jugando

Plano de Madrid. Interpretación del plano de Nolli. Victor Verdú. (Fig.17)



“...Pero siempre hay un niño que envejece en Madrid...”

Joaquín Sabina, *Yo me bajo en Atocha*

4.1 Introducción a los casos de estudio. Madrid

Con el afán de obtener resonancias del juego a nivel urbano, se establece un marco de estudio físico sobre la ciudad de Madrid, en la cual se examinarán el espacio público desde un punto de vista altamente diferenciado de los actuales procesos de observación urbanos. El juego pasa a ser carácter fundamental de la observación.

Madrid es una ciudad cuyo centro urbano alberga una cantidad inmensa de actividad lúdica, es este distrito centro el elegido para representar los espacios públicos que definen la ciudad. La elección de dos de sus espacios más concurridos dentro de este distrito centro suponen el espacio de representación de la sociedad que habita la ciudad y de las prácticas o actividades que establecen los ritmos de la ciudad.

Los espacios elegidos son la plaza 2 de Mayo y los recientes proyectados Jardines Arquitecto Ribera, aunque en el imaginario colectivo de la sociedad lo conoce como plaza de Tribunal.



2M - Fotografía propia. Victor Verdi (Fig.18)

4.2.1 Caso de estudio número 1. La plaza 2 de Mayo. Distrito Centro Madrid.

Dentro del barrio de Malasaña, en el distrito centro, nos encontramos con la que definen los ciudadanos como uno de los espacios con más personalidad de Madrid. Según el imaginario urbano, es una zona concurrida de forma continua y su animación supone un germen de actividad lúdica a toda la zona colindante.

El inicio de esta plaza se data en la fecha 1869, y es un espacio público abierto en el que desembocan las calles Ruiz, al norte, la calle Velarde, al este, la calle de San Andrés, la recorre en su lado este de sur a norte, y la calle Daoiz, al oeste. En el punto central de la plaza, se encuentra el monumento a Daoiz y Velarde, se trata de un arco monumental, delimitado en un recinto protegido con una reja.

El área total de la plaza es de 5300 m² aproximadamente, y en la investigación quedará delimitado en una serie de recintos, claramente diferenciados en los que se han observado diferentes conductas derivadas del juego, o juego explícitamente

Tablero 01: Este es el recinto más grande, y queda dividido inevitablemente en dos subrecintos, Norte-Sur, debido a la situación de la estructura conmemorativa del centro de la plaza. Este recinto divide en dos la actividad de juego de la plaza prácticamente un reflejo el uno de la otra, al sur mucho mas abierta, sin arboles, y al norte la inclusión de arboles en el perímetro de la semicircunferencia, hacen la diferencia más significativa. En los perímetros del ovalo al norte y al sur se sitúa un murete que contiene el cambio de rasante de la plaza en ambos lugares, este muro es, además, localización de un banco corrido para sentarse. El área total de este recinto es de 1000 m2 aproximados.

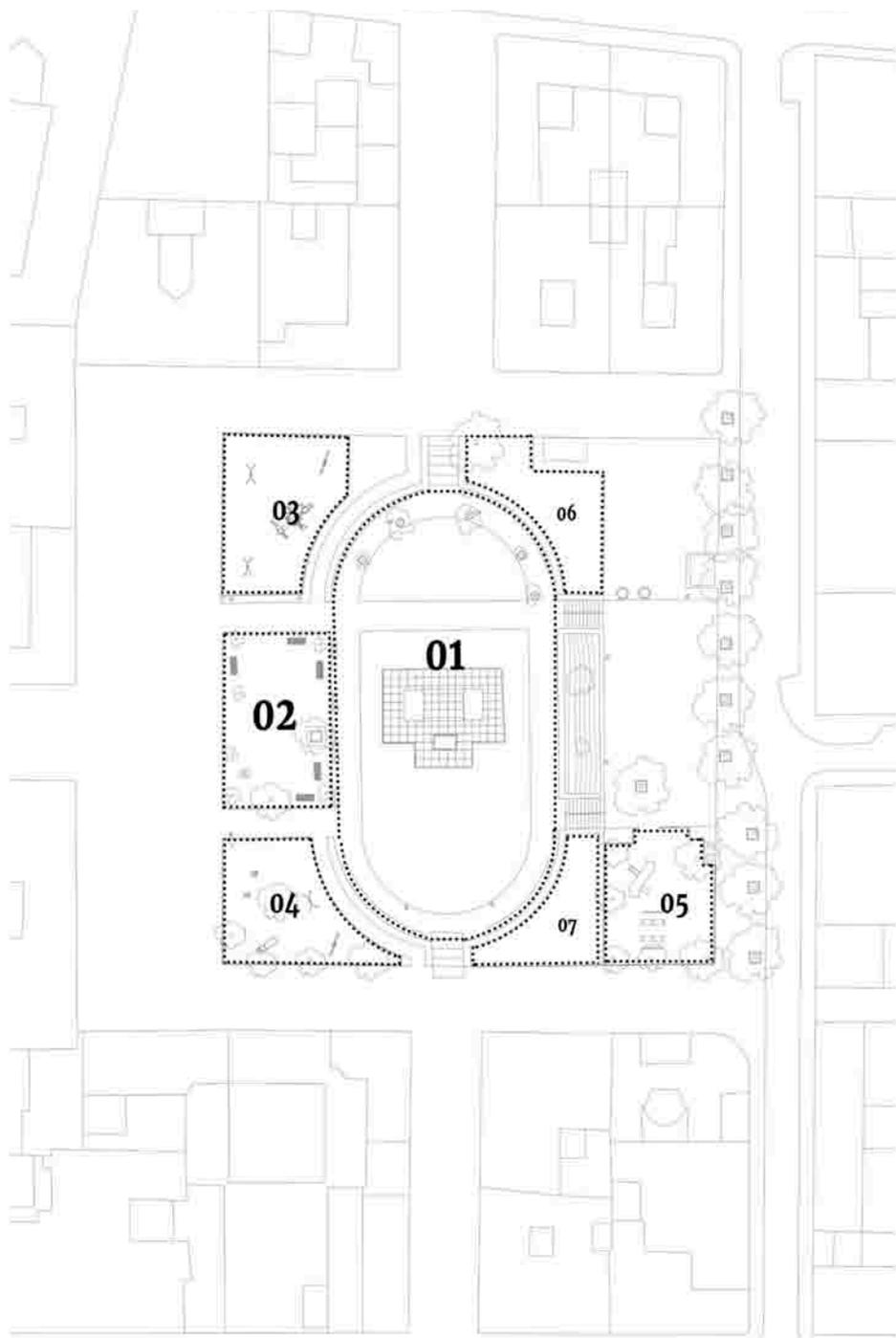
Tablero 02: es un espacio situado al oeste de la plaza en la desembocadura con la calle, su materialidad es blanda, y es esta materialidad la que delimita el propio espacio puesto que sus límites es el propio cambio de materialidad, con un área de 210 metros, esta articulada entorno al perímetro, con la colocación de bancos, arboles, y en la esquina suroeste se sitúa, de forma mas icónica la fuente, que produce la introducción de un icono dentro del espacio publico fácilmente reconocible, que le da carácter a este recinto.

Tablero 03: situado en la esquina noroeste de la plaza, con una superficie total de 185 m2 aproximadamente, estrictamente delimitado por una valla perimetral, que divide el espacio y hace explicito el carácter de juego del espacio. Alberga 5 estructuras dedicadas al juego dirigido: 2 columpios, una estructura con tobogán, una estructura de escalada, y un vaivén.

