



PAISAJE DE INFANCIA

El juego como expresión de
corporalidad en el espacio público

Nicole Vicencio Salas
Profesor Guía: Osvaldo Moreno Flores

Tesis para optar al grado de Magister en Arquitectura
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Universidad de Chile



MAGÍSTER
ARQUITECTURA

Tesis para optar al grado de Magister en Arquitectura
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Universidad de Chile

Paisaje de Infancia

El juego como expresión de corporalidad en el espacio público.

Investigación de tesis por:
Nicole Vicencio Salas .

Profesor Guía: Osvaldo Moreno Flores

RESUMEN

Esta investigación pretende aportar nuevos conocimientos sobre el juego y su rol en la infancia, entendiendo esto como un enfoque explicativo, donde estudiaremos espacios de ocio, pensados, diseñados y construidos principalmente para los infantes, mediante la visibilización en sus prácticas de juego y apropiación en paisaje inmediato, dando forma a elementos arquitectónicos en el espacio público que entregan un juego libre. Además se tomará como un sustento teórico, los conceptos de infancia, juego y paisaje tanto por separado entendiendo como la arquitectura influye en el desarrollo de cada temática y en conjunto logrando la comprensión del concepto paisaje de infancia.

Para poder centrar estas temáticas se estudió cómo variaron y evolucionaron las vivencias del juego en un contexto general, tanto de manera internacional como también en Chile, entendiendo en el contexto nacional las planificaciones urbanas que se desarrollaron desde los años 60's y cómo ese desarrollo logra separar en tres momentos precisos de planificación en la región Metropolitana. En base a esta clasificación que se realizará se rescatará el trabajo de la oficina Elemental la cual este estudio ha considerado como la oficina chilena que se unió tanto las posturas de planificación, como las ideas internacionales sobre el juego y el desarrollo corporal de los infantes en el espacio público, generando lo que definiremos como paisaje de infancia. Se analizará en detalle el Parque Bicentenario de la Infancia en la ciudad de Santiago, Región Metropolitana, comprendiendo el trabajo realizado como el proyecto más influyente en el diseño de espacios para la infancia que se ha desarrollado en Chile.





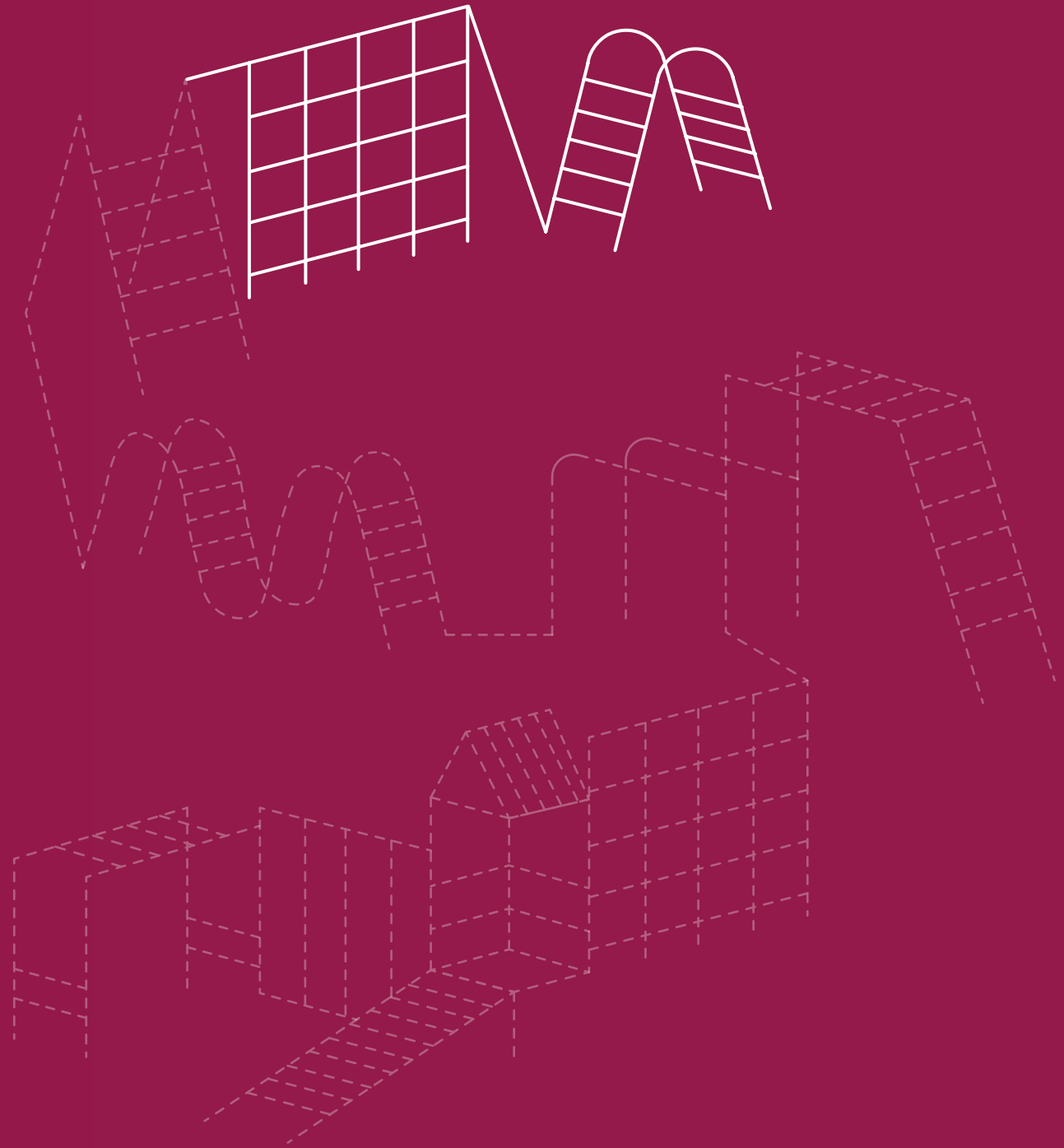
Figura 0
Chalk Games, 1950

AGRADECIMIENTOS

Quiero partir agradeciendo a mi profesor guía, Osvaldo Moreno por cada consejo y detalle entregado durante todo este proceso, a Cecilia Wolff por sus sugerencias que ayudaron en el proceso de investigación. A mi padre quién además ha sido mi compañero de profesión, a mi madre y hermanos por su apoyo incondicional.

A César Cumian, por cada consejo y palabra de aliento en los momentos precisos y a mis compañeros de esta primera generación del Magíster en Arquitectura de la Universidad de Chile.

Y finalmente a mis queridas amigas Paz, Francisca y Paula quienes estuvieron atentas a cada descubrimiento, especulación y desarrollo de esta investigación, gracias por sus palabras de aliento durante todos estos años.



ÍNDICE

Problemática de investigación.

Estado del arte

La importancia del juego en el paisaje y la infancia. 16

· Pregunta de Investigación 20

· Hipótesis 20

· Objetivos 21

· Metodología de trabajo 21

Agradecimientos 24

Capítulo 1. Infancia y Juego

La ciudad olvidada de los niños 33

1.0. El concepto y el valor de la infancia 36

1.1. Desde la percepción del espacio. 40

1.2. ¿Qué es el juego? 45

1.3. ¿Por qué juegan los niños? 50

1.4. El juego de niños en una ciudad de adultos. 55

1.5. La infancia como lugar. 64

1.6. El espacio público y la conformación del paisaje de infancia. 70

1.7. El juego como posibilitador de diseño. 79

Capítulo 2. Arquitectura del Paisaje de Infancia

Elementos arquitectónicos para niños. 89

2.1. De junk playgrounds a Playgrounds y su influencia en las ciudades sanas 91

2.2. Los Creative playgrounds en Japón y los Sensibility playground de EEUU. 104

2.3. Latinoamérica juega y se recupera, el caso de Medellín. 110

2.4. El paisaje de infancia y su dos capitales. 117

Capítulo 3. Estudio local del paisaje de infancia.

Un bicentenario que se desmarca de las planificaciones falladas. 126

3.1. Tres políticas para una nueva planificación urbana. 129

3.2. El parque de la Infancia como marca país 139

Conclusiones

Jugar debe ser un acto de libertad. 156

Bibliografía

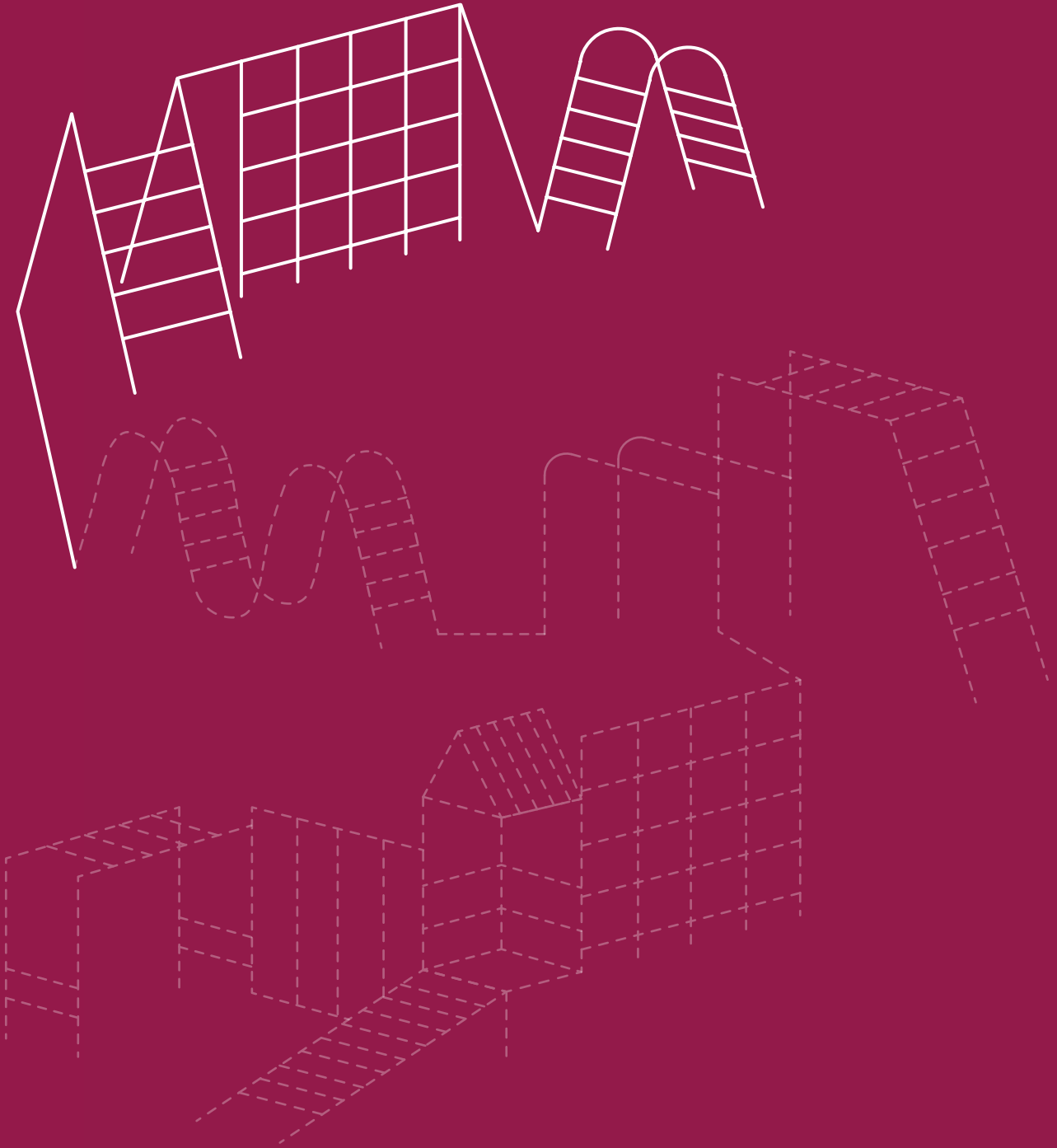
· Referencia bibliograficas 162

· Videos 169

Índice de Imágenes 170

PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN

FUNDAMENTO



La importancia del juego en el paisaje y la infancia.

14 Como un sustento teórico se buscó abordar los conceptos de infancia y juego, enfocándose en distintas disciplinas, para poder vincularlos con el paisaje y el desarrollo arquitectónico que tiene el juego como elemento. Es muy común vincular el juego a la primera etapa de la vida, viendo esto como un privilegio ya que, al no tener responsabilidades, los niños pueden disfrutar sin ser juzgados ni limitarse por sus deberes (Escobar, 2016). Tomando una visión extrema, podría decirse que el juego es casi exclusivo de la infancia sin embargo ese juego libre y simbólico es compartido por todos, porque así como dice Sutton-Smith (1997) todos fuimos niños, por lo que esta actividad une tanto a los infantes como a los adultos. Si bien hoy el juego es mal visto, por muchos autores y sobre todo por los mismos padres, ya que se ve al juego como actividad donde se pierde tiempo, ya que no contribuye ninguna ganancia económica (Pérez de Arce, 2003), olvidando que esta actividad física es una de las más naturales tanto para la infancia como para el resto de la población.

Los infantes por un largo periodo fueron desvalorizados (Ariès, 1968), y también considerados como un estorbo de la sociedad (Santos, 2002), entendiendo que estos eran inferiores en todo tipo de capacidad, además de ser considerados meros esbozo de un adulto (Delgado, 2005). La infancia fue sin duda la etapa de la vida que se vio más perjudicada al momento de querer entender el desarrollo de las sociedades, pasando a ser los trabajadores más económicos y sin derechos (Ariès, 1968), sin poder tener la posibilidad de hablar u opinar sobre las injusticias vividas (Jaramillo, 2007). Sin embargo, luego de la revolución industrial se pudo entender que los infantes tenían un valor importante en el desarrollo de los futuros ciudadanos que manejaría la ciudad (Carli, 1999) observando en la modernidad un cambio de postura y encontrando en la infancia un valor. Es en esta etapa de la historia donde se comienza a estudiar el desarrollo perceptual de los infantes tomando a los niños como una persona que tiene la mente en blanco y que necesita ser estimulado para un mejor desarrollo (Jaramillo, 2007), entendiendo que los niños perciben el espacio desde la corporalidad y su aproximación sensitiva (Hannoun, 1977) y de esta manera se entiende que el espacio destinado para la infancia no debería tener límites, sino que

debería estar conectada a su entorno y considerar la ergonomía de los cuerpos infantiles, que permitan la estimulación de los sentidos de acuerdo a su desarrollo cognitivo y la relación libre y segura entre pares y adultos (Caballenas, I., et al., 2005).

De esta manera el juego está vinculado al pensamiento base donde ve a los niños como 'personas en construcción', lo cual se logra entender desde las distintas configuraciones del crecimiento y madurez que tienen los niños mientras avanza la edad, tal cual como lo describe Piaget (1952) o como Hannoun (1997), quienes ven cómo los niños aprenden con su cuerpo y el juego, para que finalmente cuando esta 'construcción' concluye también lo hace el juego.

15 Esta actividad es considerada como una acción improductiva y sin una finalidad esperada (Pérez de Arce, 2003), pero que logra conectar a los infantes sin la necesidad de tener un vínculo previo. Huizinga (1972) decía en su libro 'Homo Ludens' que el juego era tan importante en la vida de los niños, que es gracias a esta actividad donde lograban aprender de una forma mucho más rápida y certera, además de que está encerrada en sí misma, teniendo un espacio y límite determinado. Sin embargo Tonucci (1997) en su libro 'La ciudad de los niños' nos dice que en realidad el límite que tienen los niños es la ciudad misma, ambos autores concuerdan al momento de decir que a través del juego los niños descubren el mundo, si obviar que es gracias a estos espacios y actividades que la calidad de los años vividos en esta etapa de la vida se enriquecen mucho más (Escobar, 2016) y logran transformar a un niño en un adulto mucho más consciente de su ciudad y el territorio inmediato.

Es importante destacar que en esta investigación se incorpora el concepto de Paisaje de infancia el cual está estudiado y el cual es necesario incorporarlo como un paisaje que involucra a los infantes y todo lo que los rodea, como su familia, su hogar y la ciudad. Es por esto que las autoras como Helen Woolley o Ingunn Fjørtoft son tan relevantes el poder rescatar un paisaje y sobre todo la calidad de juego y los elementos que deben ser entregados es parte de las investigaciones que ellas desarrollan poniendo en valor el juego libre en territorios naturales o seminaturales. Si bien ambas autoras indican que parte importante del retroceso que vamos a ver en esta investigación nace desde los adultos y su sobre protección, aun se puede incorporar el juego y ver cómo los infantes lo van a utilizar, viendo en esas situaciones el surgimiento del concepto de paisaje de Infancia. Hablar de un paisaje de infancia hoy es algo que no está muy estudiado, instaurar no sólo a los niños como un posibilitador de decisiones de diseño, sino que el gran gestor de decisiones en el territorio debería ser el fin motivador de este nuevo paisaje

urbano. La terminología de paisaje de infancia es la forma de dar cuerpo a ambos conceptos: paisaje como la ciudad misma y todas las posibilidades de apropiarse del territorio e infancia: donde no solo vemos a los niños, sino que todo lo que los rodea, hermanos, padres, abuelos, tíos, etc., que se ven enfrentados a esta actividad natural que realizan que es jugar.

Si bien se pudo ver parte de este paisaje en el desarrollo de espacios destinados al juego en la época pos guerra, donde el juego como actividad era vista como la forma de distracción de los infantes en un territorio completamente bombardeado y devastado (Navarro, 2013) y también como posibilidad de rehabilitar la ciudad. En esta época fue de mucha ayuda el trabajo de arquitectos - paisajistas que se dedicaron a observar a los niños y cómo ellos podían habitar una ciudad que estaba casi en su totalidad en el piso, esta fue la clave para el cambio de pensamiento, el desarrollo de los playgrounds y los junk playgrounds en Dinamarca e Inglaterra, (Navarro, 2013), así arquitectos como Lady Allen, Jacoba Mulder o Aldo van Eyck, ven en los niños un potencial, el cual fue tan valorado por otros profesionales que se va replicando en distintas zonas como un modelo a seguir. Es de esta manera que Estados Unidos ve en los espacios para juego una posibilidad de urbanización más completa en su ciudad. Las sociedades modernas comenzaron a racionalizar y moldear el juego infantil desde el exterior para avanzar en objetivos sociales, educativos y políticos (Kozlovsky, 2008) y así clasificar el enfoque de los juegos en torno a la estimulación de los niños. En Latinoamérica se vio este proceso de desarrollo espacial como la oportunidad tardía de rehabilitación urbana, tomando la participación ciudadana como una herramienta para que los espacios se pudieran mantener y tomarán un real sentido en el paisaje, Medellín es el ejemplo más claro de este trabajo entendiendo la medida de una ciudad, yo siempre lo he tenido presente, es la medida de un niño (Echeverri, 2012).

Si bien en Chile se vio en una época muy marcada un desarrollo planificado para espacios de ocio, abarcando más de 10 años de la historia de nuestro país (desde los años 60's hasta el 73'), donde se pudo entregar herramientas lúdicas en el paisaje, el freno y retroceso que se vivió nos ha golpeado hasta hoy (Gámez, 2005). Si bien veremos como las soluciones que se han impartido han funcionado – siempre como una planificación de áreas verdes (Pavés, 1998) – sin embargo el juego en el espacio público aún no logra tomar la importancia que debería tener. Si bien se en los años 90's se arma un plan para el mejoramiento de los espacios públicos (Pavés, 1998) solucionado lo se denominó como 'el problema de los con techo' (Colodoro & Barría, 2017) la incorporación de los juegos

solo fue estipulado como un solución parche, la cual no incorporó juegos o espacios pensados en los niños, sino que la respuesta inmediata e la ciudadanía, la cual era compuesta por adultos (Pavés, 1998) respondiendo a sus necesidades y olvidando la incorporación de zonas de juego. En base a este déficit espacial destinado a los niños es que la Junji propone un parque destinado a la infancia, el cual comenzaría con la idea de marca país que se proponía para el Bicentenario (Sepúlveda, 2009) dando paso al nacimiento de Parque Bicentenario de la Infancia, el cual pone en valor el juego y sobre todo la libertad de los infantes en un espacio que esta pensado y diseñado para su escala, pero que a la vez entrega la posibilidad de que los acompañantes puedan disfrutar de este espacio a través de recorridos no lineales y pequeños elementos para disfrutar tanto como los niños.

Entender la libertad de acción, la diversidad de situaciones y planteamientos que se generan al momento de incorporar el juego en la ciudad nos abre la posibilidad de entender lo relevante que es esta actividad y como el diseño de los espacios cambia la manera de vivir la ciudad y crecer en esta (Oyarce & Almonacid, 2015). Es por esto que el Parque Bicentenario de la infancia es tan relevante en nuestro país, ya que al tener un déficit de áreas verdes y de espacios públicos, la incorporación de este parque marca un discurso enfocado en el bienestar de los infantes. Es importante visibilizar que lo que para los niños es un proceso activo, físico y social durante el crecimiento (Caballenas, I., et al., 2005), el cual se va transformando poco a poco en un acto pasivo vinculado al consumo de ocio y sobre todo en el desarrollo sensorial y habitacional de cada niña y niño.

Poder percibir las formas y modelos con que son pensados para los espacios públicos, destinados o no al ocio en la ciudad de Santiago es una manera de entender que tan enfocados en los pequeños ciudadanos estamos y cómo se han enfocado los países más desarrollados a potenciar el juego, entendiendo que el diseño subyace al paisaje y en realidad es la actividad y todo lo que rodea a esta la que tiene un valor mucho más alto en la infancia.

Palabras Claves: Infancia, juego, paisaje, Paisaje de Infancia, espacio público.

Preguntas de investigación

1. ¿Qué estrategias de planificación y diseño se han utilizado en la implementación de espacios públicos para la infancia en región Metropolitana de Santiago?
2. ¿Cuales son las decisiones positivas de diseños utilizadas en el parque bicentenario de la Infancia que pudieran ser replicables en el espacio público?