Tablero 04: situado en la esquina suroeste, de nuevo un playground estrictamente delimitado por una valla perimetral, con estructuras de juego dirigidas (dos vaivenes individuales, un tobogán, un columpio) y un conjunto de arboles que tratan de cobijar de soleamiento al complejo dirigido del juego.

Tablero 05: Situado al sureste de la plaza, igual que sus compañeros 1 y 2, recinto delimitado por valla perimetral y diseño dirigido de juego. 4 estructuras de juego, dos vaivenes individuales, un columpio y una estructura con tobogán. Área de: 150 m2

Tablero 06-07: como ocurre con los subrecintos del centro de la plaza, al norte se da un recinto en la proximidad del ovalo, que también ocurre al sur, son dos recintos prácticamente iguales que albergan una tupida masa de vegetación de una altura no superior a 1.80m. Ambos espacios ayudan a resolver un cambio de cota, y quedan fuera de la utilización pública de la plaza, pero no fuera del juego como después veremos. Área: 105 m2 sur + 125 m2 norte



TABLERO 01 :

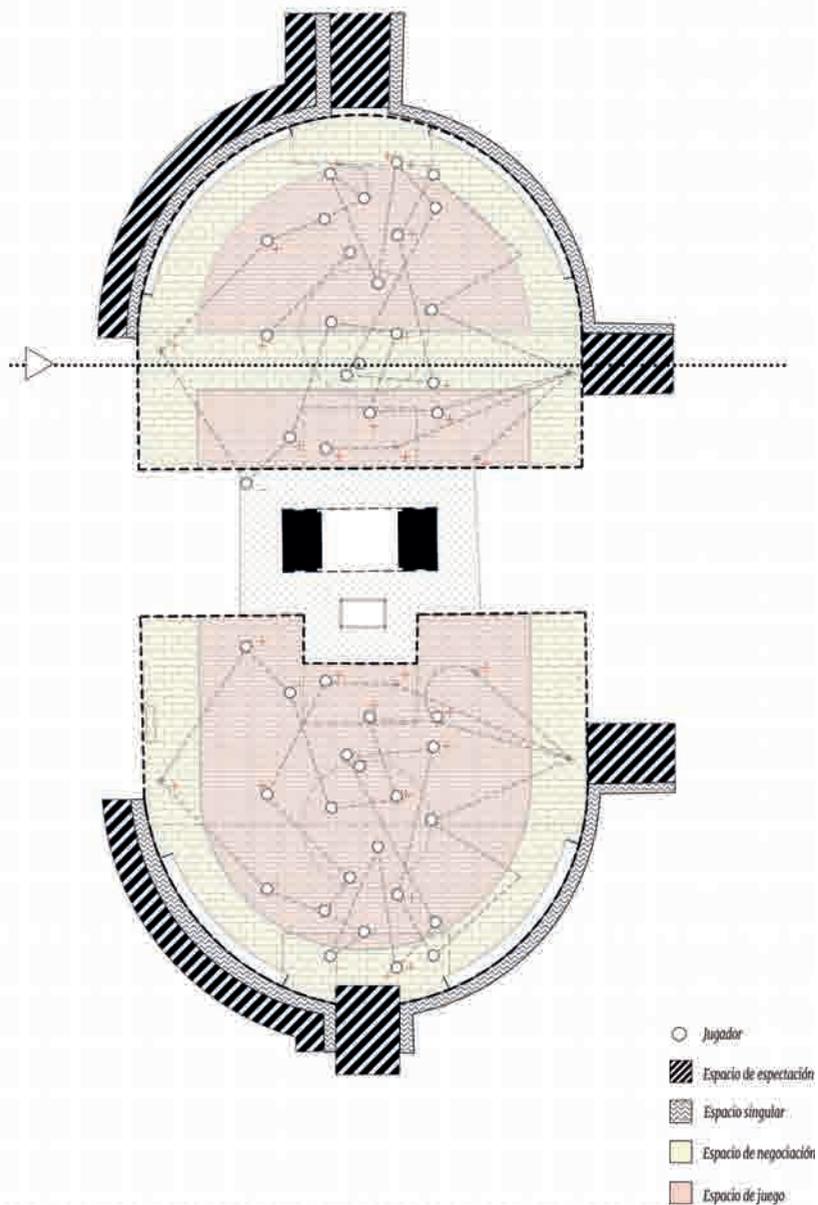
Este tablero de juego queda dividido en dos habitualmente, se establece una apropiación del espacio por parte de los jugadores donde se definen claramente dos recintos dentro del propio tablero de juego. Ambos recintos son análogos y establecen las mismas normas, y quedan divididos por el arco monumental del centro de la plaza.

El límite opuesto de cada recinto es el muro que contiene el cambio de cota. Supone una situación singular de estancialidades y de mezcla de actividades opcionales.

En sus proximidades, y sobre él, se establecen las zonas de mayor permeabilidad visual, generando así zonas de espectación del juego.

Además las escaleras situadas en los vértices de la semicircunferencia y en el lateral, son también zonas de espectación potenciales.

Las zonas de juego se establecen en la parte central, mientras que en las zonas más próximas al perímetro, que albergan situaciones más estanciales o de tránsito (como en el semicírculo superior) , son áreas de negociación, donde el juego debe negociarse de forma respetuosa para poder realizarse.



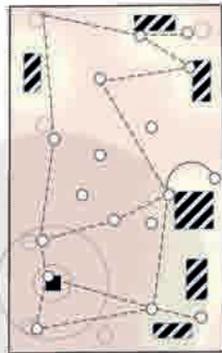
TABLERO 02:

Situado al oeste del recinto 01. No tiene límites físicos ni elementos fronterizos más lejos del cambio de materialidad del suelo. Su materialidad es blanda, puesto es arena.

El punto donde más se focaliza el juego es gracias a una fuente que abastece de agua para cualquier finalidad.

El resto de juego se establece irregularmente utilizando los elementos urbanos existentes como participes del juego. Bancos, arboles.. son elementos que se apropian para el juego.

Los espacios de espectación son el propio mobiliario urbano, existen situaciones estanciales que participan en el juego y otras que no, pero es inevitable que en torno a estos se produzca la negociación por el espacio de juego.



- Jugador
- ▨ Espacio de espectación
- ▤ Espacio singular
- Espacio de negociación
- Espacio de juego

TABLERO 03 - 04 - 05:

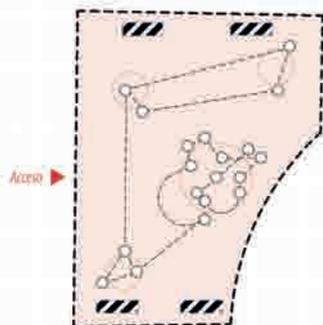
Estos tableros son similares, puesto son corralitos de catalogo, dos de ellos practicamente gemelos. El otro de otro catalogo. Están delimitados fuertemente por una frontera en forma de valla metálica de colores de 70 cm de altura aproximada.

Disponen de estructuras dedicadas al juego, una variedad importante, pero son diseños inmediatos que invitan a jugar de una forma diseñada desde la seguridad. Es entorno a estas en las que se gestiona el espacio de juego, aunque es la totalidad del recinto el tablero de catálogo de juego.

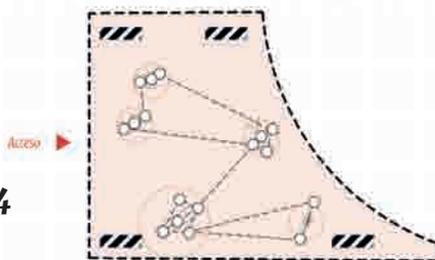
Existen unos mobiliarios urbanos que sirven de pequeños espacios de espectación, aunque más considerados son espacios de vigilancia, situados en el perímetro para tener control panóptico del recinto.

No existen situaciones de negociación del espacio, puesto que es un recinto integramente dirigido para eso, no se dan otras situaciones con las que el juego deba negociar para desarrollarse, el juego aquí es prioridad y unánime.

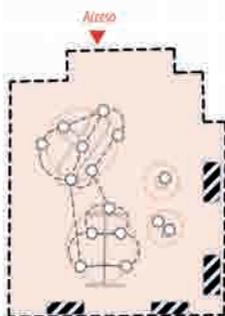
03



04



05



- Jugador
- ▨ Espacio de espectación
- ▨ Espacio singular
- Espacio de negociación
- Espacio de juego

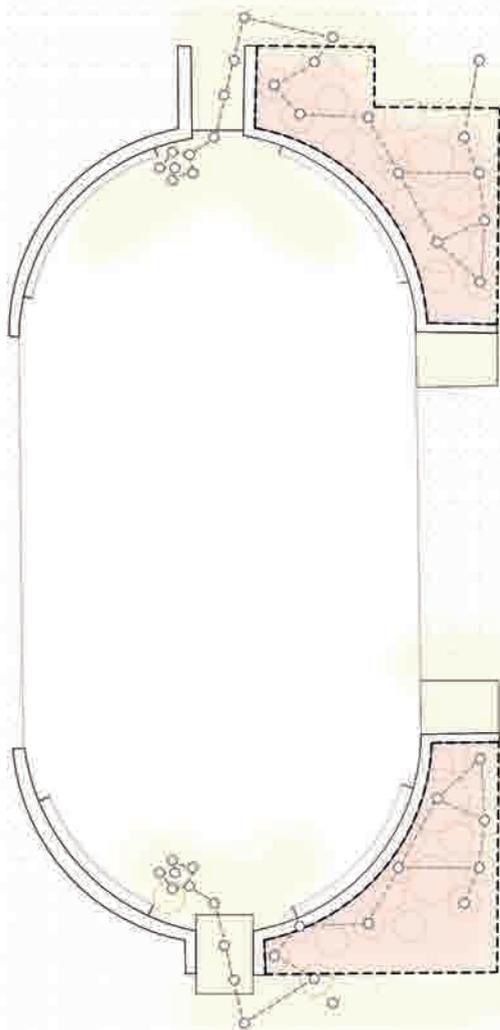
TABLERO 06 - 07

Estos tableros son nuevamente similares, y se sitúan de forma análoga con respecto al tablero 01. Sirven de apoyo a juegos que se establecen en un inicio en el óvalo, pero gracias a su situación peculiar disponen de carácter propio.

Son espacios tupidos de vegetación, ligeramente elevados de cota por encima del tablero 01, son espacios que tienen una serie de plantas de medio tallo que permite ocultarse.

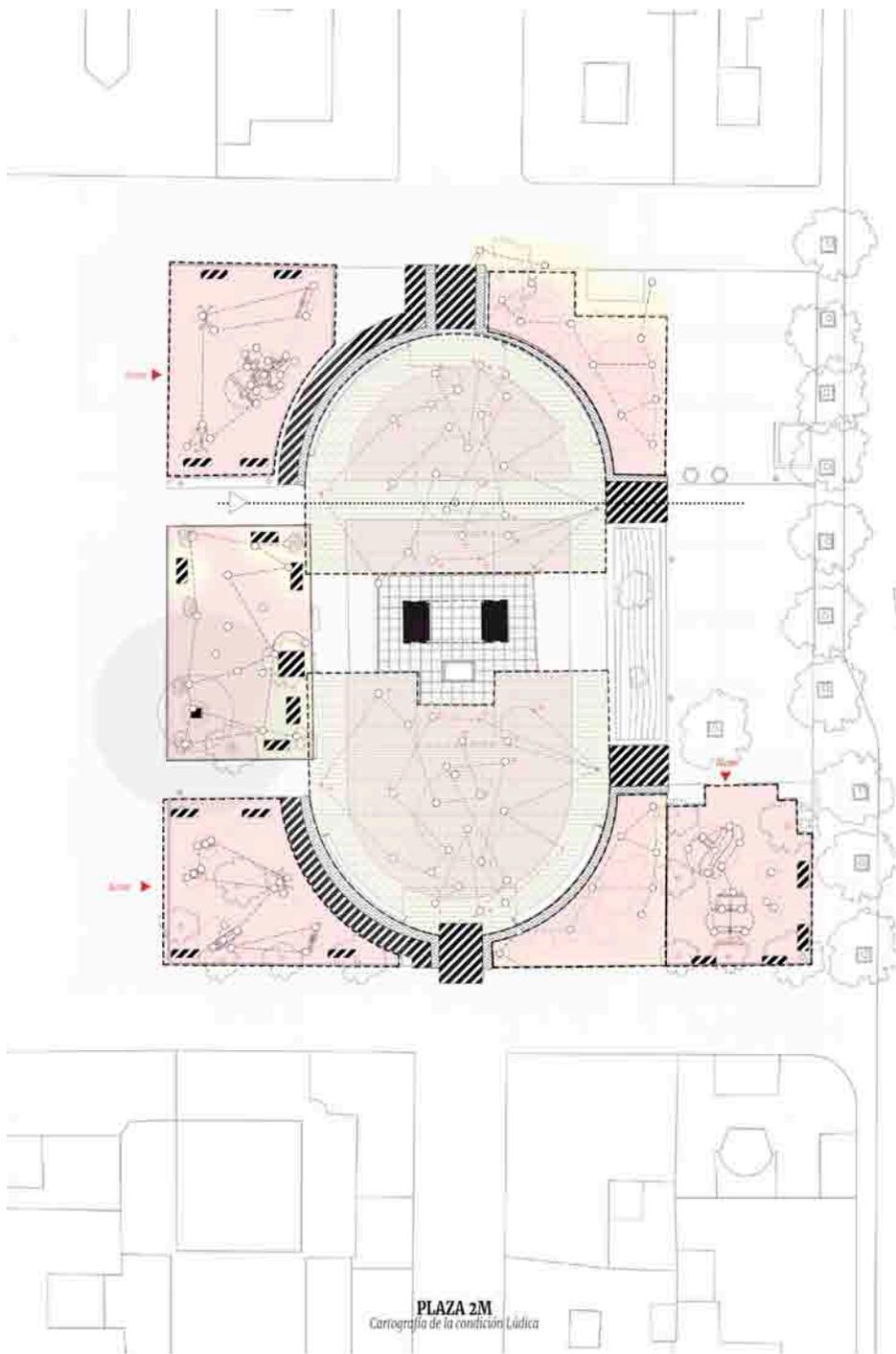
En este tipo de tablero no se quiere que haya intervisibilidad y mucho menos espectadores, se busca ocultarse.

El espacio de negociación se da en los entornos a estos recintos, puesto son los espacios de desplazamiento y de transición entre el lugar del inicio y el del desarrollo del juego.