1. Comprender las estrategias de diseño que se han implementado en el espacio público para la infancia en Santiago.
2. Identificar las decisiones de diseño utilizadas en el parque bicentenario que pueden ser positivas en el desarrollo de los nuevos espacios público para la infancia.

Hipótesis

En la configuración del paisaje urbano enfocado en la infancia en la Región Metropolitana de Santiago desde los años 60 hasta la actualidad se solo se han implementado estrategias de planificación, pero no de diseño, los espacios para juegos infantiles utilizan equipamiento estándar sin considerar el contexto ni la diversidad de usos. Si bien existió una planificación de espacios destinados al ocio entregando un valor importante en la reunión y la dispersión en el espacio público, esto se vio interrumpido y posteriormente anulado viendo en estos espacios un conflicto ideológico, y que luego con la transición a la democracia se vio un nuevo proceso de desarrollo, sin embargo la incorporación de estrategias de planificación y diseño para un espacios destinado a la infancia siguió sin ser implementados en el espacio público. Sin embargo podemos ver que con la última planificación urbana para el Bicentenario toma como ideología la incorporación de una nueva marca país potencia la incorporación de un parque destinado a la infancia en la región Metropolitana, dando paso al surgimiento del parque Bicentenario de la infancia, el cual podemos decir que tiene decisiones positivas en el diseño utilizado para el juego libre de la infancia, con la utilización del contexto existente como una herramienta de diseño.

Metodología de trabajo

Para poder desarrollar esta investigación, se realizó como primer punto la definición y conceptualización de los tres temas principales; infancia, juego, paisaje y arquitectura del paisaje infancia conformando de esta forma el corpus del marco teórico de este estudio, el cual se dividirá de la siguiente forma:

- Se realizarán un capítulo central, el cual partirán desde la definición hasta la integración tanto de Infancia como del Juego en la ciudad.

En esta parte de la tesis será importante entender cómo es el desarrollo de la infancia según Piaget, Ariès, Santos, Jaramillo, (entre algunos teóricos) donde se estudia la primera etapa de la vida desde su origen etimológico hasta su formalización en la modernidad además se comparan cuales son las etapas marcadas que ellos definen y cómo se involucran en la ciudad, entender cómo influye la percepción del espacio en los niños y como según teóricos existen pequeños cambios en el habitar de cada infante puede generar cambios relevantes. De esta manera se debería lograr una idea centrada en edades que entregan una cantidad de problemáticas que se deberían

responder al momento de planificar un espacio destinado para ellos.

Posteriormente entenderemos como el juego influye en la infancia y el valor que tiene esta actividad, al igual que con la infancia, se estudiará desde una postura conceptual vista principalmente por Huizinga, Sutton-Smith, Pérez de Arce, entre otros y las organizaciones internacionales como la ONU, UNICEF y UNESCO; logrando visibilizar los aspectos negativos en la vida de las niñas y niños al momento de no tener una vida lúdica activa, en este punto será clave entender cómo el paisaje influye en los infantes, por lo que será conceptualizado desde la visión centrada en los usuarios y los observadores, tanto por Pagano, Moreno, Boneso, Martínez de Pisón, entre otros.

- Finalmente podremos entender el concepto de Paisaje de infancia, con la vinculación de estos tópicos, visibilizando la importancia de la naturaleza y vinculando el paisaje con esta cultura lúdica que visualizamos anteriormente, para esto será fundamental poder revisar a los pocos autores que se han dedicado a estudiar a la infancia en el paisaje, tomando como base parte de los discursos de Fjørtoft, Malone, Boon, Rozendaal, y Stappers. Logrando desde el discurso de paisaje de juego y paisaje de infancia centrándose en la arquitectura y el desarrollo de espacios para el juego.

- En este proceso se podrán visibilizar distintas imágenes que se vincularon con cada tema, las cuales servirán como un registro visual que refuerce parte de los discursos de los teóricos, como también marque un periodo de diferencia entre la infancia y el juego libre, donde estos registros ayudaron a entender cómo la infancia puede influenciar en la planificación de la ciudad, además de potenciar el objetivo principal de este estudio, el cual vincularía una apropiación de los espacios ya establecidos con modificaciones que se respondieron con esas imágenes.

Como un segundo capítulo, se propone entender como la infancia y el juego se materializan en la ciudad con elementos arquitectónicos básicos, que surgen del registro de niños jugando en las calles hasta la conceptualización de una tipología arquitectónica. Para esto se estudiará en detalle el surgimiento de los playgrounds en la historia partiendo con Europea como el procurso de los espacios de juego en la ciudad, los cuales serán clasificándolos según cada arquitecto

o paisajista y su postura frente al juego de los niños, acá podremos observar el surgimiento de junk playgrounds y playgrounds, marcando la diferencia que tiene cada uno, su país de origen y el enfoque de se logra dar al juego y el paisaje.

Al momento de entender la importancia de estos espacios, veremos cómo en el resto de las ciudades, principalmente en Estados Unidos encontrándonos con los sensitive y creative playgrounds los cuales buscan una clasificación del juego desde uno activo y otro pasivo, se incorporan una serie de parques destinados a la infancia y es este modelo el que finalmente llega a Latinoamérica, donde se tomará a Medellín como la ciudad con más cambios en el espacio público en el cambio de siglo, después de ser considerada por autoridades como una de las cuatro ciudades más peligrosas del mundo, acá nos enfocaremos en entender cómo la participación ciudadana influye en la entrega de espacios acorde a su realidad y cómo utilizan el paisaje para desarrollar espacios públicos enfocados en la conectividad y sociabilización de los infantes y así tener futuros ciudadanos sin una experiencia negativa en la ciudad.

Para finalmente poder visualizar como actualmente es estudiado el paisaje de infancia y cómo influye en cultura nórdica y japonesa el juego en la infancia, pasando del juego como terapia, a el juego como una herramienta de conexión con el territorio. Poder tener este barrido histórico de los espacios destinados al juego nos abrirá un contrapunto al momento de analizar el caso metropolitano y cuáles deberían ser las estrategias que deberíamos observar en el Parque Bicentenario de la Infancia.

Como tercer y último capítulo, se estudiará cómo surgen políticas claves en la historia urbana de Chile y como se potencia un plan urbano en la región metropolitana, dividiendo esto en cuatro etapas específicas, la primera desde los años 60's a 70's, después los retrocesos de dictadura marcando cuáles fueron las planificaciones que quedaron paradas y posteriormente desechadas. Como tercera etapa veremos la transición a la democracia y los intentos por dar solución al déficit que se arrastra desde el cambio de plan regulador y finalmente el proyecto de marca país del Bicentenario, el cual nos derivará al gran proyecto destinado a los niños que es el Parque bicentenario de la infancia.

Para estudiar este parque y poder ver cuales son las decisiones de diseño implementadas se deberá realizar los siguientes pasos:

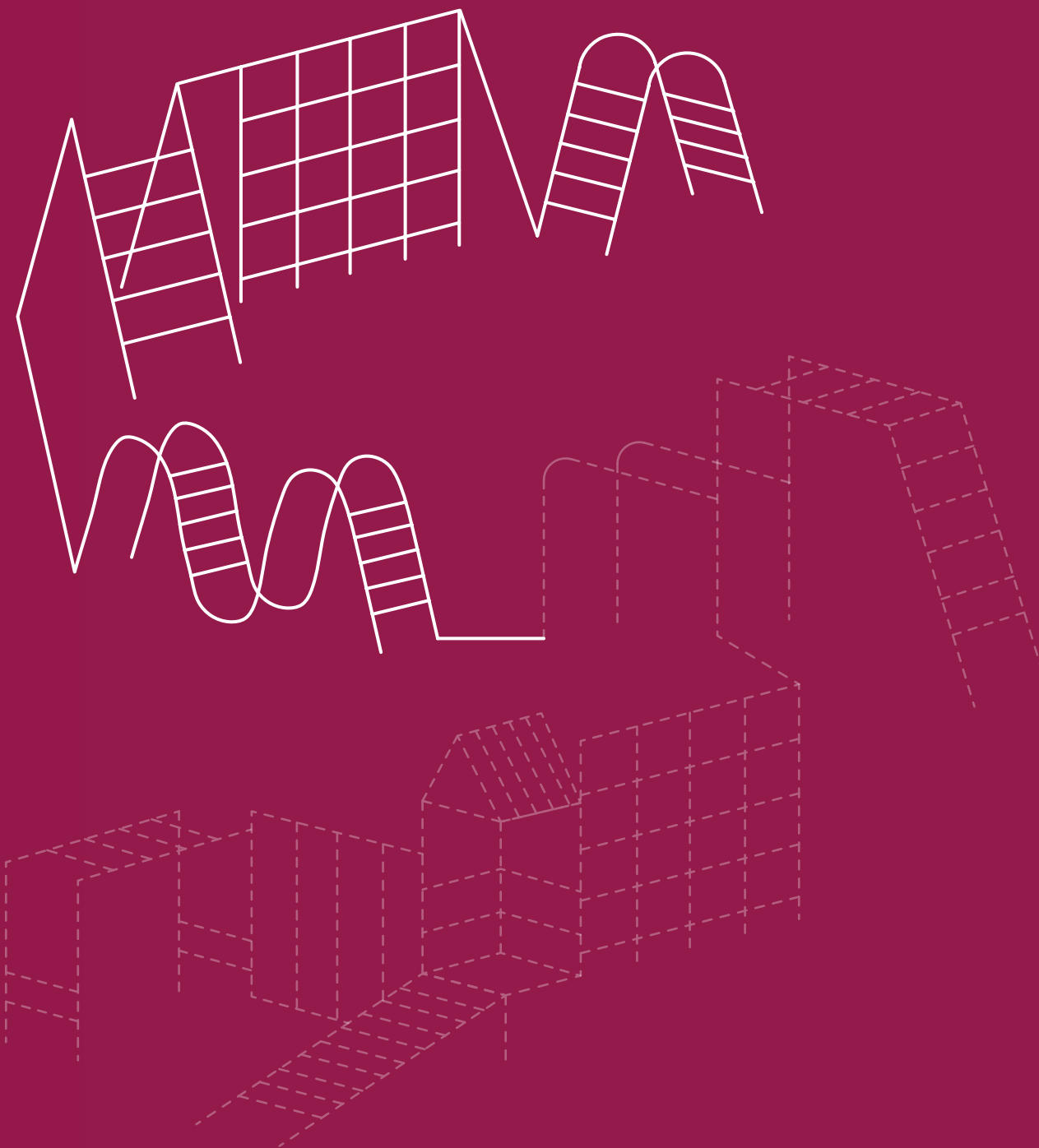
- Buscar parte del fundamento de la JUNJI para la realización del parque.
- Entender cómo se compone este parque y cómo la oficina vínculo el terreno, en este punto realizaremos una clasificación en base al estudio realizado por los playgrounds del capítulo anterior, y cómo se aplicarían las teóricas de la infancia que propone Piaget (1952) para la zonificación del parque y cuáles fueron las sutilezas de la oficina de arquitectos.
- Se presentarán fotografías que muestran el paisaje de infancia vivo, además se re dibujara la planta del parque con el fin de seguir esta clasificación en base a los parques y espacios ya estudiados, buscando las prácticas de diseño que se puedan aplicar en los futuros espacios accesibles para la infancia.



Figura 1
Marcelo Montecino, 1988, Santiago Ñuñoa.

CAPITULO I

INFANCIA Y JUEGO



La ciudad olvidada de los niños

Hablar de infancia puede ser siempre desde una descripción emocional, la cual contiene una experiencia tanto propia como colectiva, esta etapa de la vida que contempla niñas y niños entre 4 a 12 años donde según Piaget (1975), son los años donde logran aprender con el cuerpo con mayor facilidad, creando una experiencia empírica con el territorio, generando una comunicación entre usuarios, observadores y el espacio público. Esta forma de interactuar ayudaría a tener espacios completamente democráticos, logrando como diría Tonucci (1997) una ciudad sana.

En este capítulo vamos a ver desde el concepto teórico, cómo la infancia es una de las etapas más olvidadas al momento de querer hablar de ciudad, como lo indica Ariès (1968), Santos (2002), entre otros. Logrando entender cómo influye la primera etapa de la vida en los años futuros. Descubrir, encontrar y relacionarse sin tapujos es una de las tantas formas valorables que tienen los infantes de apropiarse de los lugares, partiendo por su casa y luego por el espacio que los rodea como lo veremos al momento de entender la percepción espacial que se tiene la infancia, y así lograr visibilizar cómo los niños logran tener confianza en sus conocimientos que fueron adquiriendo tanto corporalmente como sensorialmente como lo expresa Caballenas, I., et al. (2005),

Discutir sobre la infancia, hoy es un desafío, ya que niñas y niños se ven en la obligación de seguir reglas y patrones de conducta que los limita a una infancia libre, esta forma de orden que es creada únicamente por los adultos, parte de una experiencia previa controlada por el miedo:

Que no se caiga.
Que no se golpee.
Que no lllore.
Qué no le pase nada!

Olvidando que de esta forma ellos aprendieron, **usando el cuerpo** como una herramienta pura para poder leer el territorio.

En este capítulo podremos tener una idea de por qué juegan los niños, logrando salir del margen idealizado de que juegan porque un adulto le enseña o le indica que tiene que realizarlo, por lo que es esencial poder relacionar las ideas de Piaget (1952) con las etapas evolutivas de los infantes, con las ideas de Hannoun (1977) y la percepción infantil, con

las concepciones del juego en la vida infantil, tomando como referente a Huizinga (1972) y Meneses & Monge (2001) para poder centralizar la idea del juego libre y sin límites que ellos proponen en la infancia. De esta manera lograremos entender que la falta del factor de riesgo en la vida de los infantes priva en parte el desarrollo de estos, dejando fuera la impulsividad natural de los niños, la cual es la causante de muchos de los aprendizajes que quedan más marcados en el recuerdo de los pequeños. El riesgo que Ingunn Fjørtoft (2001) defiende, es sin duda parte fundamental en la infancia, por lo que entenderemos que este factor lo deberíamos tomar como un elemento más dentro del complejo paquete que es la infancia. Esta forma de enfrentarse a lo nuevo ayuda a crear una experiencia mucho más enriquecedora, ayudando a fortalecer futuros ciudadanos que puedan enfrentar situaciones complejas. El juego libre, que los autores ya mencionados proponen, favorece que los pequeños ciudadanos logren crear un sin fin de situaciones, problemas y soluciones, observándose en el paisaje, uno que entregue la posibilidad de volver a recrear, sin la necesidad de tener siempre a los mismos niños, sino que ciertos elementos que logren entregar esta forma de vivir el espacio público. Entender que al igual que Caballenas, I., et al. (2005), solo se necesitan infantes que quieran jugar para poder dar vida a lo que llamaremos paisaje de infancia.

Al momento de querer hablar o escribir sobre infancia siempre recordaremos la nuestra, cómo vivimos los años más libres y divertidos de nuestras vidas. Sin duda alguna la infancia nos llena de nostalgia, porque ¿existe alguna etapa en nuestras vidas donde aprendamos más de una forma tan lúdica? Al momento de escribir o leer sobre este tema de interés probablemente saldrá una sonrisa, esa que nos recuerda cómo aprendimos y vivimos la ciudad, algunos en un territorio mucho más extenso pero siempre contemplado desde un punto de vida, ese es el que va creando un paisaje de infancia, el que logra conllevar un territorio con ciertos límites y cualidades que se va repitiendo constantemente.

Finalmente debemos entender que así como el paisaje y la naturaleza se transforma en algo esencial en las niñas y niños, posicionar a la infancia como el usuario para una nueva planificación o una crítica a la ciudad donde vivimos debería ser el primer paso para poder hablar de un Paisaje de infancia. Entendiendo que este paisaje conlleva una cantidad de niños que puede ir entre dos a más (sin límite), debe tener risas, juegos y sobre todo observadores que ayuden a recordar este paisaje. No necesariamente debe tener árboles o pasto, pero sí un espacio que sea apropiado por niñas y niños libres, así como se ve en las fotografías de Helen Levitt, donde los niños conquistaban la ciudad y la hacían parte de ellos, realizando distintos tipos de



Figura 1
Helen Levitt, New York,
1940

apropiaciones y donde siempre se ve que son pequeños elementos arquitectónicos los que son utilizados y re leídos por los niños para poder crear algún juego, sin tener límites ni espacios definidos (figura 1). A eso lo denominaremos paisaje de infancia y como primer paso para poder generar un panorama completo nos veremos envueltos en la conceptualización de esta primera etapa. Entendiendo que la infancia debe dejar de ser solo una cuestión de edad y colegiatura, y más bien debería ser vista como una etapa compleja y enriquecedora, donde se pudiese mejorar tanto la ciudad como los hogares gracias a la opinión de los niños. Ver en el diseño arquitectónico posibilidades de mejorar la calidad de vida y por ende la calidad de los años en los que se enfrenta la infancia.

La infancia es como dice Pallasmaa (2012) un sentido existencial, donde pensamos con el cuerpo, con los músculos y los intestinos, donde logramos conectar nuestras neuronas con el mundo posibilidades de mejorar la calidad de vida y por ende la calidad de los años en los que se enfrenta la infancia.

1.0. El concepto y el valor de la infancia

Desde un principio la infancia fue olvidada y casi nulumamente integrada en las decisiones tanto de la sociedad como de la ciudad como lo indica Ariès (1968), los hombres eran dueños de cómo se debía vivir y pensar la planificación del territorio, olvidando que existían mujeres, niños y ancianos. Los cambios se fueron realizando paulatinamente llegando al punto de encontrar valor en esta etapa de la vida, de esta forma **“el propio niño se convierte en una forma interesante y agradable”** (Ariès, 1986). Según Santos (2002), en los años 354 - 430 hasta el siglo IV se concibe al niño como dependiente e indefenso, de esta forma los niños eran vistos como ‘un estorbo’, la concepción de la infancia fue variando a tal punto de concentrar una cantidad de conocimientos destinados a los niños (varones¹), de esta forma la cultura griega y romana antigua, asumen en la niñez una educación para que posteriormente en su etapa adulta puedan ser útiles a sociedad.

Posteriormente en la Edad Media, la conceptualización de la educación en la infancia se erradica por completo, siendo la iglesia el principal actor en este retroceso. Desde esta época los niños eran considerados **“pequeños ciudadanos”** los cuales **“una vez cumplían los 7 años eran incorporados a la fuerza laboral, trabajando y jugando mano a mano con personas mayores, se saltaba de una infancia sin mayor muestra de afecto a una adultez, sin pasar por la juventud”** (Becerra, Rincón , & Medina , 2011) perdiendo en esta época parte importante del desarrollo de su mentalidad y corporalidad, los infantes no jugaban en las calles y muchas veces eran abandonados, según Enesco (2000) en base a lo que dice Tomás de Aquino, los niños son considerados homúculo (persona miniatura), entendiendo que a diferencia de las personas adultas, no solo existe un cambio físico, sino que los niños estaban en un estado inferior. Un punto importante en esta época, según lo indicado por Enesco (2000), es que en la infancia se distancia aún más con la cultura griega y romana, ya que se elimina por completo el juego y todo tipo de actividad física, ya que la iglesia consideraba que **“el cuerpo de los infantes es fuente de pecado”** y por lo mismo eran mal vistos. A pesar de que el cuerpo era considerado un pecado, la infancia se vio enfrentada a la prostitución y trabajos forzados

¹ Se debe destacar que cuando se habla de niños, en realidad hasta la Revolución Industrial se consideraba solo al genero masculino y no a las niñas, ya que eran consideradas aun más inferiores que los niños.

por una paga muy pequeña solo por ser considerados inferiores, es por esto que podemos ver que tanto en pinturas como en películas, estos pequeños seres son representados como una población pobre, que no merecía un mejor trato, donde podemos ver la clásica imagen del niños que vende periodicos o de forma aún más precaria, las niñas que trabajaban lavando ropa desde una edad temprana, nos confirma esta realidad de una época oscura donde el juego ya no era parte de la infancia.

A diferencia de la Edad Media, en el Renacimiento resurge el interés por los infantes y la re educación, teniendo como edad máxima para esta tarea escolar los 12 años, como lo indica Puertos (2002) rescatado por Jaramillo (2007), comprendiendo que es importante el desarrollo de la personalidad **“se asume que el niño viene con la mente en blanco y que su personalidad se irá formando con la acumulación de experiencias”** (Becerra, Rincón , & Medina , 2011), de esta forma la infancia vuelve a tener importancia, educando a los niños para que al momento de llegar a trabajar logaran entender parte de lo que estuvieran realizado. En paralelo pedagogos fueron armando reformas que revolucionarían la educación de los infantes y a la vez determinarían parte del desarrollo de estos. Junto con la revolución industrial, la mano de obra infantil pierde el valor y hasta incluso era mal vista, es acá cuando Foebel impulsa la idea de crear jardines de niños a los que se denominaron ‘Kindergarden’ que según Becerra, Rincón & Medina (2011) es donde se buscarían distintas formas para poder educar a todos los infantes (niñas y niños) y así ir modificando el sistema que ya se estaba implementando. De esta manera es que para Jaramillo (2007), los infantes pasan a ser parte de una sociedad, pero siempre vistos con una inferioridad, siendo **“el niño como sujeto social de derecho”** como lo indica Jaramillo (2007), tema que se dio a conocer y se concretó con la Convención Internacional de los Derechos del Niño, la cual fue aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, donde se logra entender y conceptualizar al infante como un sujeto de derechos, reconociendo en la infancia el estatus de persona y de ciudadano, reconociendo igualdad de derechos y obligaciones de todos los actores sociales.

“La “reinención” moderna de la infancia se inicia desde el siglo XVIII en las sociedades democráticas y muy especialmente a través de Rosseau, quien advertía las características especiales de la infancia. Son muy numerosos los autores que a partir de este siglo comprendieron que la infancia tiene formas particulares de ver, de entender y de sentir y que por ello debían existir formas específicas de educación y de instrucción.” (Jaramillo, 2007)

Así como ya lo observamos, el proceso para poder entender la infancia como un punto importante en la transformación de la sociedad fue tan larga pero a la vez tan enriquecedora que se logró entender, según Jaramillo (2007) y Becerra, Rincón & Medina (2011) que esta etapa significa mucho más que el tiempo que transcurre entre el nacimiento y la edad adulta, los niños son capaces de transformar el entorno, cambiando a través de su corporalidad espacios fríos en algo mucho más cálido, tanto en sus casas como en el espacio público. De esta manera después de la Revolución Industrial y la incorporación de una educación universal es que **“la infancia deja de ocupar su lugar como residuo de la vida comunitaria e indiferenciado del mundo adulto”** (Satriano, 2008), sin embargo no logra posicionarse dentro de los parámetros que se deben observar para generar una nueva planificación urbana.