- Jugador
- ▨ Espacio de espectación
- ▩ Espacio singular
- Espacio de negociación
- Espacio de juego

-  *Jugador*
-  *Espacio de expectación*
-  *Espacio singular*
-  *Espacio de negociación*
-  *Espacio de juego*



PLAZA 2M
Cartografía de la condición Lúdica

Jardines Arquitecto Ribera, desde el segundo piso del Colegio Isabel II (Fig.19)



4.2.2 Caso de estudio número 2. Jardines Arquitecto Ribera (“plaza de tribunal”) Distrito Centro. Madrid

A pocos metros del metro de tribunal se sitúa este pequeño parque urbano que en los imaginarios colectivos trasciende de parque a plaza. Frente al influyente teatro Barceló, obra del arquitecto Luis Gutiérrez soto, se establece un espacio público claramente dividido en franjas horizontales. Fuentes, bancos, pequeños arboles y vegetación de muy poca altura son predominantes en la zona.

Un solar que antiguamente albergaba una infraestructura potente dentro de la trama urbana como era el temporal mercado Barceló, diseñado por el estudio Nieto y Sobejano. Tras un largo proceso en el que la participación vecinal tuvo mucho peso en la elección de diseño definitivo, se acabó formalizando en la propuesta que actualmente configura el espacio.

Al norte queda delimitado por la calle Barceló, al este por el colegio Isabel la Católica, al oeste por el Museo de Historia de Madrid, y al sur por la calle de la Beneficencia, una calle donde el peatón tiene mayor preferencia que el tráfico rodado. Justo en esta calle se sitúa un instituto y el museo del romanticismo entre otros edificios relevantes a efectos del espacio público.

Los TABLEROS DE JUEGO

En este espacio público está definido por una serie de franjas horizontales que definen los diferentes recintos de la plaza. Los recintos en este lugar quedan diluidos en el diseño, pero son marcados físicamente con la materialidad del suelo, produciendo que las fronteras entre uno y otro haya espacios de transición donde el cambio de materialidad es el que introduce el cambio de recinto. La estrategia del material establece una jerarquía de espacios dedicados a diferentes actividades.

Recinto01

Este espacio contiene dos estructuras de agua que quieren recuperar la memoria histórica del lugar, puesto antaño existían unas piscinas emplazadas en el mismo lugar y eran un punto de reunión pública.

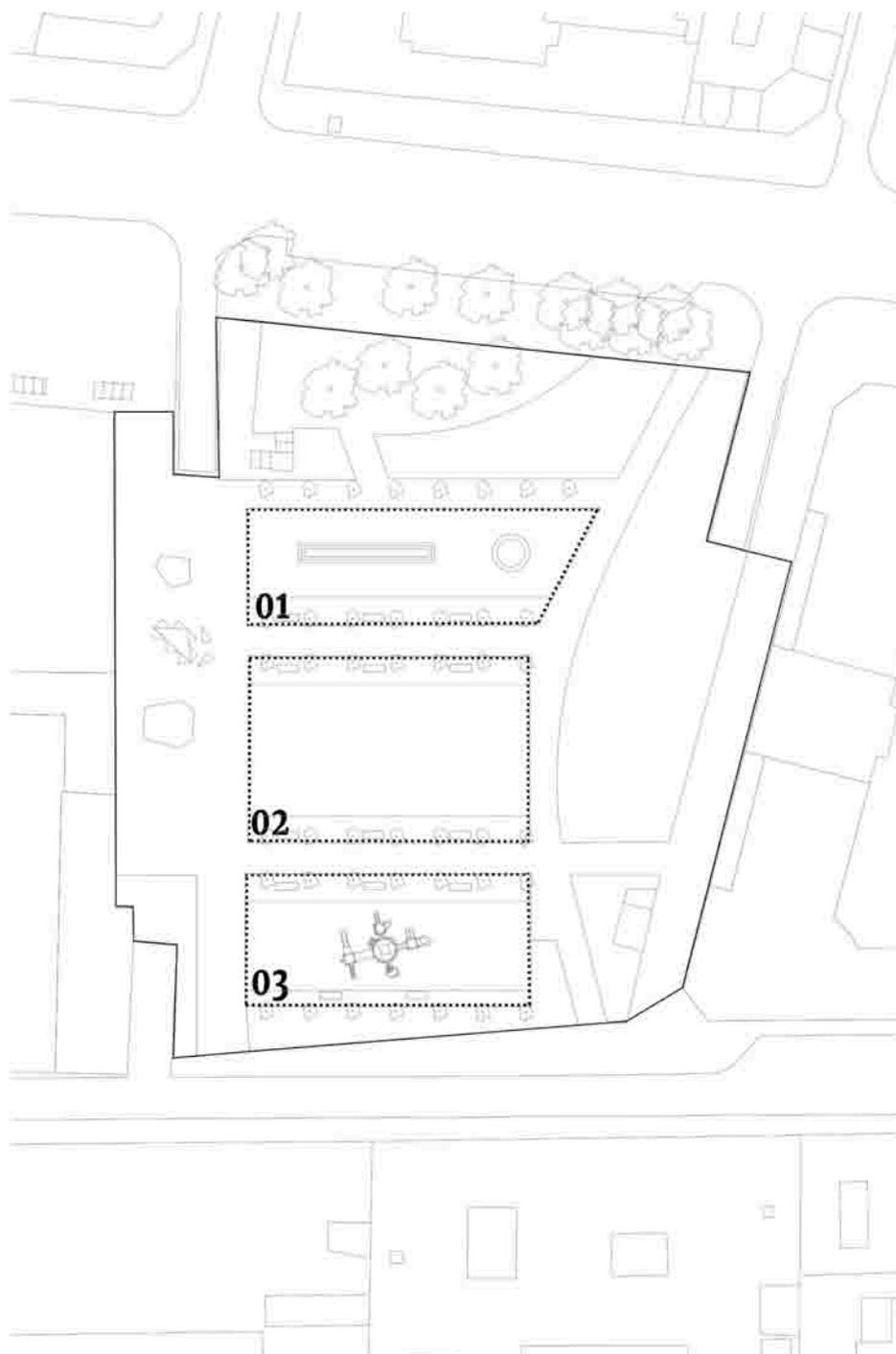
Recinto02

El más extenso de todos, no contiene ningún elemento que rompa la diafanidad del espacio, los mobiliarios y arboles se sitúan en los perímetros del lado largo.

Recinto 03

El playground queda emplazado en el centro, y recalco playground porque no es un corral de juegos. No tiene fronteras físicas más lejos del cambio de materialidad. Tiene una pequeña fuente de suministro de agua potable donde las personas suelen refrescarse

La poca existencia de límites o fronteras que delimiten los tableros de forma estricta, nos invita a poder leer la plaza como un tablero gigante.



Tablero 01:

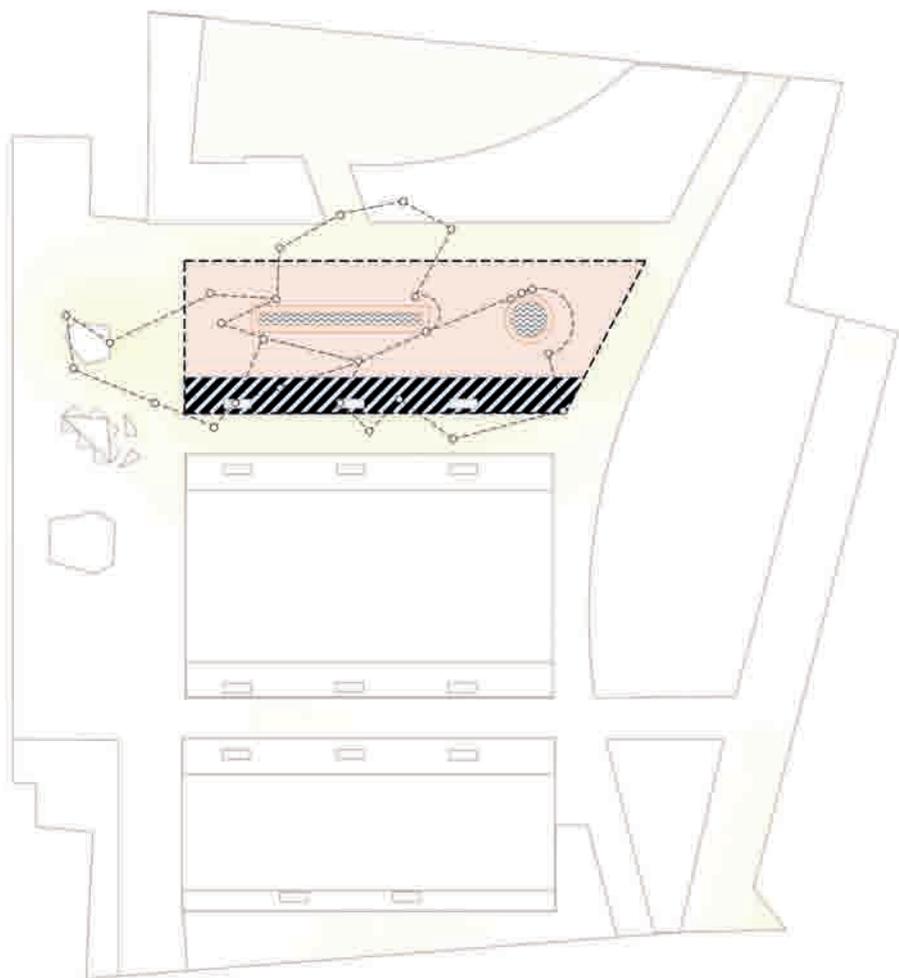
La importancia de los dos elementos de agua situados en el centro del espacio, delimitan el uso de este espacio de forma lúdica, pero también lo multiplica. Mediante una memoria histórica recuperada, ambas fuentes se posicionan como focos de carácter lúdico, gracias a ellos los jugadores tienen la posibilidad de interactuar con sus geometría y lugar, además de jugar con su materialidad (agua).

La lámina de agua alargada horizontalmente, es un pequeño banco corrido alrededor de una escueta lámina de agua, los jugadores saltan, se introducen en el agua, dan vueltas sobre el espacio. Pasa algo parecido con la fuente circular, aunque esta alberga la peculiaridad de poseer una estatua, a la cual muchos jugadores buscan la posibilidad de escalar.

Ambas fuentes son reclamo también de otro tipo de actividades y personas, se producen situaciones estanciales en la franja al sur del recinto, donde se sitúan bancos y árboles de medio tallo. Estas situaciones producen una serie de espacios que son de negociación entre las actividades.

El juego para poder establecerse en esos espacios debe negociar, debe aprender a respetar mutuamente las actividades diversas que se producen y sobre todo a las personas que situadas allí de forma estancial, participan o no en el juego.

Esta espectación explica que existe una alta intervisibilidad en estos espacios, todo es plano y puedes ser espectador de todo lo que ocurra en el recinto, si lo deseas claro.



- Jugador
- ▨ Espacio de espectación
- ▨ Espacio singular
- Espacio de negociación
- Espacio de juego

Antiguas piscinas en la plaza Pablo Iglesias, antiguo espacio de los Jardines. Arquitecto Ribera (Fig.20)





La negociación del espacio frente a la fuente. Fotografía Propia. (Fig.21)



La lámina de agua y el juego. J. A. R. Fotografía propia (Fig.2.2)



Tablero 02

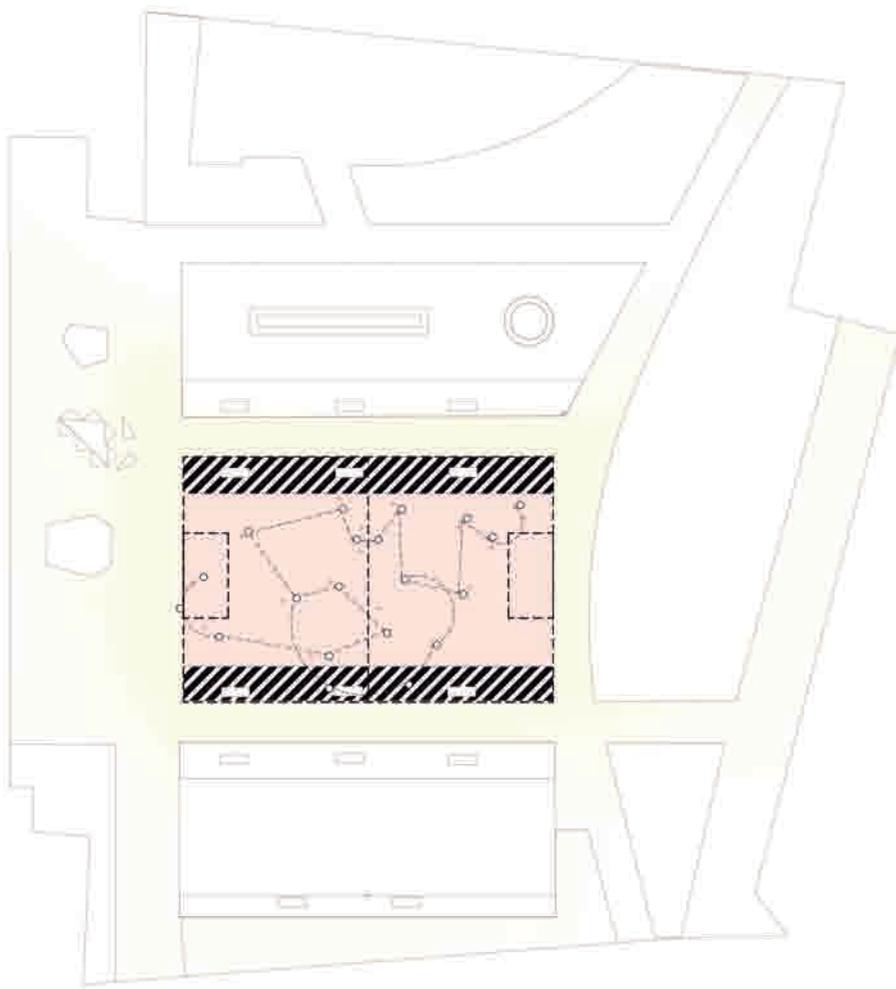
Nos encontramos ante el recinto más grande y mas flexible, puede acoger multitud de juegos, es un terreno tremendamente apto para cualquier cosa. Durante las visitas se observaron juegos agonales que pueden acoger a muchos jugadores, o varios juegos agonales que pueden acoger a grupos menores.

El espacio central dividido por dos franjas de situaciones estanciales lo hacen terriblemente apto para acoger juegos agonales.