De esta manera la infancia también comenzó a tener cambios en su definición, ya que la palabra **“Infancia”** proviene en su etimología del latín **“infantia”**, **“in”**, como negación, y **“for”** hablar. Sin embargo para los antiguos romanos, el no poder hablar no era literal, sino que este individuo no podría expresarse jurídicamente, por lo que esa responsabilidad la ejercía la patria potestad (el padre) o su tutor sin carencia de padre. Podemos entender que infancia según lo muestra Ariès (1987) y como también lo define la RAE, es el niño que aún no ha llegado a la edad de siete años. Además podemos agregar que en el francés antiguo Infancia significa **‘el que no es escuchado’**, obviando que a niñas y niños les costaba poder expresarse en público sin tener miedo (o sin ser callado por adultos), por lo que eran censurados tanto su postura frente a un tema, como también su opinión, las cuales eran dejadas de lado. De esta forma, según Ariès (1987) y Jaramillo (2007) la infancia no solo es callada desde su etimología, sino que también es silenciada en sus labores en la sociedad, donde por años los niños fueron olvidados y vistos como individuos que estorbaban. Sin embargo, a pesar de numerosas definiciones, tenemos que concluir que **“para los historiadores de la infancia, a partir de la modernidad, la infancia adquirió un status propio como edad diferenciada de la adultez, en cómo el niño se convirtió en objeto de inversión, en heredero de un porvenir”** (Carli, 1999).

El desarrollo de la conceptualización y de integración de los niños en la sociedad fue un proceso largo que no fue detalladamente registrado, parte de las exploraciones de esta realidad se saben gracias a relatos de la época, libros y algunas fotografías (de años posteriores), así lo expresa el historiador Jorge Rojas Flores, al momento de escribir y dedicarse a teorizar sobre la infancia:

“La escasez de relatos sobre esa época y la aparente indiferencia de las autoridades, por lo menos comparativamente a lo que sucederá desde mediados de ese siglo, ha dado pie a un conjunto de interpretaciones que acentúan la idea de que los niños realmente eran poco considerados, que se les trataba como seres inferiores y no contaban en muchas materias”
(Rojas Flores, 2010)

La poca información y teorización sobre niñas y niños en una época específica nos demuestra y reafirma el poco valor que tenían estos. Los niños solo formaban parte de relatos vacíos sobre el contexto, como si ellos fueran parte del paisaje y no de la sociedad. **“Los niños formaban parte –y en alguna medida sigue siendo así- de los capítulos introductorios, donde se describe el escenario material y social que ha dado pie a la acción transformadora, pero sin constituir el tema central de interés”** (Rojas Flores, 2001), por años los infantes fueron vistos como algo inferior, llegando a la modernidad donde la importancia por la educación y el cuidado de los niños comenzó a tener mayor valor, de la misma forma Ariès (1979) destaca que hasta ese momento para muchos historiadores la infancia iba a mantenerse en un perfil muy bajo, y no tendría el real grado de importancia. Como ya lo indicamos, la infancia no tuvo mayor valor hasta la modernidad, viendo desde el siglo XX un cambio en su postura de entender la infancia y como estos influirían en la nueva sociedad, sumado a esto las guerras reforzaron el rol de la infancia, integrando como veremos más adelante los espacios pensados y diseñados solo para infancia.

Aun así cuando nos vemos enfrentados a un grupo de personas que no han sido valoradas y siempre consideradas como inferiores, es muy difícil pensar en cómo esto debería mejorar, desde los inicios comprendemos que la forma para referirse a los infantes o niños es a través de términos muy poco agradados. De esta misma manera, **“no se puede hablar de revolución de la infancia, como no se puede hablar de revolución agrícola..., aunque también se haya intentado hacer”** (Ariès, 1987), de esta forma se puede visibilizar lo poco valorada que ha sido esta etapa de la vida, donde principalmente gracias a su definición entendemos cómo fue minimizada desde el inicio de su conceptualización. Sin duda la infancia ha pasado a ser parte de lo que realmente nos debería importar, sin embargo aun no se valora, ni se trabaja en la calidad de los años que vive ese pequeño ciudadano, **“la calidad de las vidas de los niños y las niñas puede cambiar de manera radical dentro de una misma vivienda, entre dos casas de la misma calle, entre las regiones y entre los países industrializados y en desarrollo”**

(Jaramillo, 2007), de esta manera la infancia ya no solo es vista como un ser pequeño e indefenso, sino que con un rol importante en los cambios que se deben generar al momento de pensar una nueva forma de habitar.

Nosotros deberíamos poder entender a las niñas y niños de tal manera que sus dudas no nos causen conflictos, como lo expresa Tonucci, en una conferencia el año 2005, aprovechando a los niños para poder salvar la ciudad, de la misma manera como lo fue en la época post guerra, siendo sutilmente utilizando como el motor de cambio y rehabilitación emocional. De esta misma forma Tonucci (1997) habla de una infancia que puede lograr cambiar espacios y sanar ciudades, postulando que esa forma de ver la ciudad y la infancia debería ser el motor para poder rediseñar las ciudades en la actualidad.

1.1. La infancia desde la percepción del espacio.

Comprender el concepto de infancia nos abre una visión mucho más amplia para poder entender, lo que teóricos y organizaciones entienden y quieren planificar para esta etapa de la vida, si bien como lo revisamos anteriormente los infantes solo eran considerados meros esbozos de nosotros los adultos, como lo indica Manuela Delgado en el prólogo denominado ‘*La búsqueda del espacio perdido*’ del libro Territorios de la infancia (2005), además el mismo autor indica que desde su ‘*invención*’ en la época moderna, esta etapa siempre ha estado segregada y marginada, de esta misma manera Jaramillo (2007) expresaba que es a través de la calidad de los años que viven los niños, podremos ver la calidad de ciudadanos que tendremos a futuro, sin embargo para poder lograr que la calidad de los espacios tengan un sentido para la infancia debemos entender que los niños son capaces de percibir el territorios con todos los sentidos a flor de piel como lo indica Caballenas, I., et al. (2005). La percepción del espacio es sin duda una de las visiones más subjetivas que contienen estos pequeños humanos, entendiendo que los niños logran armar su propia realidad en base a lo que logran apropiarse. **“Los niños obtienen el sentido de la gravedad y de conocimiento**

del entorno físico mediante el movimiento” (Hannaford, 1995) de esta forma podemos comprender el primer desarrollo sensorial de los niños, entendiendo que gran parte de ese aprendizaje es cayéndose y sintiendo cómo se aplican las fuerzas naturales sobre el cuerpo, la compresión de estos movimientos constantes son la gran herramienta para apropiarse de los espacios, **“cuando se trepa a los muebles o salta sobre ellos, entrena a todos sus músculos para que trabajen en conjunto, lo mismo que cuando, por naturaleza brinca, gira y camina en una superficie angosta”** (Hannaford, 1995), encontrando en el hogar el primer hincapié para apropiarse del territorio, entendiendo como lo expresa Hannoun (1977) que los niños perciben desde un espacio acorde a sus propias condiciones, entendiendo la escala como un parámetro al momento de entender la forma de percibir el espacio de los pequeños humanos. La forma que tienen los infantes de percibir el espacio es subjetivo y muchas veces imaginario, son estos factores los que entregan una apropiación mucho más enriquecedora llena de sentimientos y emotividad, como lo expresa Pallasmaa (2018) al momento de explicar la importancia de las esencias en el territorio. Este desarrollo viene desde la temprana edad al momento de descubrir los espacios de su propia casa:

“Los muebles crecían. Se hacía más difícil sostener los antebrazos sobre el borde de la mesa del comedor. Los armarios de cornisas labradas ensanchaban el frontis. Alargando el torso, los moros de la escalera acercaban sus antorchas a los balaustres del rellano. Las butacas eran más hondas y los sillones de mecedora tenían tendencia a irse para atrás. No había ya que doblar las piernas al recostarse en el fondo de la bañera con anillas de mármol” (Carpentier, 2004)

Así como en un cuento, los niños logran comprender la importancia de su entorno mientras van creciendo, incorporando este cambio físico con los espacios del interior de su hogar, si no que colateralmente mientras más crecen los intereses por recorrer, el exterior comienza a tener una mayor importancia, dando paso a los límites borrosos que Caballenas, I., et al. (2005), donde se logra potencia aun más los sentidos de los infantes en una edad temprana. Hannoun (1977) dice que el niño logra reconstruir este mundo extraño de acuerdo a sus propias dimensiones, la comprensión de cómo es cada lugar es de suma importancia y de esa forma ellos se van apropiando de los espacios, es esta manera de entender el territorio el que Caballenas,

I., et al. (2005), entiende como la construcción de los espacios a través de los sentidos, entendió esta postura como la primera instancia de desarrollo de los infantes al igual que Hannoun (1977), ambas concuerdan en que los los infantes a diferencia de los adultos, pueden desarrollar su propia manera de habitar, logrando en cierta manera lo que Bachelard (2012) expresa por habitar: **‘solo habita quien ha sabido agazaparse’**. Es esta forma de arraigarse a un lugar a tal punto que logra mimetizarse, logrando un habitar completamente diferente al cotidiano del adulto que pasa de vista la mayoría de los detalles, es esta forma – agazapándose - la cual permite que tanto niñas como niño puedan apropiarse de los lugares a través de la actividad del jugo, lo cual es sin duda una forma de entender las dinámicas urbanas de la ciudad en donde viven.

De esa misma forma **“el cuerpo toma un lugar principal dentro de la experiencia perceptiva, toma parte de un pensamiento y una conciencia sobre los sentidos y el procesado de las respuestas a estos.”** (García, 2018) sin duda alguna, los niños y su crecimiento natural ayudan a que la comprensión del espacio sea completamente aguda. Así como García hablaba de la importancia del cuerpo en la experiencia, Hannoun (1977) lo ahonda entendiendo que los niños parten como bebés conociendo su cuerpo y posteriormente van conociendo su espacio inmediato desde la proximidad de su cuerpo, de esta manera el infante puede comprender cómo funciona algo, cómo se juega o qué tan lejos puede llegar, siempre experimentando con su propio cuerpo. Entender las limitaciones en el espacio, como lo explica Hannoun es poder limitar parte del territorio donde se va a experimentar (jugar) y a su vez, la forma en que los niños se tienen que expresar sin coartar esta naturaleza del descubrir y percibir lo inmediato.

“La experiencia del individuo reside en una superposición de planos, cercanos, intermedios y profundos; alcanzando una *“realidad intermedia”* cuando los elementos individuales comienzan a perder su claridad y se fusionan con el campo. Todo ello queda unificado bajo una misma armonía que engloba las cualidades materiales y lumínicas” (García, 2018)

De esta forma podemos entender que los infantes necesitan constantemente moverse para poder activar los sistemas interiores y con ellos todos los sentidos que puedan al realizar una actividad, el cuerpo como herramienta de percepción. Una forma muy común de los infantes de poder percibir y activar su cuerpo es a través del

juego, ya que **“el niño tiende a limitar el espacio”** (Hannoun, 1977) una de esas formas es armando en su mente las reglas para poder desarrollar la actividad, su cuerpo logra entregar la confianza para poder expandirse, su práctica le dice hasta dónde llegar y qué es lo que puede hacer en base a una percepción construida en el territorio. Así es como la percepción que nace de una forma innata se transforma en una herramienta en el día a día de los infantes, logrando una mayor amplitud al momento de querer ejercer un juicio sobre los espacios que han visitado, es por esto que se considera que **“un niño es una hoja de papel en blanco, tiene dificultad en llenar con su dibujo toda ella. Nuevamente, esta vez sobre el plano gráfico, no sabe ocupar el espacio. Tenemos que enseñarle”** (Hannoun, 1977), esta enseñanza parte desde la imitación con sus padres y luego con sus pares, este descubrir observando ayuda en el desarrollo de entendimiento del territorio tomando el juego como la forma en que el niño logra potenciar estos sentidos ayudando a su vez a crear un imaginario que posteriormente y colateralmente ayudará a generar un mayor desarrollo cognitivo.

Rousseau quien consideraba, en su libro ‘El Emilio’ (*‘Émile, ou de l’éducation’*), que los niños tienen cualidades distintas tanto en formación mediante su edad, como en la forma en la que son educados, nos expresa que esto generaría un cambio rotundo en el proceso de la infancia y posterior vida adulta. Una de las principales medidas que Rousseau encontró para el desarrollo completo de la infancia fue el juego, donde estas cualidades se lograrían expresar por completo dando paso a un nuevo tipo de aprendizaje. Según Caballenas, I., et al. (2005) los niños buscan crear su propia identidad en el territorio, **“hemos podido constatar que el niño siente intensamente su apropiación de un espacio: lo señala, se atrincheró en él, lo posee, lo protege, lo recorre...”** (Cabanelas, y otros, 2005) así el infante logra construir un paisaje intenso y propio, con el cual logra re interpretar la complejidad de los paisajes urbanos que ellos habitan.

En el texto de Francisco Morales Arday (2002) arma una síntesis del extenso libro de este filósofo y pedagogo Rousseau, definiendo así tres tipos de educación: **la educación de la naturaleza** (desarrollo de nuestros órganos y de nuestras facultades innatas), **la educación de los mayores** (el uso que tiene las cosas según el ejemplo que veamos de los mayores, en esta etapa según el autor aprendemos a darles a nuestros órganos facultades), y **la educación de las cosas** (la experiencia que tenemos de los objetos que nos afectan). La primera educación no depende de nosotros, pues está determinada desde el nacimiento y es regida por la imitación de actitudes y movimientos. Sin embargo la tercera educación está sujeta, en mayor o menor grado, al azar, dejando al niño como el único juez de las cosas que quiere realizar y como. En cambio la segunda forma de educar, es el

campo propio de la labor del maestro, y depende plenamente de la relación que se establezca entre el orador y el receptor.

De esta misma forma Piaget (1952) divide la forma de desarrollo de los niños en cuatro etapas donde el juego potencia gran parte de este desarrollo:

1. *El placer y el movimiento. (desde los 0 a 2 años)*

Donde los niños aprenden inconscientemente, esta etapa se define por la interacción física con el entorno creando así su primera aproximación entre el cuerpo y su ego. El desarrollo cognitivo, en este momento, se articula a través de un juego que es experimental y que se puede asociar también a ciertas experiencias que surgen de la interacción con personas.

2. *Etapas pre operacional (2 a 7 años)*

En esta etapa según el autor, los niños logran crear parte de los significados de sus acciones. Incorporando en sus vidas las significaciones, el significado y el significante, de esta forma son capaces de actuar y hacer juegos de rol, el juego permite al sujeto revivir sus experiencias con el fin de promover la satisfacción del yo, creando un lenguaje propio.

3. *Etapas de operaciones concretas (7 a 12 años)*

En esta etapa, los niños empiezan a usar la lógica para llegar a conclusiones válidas, las reglas de los juegos son más complejas y la imitación ya no es parte de su desarrollo, en esta etapa los niños no tienen miedo y se enfrentan a situaciones concretas.

4. *Etapas de operaciones formales (desde los 12 años hasta la vida adulta)*

En este período los niños deberían generar un pensamiento mucho más amplio y abstracto, a partir de este momento, pueden “pensar sobre pensar”, comienzan a analizar y manipular deliberadamente esquemas de pensamiento.

La categorización del desarrollo de la infancia es sin duda la forma más sencilla para poder entender cómo los niños van percibiendo el espacio y su territorio inmediato. Los niños tienen una ventaja y es que mientras más se estimulan los sentidos, más desarrollo perceptual pueden alcanzar, y a su vez con este desarrollo las niñas y niños, pueden ser potenciados para generar cambios relevantes en su sistema neurológico. Según Hannoun (1977) la percepción del espacio,

tanto inmediato (su hogar) como el territorio externo avanza en una dirección marcada por tres etapas esenciales: **la etapa de lo vivido, la etapa de lo percibido, la etapa de lo concebido**, de esta forma el niño logra vivir el espacio, viviendo las distancias, los recorridos y las pausas, todo experimentado a través del movimiento constante al que van exponiendo a los niños, entendiendo que ellos construyen su mundo en base a su acción en el paisaje (que ellos conforman) como lo expresa Caballenas, I., et al. (2005) en el libro ‘Territorios de la infancia: Diálogos entre arquitectura y pedagogía’, comprende que la pedagogía ha desarrollado una visión mucho más completa sobre lo que las niñas y niños necesitan y entienden al momento de habitar un lugar.

Esta forma de entender la percepción en la infancia re afirma la importancia de que el niño tenga la autonomía de decidir si quiere recorrer solo o en compañía, qué lugares quiere visitar y cómo quiere jugar. Entregando de esta forma parámetros de decisión para la comprensión de la infancia en el espacio público. Tonucci (1997) dice que un niño que logra caminar de la casa al colegio llega con más energía, llega despierto y con ganas de poder aprender, porque este niño observa, imagina y despierta su sistema antes de verse enfrentado a problemas.

1.2

¿Qué es el juego?

Para poder comprender un contexto de ocio es importantísimo tener claro los parámetros de estudio a través de definiciones, ya sea por arquitectos, como por filósofos y sobre todo desde la educación, entendiendo que el juego no solo es visto como una herramienta de distracción, sino que muchas veces como un artefacto que da posibilidades para un mejor desarrollo en los infantes. Sin embargo, actualmente vemos que la visión del juego es considerada una actividad inútil, que no lleva a nada, de esa misma forma se refiere Rodrigo Pérez de Arces donde expone su visión del juego, entendiendo que es “**definida como actividad inútil, improductiva y superflua, actividad de intencionalidad cero, el juego comparece primero como residuo, al margen de las actividades serias. Tal condición no disminuye su capacidad de estimular forma urbana: ésta es su primera paradoja.**”

(Pérez de Arce, 2003), es esta forma de observarla y definida dentro de una disciplina la cual decreta una declaración tautológica, dejando el juego como un residuo, así podríamos destacar la principal causa de un deterioro en el espacio pensado para la infancia.

El juego es una actividad nata que se da no solo en la infancia, sino que se replica entre jóvenes y adultos, creando un ciclo de traspaso de conocimiento de jugar, **“el juego depende y siempre dependió de la convivencia social, cuando son aprendidas, pues no son actividades innatas, el jugar es un aprendizaje social, de interacción y de experimentación.”** (Almeida, 2012) comprendiendo que esta

“...el juego... es antes que nada una actividad libre: es superfluo.... No es la vida corriente, se halla fuera del proceso de satisfacción directa de necesidades y deseos. Está encerrado en sí mismo y es limitado en el tiempo... crea orden: es orden... impone reglas...”.
(Huizinga, 1971)

Díaz (1993), rescatado por Meneses, & Monge (2001) dice que el juego es como una actividad pura que no necesita un interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza, esta actividad es placentera, hace que la persona se sienta bien, lo cual arma un co-relato muy parecido a la postura que entrega el filósofo Huizinga el cual lo conceptualiza como una herramienta de cultura, que muchas veces ha querido ser encasillada en una utilidad, la cual según él es la misma naturaleza. Brower (1988) rescatado por Meneses, & Monge (2001) indica que el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo, entendiendo que este lujo entrega herramientas de desarrollo social y cognitivo. **“El juego es una herramienta de gran valor educativo en la formación y en el desarrollo infantil. Jugar significa estar junto, aprender, vivenciar, ceder, descubrir, dividir, construir, actuar, volver a crear y humanizar dentro de una relación dinámica y transformadora”** (Pinheiro, 2012), y es que podemos decir que el juego infantil es la herramienta base para una infancia plena, un tema que ha sido abordado en detalle por el comité sobre los derechos del Niño donde se expresa abiertamente que:

Por juego infantil se entiende todo comportamiento, actividad o proceso iniciado, controlado y estructurado por los propios niños; tiene lugar dondequiera y cuando quiera que se dé la oportunidad. Las personas que cuidan a los niños pueden contribuir a crear entornos

propicios al juego, pero el juego mismo es voluntario, obedece a una motivación intrínseca y es un fin en sí mismo, no un medio para alcanzar un fin. El juego entraña el ejercicio de autonomía y de actividad física, mental o emocional, y puede adoptar infinitas formas, pudiendo desarrollarse en grupo o individualmente. Estas formas cambian y se adaptan en el transcurso de la niñez. Las principales características del juego son la diversión, la incertidumbre, el desafío, la flexibilidad y la no productividad. Juntos, estos factores contribuyen al disfrute que produce y al consiguiente incentivo a seguir jugando. Aunque el juego se considera con frecuencia un elemento no esencial, el Comité reafirma que es una dimensión fundamental y vital del placer de la infancia, así como un componente indispensable del desarrollo físico, social, cognitivo, emocional y espiritual. (Comité sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas, 2013)

Podemos concluir que el juego no tiene lugar, es voluntario y que cada niño es capaz de construir su propio entorno mediante el juego avanza por el territorio, siendo el juego una manera placentera y vital de poder habitar el espacio en esta primera etapa de la vida. Para Nascimento (2016) la acción de jugar no puede ser un simple acto de imitación de los niños, una vez que ellos incautaron de forma creativa informaciones del universo adulto para reproducir sus culturas. Además la autora agrega que el juego favorece el desarrollo del conocimiento en la infancia, junto con el desenvolvimiento psicológico, de esta forma los infantes lograrían formar de manera sólida sus habilidades sociales, ya que según la autora mientras los niños están jugando van ejercitando y experimentando nuevos comportamientos y movimientos que se adaptan a su edad, contribuyendo al desarrollo de las actividades educativas. Durante el juego, el niño construye, destruye y reconstruye el mundo de vuelta, de forma resignificada. de esta forma según Hetzer (1992) rescatado por Meneses, & Monge (2001) se indica que el juego es tal vez la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena.