Es el espacio de transición entre los recintos y el punto central de entorno. La infraestructura de enorme estudio, se mueve, transforma el espacio y genera nuevamente espacios de negociación en su alrededor.

El diseño rectangular establece dos franjas, al norte y al sur de situaciones diseñadas para ser estanciales, bancos y una hilera de arboles. Son estos espacios los que el juego en este recinto debe negociar, las normas las establecen gracias a los mobiliarios y la materialidad del suelo.

Estas dos franjas son los espacios inmejorables para el establecimiento de estancialidad en función del juego, las personas que se congregan ahí suelen ser espectadores del juego, incluso establecen conversaciones sobre el. Existe una intervisibilidad directa con el terreno de juego y es potenciada gracias al establecimiento del juego en sentido perpendicular a las franjas.



- Jugador
- ▨ Espacio de expectación
- ▩ Espacio singular
- Espacio de negociación
- Espacio de juego

Colectividad y diversidad. J.A.R. Fotografía propia (Fig.23)



Los jugadores. J.A.R. Fotografía propia (Fig.24)



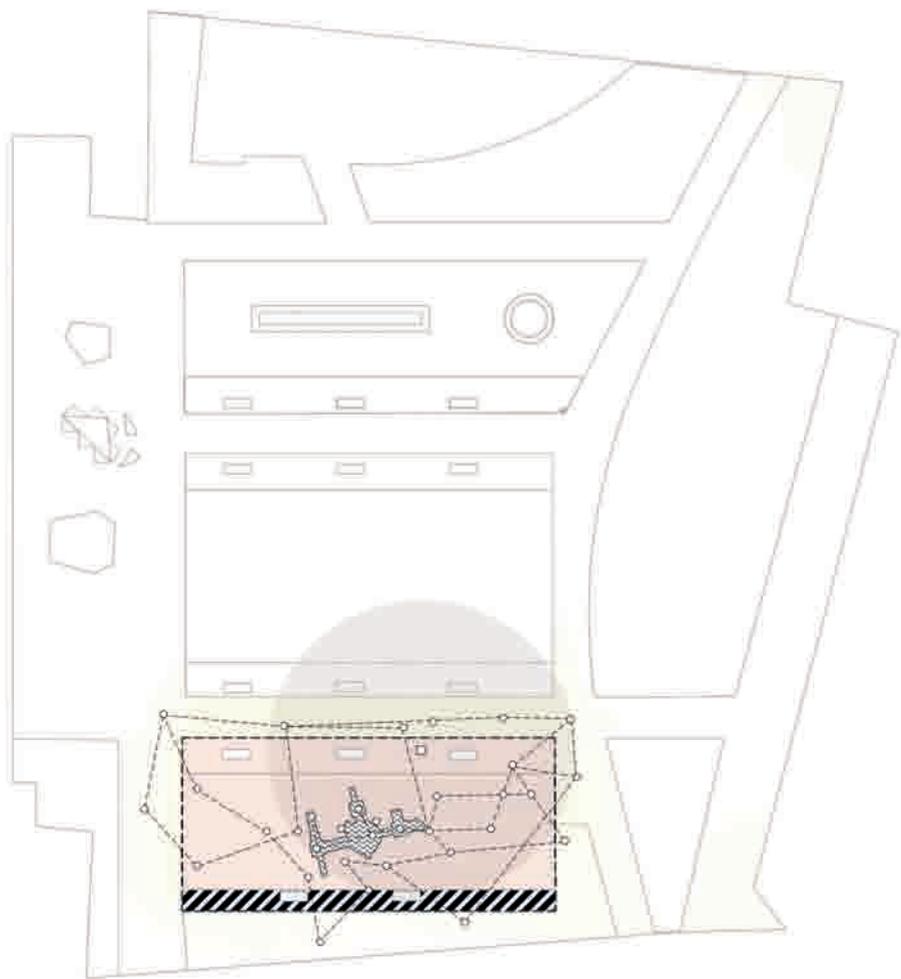
Tablero 03

Por ultimo, el recinto donde está el playground, una infraestructura integramente por y para el juego. No tiene frontera ni es un diseño de catalogo. Es el principal factor impulsor de lo lúdico en este recinto.

Pero existe algo mucho más potente que la estructura dedicada para el juego, es una pequeña fuente que sirve de agua a aquel jugador sediento. Sirve como punto focal para juego no solo en el recinto, si no en toda la plaza y sobretodo con el recinto colindante.

El juego al no verse limitado es más libre y se da fuera del recinto explicitamente marcado nuevamente por la materialidad del suelo, por detrás un espacio de vegetación de media altura sirve para acrecentar el juego y variarlo. Por delante la misma situacion que existe en los otros recintos, un espacio de estancialidades, donde el juego debe negociar sus normas con las personas que están establecidas allí, sean o no participantes.

De forma análoga a sus compañeros en la plaza, este recinto tiene la intervisibilidad claramente establecida en las franjas al norte y al sur, donde se sitúan las zonas estanciales y donde el juego es negociado.



- Jugador
- ▨ Espacio de espectación
- ▩ Espacio singular
- Espacio de negociación
- Espacio de juego

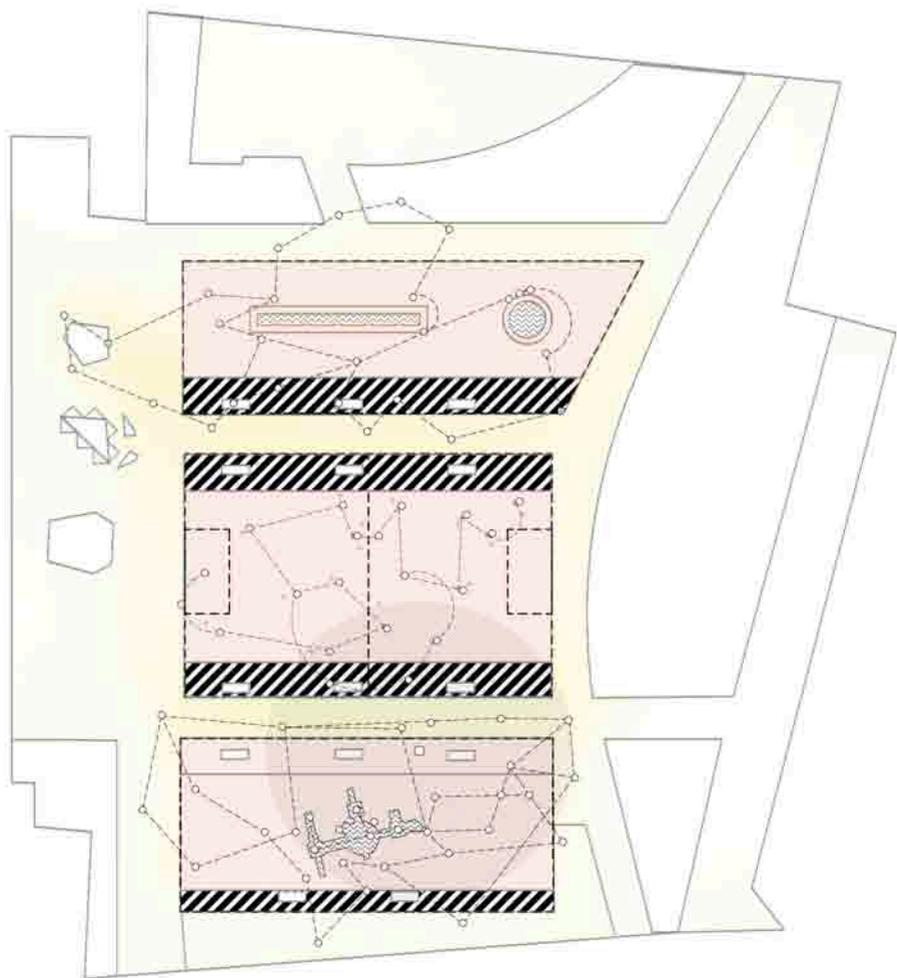
La fuente es activación y apropiación. J.A.R. Fotografía propia (Fig.25)



Zona de negociación. J.A.R. Fotografía propia (Fig.26)



-  *Jugador*
-  *Espacio de expectación*
-  *Espacio singular*
-  *Espacio de negociación*
-  *Espacio de juego*



4.3 Del juego a la Fiesta. El juego en la construcción de imaginarios colectivos

Cuando nosotros jugamos, ya hemos comentado que lo hacemos en la mayor parte de su finalidad, por obtener placer. Lo hacemos de una forma cotidiana, y lo solemos hacer con más gente. Podemos decir que gracias al juego se construye la colectividad, y mediante un proceso de liminalidad se crean relaciones sociales más complejas.

Pero, además, cuando realizamos un juego de forma cotidiana, establecemos unas normas que nos permiten repetir el juego, y no necesariamente por los mismos jugadores. Esto indica que esa interacción que nosotros mantenemos con el juego trasciende en una interacción simbólica para nosotros, y si el juego nos ha suscitado suficiente placer, lo recordamos con agrado y buscamos repetirlo para volver a encontrar los sentimientos que nos agradan.

Gracias al juego construimos un imaginario colectivo dentro de los espacios públicos que nos lleva a sacralizar el juego y buscar en un momento dado el desarrollo de un estallido lúdico de mayor potencia: La fiesta.

La fiesta es el juego sacralizado, la fiesta se puede definir como un acto o conjunto de actos organizados para la diversión o disfrute de una colectividad. Aquí podemos observar que esta definición bien podría ser también la de juego.

En la plaza 2M, durante las festividades del dos de mayo, la plaza se transforma en un recinto festivo que acoge de forma temporal numerosas actividades. Pero son muchas de estas actividades una integra sacralización

del juego cotidiano dentro de la plaza. En el recinto ovalado, todos los días a la salida del colegio podemos observar cómo los niños con una pelota se adueñan del espacio, y transforman la plaza en un tablero de juego enorme. Pues durante las fiestas se instalan un tablero de juego efímero tangible como es un campo de fútbol inflable, y que casualidad que se sitúen en el mismo lugar donde los niños juegan...

No es casualidad, se genera a través de la cotidianidad del juego un simbolismo en el imaginario colectivo, que sobreentiende el disfrute y el placer de esa acción, y además entiende que es un lugar apropiado para ello, puesto como se realiza cotidianamente...

Así mismo, también encontramos ejemplos de este proceso en el otro caso de estudio. El ejemplo más claro es en la fuente, podemos observar días de calor donde los niños corretean y juegan alrededor de la fuente, la saltan, se introducen dentro. Esto es un reflejo de la memoria histórica colectiva que ya hemos mencionado antes, viene de que, en ese mismo lugar, había unas piscinas en antaño. Pues bien, durante un día concreto el juego trasciende en fiesta, la fuente abarrotada es la piscina de numerosos jugadores, y es el activador potencial del disfrute colectivo.

Juego



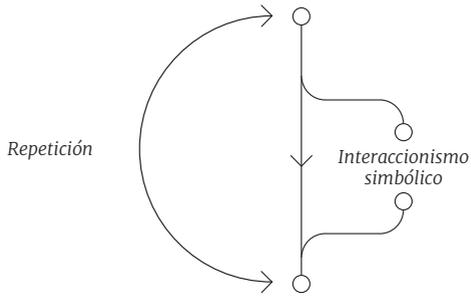
(Fig.27)

Fiesta

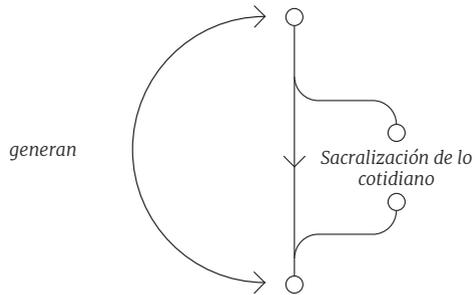


(Fig.28)

JUEGO



Simbolo



Fiesta

CAPÍTULO **5**
Conclusiones

lugar no puede ser prohibido, J.A.R. Fotografía propia (Fig. 29)



5.1 Conclusiones de caso de estudio:

Plaza 2M:

Es una verdadera plaza urbana por la escala, pero atiende a una segregación de espacios gestionada desde la funcionalidad de muchos de ellos.

Los tableros de juego destinados al juego, en total 3, son espacios diseñados para un tipo de juego concreto y bajo normas de seguridad, no permite apropiación ni imaginación a partir del juego, y por lo tanto no existe negociación ni intervisibilidad, puesto que solo se mira bajo una finalidad de seguridad.

El tablero de juego del ovalo es el más apto para la apropiación y donde mayor características del juego se despliegan, los límites sobre el muro que delimita este espacio son muy aptos para situaciones estanciales, para intervisibilidad y para negociacion.

A menor escala se produce en el tablero 02. Con un resultado parecido al segundo caso de estudio. La fuente es activadora del espacio de juego y produce ecos en los demás recintos, pero al estar muy segregados solo llega de forma intensa al ovalo central.

(Fig. 30)



(Fig. 31)



Jardines Arquitecto Ribera

La importancia de albergar juego en la totalidad de la plaza es fundamental y prioritario. El espacio se activa y se desactiva a través del juego.

El juego salta de un lugar a otro, no está segregado y apartado del contexto, esto fomenta diversidad y colectividad.

La incorporación de infraestructuras que activan la imaginación y la apropiación son puntos clave de la condición lúdica del espacio. Y si además se pueden mover, como es el caso de los 3 muebles gigantes de la plaza, suponen un añadido superior a la propia apropiación.

El juego conlleva negociación, donde se produce debe negociar las normas entre los jugadores, espectadores y no espectadores.

Fomentar la intervisibilidad en espacios públicos fomenta las situaciones estanciales. Siempre se sitúan en lugares donde la permeabilidad visual es apta para poder mirar que está ocurriendo.

El juego produce simbolismo, y el simbolismo produce la fiesta. Puesto esta es la sacralización de una actividad cotidiana.

5.2 El corral de juegos de catalogo es un engendro moderno.

Los recintos segregados cuyo diseño corresponde a un catálogo de infraestructuras dedicadas al juego es un engendro de la modernidad.

Son elementos diseñados desde una racionalización del concepto del juego y no permiten la apropiación creativa de los espacios. Su juego está altamente diseñado en factores de seguridad.

Son espacios diseñados sin tener en cuenta las características donde se emplazan, y se establecen como extraterrestres dentro de la trama urbana.

Al no poseer relación con el contexto, privan al jugador de relación con otros factores que influyen dentro del juego, como son la espectación y la negociación del espacio.

Se consumen de forma automática, incluso el propio proceso de acercamiento al recinto que denominamos area infantil define cómo la sociedad entiende la ciudad. Vamos de casa al parque y del parque a casa.