Así podemos entender que la postura de un juego ‘libre’, que se escapa de los parámetros de ‘satisfacción’ y sumado la idea de Pérez de Arce como una actividad del ‘residuo’ que ‘estimula una forma urbana’, nos da a entender que podemos observar y comprender una actividad innata que surge de forma espontánea, responde a comportamientos o procesos que son naturales y que logran una conexión clara entre

infantes. Para Sutton-Smith (1977) el juego puede ser clasificado desde el más privado al más público, entendiendo que existe una gran diversidad de formas de juego y esto se debe a la infinidad existente de jugadores. El autor expresa que hay jugadores infantiles, preescolares, adolescentes y adultos, todos los cuales juegan de maneras diferentes, pero todos practican esta actividad, sin embargo llega un momento en el cual olvidamos lo gratificante que era jugar, escuchando muchas veces las opiniones que dicen que el juego es una pérdida de tiempo, como lo indica Pérez de Arce (2003), olvidamos como era apropiarse del espacio y que no solo jugamos en las zonas designadas, sino que se juega al momento de interactuar con el territorio.

44

A pesar de la necesidad que tiene el niño de jugar y de los efectos benéficos que posee el juego, los adultos lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades porque no brinda ningún provecho económico y tangible. (Meneses & Monge, 2001)

El juego, en esta investigación es contemplado como aquella actividad que: no tiene hora, ni lugar para poder realizarse, ni reglas pre-establecidas que puedan limitar el desarrollo libre que crean los niños, por lo que se contempla como una actividad que es libre y que logra contagiar a las demás personas para así crear un paisaje completo que logra unificar a la sociedad, volviendo a la idea de que el juego significa estar juntos, aprender y hasta construir un espacio. De esta forma podemos entender que existe una necesidad de un lugar o una infraestructura de tal tipo que entregue las posibilidades de desarrollo activo. Brougère (1995) afirma que necesitamos entender sobre lo que es el juego, caracterizado principalmente por la posibilidad de que los niños sean sujetos activos, en una situación sin consecuencias y resultados inmediatos, entregando así como dice Tonucci (1997) una experiencia, tan necesaria, de la socialización espontánea, de vivir experiencias autónomas. Para esto es importante entender que el juego no solo es una actividad, sino que como un arte de vivir la ciudad, entendiendo que esta es la forma para que tanto niñas como niños logren vivir en plenitud la ciudad como lo indicaban Navarro Martínez (2013), y de esta forma como ya lo vimos en el capítulo anterior, poder comprender que así como los infantes lograban percibir el espacio de distintas maneras a través de su cuerpo Caballenas, I., et al. (2005) agregaba que la infancia ofrece la posibilidad de acercar a las personas a las emociones, sin la necesidad de hablar, sino que activando los sentidos del tacto generando una confianza entre el infante y su tutor, de esta manera al momento de

entregar la libertad de no caminar de la mano, se origina una deriva en el territorio, es por esto que los autores hacen referencia a Careri (2002) al momento de entender esto como la práctica estética del caminar, ya que los infantes no programan por donde caminar, sino que van desde la necesidad del conocer y experimentar, comprendiendo esta plenitud como la deriva de la infancia, entendiendo esto como lo expresaron los situacionistas, una forma radical de distracción y desplazamiento, creando de esta forma microambientes los cuales más que ser lugares de tránsito, son lugares de experiencia tanto corporal como emocional según lo revisamos en el capítulo anterior. El juego tomaría el mismo rol de abandono de las normas. Para Pérez de Arce (2003) el juego puede llegar a ser hasta un negocio en el paisaje para la ciudad:

45

“Improductivo, el juego es similar al arte en su esencial gratuidad, se desenvuelve en paralelo a las actividades del negocio. No es labor ni trabajo (en los términos planteados por Hannah Arendt) sino tal vez más afín al campo de la acción, ámbito de la apariencia –esencialmente político– en el cual el individuo hace presencia de cara a la comunidad, aunque el juego (simple experiencia, pura expresividad y propensión a lo bello) carece de proyecto” (Pérez de Arce, 2003)

Podemos entender que esta forma de ver la ciudad y de habitar que tienen los niños depende y “siempre dependió de la convivencia social, cuando son aprendidas, pues no son actividades innatas, el jugar es un aprendizaje social, de interacción y de experimentación.” (Pinheiro, 2012), esta forma de interactuar y generar una sociedad en la ciudad es el gran motor inconsciente que van creando estos pequeños habitantes en el paisaje. El juego puede o no producir una construcción más humana y completa, eso dependerá de la actitud del sujeto involucrado en la acción lúdica, su interés va a ir de la mano con el material que se le puede entregar, aun así el niño puede crear nuevos espacios lúdicos dependiendo de su imaginación y su forma de leer el espacio en el que se encuentra. Así podemos ver niños que disfrutan de escalones o ramas de árboles, los cuales para ellos pueden ser un sin fin de atractivos imaginarios. En el juego el niño puede aprender a desarrollar su lenguaje, sus conocimientos, sus valores y subjetividad, porque como lo indica Stefani, Andrés, & Oanes, (2014) este fenómeno lúdico permite observar de una forma muy particular como ha ido evolucionando la humanidad, no olvidemos que pensadores clásicos como Platón y Aristóteles le daban

una gran importancia a la actividad como forma educativa, de esta manera el juego no era visto como una pérdida de tiempo, sino como una herramienta de aprendizaje. El no tener reglas claras ni un fin específico hace que la producción (el resultado) sea completamente enriquecedora en su espontaneidad y es esa la diferencia profunda del trabajo productivo (donde se busca un resultado). Jugar por jugar, simplemente eso! Como dice Vasconcellos (2005) donde una de las características del juego es, su carácter no productivo, entendiendo esto como un problema pero que solo influye a los adultos. Finalmente nos podemos preguntar “¿La idea de que los adultos planifiquen y organicen el juego no contradice el principio básico según el cual el juego ha de ser autónomo, dirigido por los niños mismos?” (Child and Youth Studies Group, 2013), entendiendo que los principales usuarios van a ser los infantes, sin olvidar que Stefani, Andrés, & Oanes, (2014) expresan que en el juego los niños crean espacios, relaciones nuevas, viven situaciones diversas por lo que se transforma en un laboratorio de comunicaciones sociales, logrando de esta manera que esta actividad se transforme en el medio donde los infantes logran reconstruir parte de su imaginario.

1.3. ¿Por qué juegan los niños?

Si bien vimos al momento de estudiar el concepto de infancia que dentro de la edad Media, se entiende que los infantes contenían el pecado en su cuerpo, por lo que la profesora Enesto (2000), destaca la eliminación de juego en las calles y con ellos todo tipo de actividad que los infantes pudieran realizar, castigándolos mediante disciplina y castigos, además la autora rescata que en el S. XVII, el Abad Bérulle escribía: **“No hay peor estado, más vil y abyecto, después del de la muerte, que la infancia”**, por lo que podemos concluir que parte importante del desarrollo de los infantes se vio frustrado al momento de querer expresar el juego en el espacio público. De esta misma manera podemos entender que parte importante del desarrollo de los infantes viene tomado de la mano con su crecimiento natural y el desarrollo de los sentidos, es de esta manera que ellos logran construir una especie de simbolismo como lo detalla Caballenas, I., et al. (2005), diferenciando las experiencias entre el hogar y el exterior, entendiendo que los primeros juegos nacen desde la imaginación. Si bien pudimos

ver en las páginas anteriores que Hannoun (1997) indicaba las tres etapas que tienen los infantes al momento de experimentar con el exterior y sobre todo con el juego y estas son, lo vivido, lo percibido y lo concebido, dando paso a una mayor importancia a los espacios simbolizados, teniendo una experiencia previa Caballenas, I., et al. (2005) dice que los infantes podrían generar sus propios símbolos en el territorio, armando límites difusos.

Parte importante del crecimiento y sobre todo del desarrollo cognitivo durante la infancia es el juego, partiendo como indica Piaget (1952), desde el entendimiento de su cuerpo, la imitación de sus padres o pares al momento de querer jugar, sin ver maldad ni riesgo en las cosas que realizan, aun así algo que muchas veces se olvida es que **“el niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad. El carácter competitivo, participativo, comunicativo y agonista va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad.”** (Meneses & Monge, 2001), esta forma de expresarse es auto gestionada y nace desde los impulsos expresivos que tienen los infantes. Los pequeños utilizan el juego como un reflejo de su propio entorno, armando una relación entre su experiencia en el hogar con esta nueva experiencia en el exterior como lo indica Caballenas, I., et al. (2005), como ya lo vimos anteriormente ellos abstraen su realidad y experiencia en los movimientos que generan a futuro, su forma de jugar y de apropiarse del espacio nace desde estos punto ya estudiados.

“El niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás de establecer una comunicación y relación con los que lo rodean por medio de su propio cuerpo y de crear una fantasía liberadora; y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad lúdica, lo que la define como auténtica expresión del mundo del niño.” (Meneses & Monge, 2001)

Realizar la actividad de juego permite a los infantes una toma de decisiones y cuidados que solo ellos concluyen como primordiales, Ingunn Fjørtoft (2004) indica que los niños generan una independencia rica en un aprendizaje corporal, además al generar esta acción de jugar no solo hace que los niños boten energía, sino que a la vez crean una pequeña sociedad en torno a un juego. Ellos buscan una forma de expresarse y apropiarse de su entorno tomando el juego como la actividad de los niños, donde pueden desenvolverse libremente, creando un mundo propio donde puedan vincular su experiencia en

la configuración de los espacios como lo indicaba Caballenas, I., et al. (2005). De esta forma los pequeños ciudadanos muchas veces tratan de solucionar situaciones que para ellos son injustas o abiertamente malas, siempre enfocados al momento de realizar esta actividad del juego, Harrison nos dice:

“Jugar es divertirse. No hacer los deberes para la escuela. Cuando uno se divierte, es como que uno hace las cosas de la manera que quiere ... jugar es divertirse y cuando nadie te obliga a hacer algo. Uno puede jugar solo, pero a veces también con los amigos. No siempre hace falta imaginación para jugar, pero no es juego si a uno le dicen lo que tiene que hacer, sino solamente si se trata de lo que uno quiere hacer.” (citado por Brooker & Woodhead, 2013)

Los niños pueden describir el juego de distintas formas, principalmente ellos “se divierten; pasan el tiempo con sus amigos; usan su imaginación y simulan; eligen lo que hacen, cómo lo hacen y con quién lo hacen; y deciden si ha llegado el momento de terminar o dejar de hacer algo.” (Brooker & Woodhead, 2013) La forma más sana que tienen los niños de habitar es a través del juego, de esta forma logran unificar un paisaje y sobre todo la ciudad. Los pequeños ciudadanos son tan importantes para el desarrollo de una sociedad sana que sin el bienestar de ellos nuestra ciudad siempre estaría enferma como lo declara Tonucci (1997) en “La ciudad de los niños”, donde expone además que las ciudades ya no tienen habitantes, sino que personas que solo trabajan y se trasladan de un punto a otro, las calles están diseñadas solo para los autos y las veredas son cada vez más angostas, eliminando de esta manera todos los principios ya vistos y volviendo a ver a la infancia como Ariés (1968) describe o como Rojas Flores (2010) destaca en su investigación, visibilizando una etapa de la vida, por el simple hecho de no generar recursos económicos. De esta manera olvidamos la diversión, por ende olvidamos la importancia de los niños en la ciudad, impartiendo parte de la problemática que Sutton-Smith (1997) presenta al momento de hablar de la ambigüedad del juego, sin embargo si lográramos entender que es importante desarrollar espacios para que el niño pueda expresarse de forma natural estos problemas desaparecerían.

Jugar es sano y natural, “con la manifestación lúdica no sería diferente, en el lúdico podemos crear y limitar el espacio físico y geográfico” (Pinheiro, 2012). Vigotsky (2002) quien fue uno de los

pocos investigadores en su tiempo sobre la importancia del juego en la infancia, afirma que en el juego, el niño crea una situación imaginaria que “está presente en el consciente, y como todas las funciones de la conciencia, ella surge originalmente de la acción con el otro”. (Citado por Pinheiro, 2012) Estas situaciones son las que se deberían dar constantemente, tal como lo refleja Oyarce & Almonacid (2015), donde afirma que los niños juegan con un fin beneficioso no solo físicamente sino que cognitivamente, logrando que su cerebro se desarrolle de formas mucho más amplias que las normales.

“El juego, sin duda, entrega beneficios múltiples e insustituibles ante el más sofisticado aparato tecnológico, pues obliga la mayoría de las veces al contacto con otro, la solución de problemas, el establecimiento de roles, la comunicación, el afecto, la expresión corporal, la ubicación temporo-espacial, la relación con los objetos, es decir, conduce a niños y niñas, ecológicamente, hacia el aprendizaje y el desarrollo socioemocional, mejor que cualquier actividad académica.” (Oyarce & Almonacid, 2015)

Los niños juegan, vive y disfrutan la ciudad, crea mundos y genera escenarios de sociabilidad, las niñas y niños juegan porque es parte de su naturaleza, ellos logran crear situaciones que a los adultos les complica como lo indica Tonucci (1997), ellos no tienen miedo, no ven peligro y menos se preocupan si se caen. Ellos aprenden gracias a esta actividad, si se golpean y lastiman entienden que esa no era la forma y lo vuelven a intentar, de la misma forma que adolescentes experimentan al momento de querer aprender o de los adultos al momento de realizar un proyecto. Limitar esta acción eliminará la posibilidad de aprender con el cuerpo, es por esto que el niño juega, en esta actividad ve libertad e imaginación, “**el juego es lenguaje primitivo y profundo, es la historia de los niños y niñas que inmersos en el mundo de los adultos escapan en una especie de catarsis liberadora y mágica**” (Oyarce & Almonacid, 2015), ellos realizan esta actividad por que no tienen otra forma de expresar todas su ideas, que no les complique al momento de realizarla tanto individualmente como de forma colectiva.

“Jugar con canicas, jugar balón, jugar al pilla-pilla, a esconderse, andar en patines, andar en bicicleta, jugar

las casitas en la plaza pública que fue creada para ser un mero espacio físico y geográfico y tener un sentido funcional y utilitario en la planificación de una ciudad, en la vida cotidiana de los ciudadanos, pasa a ser resinificada y apropiado por los niños como un lugar especial, mágico donde las emociones, los sentimientos, las fantasías, la realización y la producción de los deseos y sueños serán acogidos sin prejuicio y sin discriminación” (Pinheiro, 2012)

Al momento de jugar los niños logran una independencia completa, entendiendo que la vivencia del infante está inmersa entre los objetos que los rodean, como lo muestra Caballenas, I., et al. (2005), logrando realizar una conexión de experiencia visual tanto de sus padres como de sus pares, los autores además agregan que el conocimiento de los infantes se ve influenciado con el espacio en el que logran habitar, entregando nuevas formas subjetivas de uso, es de esta manera en la cual se logra evolucionar en el juego, dando paso a un nuevo ser que es consciente del dominio, relación y mundo que puede generar como lo expresaba Meneses y Monge (2001), al encontrar esta independencia tanto niñas como niños, generando nuevos movimientos y formas de apropiarse del territorio, el querer encontrar su lugar los mueve en el juego, el descubrir y querer llegar al espacio con todo su cuerpo es el principal motivo del juego en la infancia. **“Así, el espacio del juego es antes de todo un espacio de creación simbólica. Un espacio de significado. La representación del lugar donde determinados sentimientos están autorizados a vigorar sin causar cualquier inhibición para los sujetos involucrados.”** (Retondar 2007, citado por Pinheiro, 2012), esta creación de espacios o juegos amplificando sus sentidos es lo que genera esta actividad en la infancia y que además logran que estos se sientan identificados con su territorio inmediato, así como Piaget (1952) hablaba de áreas de desarrollo de los niños con el juego, nosotros podemos hablar de un crecimiento del infante en el paisaje, donde estos pequeños ciudadanos encuentran significados, independencia e imaginación en estos “nuevos espacios”, logrando un juego libre en un territorio conocido, logrando lo que indica Caballenas, I., et al. (2005) al momento de referirse a una topografía corporal, entendiendo que los infantes logran un desarrollo proporcional a sus estímulos.

“El juego libre implica un espacio sugerente, pero indefinido. Suficientemente diseñado para permitir múltiples apropiaciones, y suficientemente inespecífico para permitir la compleción de la situación de juego en

la imaginación de los niños. El espacio diseñado para el juego libre debe poder interpretarse una y otra vez en función de una construcción y deconstrucción de mundo organizada de acuerdo al entorno imaginativo que rodea a la acción.” (Escobar, 2016)

De esta manera entendemos que la infancia juega porque es parte de su naturaleza, sus instintos se agudizan mientras van observando y de forma muy inconsciente comienzan a jugar, y como ya lo vimos con los autores ya mencionados en este sub tema, al momento de ser consciente de su cuerpo y sobre todo del espacio que los rodea, la concepción de jugar se vuelve más y más inconsciente. De esta manera los infantes logran una deconstrucción de los espacios de juego, generando simbolismos que mencionan Caballenas, I., et al. (2005) que van generando los mismos infantes, logrando de esta manera la creación de los imaginarios y la concepción de espacios, ejerciendo deseos de control como mencionaba Meneses & Monge (2001), los cuales deberíamos ser capaces de entregar al momento de pensar un “espacio para jugar”, sin olvidar que: son los niños quienes juegan y que son ellos quienes decidirán qué utilizar y cómo.

1.4 El juego de niños en una ciudad de adultos.

El niño, desde una edad muy temprana, utiliza la realidad exterior como si fuera un juguete, de esta forma ellos logran nuevos conceptos los cuales pueden aplicar al momento de ir creando en su mente las propias reglas de sus juegos (los cuales no nacen con ellas) como lo indica Nascimento (2016). Un claro ejemplo de esto es el uso del espacio al momento de jugar, uno puede decidir hasta cuanto contar, pero sin definir la velocidad de contar, esto parte como un juego simple que a medida que los niños van encontrando una limitación van agregando más dificultades o menos. Así Meneses y Monge declaran que:

“El juego infantil está constituido por las actividades lúdicas en las que el niño representa algún papel e imita aquel aspecto más significativo de las actividades adultas y de su contacto con ellas. La evolución del niño y el juego está relacionada con el medio en que se desenvuelva, el cual va a mediar en el desarrollo de las habilidades y destrezas.” (Meneses & Monge, 2001)

La forma en que los niños ven este espacio destinado al juego se desempeña a través de estímulos, los cuales debería influir al momento de pensar los lugares destinados para la infancia, así lo afirma Almeida (2012), entendiendo que la ciudad a pesar de tener espacios para jugar, estos puede entregar más posibilidades de desarrollo y así la calidad de vida va cambiando de forma muy positiva, según el estudio realizado por el Dr. Ramírez (2014) el juego le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él, de esta manera es mucho más fácil que logre un dominio de su entorno y colateralmente un conocimiento de su territorio inmediato, entendiendo como ya lo vimos por Tonucci (1997), la realización de una infancia sana al momento de habitar la ciudad.

“El niño se considera un indicador ambiental sensible: si en una ciudad se ven niños que juegan y pasean solos, significa que la ciudad está sana; si no es así, es que la ciudad está enferma.” (Tonucci F. , 1997) los niños hoy no logran tener el espacio apropiado ni mínimo para jugar, siempre se ve enfrentados a metros cuadrados limitados para poder jugar, olvidando que esta actividad es libre y espontánea. El desarrollo de esta forma de vivir (jugando) debería ser respetada, entregando un sin fin de posibilidades en el paisaje para que las niñas y niños puedan desarrollarse plenamente en la ciudad, como lo expresa Bachelard (2012) al declarar que una persona que ha sabido agazaparse es la que realmente habita una ciudad, y que mejor forma de vivir una ciudad que a través del juego, entregando nuevas sensibilidades en el ocio de los ciudadanos. Así podemos entender el espacio como el lugar físico que es parte de nuestras vidas desde que vamos descubriendo los distintos niveles de comprensión corporal como lo indica Hannoun (1997); tanto en altura y sobre todo en la forma que vamos percibiendo los lugares. Como se expresa en el cuento de Carpentier ‘El viaje a la Semilla’ es la edad y nuestro cuerpo el que nos entrega una percepción y sentido de apego con algunas cosas o situaciones, el paisaje no se escapa de esta forma de apropiación, ya que mientras vamos descubriendo y nos vamos acomodando en los espacios generando una relación con el espacio público, además podemos agregar que a través de este descubrir en el espacio público

es que logramos activar la mayor cantidad de sentidos como lo indica Caballenas, I., et al. (2005), nos enamoramos del espacio público y este nos hace sentir que también se enamora de nosotros, como si nuestra compañía fuera en cierta forma una ecuación perfecta.

“La experiencia de un lugar o de un espacio supone siempre un curioso intercambio: cuando yo me fijo en un espacio, el espacio se fija en mí. Vivo en una ciudad y la ciudad habita en mí. Estamos en un continuo intercambio con nuestro entorno: lo interiorizamos y, simultáneamente, proyectamos nuestros cuerpos, o aspectos de nuestros esquemas corpóreos, hacia él.”
(Pallasmaa, 2018)

Así como vamos descubriendo nuestro territorio inmediato, vamos conociendo y resguardando en nuestra memoria los paisajes a los cuales nos vemos enfrentados con una mayor constancia. Como dice Pallasmaa (2018), “cada paisaje y cada edificio es un mundo condensado y de representaciones microscópicas de nuestro lugar en el mismo”, nosotros vamos creando nuestra realidad, es nuestra memoria y nuestra imaginación las que recrean una vida en el paisaje arquitectónico. Si bien el cuerpo contienen una enorme cantidad de recuerdos, creemos que son los ojos los que realmente recuerdan pero no es así. “Mis ojos han olvidado lo que alguna vez vieron, pero mi cuerpo todavía lo recuerda” (Pallasmaa, 2018), cuando hablamos de paisaje y memoria es a esto a lo que nos referimos, un cuerpo que recuerda aromas y texturas, muchas veces caminatas y temperaturas.