5.3 Debemos proteger el derecho a jugar en la ciudad

La arquitectura debe mediar entre el juego y el espacio público, teniendo en cuenta cómo el juego se apropia del espacio cuando se produce, la cantidad de efectos que produce en los diseños y en las situaciones que se generan en su entorno.

Convencernos de que el diseño de áreas infantiles y patios de juego pueden resolverse con un diseño de catálogo, preestablecido y defendido mediante la burda mentira de la seguridad es un error gigantesco. El juego nos permite desarrollarnos, conocernos a nosotros y a quien juegan con nosotros.

La inclusión de un indicador que establezca datos sobre el comportamiento del juego en espacios públicos debe de ser inmediata, la jugabilidad debe unirse a otros indicadores urbanos con el fin de no dejarnos vencer por el funcionalismo y el consumo autómatas de los espacios.

BIBLIOGRAFÍA

Libros:

Lefebvre, H., & Delgado, M. (2017). *El derecho a la ciudad*. Capitán Swing.

Trachana, A. (2007). *La ciudad histórica: una genealogía del espacio público*.

Borja, J., & Muxí, Z. (2003). *El espacio público : ciudad y ciudadanía*. Electa España.

Certeau, M. de., Giard, L., & Pescador, A. (2007). *La invención de lo cotidiano*.

Lefebvre, H., Martínez Gutiérrez, E., & Martínez Lorea, I. (2013). *La producción del espacio*. Capitán Swing.

Koolhaas, R., & Sainz, J. (2014). *Acerca de la ciudad*. Gustavo Gili.

Koolhaas, R., & Sainz, J. (2006). *La ciudad genérica*. Gustavo Gili.

Eyck, A. van, Ligtelijn, V., & Strauven, F. (2008). *Aldo van Eyck : writings*.

Gadamer, H.-G., & Argullol, R. (1996). *La actualidad de lo bello :el arte como juego, símbolo y fiesta*. Paidós.

Prieto, E. (2011). *La arquitectura de la ciudad global: redes, no-lugares, naturaleza*. Biblioteca Nueva.

Huizinga, J. 1872-1945, & Imaz, E. (2012). *Homo ludens*. Alianza Editorial.

Trachana, A. (2014). *Urbe ludens*.

Jacobs, J. (2011). *Muerte y vida de las grandes ciudades*. Capitán Swing Libros.

Alba Rico, S. (1995). *Las reglas del caos : apuntes para una antropología del mercado*. Editorial Anagrama.

Gehl, J., Peñalosa, E., Pozueta, J., & Valcarce, M. T. (2006). *La humanización del espacio urbano : la vida social entre los edificios*.

Tesis Doctorales:

Luengo Algulo, M., & Hurtado Torán, E. M. (2015). *La Arquitectura Radical. Cinco puntos para una redescrición teórica*.

González González, F. J., & Fernández Muñoz, Á. L. (s. f.). *Capital social y diversidad articulada en el espacio público: influencia de las condiciones morfológicas y funcionales de las plazas en el refuerzo de la cohesión social en barrios de Madrid con procesos de regeneración urbana*.

Documentales:

McLean, C. (director). (2019). *¿Porqué jugamos?* [documental]. Canadá.

Procedencia de las ilustraciones:

Fig. 1. Piergiorgio Branzi. *Burano Piazza Grande*, 1954. Recuperado de <https://s3.amazonaws.com/paddle8-production/510/373/25702/25702-1390421964-Burano.jpg>

Fig.2. Laurence Stephen Lowry. *Francis Street, Salford* . (1887–1976). Recuperado de https://d3d00swyhr67nd.cloudfront.net/w944h944/SW/SW_NPMAG_1957_146.jpg

Fig.3. Henri Cartier - Bresson. *BERLIN WALL 1962* . Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/136879256@N02/22546077574>

Fig.4. Víctor Verdú. (Elaboración propia)

Fig.5. Nigel Henderson. *Streets*. Recuperado de https://www.tate.org.uk/art/images/work/TGA/TGA-201011/TGA-201011-3-1-144-3-1_10.jpg

Fig.6. Nigel Henderson. *Streets*. Recuperado de https://www.tate.org.uk/art/images/work/TGA/TGA-201011/TGA-201011-3-1-129-7-1_10.jpg

Fig.7. Nigel Henderson. *Streets*.

Fig.8. Nigel Henderson. *Streets*. Recuperado de https://www.tate.org.uk/art/images/work/TGA/TGA-201011/TGA-201011-3-1-117-12-1_10.jpg

Fig.9. Nigel Henderson. *Streets*. Recuperado de <https://acurator.com/blog/Nigel-Henderson-Streets-03.jpg>

Fig.10. Constant . *New Babylon*. Recuperado de https://stichtingconstant.nl/system/files/2004_nomadic_urbanities-essay.pdf

Fig.11. Le Corbusier. *Villa Radiouse*. Recuperado de [https://images.adsttc.com/media/images/51fa/dfbb/e8e4/4ea2/b000/0010/slideshow/ville_radieuse_\(1\).jpg?1375395768](https://images.adsttc.com/media/images/51fa/dfbb/e8e4/4ea2/b000/0010/slideshow/ville_radieuse_(1).jpg?1375395768)

Fig.12. Nigel Henderson. *Streets*

Fig.13. Víctor Verdú. (Fotografía propia)

Fig.14. Aldo van Eyck. *Orfanato de Amsterdam*. Recuperado de <https://images.adsttc.com/media/images/5038/0ef3/28ba/0d59/9b00/0bd2/slideshow/stringio.jpg?1414198541>

Fig.15. Aldo van Eyck. recuperado de <https://365diasdearquitecturablog.files.wordpress.com/2017/01/025-aldo-van-eyck.jpg>

Fig. 17. Víctor Verdú. (Fotografía propia)

Fig.18. Víctor Verdú (Fotografía propia)

Fig.19. Jardines Arquitecto Ribera. Recuperado de https://img.europapress.es/fotoweb/fotonoticia_20170601194030_640.jpg

Fig.20. Piscinas en Jardines Arquitecto Ribera. Recuperado de <https://somosmalasana.elperiodico.com/wp-content/uploads/2017/06/piscina.png>

Fig.21. Víctor Verdú (Fotografía propia)

Fig.22. Víctor Verdú (Fotografía propia)

Fig.23. Víctor Verdú (Fotografía propia)

Fig.24. Víctor Verdú (Fotografía propia)

Fig.25. Víctor Verdú (Fotografía propia)

Fig.26. Víctor Verdú (Fotografía propia)

Fig.27. Víctor Verdú (Fotografía propia)

Fig.28. Niños en la fuente de J.A.R. Recuperado de <https://somosmalasana.elperiodico.com/wp-content/uploads/2017/06/piscinas.jpg>

Fig. 29. Víctor Verdú. (Elaboración propia)

Fig. 30 Víctor Verdú. (Elaboración propia)

Fig.31. Laurence Stephen Lowry. *Britain at Play*. Recuperado de <https://www.cheshireartgallery.co.uk/wp-content/uploads/2016/03/lowry-britain-at-play.jpg>

ANEXO FOTOGRÁFICO



#jugaresunderecho



#cualquiercosaesválida



#diversidad



#unión



#escondite



#riesgo



#agonal



#movimiento



#talento



#apropiación



#negociación



#generosidad



#apropiación



#apropiacion



#diversidad



#autonomía



#espectación



#liminalidad



#negociación



#rebeldía