El paisaje y la memoria entregan una imaginación en los infantes que abre una apropiación en el territorio logrando que ellos reinterpreten el espacio y puedan desarrollar actividades libres de todo reglamento. Son ellos los cuales abren esta construcción del paisaje arquitectónico de una forma única, para Fjørtoft (2001) los niños logran adecuarse a entornos que los desafían, y son los ambientes naturales los cuales representan paisajes de juego. La topografía, como laderas y rocas, ofrecen obstáculos naturales que los niños tienen que enfrentar y es este desafío el que abre un paisaje rico en aventuras. Además la autora agrega que los infantes logran re interpretar el paisaje diariamente, por lo que al momento de entregar un espacio con muy pocas intervenciones destinado al juego los niños no logran desarrollar con su imaginación para una nueva forma de jugar. No podemos olvidar que al momento de ser niños es cuando más recopilamos experiencias en nuestra memoria, estas vivencias

en el paisaje pueden transformarse. “Arquitectura y arquitectura del paisaje, han compartido su atención en el espacio habitado, es decir, en el espacio producido y percibido por las sociedades humanas a lo largo del tiempo y en distintos contextos.” (Moreno, 2009) es este espacio percibido el que se transforma mientras vamos adquiriendo más experiencia y edad. Según Pagano (2011) existe una satisfacción en las necesidades de los humanos a través del paisaje, entregando emociones y vivencias, las cuales quedarán resguardadas en nuestra memoria. La forma en que observamos y vivimos en el territorio nos marcan “sin embargo, no se puede negar que el paisaje surge en un proceso por el cual la vida que pulsa en nuestras percepciones y emociones se aleja de la homogeneidad de la naturaleza” (Pagano, 2011) emociones que quedan en el territorio y por sobre todo en nuestra memoria.

“Los niños adoran arrastrarse, subir y descender, correr y saltar, a ellos les gusta percibir los cambios de las estaciones, el calor y el frío, de sentir la velocidad del tiempo. Por eso no basta solamente tener los equipamientos lúdicos. Los niños necesitan de lugares que sirvan para el encuentro, dividir, discutir y reflejar ideas, espacios para la interacción con la vida. La mayoría de los equipamientos destinados a la infancia descuida de estas realidades básicas y de fundamental importancia para el pequeño ciudadano.”
(Pinheiro, 2012)

Sin duda este proceso biológico que vivimos y los cambios de la percepción en el paisaje nos van resguardando en un sentido de apego al espacio público, esta relación mágica que nombramos al principio es la que se va generando en la infancia. Los niños se expresan de una forma tal que hacen sentir el territorio como un campo de juegos constante. Según Massimo Quaini citado en el texto de Pagano (2011) “la ciudad puede ser considerada un laboratorio o región de muestras, donde podemos revisar a través de una lupa, las principales contradicciones que afectan a ciertos territorios, cuyos paisajes e identidades tradicionales están cada vez más amenazados por las fuerzas de la globalización” de esta forma los niños pueden generar muestras constantes de cambio en la ciudad, apropiándose de pequeños terrenos en el espacio público. Sin embargo, esta falta de lugares de encuentro son reflejo de la deficiente planificación de las zonas de juegos, que nosotros los adultos hemos entregado. Entendiendo que las realidades básicas que deberíamos entregar

deben escaparse de la tipología básica que tenemos de juego, donde solo se contempla el resbalín, el columpio, el sube y baja, y algún juego de tubería como lo indica Kozlovsky (2008), no olvidar la pregunta principal que nos planteamos en las hojas anteriores donde la planificación y diseño del juego contradice la esencia de la actividad. Restrepo, Ruales & Rodríguez (2006), expresan que parte importante de este desarrollo nos entrega formas de comunicación con el medio (territorio), a parte de generar nuevos vínculos para una vida sana.

Uno de los estudios presentados por la UNESCO (1975), indica que para poder tener esta vida sana en los infantes es de suma importancia poder generar desde el núcleo familiar una comunicación enfocada en escuchar las molestias o reclamos de los infantes, en las cosas que ellos no comprenden. Si bien en el estudio se indica que uno de los temas más graves para el desarrollo de una infancia plena es poder compartir con los pares, el hecho de que la mayoría de los niños no tenga una familia numerosa dificulta los primeros años de su vida, los cuales según Piaget (1952) corresponden desde 0- 2 años (los cuales el define como del placer al movimiento) sean aún más complejos al momento de querer una ‘independencia’, además en el estudio ‘Educación constructiva para niños’ otro de los puntos negativos que se destacan en la infancia y sobre todo en la forma de habitar que están teniendo los infantes es la falta de contacto con la naturaleza donde ellos puedan acceder diariamente desde su hogar para liberar y gastar toda su energía. Así también la ONU (2013) presenta un análisis del artículo 31 sobre los derechos de los niños, potenciando aún más la importancia del juego en esta etapa de la vida, en este informe indican que el juego y la recreación son esenciales para la salud y el bienestar del niño logrando promover el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la confianza en sí mismo tal cual como lo postula Caballenas, I., et al. (2005), además se indica en el mismo informe que el juego y la recreación contribuyen a todos los aspectos del aprendizaje; son una forma de participar en la vida cotidiana y tienen un valor intrínseco para los niños, por el disfrute y el placer que causan. Sin embargo para Pinheiro (2012), en cada investigación que el revisó de las mismas corporaciones se presentaron algunos resultados negativos al momento de entender el juego y la incorporación de la ciudad como un motor lúdico para estos pequeños ciudadanos, todo esto en base a un desarrollo deficiente en las zonas de juego y la poca vinculación con los infantes. Sin embargo uno de los más críticos para él es presentado por la UNICEF, donde expresa que estos impactos negativos en la vida del niño pueden ser minimizados con la vivencia de manifestaciones lúdicas en espacios estructurados para jugar, donde ellas puedan expresar su creatividad, su autonomía, su alegría con seguridad y placer. Algunos de los resultados negativos de estos estudios son:

- La indiferencia de la sociedad con el derecho de jugar.
- La gran valoración de los estudios teóricos y académicos en las escuelas menospreciando otras actividades importantes como el jugar.
- El aumento del número de niños que viven sin las condiciones mínimas para que se desarrolle el juego.
- La preparación inadecuada de los niños para enfrentar con éxito una sociedad en constante cambio, por lo que la frustración es mucho más alta al no jugar.
- La creciente segregación de los niños por la comunidad.

56 Aun así, existe una forma de habitar y apropiarse de los lugares, que es muy característica de los niños y es jugando, lo cual es sin duda una forma de entender las dinámicas urbanas de la ciudad en donde viven. Según Gómez (2008) el espacio público es el espacio propicio para que los niños exploren la creatividad, la libertad, la imaginación, el asombro y la diferencia, de esta forma el paisaje deja de ser un simple hecho urbano y pasa a ser valorado como un paisaje de infancia, que constantemente observamos (sin la clara relación de este concepto), y este se puede dar en distintos lugares, entendiendo que puede ser desde la zona de juego establecida, el orden de los árboles, las ramas, escaleras o hasta basureros como lo presenta lady Allen of Hurtwood en el desarrollo de sus playgrounds, lo cual será revisado más adelante, sin embargo es importante entender que:

“El juego libre implica un espacio sugerente, pero indefinido. Suficientemente diseñado para permitir múltiples apropiaciones, y suficientemente inespecífico para permitir la compleción de la situación de juego en la imaginación de los niños. El espacio diseñado para el juego libre debe poder interpretarse una y otra vez en función de una construcción y deconstrucción de mundo organizada de acuerdo al entorno imaginativo que rodea a la acción.”
(Escobar I., 2016)

Sin embargo actualmente vivimos en una época en que la urbanización es cada vez más desenfrenada y es de suma importancia tener en cuenta estas problemáticas para un mejor desarrollo de la ciudad y sobre todo protegiendo a la infancia,

Fjørtoft (2001) indica su preocupación por el sedentarismo de los niños, a la vez de la importancia que tiene la naturaleza al momento de querer desarrollar a un infante que utilice todas sus capacidades motoras y sensitivas, la autora asegura que a medida que el niño percibe las funciones de un paisaje y lo usa para jugar este mejorara su calidad de vida, por lo tanto el paisaje podría tener un impacto funcional en el comportamiento y el rendimiento del juego de los niños. De esta manera podemos entender que teniendo una organización social con pocas complejidades, pero con un universo de posibilidades enriquecedoras para la convivencia y el desarrollo de un habitar tomando la infancia como el lugar y no al revés, posibilita que estos pequeños usuarios puedan desempeñar una forma de habitar mucho más completa, como lo indica Fjørtoft (2001), cuidando el niño que fuimos en su momento, respetando el tiempo y el lugar para jugar. De esta manera el espacio público podría ser un motor de conocimiento, como lo expresan Restrepo, Ruales & Rodríguez (2006), donde ven el espacio público como un territorio de comunicación que permite fortalecer la cultura a través de instrumentos cognitivos, educativos, materializados en el espacio público.

57

“Es en el juego que el niño incorpora muchos aspectos de su mundo. Debido a eso necesitamos pensar en el niño como niño, con su modo de pensar, actuar y jugar. Conocer y comprender mejor el universo infantil nos aproxima más a lo que es propio de los niños, a la cultura que les es peculiar.” (Pinheiro, 2012)

El jugar no solo entrega posibilidades para habitar una ciudad de forma didáctica, sino que como lo detalla Caballenas, I., et al. (2005), comprendiendo que son estas dinámicas las que alimenta a los infantes de una memoria e imaginación en el territorio, entregando simbolismos y límites difusos. Por lo que el paisaje se hace parte de ellos, transformándose en el observador externo que Pagano (2011) expone en tu texto, y ellos hacen el paisaje parte de su vida y experiencia, como lo relata Pallasmaa (2018), entregando a los demás habitantes una visión de lo ya vivido. Según Pagano (2011) el paisaje y la memoria están intrínsecamente conectados, generando en esta relación una creación casi de identidad en el territorio, sin embargo según el autor, la memoria conlleva una fantasía al momento de querer recordar el territorio habitado, generando nuevos paisajes. Algunos de estos son colectivos, otros individuales, pero en general todos estos paisajes imaginarios contienen una experiencia en

el sitio que queremos recrear entregando de esta forma nuevas posibilidades de jugar, esta manera de experimentar en el territorio es la que revisamos en el capítulo anterior cuando Caballenas, I., et al. (2005) expresaba que el cuerpo es el soporte del conocimiento de los infantes, pero si lo re interpretamos con las ideas de Pagano (2001) podemos decir que no solo con el cuerpo se puede armar un mapa de recuerdos, sino que es la vivencia en el paisaje la que construye una memoria, esta apropiación le entrega una confianza a los infantes donde **“cada individuo descubre los elementos que intervienen en la vivencia recreativa en el marco de la actividad, su tiempo y su espacio”** (Restrepo, Ruales, & Rodríguez Zambrano, 2006). Sí podemos hablar del espacio habitado por los niños, el cual actualmente se ve en una disyuntiva al momento de ser diseñado y pensado por adultos.

58



Figura 2
Friedrich
Seidenstücker, Alemania,
1950.

“La memoria y la fantasía y los recuerdos y la imaginación están relacionados, y estas relaciones siempre tienen un contenido situacional y específico. Quien no puede recordar apenas puede imaginar, pues en la memoria es el terreno donde crece la imaginación. La memoria es también el terreno de la identidad: somos lo que recordamos.” (Pallasmaa, 2018)

Esta experiencia en el territorio nos hace mirar los objetos de otra manera, los niños entienden la ciudad con todas sus complejidades, la observan y la hacen tan parte de ellos que en vez de criticar las complejidades (topográficas, de materiales, de continuidad, etc.) lo incorporan como una aventura, así lo vemos en la fotografía de Friedrich Seidenstücker (Figura 2), mostrando cómo los niños se apropian de una fachada para poder jugar, viendo en este paisaje

59



Figura 3
Rober Doisneau, Les
Lilas de Ménilmontant,
1956

arquitectónico una funcionalidad que solo se podría abordar en el imaginario de los infantes, sin ver riesgos, encontrando desafiante el poder llegar más y más arriba, como lo detalla Fjørtoft (2001), al momento de interpretar su estudio con niños que trepan árboles, solo que acá vemos cómo trepan ladrillos. O como lo muestra Robert Doisneau (Figura 3) al momento de lograr enmarcar a niños patinando y disfrutando de la ciudad, apropiándose de la topografía, convirtiéndola en un medio de traspaso como si fuera una regla propia de esta actividad, dando a entender que esta incorporación del juego en la ciudad fuese una imagen constante de la época. Así como nos indica Nascimento (2016) el jugar nos crea una serie de imágenes, tanto de nuestra infancia lejana como de la infancia cercana al momento de compartirla con estos pequeños ciudadanos, porque el juego se identifica directamente con esa etapa del desarrollo humano y así podemos tener un relato continuo de lo que es jugar en el espacio público, pudiendo rescatarlo desde el recuerdo a una futura construcción. Para Huizinga (1972), quien ha logrado dirigir su mirada al juego como cultura, podrán entender el concepto del juego, desde la precariedad en la que se da, entendiendo que el objetivo del juego es llenar de sentido y función al espacio, de esta misma forma ambas fotografías nos abren un sin fin de posibilidades de socialización, encontrando en ellas la esencia más pura que el filósofo ve en el juego, la espontaneidad. El juego en la ciudad pensada y diseñada para adultos, no siempre fue tan pasiva como la vemos hoy en día, sino que por muchos años se vio lo que ambos fotógrafos registraron, un juego puro.

1.5

La infancia como lugar.

En los primeros años de la infancia, como lo destaca Piaget (1952), van desarrollando un crecimiento en escala, por lo que podemos ver como pasa desde la comprensión de su cuerpo a resolver la mayor cantidad de problemas que se le presentan. De esta manera como lo indica Hannaford (1995) logran armar una distinción entre el yo y el exterior, el conocimiento de su propia conciencia y con ello la espacialidad, en un proceso de exploración del propio cuerpo con el entorno y los objetos. Esta manera que tienen los infantes de explorar se produce en una alteridad constante entre acción y percepción que

se podría decir que son mutuamente dependientes, como lo indican Caballenas, I., et al. (2005). Como ya revisamos, el cuerpo toma un rol importante en el desarrollo de los infantes, como lo revisamos con las ideas presentadas por García (2018), guiando todo a una comprensión de los objetos y cómo estos influyen en los sentidos de los infantes.

“Ir de la mano de la infancia nos ofrece la posibilidad de un acercamiento al mundo de tipo emocional, no articulado en las categorías del lenguaje, sino a través de las acciones, del deambular de la mano o del cuerpo en el territorio. Acciones que se producen desde el tacto, la mirada o en la “práctica estética del andar” que observamos en sus primeros estados, recientemente adquirido, antes de que pase a ser automático. Andar que es también deambular, errabundear gestual sin objeto definido, o que, en la aleatoriedad del encuentro, se vuelve significativo.” (Cabanellas, y otros, 2005)

De esta manera podemos visualizar que el lugar de la infancia trasciende desde los espacios privados a los espacios públicos, unificando una urbanización que no está hecha a su medida y donde muchas veces podemos observar que hasta sus propios espacios no mantienen la escala del usuario principal, como lo indica Sutton-Smith (1997). Si bien se entiende que esta forma de planificar podría ayudar a que las singularidades que rodean a la primera etapa de la vida sean tomadas en cuenta, podemos ver cómo su opinión no es ni consultada y mucho menos escuchada, algo que retrata Tonucci en su libro *‘Cuando los niños dicen ¡Basta!’* (2002), poniendo en valor la voz de cada uno de los infantes. Además no podemos dejar de lado que es a raíz de que los infantes no tenían voz para defenderse – o mejor dicho no eran escuchados cuando ellos gritaban lo injusto que era – es que se realiza en 1959 la declaración de los derechos de los niños por la Asamblea General de las Naciones Unidas, donde se crea un precedente por que deja tanto a los infantes como a los adultos en la misma línea, entendiendo que ambos tienen opiniones formadas e inquietudes que conllevan a formas de vivir.

Por lo tanto podemos decir que de la misma manera como configuramos la percepción de los infantes podemos hablar de su incorporación en el territorio, comprendiendo que como lo presenta Ariès (1959), por un largo tiempo estos espacios fueron vistos como un espacio residual en la ciudad, el cual Clément (2014) define como el resultado del abandono de un espacio explotado en la ciudad, el cual

puede evolucionar a un paisaje secundario. El mismo autor dice que el espacio residual es deudor de una forma de gestión pero, en cuanto a la idea de espacio abandonado, por lo general procede del principio de ordenamiento de la ciudad misma, es importante rescatar que estos espacios no solo son olvidados y al azar, sino que están dentro de un orden planificado, siendo el sobrante de cada distribución territorial.

Hablar de la infancia como lugar, nos posibilita pensar no solo en espacios establecidos (como lo revisaremos más adelante), sino en una ciudad que entregue la libertad para poder vivir la ciudad. De esta manera no solo se debería hablar de lugares clásicos – como las plazas-, sino que a la calle, donde se logra visibilizar a los niños de forma mucho más natural y como lo mostraba Caballenas, I., et al. (2005) al momento de relatar la imagen de los niños que caminan por la ciudad activando el tacto. La infancia como lugar posiciona a los infantes en el paisaje, comprendiendo que esta primera etapa no puede estar sola inmersa en la ciudad, sino que la mayoría de las veces se ve rodeada por adultos. Sin embargo el lugar de la infancia es distinto, ya que hoy vemos como se ha limitado el real y completo espacio para los pequeños ciudadanos, como lo relata Fjørtoft (2004) al momento de realizar la comparación entre una generación y otra, recordando cómo los infantes tenían acceso a tierras salvajes y los usaban para explorar, desafiar y ejercitar las habilidades necesarias para dominar un paisaje desafiante y situaciones imprevistas, sin embargo la autora indica que hoy vemos como los entornos de juego físico de los niños y las instalaciones para el juego están cambiando y las oportunidades de juego libre en entornos estimulantes y de esta misma manera la ciudad se transforma en un paisaje que no es atractivo para los infantes. **“Si dejamos de mirar el paisaje como si fuera un objeto de una industria podremos descubrir de repente una gran cantidad de espacios indecisos, imprevistos de función a los que resulta difícil darles un nombre”** (Clément, 2014), y esa manera de entender los espacios los que deberían abrir una posibilidad de desarrollo para una infancia integrada a una urbanización nueva.

“Imaginar el espacio ideal para jugar en el lugar donde vivimos, sea él en la ciudad, en la escuela o en nuestra propia casa, el lugar perfecto para vivir momentos únicos de alegría, emoción, euforia y placer es una idea que permanece presente en el simbolismo de cada niño.” (Pinheiro, 2012)



Figura 4
Robert Doisneau,
Paris, 1944

La visualización de este espacio de infancia va de la mano con el área del juego infantil libre, esto se puede observar en una amplia tradición en el arte. Si bien fotógrafos como Robert Doisneau en *Les jardins du Champ de Mars*, París, 1944 (figura 04) nos muestra cómo los niños logran apropiarse del territorio, sin la necesidad de que este espacio haya sido pensado para ellos, un juego libre como relata Tonucci (1997) un juego que no contiene tiempo ni límites donde la infancia logra apropiarse de un espacio para un fin tan bello como el juego, otro caso muy parecido es el pintor Pieter Bruegel en *Kinderspiele*, 1560 (figura 05), donde vemos un claro escenario de varios juegos realizados por distintas personas, además se observa como el juego se apodera desde una cotidianidad, todos al mismo tiempo, algunos mezclados otros, pero cada uno de estos intérpretes de el juego contienen una esencia muy parecida a la imagen de Doisneau, con la diferencia de que observamos un paisaje de infancia, teniendo la posibilidad de ver como el actor principal la actividad misma, múltiples juegos realizado



Figura 5
Pieter Bruegel
der Ältere, Die
Kinderspiele, 1567

por distintas personas, que no necesariamente tienen que ser niños. Exponer la alegría, lo bullicioso, lo espontáneo, lo accidental y lo común hacen que en estas obras se entienda que el juego no solo se debe observar, sino que también se debería apropiarse de los espacios libres, generando de esta forma una preocupación en la relación de los niños con el espacio público. *“Las calles, las plazas, los patios exteriores de las casas y el mobiliario urbano se convierten en espacios de exploración, aventura, disfrute y aprendizaje”*. (Navarro Martínez, 2013)

El lugar de los infantes, es sin duda este espacio residual que presenta Clément (2014) y lo describe como el espacio olvidado, el cual siempre va a cargar con una historia, con una experiencia que debe ser rescatada y revalorada, mostrándole a la ciudadanía que la ciudad también necesita que la acaricien y la protejan. El espacio de los niños es por ahora todo lo que sobra en la ciudad, pero no olvidemos que en su momento fue toda la ciudad para ellos y debería volver a ser de esa forma. Tonucci (2015) nos indica que las ciudades deben ser pensadas para y por los niños, además agrega que la ciudad se ha desarrollado con la separación y la especialización, dejando de lado a los espacios de los niños que siempre fueron de ellos. *“El niño se considera un indicador ambiental sensible: si en una ciudad se ven niños que juegan y pasean solos, significa que la ciudad está sana; si no es así, es que la ciudad está enferma.”*(Tonucci, 2015), la forma tajante en la que Tonucci ve a la infancia y la ciudad es la que deberíamos optar al momento de diseñar los espacios para estos pequeños habitantes.

Por que no olvidemos esta pequeña reflexión : *“Todos jugamos de vez en cuando, y todos sabemos cómo se siente jugar.”* (Sutton-Smith, 1997) sin embargo diseñamos como si no supiéramos jugar y mucho menos como si algunas vez hubiésemos jugado.

De esta forma el lugar de los infantes no solo debería estar pensado como un espacio con límites y mobiliario específico (como lo podemos observar actualmente), sino que este debería ser como lo indica Tonucci la totalidad del territorio, el lugar de la infancia debería estar en el paisaje que vamos construyendo y modificando constantemente, el cual necesita tener una versatilidad como lo presenta Paggano (2011), logrando mantener un observador interno y otro externo dentro de este paisaje. De esta forma podríamos armar una memoria en torno a la infancia que no solo entendería que los espacios están sectorizados y ya establecidos, sino que desde la imaginación y la forma de entender el espacio de los infantes se pueden reconfigurar, pasando del lugar de los infantes a la infancia como lugar, entendiendo como dice Jaramillo (2007), que acá no se espera que los infantes queden desamparados, sino que se pueda entregar un lugar altamente compartido y seguro donde las niñas y niños puedan crecer, jugar y desarrollarse sin problemas.

“Un organicismo difuso ha sido el modelo subyacente con el que se han entendido las transformaciones de las ciudades. Al igual que los órganos crecen en un ser viviente, se adaptan y se transforman, también en la ciudad sus órganos, sus arquitecturas, crecen, se adaptan y se transforman en interacción constante con un medio natural o social que preestablece el ámbito de estos mismos cambios” (Sola Morales, 1996)

Así como lo plantea Sola Morales, la infancia pasaría a tomar un rol importante en la ciudad, incorporándose como un órgano más en el sistema general de cada planificación territorial, de la misma manera como Huizinga (1971) habla de un juego que hace surgir la civilización, indicando que no hay persona sin juego, ni juego sin persona, como no debería existir una ciudad sin infancia, ni una infancia sin ciudad, viendo de esta manera la esencia de cada uno en forma libre y espontánea. La infancia como lugar además refuerza que el desarrollo de esta primera etapa de la vida es la colectividad de estos seres, la forma de comunicarse no solo verbalmente, sino que a través de su cuerpo tal cual como lo hemos revisado en este capítulo. Poder lograr hacer que la utilización de elementos externos a los juegos tipológicos que vemos en el espacio público no sea solo

el único objetivo en la realización de zonas para la infancia, sino que se complementa con la totalidad del territorio, ya que **“quieran o no la ciudad se comporta como un entramado de relaciones que refleja los intereses e intervenciones individuales y colectivas en el espacio urbano”** (Acebedo, Raules, & Zambrano, 2006) comprendiendo la energía propia y única de cada lugar.

Para Winnicott (1999) rescatado por Stefani, Andrés, & Oanes, (2014), los niños descubren la capacidad de transformar la realidad por medio de juegos creados, empleando símbolos y representaciones, logrando de esta manera como lo indicamos anteriormente una relación entre el habitar y el uso. Crear una sociedad y sobre todo una ciudad, la cual tome la infancia como el lugar clave para sentarse a trabajar en torno al diseño arquitectónico es lo que deberíamos lograr dentro de nuestra profesión, tomando las palabras e investigación de Tonucci, como un indicio para la aplicación de un cambio al momento de querer vivir la ciudad o dejar vivir un territorio, **“un cambio casual, aleatorio, en el material genético de una célula produce alteraciones de uno o más caracteres hereditarios”** (Sola Morales, 1996), y con estos cambios lograríamos pensar en un espacio para los niños que no solo contemplan metros cuadrados específicos, sino que la totalidad de un espacio para el ocio y sobre todo para el juego libre de niñas y niños.

1.6 El espacio público y conformación del paisaje de infancia.

Una forma de habitar y apropiarse de los lugares en la infancia es jugando, como ya lo vimos anteriormente, lo cual es sin duda una forma de entender las dinámicas urbanas de la ciudad en donde viven. Según Gómez (2008) el espacio público es el espacio propicio para que los niños exploren la creatividad, la libertad, la imaginación, el asombro y la diferencia, cuando hablamos de este espacio propicio para una infancia muchas veces deberíamos referirnos a una ciudad pensada para acogerla, entendiendo a la infancia como el lugar de estudio y desarrollo de un nuevo habitar como lo detalla Tonucci

(1997), aun así, el espacio se limita y se concentra en pequeños polos de entretención. Como revisamos anteriormente, el juego revela situaciones de deficiencia en el espacio público, los cuales Clément (2014) denomina espacios residuales, sin embargo son los mismos infantes quienes ven en estos espacios una oportunidad de rehabilitar, utilizando muchas veces estos terrenos perdidos en el paisaje urbano como zonas de juegos, entregándoles un sentido mucho más emocional al territorio, como Pagano (2011) lo expresa al momento de explicar la reclamación del paisaje.

Para poder entender la importancia del espacio público en la infancia, es relevante comprender que no solo se habla del espacio público que las organizaciones territoriales definen, sino que a todo terreno que cubre la ciudad, conformando desde los espacios residuales ocupados por los infantes como las nuevas zonas de juego o en algunos casos estos espacios residuales (vistos desde la percepción social) ya eran definidos por las organizaciones como plazas o zonas de juego, de esta manera al ser utilizados por un usuario en especial podríamos decir que se transforma en un tercer paisaje como Clément (2014) lo declara en su manifiesto, con la diferencia de que en este estudio será definido como el paisaje de la infancia. Para Boon, Rozendaal, & Stappers; (2016) el juego es una actividad intrínsecamente motivada, que no tiene un propósito aparte de sí mismo, de esta manera los autores comprenden que esta actividad tiene un rol importante en el desarrollo de los infantes, centrándose en el juego físico como el motor de beneficios para la infancia. Además rescatan parte del trabajo realizado por Frost, quien acuñó el término “paisajes de juego”, utilizándolo para describir diferentes entornos de juego, entendido por los autores como el paisaje que es habitado por los infantes, sin embargo en esta investigación no solo veremos el juego y los infantes como el motor de este paisaje, sino todos aquellos quienes rodean a la infancia, entendiendo que estos pequeños ciudadanos no pueden acudir a las zonas de juegos sin un adulto responsable y recalando las ideas de Sutton-Smith (1997) donde indica que todos vivimos la infancia en su momento. De igual manera se tomará la conceptualización del paisaje de juego para poder ahondar en la investigación, por lo que es importante entender cómo este territorio de juego influye en los infantes.

“Un paisaje de juego puede ofrecer un alto grado de apertura, no solo en los elementos separados sino también en su composición. Esto permite una gran diversidad de narraciones de juego para que los niños actúen en todo el paisaje de juego. Este dinamismo

puede conducir a un compromiso sostenido por parte de los niños. Su apropiación personal del medio ambiente puede conducir a un sentido de propiedad. Finalmente, un paisaje de juego, o una parte particular de él, puede ofrecer una sensación de <lugar>”(Boon, Rozendaal, & Stappers, 2016)

68 Colateralmente vamos creando un paisaje tipo que sobresale de un círculo etario, transformándose en una forma de rescatar pequeñas actividades y gestos que marcaron a generaciones. El paisaje de infancia que nosotros observamos puede darse en distintos lugares, puede ser la zona de juego establecida o toda zona que utilizan los niños para poder desarrollar esta actividad. Sin embargo ¿dónde pueden jugar realmente los niños?, como lo vimos en las páginas anteriores no es necesario grandes parques con juegos para que los niños puedan disfrutar la ciudad y vivir un momento de ocio, sino más bien como lo relata Fjørtoft (2004), muchas veces solo es necesario que los infantes logren entender su territorio para interpretarlo como una zona de juego. De esta manera existe un registro muy amplio de los años 50's donde se ven niños ingeniárselas para poder jugar hasta en el último rincón de la ciudad. Una clásica foto es la de Helen Levitt, quien se dedicó a la búsqueda de estas situaciones 'otras' que pasaban en la ciudad, en la **figura 6** vemos cómo los niños se apropian de parte de la fachada, reinterpretando la funcionalidad de ese espacio e ignorando el peligro de realizar esa actividad. De esta misma forma Levitt se dedicó a fotografiar a niños que vivían la ciudad como siempre debió haber sido, desde lo natural y espontáneo propio de la infancia, sin tapujos ni cuestionamientos, sino que aprovechando al máximo cada espacio en el paisaje urbano.

Para Pallasmaa (2017) el habitar es mucho más simple y rutinario de lo que pensamos. Habitamos siempre y no necesariamente en un hogar, sino que en la ciudad misma podemos encontrar lugares o espacios que nos entreguen ese calor que nos llena, es el territorio quien nos traspasa las experiencias y son estas las que nos conceden recuerdos sobre los accidentes que vamos descubriendo constantemente al momento de apropiarnos de la ciudad. De esta forma los niños demuestran que no necesitamos de muchas riquezas o grandes desarrollos cuando encontramos un lugar que nos recuerde un periodo o vivencias que nos sobrepasan, y así son ellos quienes disfrutan de pequeños detalles para transformarlos en pequeños hitos de juego que salen de la norma establecida.



Figura 6
Helen Levitt, Kids
play above doorway,
New York, 1942

69 Para Boon, Rozendaal, & Stappers; (2014) las niñas y los niños perciben directamente las posibilidades de acción en el paisaje de juego, los autores hacen una alegoría con el uso del sillón para los infantes (usándolo como trampolín) versus para los adultos (lo usan para poder descansar), por lo que para ellos limita las posibilidades de juego. De forma contraria, un entorno natural puede ofrecer a los niños muchas posibilidades de juego y, por lo tanto se puede practicar el paisaje de juego. Así la importancia de un paisaje subyace al diseño de los objetos, por lo que Boon, Rozendaal, & Stappers; (2014) solo se preocupan de lo importante que es la interrelación entre infantes y su territorio, logrando potenciar a los niños con pequeños gestos en el paisaje, como lo indica además Dowdell, Gray, & Malone (2011) y la importancia del juego libre en el territorio.

Podemos decir que el paisaje es parte de la vida y del día a día de la sociedad, donde podemos observar distintas cualidades que pueden

causar pequeños conflictos o agrados, de esta manera los pequeños ciudadanos nos van mostrando diariamente parte de la belleza (no tipificada) que destaca Bonesio (2007), la cual tiene la ciudad que ellos habitan y cada vez que visitan nuevos lugares van vinculando su realidad inmediata con la nueva, generando cuestionamientos, al mismo tiempo ellos ven las pequeñas cualidades de dicho concepto como algo “memorable” como dijo Bonesio (2007); para los niños cada lugar tiene un pequeño interés y es gracias a eso, que su actividad de jugar se puede desarrollar no solo en lugares establecidos, sino, en todo lo otro que entrega el paisaje. De esta forma podemos definir paisaje de infancia, como todo lo que crean y disfrutan los infantes al momento de apropiarse de la ciudad, tomando el elemento arquitectónico que tiene pequeños gestos de diseños y el espacio destinado para esta actividad, como su territorio, es en este lugar donde logran crear las memorias colectivas e individuales, tanto en adultos como en ellos mismos o como Bachelard (2012) expresa lo bello que es habitar donde desde el rincón no se habla consigo mismo. Si se recuerdan las horas del rincón, se recuerda el silencio del lugar, logrando un entendimiento mucho más sensitivo y corporal, así las niñas y niños van creando una imagen visual y mental que va estableciendo un paisaje urbano distinto, cada uno con su propia forma de vivir ese rincón en la ciudad. **“En estos casos las arquitecturas del juego prescindan del soporte arquitectónico ya que la naturaleza salvaje –aire o agua– es el campo de acción del juego en una suerte de retorno a sus orígenes más primitivos.”** (Pérez de Arce, 2003), logrando que el paisaje de infancia no solo contemple niños jugando, sino que la configuración entre los usuarios, los observadores y el territorio.

El paisaje se amplifica y se modifica constantemente, según el uso que le dan estos pequeños usuarios, el territorio se puede expresar o definir de distintas formas, pero una de las más vividas por los infantes es la practicada, donde se rescata su valor en el espacio urbano (o público en este caso) y se transforma en un posibilitador de evolución en dicho espacio contemplando en estos usos múltiples y flexibles. Los niños se adecuan y se apropian de este paisaje de una forma corporal, agazapándose en el contexto en el que se encuentran, dispuestos a sorprender a sus demás compañeros. Son estos términos los cuales nos podrían definir un paisaje de infancia.

Sin duda podríamos re armar distintas formas de observar y describir el paisaje, entendiendo cómo este interactúa con distintos agentes, como lo muestra Pagano (2011), y además entender cómo el territorio se hace participativo y memorable desde la infancia hasta la adultez o vejez, generando individualmente distintos paisajes pero colectivamente un solo paisaje, sin límites y sin materialidad ni forma, algo más perceptual y personal como lo menciona Dowdell,

Graya, & Malone (2011), o como lo observamos en las fotografías que nos muestran la belleza del paisaje de infancia, entendiendo este como un lugar que es apropiado y acondicionado por los mismos infantes para sus distintas actividades, siempre contempladas desde su imaginario.



Figura 7
Valie Export, “Body
Configurations”

De esta manera los niños generan un término de belleza que lo define muy bien Bonesio (2007): la belleza natural se recupera como una dimensión residual de un lamento nostálgico y un anhelo memorable, son estos términos de lo memorable, lo que ayuda a comprender cómo los niños entienden el paisaje y cómo influyen en sus vivencias en el espacio público, de la misma forma como ya lo expresamos anteriormente con la vivencia de los rincones de Bachelard. Podemos ver que Edward S. Casey en su libro ‘*Imaginig: A Phenomenological Study*’ concluye: **“no hay memoria sin memoria corporal”** sin embargo Pallasmaa (2012) es aún más drástico expresando que el cuerpo no es solo el lugar de la memoria, sino también el emplazamiento y el medio de todo trabajo artístico, incluyendo el arquitectónico, dando paso así un cambio en la forma de pensar la importancia de la utilización del cuerpo en el espacio público. Es así como podemos entender que el cuerpo, el paisaje y la memoria son un todo que trabaja para poder generar paisajes – experiencia. **“Los paisajes- experiencia tienen su sitio paralelo fuera de los lugares; residen y se derrumban en secreto**

en el espíritu de las personas que habitan los paisajes- territorio.” (Martínez de Pisón, 2008). Según este autor, en el fondo del paisaje hay una vivencia y con ella un sentido personal del entorno, esto lo podemos entender con el trabajo de las artistas feministas de los años 70's, las cuales incorporaron la fragilidad del cuerpo en el espacio público. Un ejemplo es Valie Export (figura 7), quien trabajó esta idea de paisaje - experiencia y paisaje - territorio, con su muestra llamada “Body Configurations” donde su cuerpo se acomodaba en pequeños rincones, mimetizándose en el paisaje arquitectónico de la ciudad. Entendiendo de esta forma que la vida se realiza en el paisaje como lo expuso Martínez de Pisón, generando una idea de paisaje - experiencia que se configura con el cuerpo y la arquitectura, logrando de esta forma una conexión completa en la construcción de una vida en el paisaje arquitectónico.

Si volvemos a la concepción del espacio y la memoria en la infancia y le pidiéramos a un niño que respondiera donde deben jugar, probablemente dirían que ‘en todas partes’ entendiéndose que no necesitan un límite para poder vivir un lugar, sin embargo es una imagen de ciudad muy poco probable. **“Las niñas y niños que viven en la ciudad, no tiene un espacio libre para jugar, “el niño de la ciudad no puede jugar donde es posible jugar, sino en los sitios donde se debe jugar”**(Tonucci, 2002) así nos podemos enfrentar a la falta de decisión sobre los espacios para jugar. **“En estos casos las arquitecturas del juego prescinden del soporte arquitectónico, ya que la naturaleza salvaje –aire o agua– es el campo de acción del juego en una suerte de retorno a sus orígenes más primitivos.”** (Pérez de Arce, 2003) esta forma de ver y comprender la importancia del juego en la ciudad es la que deberíamos respetar al momento de generar nuevos diseños de espacios de juego. Si tomáramos en cuenta la opinión de los niños entenderíamos que nuestras ciudades están enfermas como lo expresa Tonucci (1997), ya que solo están pensadas y diseñadas para los adultos, quienes según el autor se han apropiado del espacio público y de la proyección de estos, segregando el espacio infantil en la ciudad, dejando solo ciertos metros cuadrados para el juego. El diseño de los espacios para la infancia deben contemplar la opinión de los niños y no solo criterios de seguridad para el bienestar de estos, Boon, Rozendaal, & Stappers; (2014) cuando habla de este bienestar agrega que los paisajes de juego ayudan no solo a que este bien físicamente, sino que ayuda a generar vínculos sociales y de esta forma los niños cubrirían todas etapas de desarrollo posibles que fueron planteadas por Piaget (1952), logrando que los pequeños ciudadanos fueran mucho más partícipes al momento de expresar estos cambios, partiendo por la idea de ciudad democrática que expresa Tonucci (1997) y a la vez entendiéndose este terminó como aquella ciudad donde sea expuesto y planificado el método más cómodo y sencillo

para desplazarse y habitar, donde todas las personas puedan acceder a un espacio verdadero, como lo expresa el autor. Entendiendo que el territorio debería entregar el paisaje para el juego como una composición continua de distintos elementos en el espacio público y no solo algunas zonificaciones destinadas a esta actividad.

La relevancia de esto radica en que el espacio público es una parte importante del mundo de los niños/as y adolescentes, donde crean lazos afectivos y construyen sus relaciones, identidades y valores. (...) Los espacios físicos son, por lo tanto, un medio que comunica ideas y un espacio formativo. En nuestras ciudades, los espacios abiertos como calles, plazas, medios de transporte público, centros de salud, patios de establecimientos escolares, recintos deportivos, museos y parques urbanos comunican valores sociales, culturales y ambientales a estos jóvenes. (Echeverría Prado, Camus Murillo, & Ibañez G., 2016)

Así se lograría que estos espacios libres y diseñados entreguen esta idea de la ciudad democrática para el juego de los niños, entendiéndose las ideas anteriormente presentadas, donde la calle y el juego nos entregan distintas manifestaciones tanto sociales como afectivas, siendo siempre un canal de comunicación constante entre el individuo y el territorio. **“La calle y la plaza ocupan espacios importantes en la memoria de cada uno de nosotros, rescatando momentos, afectos y recuerdos.”** (Pinheiro, 2012), esta memoria es la que ayudaría a poder generar un vínculo mucho más fuerte en el espacio abierto y sobretodo el juego que los niños creen al momento de interactuar, como medio, comunicación y escenario propicio para el aprendizaje corporal, pensando otro modo de urbanizar y devolver a los pequeños ciudadanos estos espacios.

Jacobs (1961) reconoce en el espacio público el lugar en el que se ven fluir los acontecimientos sociales de la vida urbana. Pero **“¿Sería posible imaginar una ciudad sin calles y plazas?”** (Pinheiro, 2012), entendiéndose estos espacios ‘sugerentes’ mencionados por Escobar (2016) como una posibilidad de deconstrucción de lo establecido, poniendo al límite cada situación crítica que van evidenciando los infantes al momento de apropiarse de un espacio, así como Aldo van Eyck vio en los niños una posibilidad de rehabilitar una ciudad traumada, podemos pensar que los niños son el motor de cambio en el desarrollo futuro de los espacios públicos. **“Un espacio**

estructurado para jugar puede ser un ambiente rico para el aprendizaje y para el desarrollo, al tiempo que favorece la socialización de las personas.” (Pinheiro, 2012), aun siendo estructurado en límites pre establecidos, la actividad que debe nacer en esos espacios debe ser tan libre que desborde la realidad inmediata, creando paisajes que salen de nuestros recuerdos corporales.

“El espacio público confirma y testifica el sentido de permanencia monumental que caracteriza una sociedad avanzada y a la vez, en el espacio público reside la clave para definir el paisaje urbano como imagen integradora de la sociedad en su conjunto. Tanto la arquitectura como el arte interactúan con la sociedad en la constitución de la identidad cultural de la ciudad.” (García-Doménech, 2016)

Si bien esta forma de entender el territorio nos ayudaría a proyectar nuevas visiones, aun mantenemos una postura más bien romántica de qué es paisaje y cómo se debería proyectar. En el prólogo de Beatriz Sarlo (2001) en *“Campo y Ciudad”* ella declara que el campo nunca es paisaje antes de la llegada de un observador ocioso que puede permitirse una distancia en relación con la naturaleza, es este denominado ‘ocioso’ el que encuentra en la ciudad una nueva forma de habitar y sobre todo de disfrutarla. Según Cabeza (2010) el concepto de paisaje ha cambiado, ya que con el avance del deterioro del planeta, la pérdida del patrimonio cultural y natural, ha traído consigo también un problema de **“percepción del mundo social complejo, dando a entender al concepto de paisaje como la interacción entre la actividad humana y el ambiente donde cada aspecto físico, humano, cultural, social, económico y perceptivo es parte de un todo.”** (Cabeza, 2010) comprendiendo esta pérdida del paisaje o de la vida en la ciudad como el punto crítico de esta investigación. Así el paisaje deja de ser un concepto pictórico y romántico, y pasaría a ser un punto clave en el desarrollo de nuevos lugares por disfrutar, logrando entender esta postal como una experiencia tácita que inconscientemente estamos experimentando.

“El paisaje es, ante todo, una experiencia vital, surge en la vida, es parte de ella, es referencia sustancial, marco del quehacer, escenario necesario del paso del tiempo y emoción en el drama. El descubrimiento del paisaje es una forma de avance cultural de conocimiento del

entorno, de relación e incluso diálogo con el territorio.”
(Martínez de Pisón, 2008)

Son los espacios públicos en el paisaje urbano **“donde se ejerce, con la mayor fuerza, la sociabilidad infantil y la apropiación por los mismos, que tiene en la actividad del juego su expresión máxima, en el interior del grupo con sus pares”** (Pinheiro, 2012), por lo que podemos concluir que esta interacción niños-paisaje debería ser mayormente evaluada al momento de diseñar nuevos espacios entendiendo que **“es el espacio propicio para que los niños exploren la creatividad, la libertad, la imaginación, el asombro y la diferencia”** (Gonzalez, 2008) y logrando así la conformación del paisaje de Infancia.

1.7

El juego como posibilitador de diseño.

Hemos revisado como fue evolucionado la infancia y como el juego tomó un rol importante en la educación y sobre todo en el desarrollo físico y cognitivo de los infantes como lo indicaba Boon, Rozendaal, & Stappers; (2014), entendiendo que esta actividad es una herramienta que trasciende más allá de lo físico, también vimos como el juego libre en la naturaleza que propone Fjørtoft (2001, 2004), entendiendo que los límites difusos ayudan a fomentar un juego de aprendizaje y error. Si bien Escobar (2016) dice que el juego debe estar en un espacio limitado, esto no quiere decir que debe ser mínimo, ni mucho menos que este lugar determinado entregue ideas fijas de juego, al contrario, el autor habla de un juego que se escapa de estos límites preestablecidos, generando cambios en el paisaje y transformándolo en un paisaje de juego como lo vimos con Boon, Rozendaal, & Stappers; (2014), logrando de esta forma un nuevo sentido del territorio, como lo vimos anteriormente. Sumado a estas ideas de un paisaje de infancia, colateralmente los niños logran crear nuevos juegos fuera de estas zonas determinadas, desbordando su imaginación y apropiación en elementos arquitectónicos desbordando su imaginación apropiación de

espacios y elementos arquitectónicos y naturales más allá de su funcionalidad establecida, como lo podemos observar en la figura 6, donde Helen Levitt vuelve a retratar a niños reinterpretando el espacio arquitectónico como soporte para el juego, entendiendo esto como una relación que se desenvuelve en el territorio de forma completamente natural.

“La relación de juego y lugar se desenvuelve entre dos polos: de un extremo abarca el juego en su expresión más espontánea y del otro aquel regido por la regla consecuyente con un tiempo y espacio aparte, disciplinado, inviolable, estable. Uno es oportunista e invade, mientras que el otro instruye al proyecto. Los límites no son del todo precisos: hay matices de integración o hibridación cuyos rasgos urbanos son también variados.” (Pérez de Arce, 2003)

Al contrario de la imagen que describe Ítalo Calvino, donde transforma el cuadro de la ciudad post guerra enfatizando los lugares históricos y explicando que estos se leen como espacios en el paisaje que son homogéneos y vacíos, que no contienen vida y se escapan de la vida en la ciudad; el paisaje que se observó en su momento también fue un paisaje de juegos libres en una ciudad que estaba devastada. Una de las formas más puras para rescatar la ciudad fue entregando un elemento que hasta ese momento solo era ornamental y privado, los juegos. Álvarez (2017) rescata en su texto parte de las declaraciones de Jakoba Mulder, quien al ver una niña frente a su casa cavando en búsqueda de arena para jugar, decide pensar y planificar la mayor cantidad de plazas de juego públicas para que no se volviera a repetir esa triste imagen. Es esta idea de los areneros la que comienza a ver en el juego, libre e imaginario de los infantes una posibilidad de diseño en la ciudad, según Alvares (2017), rescatando las palabras de Aldo van Eyck, la ciudad tiene cuatro etapas, **la primera:** “Una ciudad sin el movimiento particular del niño es una paradoja” entendiendo que este nulo movimiento ambos arquitectos (Mulder y van Eyck) lo definen como la imagen triste y pobre de niños que no son felices al momento de habitar la ciudad y por ende el resto de la población siente lo mismo. **La segunda etapa** es “¡Nieva! El niño toma el control. Lo que realmente necesita es algo más permanente que la nieve”, y es esta frase la que trasciende, incluso van Eyck la utiliza para poder explicarle a estudiantes de arquitectura en la Washington University en St. Louis, año 1961, donde expresa:

“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 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 más permanente que la nieve.

Aquello que conciben no deberá ser algo aislado, o un grupo de cosas aisladas, sino algo que pueda ser repetido en diferentes lugares de la ciudad. Ésta deberá ser capaz de absorberlos estética y físicamente, formando parte de la trama urbana. Debe ser tan elemental que responda a la disposición y los movimientos de los niños, y active su imaginación.

Ha que ser capaz de sobrevivir al impacto de la vida en la ciudad: una ejecución deficiente, la elección de los materiales o el propio diseño van asociados a peligros innecesarios. Aquello que diseñen deberá ser atractivo para niños de entre cuatro y ocho años”. (Strauven, F, & Ligtelijn, V, (2008), “Aldo van Eyck. Writings. Collected Articles and Other Writings: 1947- 1998” rescatado por Álvarez, J., 2017)

Entendiendo el juego como gran posibilitador de diseño en una ciudad que necesita una urbanización nueva, aprovechando la devastación y utilizando a los infantes como la imagen en una ciudad sana como diría Tonucci (1997), en la **figura 8** podemos observar cómo las palabras de van Eyck cobran vida, cómo los infantes logran apropiarse e incorporar simbolismos y por sobre todo su imaginación en una zona que estaba sin vida. Y es que después de una nevazón el territorio se unifica, logrando lo que Fjørtoft (2001) plantea como juego desafiante, donde las habilidades de los infantes logran destacarse. De esta manera **la tercera frase** que utiliza para explicar la importancia del juego como un elemento de diseño e integración en la planificación es entender “**el parque infantil como núcleo y extensión del umbral de la casa**”, ya que como indica Stefani, Andrés, & Oanes, (2014) la eliminación del juego como pérdida de tiempo necesita si o si la incorporación de este con un rol fuerte en cada organización territorial, entendiendo también la importancia de la interrelación entre el espacio conocido y el espacio por conocer que Caballenas, I., et al. (2005) expresa, poniendo en valor la corporalidad de los infantes. Así finalmente se entiende que “**si la infancia es un**

viaje, dejémoslos comprobar que los niños no viajan de noche”, siendo **la última frase** que van Eyck utiliza para potenciar la planificación de zonas de juego en la ciudad. Álvarez (2017) además agrega que a través de la incorporación del juego como un posibilitador de diseño en la ciudad, van Eyck fue el primer arquitecto en tomar en cuenta al niño en la teoría urbanística, agregando que el infante es el centro crítico entre la ciudad (planificada) y los ciudadanos (los adultos) en una época donde la población se vio más afectada.



Figura 8
Cas Oorthuys,
Después de una
gran nevada.

Sin embargo, este paisaje se puede vivir cuando los niños logran habitar la ciudad y si revisamos nuestra realidad, es algo que lamentablemente no se da, ya que la ciudad que habitan no está diseñada para ellos, por lo que citando las palabras de Tonucci en una entrevista realizada en Noviembre del 2019 **“no les dejamos salir a la**

calle porque pensamos que la calle es peligrosa; yo estoy convencido de que la calle es peligrosa porque no hay niños en ella”, si lográramos dejar a los niños habitar la construcción de espacios destinados a juegos sería mucho más rápida y natural, la apropiación de los espacios y la crítica a lugares que fueron pensados como lugares de paso (por adultos y para adultos) logrando tener la opinión de los principales usuarios y por ende podríamos mejorar constantemente nuestro territorio en pos de una ciudad democrática, como lo postula Tonucci (2002).

Los niños, como ciudadanos (o pequeños ciudadanos) y sujetos de derechos como lo indica Jaramillo (2007), tienen el derecho al juego, esto nos indica que los infantes deberían tener un espacio propicio para poder realizar esta actividad. Comprendiendo que esta forma de vivir la ciudad, debería implicar que todas las niñas y niños, tengan las condiciones mínimas para jugar en las ciudades en la cual viven como fueron indicadas por el Comité sobre los derechos del niño de las Naciones Unidas. El mundo adulto tiene y debe ofrecer un contexto lúdico espacial con calidad y seguridad, tal cual como lo indica Tonucci (1997) volviendo a integrar a las niñas y niños en el espacio público, tal cual como se lo imaginaron Jakoba Mulder y Aldo van Eyck. El espacio que los niños buscan y tratan de crear constantemente no tiene que ser solo pensado desde el diseño de espacios verdes, sino que, estos lugares deberían ser mucho más amplios para que ellos logren circular con seguridad, creando individualmente y colectivamente los simbolismos que Caballenas, I., et al. (2005) expresaba como primordiales en el habitar de los niños, de esta manera se pueden entregar espacios para el ocio y además para jugar bien equipados, logrando entregar posibilidades de socializar en espacios culturales y de relación, como ya los habíamos revisado.

“Repensar la ciudad, quererla distinta, adaptada a todos, incluso a la infancia, es una necesidad urgente; no se trata de retroceder hacia el pasado en busca de un romanticismo rural o de barrio de los años 40, sino de preparar para un futuro distinto, no exclusivamente controlado por la producción comercial. Un futuro en el que exista el deseo y la posibilidad de pensar en el bienestar y en la solidaridad. De ese futuro, los niños son símbolo, reto y garantía.” (Tonucci, 2015)

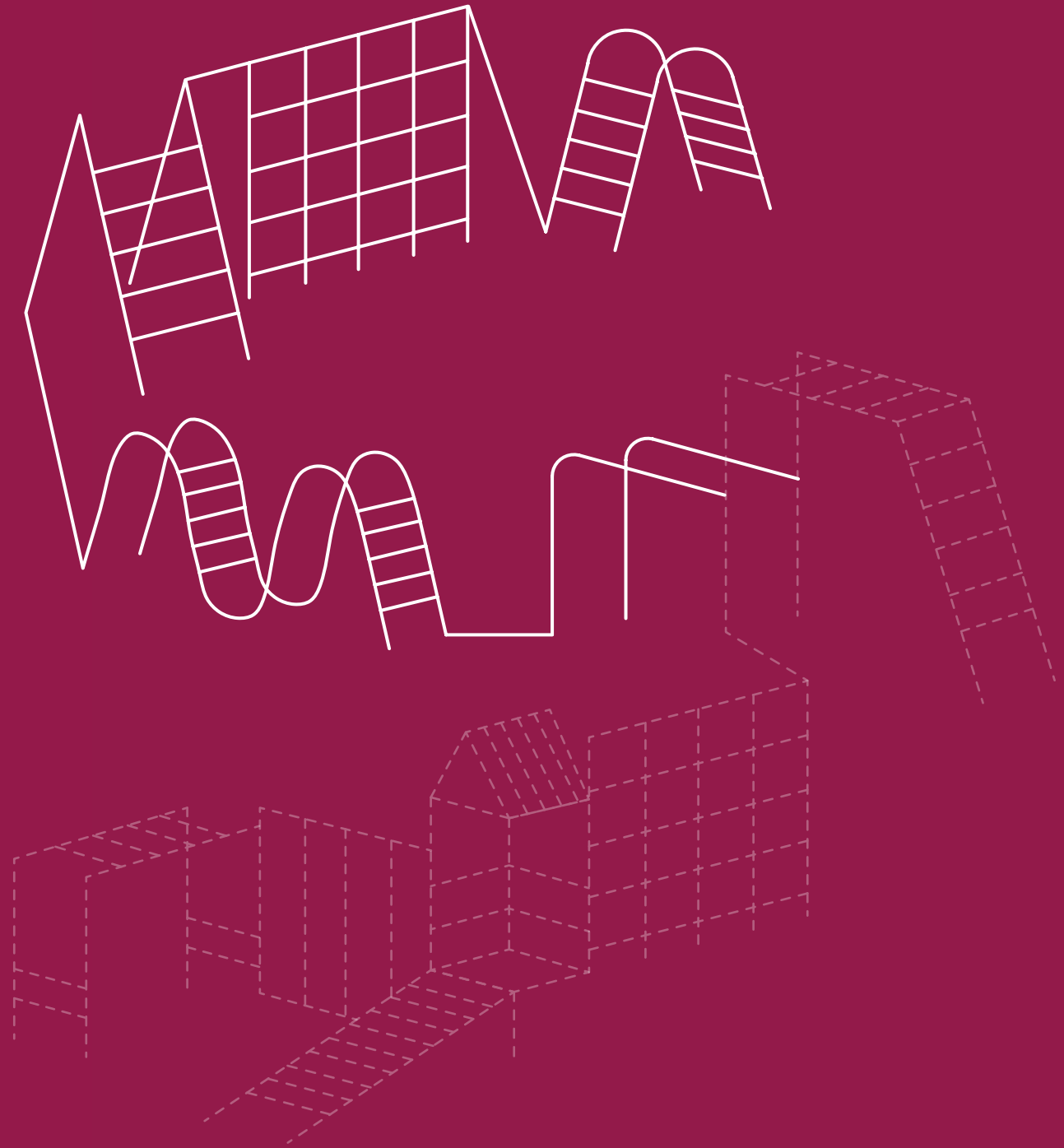
Este espacio de juego que ya hemos definido, logra ser leído por los infantes, entendiendo que de esta manera se genera una sensibilidad y apropiación en él, y que también son estos espacios de ocio en los cuales ellos logran entender parte del orden de la ciudad, **“los espacios lúdicos se caracterizan por un hecho particular, ‘el ocio’. El espacio que le da sentido al lugar asociado a la experiencia recreativa, al propio juego, a la diversión y a satisfacción de los intereses de las personas”** (Restrepo, Ruales, & Rodríguez Zambrano, 2006), así es como los niños logran entender la ciudad y es por esta razón que podemos decir que el juego nos entrega nuevos parámetros de diseño en la ciudad, así como lo observó Aldo van Eyck al momento de ver que los niños se columpiaban en tubos, que podían utilizar el mismo elemento para distintas cosas, es como deberíamos ver la posibilidad de nuevos elementos en el espacio, entendiendo además que al momento de pensar el juego y limitar los espacios cómo se está realizando hoy, enrejando y creando ‘zonas de seguridad’, estamos negándole a los infantes la oportunidad de aprender sobre los riesgos y la gestión de ellos en el mundo real, como lo indicaron Boon, Rozendaal, & Stappers; (2014), de esta manera agregamos la disminución del ejercicio físico, limitando las oportunidades de juego. Esta actividad debe ser libre, y además entregar la posibilidad de potenciar el imaginario de los pequeños, de esta manera al entregar elementos abstractos o elementos con una vinculación con el paisaje inmediato, los infantes podrían aumentar su desarrollo cognitivo, como lo expresaron Caballenas, I., et al. (2005).

Rasmussen (2004), con base en la observación de actividades infantiles en espacios públicos diversificados, llamó a los espacios para niños **“Places for children: aquellos planeados y estructurados por los adultos y de espacios de los niños, Children’s places: aquellos apropiados por ellos”**, constantemente vamos a observar estas dos realidades conviviendo, teniendo en cuenta que no solo el juego debe girar en torno a este cambio de pensamiento, sino que los niños van a ser la voz de esta transformación, tal cual como lo propone Tonucci (1997) al momento de pensar la nueva ciudad. En ese mismo sentido, **“en la nueva organización actual de la sociedad, tanto los niños como las familias no tienen posibilidades directas de creación de espacios para el juego. Con el crecimiento de las ciudades, cada día, los espacios de juegos quedan más reducidos.”** (Pinheiro, 2012). Según lo citado podemos entender que al ver la reducción de estos lugares, podemos entender en parte porque los niños logran apropiarse a tal punto del territorio, dándole un sentido o como diría Carlos Alberto Rico (2002) **“un espacio se convierte en un lugar cuando un individuo llega a conocerlo y lo dota de significados”** y es eso lo que logran los pequeños ciudadanos al momento de correr, saltar, y hasta abrazar algunos de estos espacios transformados en lugares con vida o como diría van

Eyck siendo los infantes los amos y señores de la ciudad. Deberíamos buscar constatación que la ciudad cambie, que los niños vuelvan a recuperar su territorio, sin olvidar que en algún momento también fuimos niños y jugábamos por las calles, Álvarez (2017) indica que un modo de reconfigurar la nueva relación del niño con la ciudad parte de una apropiación de espacios por parte del niño, adaptándose a una nueva realidad. El diseño de los espacios de juego está actualmente enfocado en la seguridad y minimizando los riesgos, sin embargo las caídas y los golpes permiten a los niños una mejor comprensión del cuerpo y su relación en el espacio, como lo indican Fjørtoft (2001, 2004). El juego debe ser el gran motor de cambio, los niños sus arquitectos y así “hacer que las calles vuelvan a significar un universo de atrevimientos, las plazas y los solares se vuelvan a convertir en grandiosas salas de juegos y la aventura vuelva a esperarnos a la vuelta de la esquina” (Delgado, 2005), dejando que el niño que no tiene límites ni juicios previos logrando entender el territorio, viendo en el juego (actividad) una posibilidad de planificación.

CAPITULO II

ARQUITECTURA DEL PAISAJE DE INFANCIA



Elementos arquitectónicos para niños.

El juego es como vimos en los capítulos anteriores, una actividad tanto personal como colectiva que requiere de un espacio que pueda conversar con el contexto, como con los elementos que se encuentran en el paisaje y de esta forma poder tener un vínculo directo con los sujetos que van a realizar la actividad de jugar. De esta manera podemos hablar de un conjunto el cual logra la creación de espacios destinados al juego libre en un paisaje que puede transformarse en algo gratificante para la infancia. Este conjunto simbólico que crea el paisaje, el juego y los elementos arquitectónicos dan paso a lo que denominaremos paisaje de infancia. Poder entender esta interrelación y tener una comunicación fluida es parte importante para lograr espacios para la infancia que se puedan disfrutar y cuidar autónomamente, dejando que los niños no solo puedan jugar en él sino que sientan un arraigo al lugar, dejando como punto focal no solo un juego dinámico sino que con un poder de identidad.

El rol que tuvieron los espacios de juego en su momento fue de tal importancia que lograron rehabilitar las ciudades en la época entreguerras y posguerra, viendo en la infancia una posibilidad de cambio y sobre todo de reconciliación. Teóricos, arquitectos y paisajistas se dedicaron durante esa época a proponer una sensibilidad al paisaje, entendiendo que este puede generar un efecto positivo al momento de querer desarrollar mejores personas, además podemos ver el rechazo al funcionalismo y sobre todo dando paso a la integración de las personas y la reunión. Lograr la incorporación de los pequeños ciudadanos en la planificación de la ciudad es un objetivo que se debería tener hasta el día de hoy, al momento de pensar en cuáles son las soluciones para tener una mejor calidad de vida, es por esto que dentro de este capítulo veremos la importancia que tuvieron los niños en momentos específicos de desarrollar un paisaje destinado en la infancia.

En este capítulo veremos cómo fue la evolución de los elementos arquitectónicos considerando contextos bien extremos, primero veremos cómo en Europa, específicamente en Dinamarca e Inglaterra donde se enfocaron en la reconstrucción del paisaje social involucrando a los niños y viendo en las zonas de mayor shock emocional una posibilidad de juego, integrando a los infantes como los propios constructores de estas zonas, consolidando de esta manera el paisaje de infancia. Junto con estos casos se puede visibilizar dos posturas claves en el desarrollo de los futuros

playgrounds, los Creative playgrounds y los Sensibility playground donde cada uno de estos estilos de juego marcan posibilidades de conjugación entre ellos, también veremos la reconstrucción de Medellín donde se estipula la importancia de tomar en cuenta a los niños en esta nueva planificación para tener una renovación de población que se vió enfrentada a otra realidad que no era la violencia, para que finalmente logremos identificar cuáles son los avances en torno al paisaje de infancia. Poder comprender esta evolución no solo desde el concepto de juego sino que del elemento en el paisaje es la gran diferencia que veremos en este capítulo, dejando en claro la importancia del reconocimiento del territorio y la naturaleza.

86

Tener el espacio de juego y sus elementos arquitectónicos como un propósito de diseño y planificación podría ser el cambio que buscamos para el futuro de las ciudades, como lo fueron los parques o las plazas de juegos en la época más oscura del mundo, las guerras mundiales. Este elemento arquitectónico no solo se debe entender como un adorno, sino que como una herramienta para lograr que los infantes puedan desarrollar otras capacidades, tanto motoras como cognitivas. No podemos olvidar que este elemento fue en su momento algo que sobresalió en el desarrollo de las nuevas ciudades, la planificación pensada y objetivizada en juegos, dejando que los niños lograran apropiarse de los lugares, y sobre todo de los espacios diseñados con enfoque en ellos.

Estos eventos que marcaron la historia de la posmodernidad en la arquitectura deben ser sin duda una razón fuerte para observar nuestra ciudad y pensar el diseño futuro de esta. Hoy vemos como niños se ven privados de disfrutar la ciudad por el simple hecho de tener padres sobreprotectores que no dejan gozar a sus hijos el paisaje inmediato, ya sea por una mala experiencia previa o por el boca a boca, olvidando que un día ellos pudieron disfrutar de todo lo que sus hijos hoy no pueden. Niñas y niños no conocen su cuadra y mucho menos su comuna, no recorren la ciudad y por lo tanto los espacios destinados al juego se han ido disminuyendo constantemente. Sin embargo como lo mencionamos, aún podemos decir que existen pequeños hallazgos de luz que abren una posibilidad de juego libre y sin las instrucciones de los adultos.

2.1. De junk playgrounds a Playgrounds y su influencia en las ciudades sanas

Si bien en el capítulo de Infancia expusimos que los niños no eran considerados como un elemento importante en la sociedad y menos en la planificación de las ciudades, Santos (2002) indica que al momento de construir una cronología sobre la infancia y su importancia, con el paso del tiempo se fue comprendiendo que las niñas y niños tenían un valor muy importante en el futuro que querían tener. **“La importancia del espacio destinado al juego como soporte para la interrelación social fue reclamada por voces tan singulares como la de la carismática activista Jane Addams, responsable del primer parque de juegos infantiles”** (García-González & Guerrero, 2019), como también por las arquitectas Lady Allen of Hurtwood y Jakoba Mulder, quienes se dedicaron en terreno a la observación de los niños en la ciudad. La primera desde una postura social y la segunda desde la incorporación de la naturaleza en la ciudad y el juego. **“Sólo en la ciudad moderna los hombres han concluido que no es necesario para la municipalidad proveer de espacio para dar respuesta al insaciable deseo de jugar, justo en el momento en que la ciudad industrial ofrecía una labor diaria cada vez más monótona”** (Addams, 1909), así como Chaplin nos muestra que la ciudad solo entregaba la repetición constante de un solo ejercicio, es que arquitectos, sociólogos y educadores se fueron dando cuenta que los niños debían empezar a sacar la voz.

87

Es por esto que parte del desarrollo del juego como un motor de cambio nace desde la pedagogía y el impulso por la incorporación del juego como método de enseñanza, así comienza la incorporación de esta disciplina en la esfera de la nueva ciudad moderna. La comprensión de nuevos términos al momento de hablar sobre una vida didáctica en el siglo XIX generó un cambio profundo en el desarrollo de nuevos juguetes y sobre todo en la implementación del juego en la educación, entendiendo esta unión como una ayuda en el sistema de aprendizaje (el jugar a aprender) para luego hablar de espacios urbanos para la infancia. **“Estas primeras áreas de juego estaban vinculadas a los parques públicos, con el objetivo de solventar la necesidad de jugar al aire libre de los más pequeños y protegerlos del peligro de las calles.”** (Navarro Martínez, 2013) acá es donde surge la idea del juego libre en la ciudad, comprendiendo esta relación del niño y el territorio generando un nuevo urbanismo en la ciudad. Parte

importante de este cambio de mentalidad nace desde la pobreza y la desesperanza de la posguerra. Desde la primera a la segunda guerra mundial, los pedagogos y arquitectos se enfocaron en encontrar la forma de que los niños pudieran rehabilitar las ciudades. Se vivieron tres periodos claves en este cambio de conciencia, Dinamarca y la utilización de materiales 'reutilizados', en Inglaterra con Lady Allen of Hurtwood y la protección de los niños, junto a la valoración de su opinión en las decisiones para las zonas de juego fueron la bandera de lucha de esta arquitecta paisajista, en el cambio de la sociedad entre guerras y guerra fría y el trabajo del Team X con Alison & Peter Smithsony Aldo van Eyck, quienes identificaron en la infancia una posibilidad de re construir las ciudades bombardeadas desde lo más puro: el juego.

Se hizo una constante crítica a lo que se estaba construyendo como zona de juego, sobre todo a la calidad de éste, la crítica por las 4 's' (*swing, seesaw, sandbox, and slide*) fue el motivador para descubrir en terreno qué es lo que realmente realizaban los niños al momento de jugar. Como lo vimos en las imágenes anteriores, los infantes se apropiaban de los lugares, sin importar si existía un juego o no. Sumado a eso:

“Los parques de aventuras fueron promovidos en Inglaterra después de la Segunda Guerra Mundial como el patio de recreo para el futuro, en una crítica explícita del patio de recreo convencional con sus “cuatro S”: *the swing, seesaw, sandbox, and slide* (el columpio, el balancín, la caja de arena y el tobogán)” (Kozlovsky, 2008)

Es en este proceso de re descubrir la ciudad y entregar nuevas posibilidades de desarrollo, muchos de los arquitectos paisajistas lograron llevar a cabo nuevas zonas en la planificación de la ciudad, de esta forma, el danés Carl Theodor Sørensen sugiere por primera vez el concepto del 'playground' en el Park Policy (1931), donde observa que los niños juegan con materiales de construcción y chatarra que estaban en estas zonas 'residuales' de la ciudad (figura 1). Sørensen sugiere que la idea de tener zonas de juego con materiales de desecho lograría el mismo objetivo de entretenimiento que tenían las cajas de arena y juegos que ya se estaban implementando en algunas zonas de Europa, con la diferencia que la interacción y desarrollo de los juegos sería siempre cambiante y dinámica, con una casi nula supervisión de los adultos. Esta idea del patio de juegos con

Figura 1
Sin autor, año
estimado 1931.



materiales 'reciclados' se probó por primera vez en 1943, durante la ocupación alemana en plena guerra. El arquitecto Dan Fink le encargó a Sørensen que diseñara un patio de juegos basura, como se denominó inicialmente, para la urbanización Emdrupvænge, en las afueras de Copenhague (figura 2), donde los niños logran una conexión única con el territorio inmediato que se les estaba entregando, viviendo una realidad de bombardeos y guerra sin considerar los límites, sino el valor simbólico que este material entregaba. El juego que ellos generan en estos 'patios basura' es casi como un trabajo o la vida adulta que ellos observaban.

Si bien Sørensen propone esta nueva forma de entregar un espacio lúdico en la ciudad, el prototipo pensado debía ser expuesto a una mayor escala, siendo parte gracias a Dan Fink quien le pide ser parte del diseño de las zonas de ocio y juego en el complejo de viviendas que se estaba formando en Copenhague, siendo en 1940 el año donde se construye Emdrup “**Sørensen (1939) propuso dar a los niños de la ciudad la misma oportunidad de juego creativo que disponían los niños del campo, que contaban para ello con una gran variedad de materiales y espacios**” (García-González & Guerrero, 2019), viendo de esta forma el residuo como una oportunidad de diseño protegido.

El funcionamiento de estas zonas de juego en Emdrup era detallada de la siguiente forma:

“El campo de juego en Emdrup es de aproximadamente 70.000 pies cuadrados [6.500 m²]. Un cierre de seis pies [1,8 metros] de altura se conforma con plantaciones de setos de rosas. Es apenas visible desde el exterior. Hay alrededor de 100 pequeñas “casas” con jardines construidos por los niños en todas las formas y tamaños, de ladrillo o madera. Hay un grupo de edificios permanentes, erigidos por los padres ayudados de los hijos, que comprende una sala común, dos talleres con los bancos de trabajo y las herramientas, y un tinglado con mesas donde el modelado y la construcción pueden ser realizados. Todas las demás “construcciones” se desmantelan antes de que comience el invierno. El líder del parque infantil, tiene que lograr organizar alrededor de 100 niños por día de abril a noviembre, y es también responsable del material de construcción y de hacer sugerencias a los niños sin forzar las ideas” (Lederman, 1959, citado por García González & Guerrero, 2019).



Figura 2
Peter Roos,
skrammel-
legepladsen, Emdrup
(1967)

El juego y la construcción eran parte de la búsqueda de la re inserción de los niños en el espacio público, el periodo entre guerras generó un miedo constante al momento de querer salir, es por esto que el arquitecto decide construir un límite en la zona de juego con barreras de muros y arbustos que tapaban parcialmente esta gran

zona de juego, “Sørensen tenía la acertada sensación de que las actividades de los niños que jugaban en el skrammellegepladsen (junk playgrounds) no necesariamente tenían porqué ser aceptadas por los adultos” (García-González & Guerrero, 2019), y de esta forma no debían estar constantemente vigilados, entregando al niño un sustituto de ciudad que habían perdido, logrando ejercer la imaginación al momento de interactuar con estas ‘construcciones’ como se puede ver en las figura 3 y 4.



Figura 3
Fra Skrammellegepladsens
(1941)

Desde Inglaterra Lady Allen of Hurtwood, identificó al igual que Sørensen, el papel que deberían cumplir los niños al momento de pensar esta nueva ciudad, involucrándose en reformar el cuidado de los niños por instituciones que velaran por sus derechos, definiéndose como “*niños privados de una vida hogareña normal*”,

ella creía que si su influencia llega a un buen puerto no solo serían beneficiados los niños abandonados, sino que todos los infantes. Es por esto que ella ve en Adventure Playgrounds un “componente de la renovación urbana de la posguerra y una demostración de “comunidad democrática” para los niños que trabajan más allá de las divisiones promovidas en el fascismo, la nación de clase y la raza” (Kozlovsky, 2008) transformando este parque de juegos en una revolución en la planificación de las ciudades. Los viajes realizados por Lady Allen a Copenhague influyen en este pensamiento de una nueva forma de proyectar para y con la infancia, la sorpresa de la utilización del residuo como material nuevo y sobre todo las zonas bombardeadas en guerra logran que esta arquitecta publique un texto para la destacada revista Picture Post, titulado “ Why not use our bom side like this?”, logrando de esta forma la incorporación de zonas de juego en Inglaterra uniendo los dos conceptos Adventure Playgrounds + junk playgrounds. (figura 5)

La preocupación por los espacios para la infancia con un diseño de calidad llegó a un punto en que Lady Allen comienza a publicar una serie de cuadernillos, ‘Design for Play’ (1961), ‘New Playgrounds’ (1965) y finalmente su libro ‘Planning for Play’ (1968), donde expresaba sus ideas de diseño para las zonas de juego, describiendo en términos simples y pragmáticos lo que hacen los niños, dónde prefieren hacerlo y de esa forma entrega algunas ideas de diseño para mantener espacios de juego libre dentro de la ciudad. El libro trata extensamente el “concepto de playgrounds” entendiendo este como una herramienta de planificación basado en la teoría Playwork.

Charcos, colinas, hierba, y materiales accesibles como tubos, cuerdas, tierra, bidones de gasolina vacíos, restos de motores, neumáticos, ladrillos, madera, martillos y clavos eran los materiales de juego disponibles. La base del juego era el ejercicio en libertad, aunque con una mínima supervisión. (García-González & Guerrero, 2019)

Su trabajo fue tan detallado que Carl Theodor Sørensen agradece su vinculación con las publicaciones en el prólogo de su último libro, dejando en claro que la investigación y trabajo de esta mujer ayudó a la comprensión del paisaje de infancia en el periodo entre guerras y guerra fría. Dentro de sus memorias Lady Allen declara que uno de sus grandes orgullos fue el descubrir al niño en la ciudad y por sobre todo entender la configuración del espacio – tiempo, donde los niños



Figura 4
Keystone, Getty Images;
Londres (1940)

lograban una abstracción a tal punto que la temporalidad no era una constante ni una preocupación, sino más bien el ambiente que se generaba. Dando paso a una de sus declaraciones más potentes: “**parto de la suposición de que los niños de todas las edades y adultos también, necesitan una infinita variedad de diferentes tipos de actividad de juego**” (Hurtwood, 1958, citado por García González & Guerrero, 2019) entendiendo que el juego no solo ayudaba a los infantes, sino a todo su entorno directo.

A pesar de todo, el trabajo realizado por Allen y Sørensen a fines de la década de 1950, la mayoría de los diez Adventure Playgrounds que operaban en Londres en sitios bombardeados, se fueron cerrando, dando paso a la reconstrucción real de las propiedades, las cuales fueron devueltas a sus propietarios sin reconocer lo enriquecedor que fueron estas zonas de juego, aun así Allen no se rindió y siguió diciendo que el juego debía ser una prioridad en la planificación de estas nuevas ciudades, entendiendo el juego como espacios intermedios de libertad urbana.

La delincuencia juvenil y la muerte de jóvenes en accidentes de tráfico surgen, al menos en parte, de la manera inadecuada y poco imaginativa en que las autoridades locales intentan satisfacer la necesidad de un juego creativo. . . . Lo mejor que puede hacer el ingeniero de la ciudad es nivelar el suelo, ponerlo en superficie con asfalto y equiparlo con costosos columpios y toboganes mecánicos. Su paraíso es un lugar de absoluto aburrimiento para los niños, y no es de extrañar que prefieran los vertederos de madera en bruto y las pilas de ladrillos y basura de los sitios bombardeados, o los peligros y las emociones del tráfico. (Allen, 1946)

La provocativa ocupación de los arquitectos paisajistas por los niños en este periodo entre guerras marcó una concepción alternativa de como querer reconstruir la ciudad, teniendo muy en claro que esta sería un desafío, tanto para los códigos arquitectónicos convencionales, como para las manifestaciones del espacio urbano después de la guerra. Así surge una nueva actitud al momento de ver los espacios para re urbanizar, tomada como algo desafiante, pero también catártica y humanizante donde se lograría configurar los paisajes urbanos destrozados de Europa con la ayuda de los niños, rescatando lugares y creando nuevas formas de habitar desde la infancia. Steen Eiler Rasmussen (citado por García González & Guerrero, 2019) incidían también en este aspecto y en 1953 escribió: **“Algún día llegaremos a darnos cuenta que un parque infantil no puede ser una cosa decorativa para niños de cierta edad. Debe y debería ser un lugar de trabajo donde puedan entrenar sus habilidades en la lucha contra el material”**. Así Jakoba Mulder, comienza a trabajar como asistente de urbanismo en el municipio de Delft y luego de Ámsterdam, trabajando en el departamento de espacio público con Cornelis van Eesteren, quien le pide el desarrollo de un gran parque conocido como Amsterdan Bos, con el cual comenzó a ser conocida como la ‘dama del bosque’.

Es en este proyecto donde subdivide el programa del parque y la sensibilidad de este en categorías de crecimiento infantil, entregando un gran espacio verde a la ciudad con el tacto de la infancia y la juventud. Los niños fueron considerados en diferentes grupos de edades según su desarrollo corporal:

- Menores de 2 años, que estaban con sus madres y sólo requerían un parque cerca de casa para el paseo.
- Niños de 2 a 6 años, que jugaban con arena y agua, y columpios.
- Niños de 6 a 10; de 10 a 14 y de 14 a 18 años.
- Los niños hasta los 14 años jugaban además con balones y realizaban actividades deportivas, con lo que se podía afirmar que a medida que aumentaban la edad, se incrementaba también su necesidad de espacio.

Mulder tiene la necesidad de cambiar el esquema de parque de aventura que ya había propuesto Allen en Inglaterra, viendo que las zonas deberían ser mucho más reducidas, incorporando juegos tipo, en cada lugar. De esta forma se incorpora la idea de los cajones de arena que ya estaba trabajando Frederick Froebel, dejando atrás la concepción de zona de juego tradicional (del gran jardín) a un espacio solo para la infancia. Así nace la idea de los “public play squares” los cuales ella define de la siguiente forma:

Desde la guerra, una nueva forma de parques de juego ha sido desarrollada para los niños más pequeños. En algunas esquinas, plazas o aceras anchas, y en pequeños parques, son suministrados unos pequeños recintos de hormigón con arena y algunas estructuras metálicas tubulares especialmente diseñadas para evitar el peligro. Los niños pueden jugar en cualquier momento, y la arena siempre esta a punto. Las suciedades inevitables de perros y gatos, obliga a que todas las mañanas deba ser suministrada arena limpia. Estos parques de juegos son muy populares, y la gente constantemente los pide. Se ha tenido mucho cuidado en su diseño, y la apariencia de algunas partes de la ciudad ha sido mejorada por la provisión de estos espacios donde la gente joven puede jugar y los mayores pueden descansar en los bancos instalados. Aquí se presenta una lógica y atractiva solución a los problemas de afronta el buen townscape y la provisión de espacios de juegos. Este ejemplo ha sido seguido por muchas otras ciudades en Holanda» (Mulder, 1954, citado por García González & Guerrero, 2019).

Así ella logra dar paso a su propuesta en Prins Bernhardpark (1968) dando paso a la utilización del agua como medio de juego, es en este proceso donde Mulder le solicita a Aldo van Eyck el diseño de estos juegos tubulares que estaba desarrollando (figura 5), donde cada propuesta que entregó van Eyck se adaptaba a los espacios residuales que tenía la ciudad, entendiendo que el territorio y los usuarios variaban y por ende las necesidades eran distintas. Así nace un equipo de trabajo desde el municipio de Ámsterdam que contemplaba a: Jakoba Mulder, Cornelis van Eestern y Aldo van Eyck, entregando una red de espacios de juegos dentro de toda la ciudad, llegando a contemplar 734 playgrounds en 30 años, viendo en estos lugares bombardeados una liberación de carga emocional, la tipificación de sus juegos fue el mayor avance a nivel de diseño, dejando como registro un catálogo clave donde se entregaban las formas y usos, para poder configurarlos de la mejor forma.

De forma paralela los destacados arquitectos Alison y Peter Smithson desarrollaron intervenciones en conjunto con el fotógrafo Hederson, viendo en el niño una posibilidad de entregar vida en los proyectos y sobre todo en la ciudad de Londres. Los niños que juegan en la ciudad es para ellos como “una fuerza de conexión con el potencial para crear nueva arquitectura y diseño urbano: una alternativa a la ortodoxia modernista prevaleciente de las funciones demarcadas que, en opinión de los Smithson, amenazaban con crear ciudades estériles desprovistas de espíritu comunitario”, así lo ponen a prueba en una exposición fotográfica donde participan tanto van Eyck como los destacados arquitectos Alison y Peter Smithson en 1954, uniendo ideas de crecimiento, movilidad y planificación. Un claro ejemplo de este desarrollo es el proyecto Robin hood Garden, donde utilizan la topografía como una gran zona de juego donde los niños disfrutaban del paisaje inmediato que el proyecto de viviendas les entregaba.



Figura 5
Tipología de juegos
de Aldo van Eyck,
Ámsterdam.

“El parque de aventuras demuestra cómo funcionaba esta nueva forma de ciudadanía: hacía que la interioridad de los niños fuera observable y gobernable precisamente porque el juego libre se conceptualizaba como un ámbito subjetivo de libertad que requería la participación de sujetos activos y consentidos.”
(Kozlovsky, 2008)

La reconstrucción de las ciudades en Europa en ambas guerras hizo que las preocupaciones de los urbanistas y arquitectos fueran destinadas a problemáticas que se habían postergado por años. De esta forma el ocio pasa a tener importancia y poco a poco fueron surgiendo los espacios de juego infantil. Todos estos arquitectos ven en los niños una forma de rehabilitación para la sociedad en general. Como vimos en los capítulos anteriores, los niños tienen la particularidad de jugar donde sea y como sea y así como Sørensen propone jugar con los materiales que fue dejando la guerra, Aldo van Eyck da el salto a la tipificación del juego y la reutilización de zonas bombardeadas y llenas de una carga emocional para tener zonas de juego. La visión del playground como un fin de desarrollo fue una de las principales motivaciones de posguerra para reconstruir la ciudad desde lo más sano y puro: los niños. Se entendió que parte importante de este proceso debía pasar por la infancia y la vinculación directa del “acompañar a jugar”

“Las sociedades modernas comenzaron a racionalizar y moldear el juego infantil desde el exterior para avanzar en objetivos sociales, educativos y políticos. Por lo tanto, los parques infantiles tienen mucho que ver con censurar y restringir los tipos de juego considerados indeseables y desplazarlos de lugares considerados peligrosos o corruptos, como la calle.”
(Kozlovsky, 2008)

Estos casi 15 años de experimentación y juego libre por la ciudad marcó sin duda la idea de jugar, pasando del miedo al goce y posteriormente a la constante, teniendo esta actividad como una herramienta para la búsqueda de una ciudad sana. El querer proteger a los infantes hizo que la preocupación por su espacio fuera mucho más tediosa, observándolos y tomándolos en cuenta en toda decisión. Ver esquema de juego sobre el desarrollo de los playgrounds a lo largo de la historia como ya lo leímos.

"Why not use our bom site like yhis" (1946)

1948 - 1950

Lady Allen of Hurtwood
Propone utilizar espacios en Inglaterra bombardeados

visita

Carl Theodor Sørensen

Copenague

1931

Se influencia

JUNK PLAYGROUND

1940

se incorpora en Emdrup
barrios obreros "cooperativas de vivienda"
capacidad 200 niños

98

1907

Friederich Froebel

CAJONES DE ARENA

Viaja en 1951 a Inglaterra y conoce el trabajo de su colega

Jakoba Mulder

La dama del bosque

Obseva a una niña jugando en un árbol

1943 - 1947

PUBLIC PLAY SQUARES

Cornelis van Eesteren

Jefe municipal

ADVENTURE PLAYGROUNDS

La contacta y trabajan juntos

Paisajismo en movimiento
entregan al niño una "sustitución de la ciudad"

Conciderado el equipo líder de los juegos en Emdrup

EL PAISAJE COMO JUEGO

La dama del bosque

CIAM TEAM X

participaban activamente

Aldo van Eyck

Logra crear

El arquitecto tipológico

Lo contacta y trabajan juntos para el plan de rehabilitación post guerra, ella buscaba los lugares y él las tipologías.

Robin Hood Garden

Hederson + Alison & Peter Smithson

1931

Copenague
PLAYGROUND
734 EN 30 AÑOS

99

2.2. Los Creative playgrounds en Japón y los Sensibility playground de EEUU.

La búsqueda por un mejor desarrollo de la infancia en el espacio público motivó a que varios arquitectos experimentaran en el diseño y pensamiento acerca de cómo debían ser los juegos. De esta forma comienzan a teorizar al respecto logrando una descripción base y una diferenciación a lo ya realizado en el periodo entre guerras. La mirada constante en este trabajo teórico-práctico, sigue manteniéndose entre pedagogos, arquitectos y paisajistas, viendo la actividad lúdica como un desarrollo de una mejor ciudad. Así Navarro (2013) logra subdividir esta forma de crear zonas de juego en el paisaje urbano, dejando dos claras posturas:

1. **Activa.** Aquella en que el niño modifica, a través de la acción, su espacio de juego. Dentro de ella destacan los adventure playgrounds, las acciones de juego y los imagination playgrounds.
2. **Pasiva.** Aquella en que el diseño y las características del equipamiento siguen unos criterios creativos pero que son inmóviles a lo largo del tiempo. Son ejemplos representativos de ello los creative playgrounds y los playscapes.

La acción pasiva se comenzó a desarrollar con mucha fuerza en los años 40's con la incorporación de esculturas como zonas de juego, a esto se refiere la autora al momento de hablar sobre los creative playgrounds, los cuales buscaban de una forma muy abstracta la interacción de los niños con este elemento arquitectónico en el paisaje, teniendo la imaginación como motor principal de desarrollo, de esta forma se destaca el trabajo realizado por Mitsuru Senda , arquitecto paisajista que en 1941 desarrolla en Japón un parque dedicado a la infancia con tres tipos de estructuras escultóricas: "las estructuras de juego gigantes (giant play structures), los sistemas de juego circular (circular play systems) y 12 piezas de

equipamiento infantil diseñadas industrialmente (community play structures)" (Navarro Martínez, 2013), basándose en la creatividad y la sociabilización de los niños, encontrando en los árboles una oportunidad para desarrollar los juegos que él buscaba entregar en el territorio. De esta manera desarrolló desde 1968 a 1982 variantes de esta forma de realizar el nuevo juego, "para Senda, era fundamental que sus diseños tuvieran una alta calidad compositiva, ya que conceptualmente los asimilaba a esculturas («Play sculptures must be public art just like sculptures»)." (Navarro Martínez, 2013) y de esta manera poder lograr una mayor vinculación con el territorio. Como lo vimos anteriormente, se propone el juego como una herramienta de composición en el paisaje, entendiendo la idea desde una postura estética y pictórica, como ya se había observado a través de las referencias artísticas y sus formas de mostrar el paisaje en la época renacentista, las cuales siempre fueron desde una visión positivista. El trabajo de Senda abre una posibilidad en Japón para rehabilitar el territorio del golpe emocional de la guerra y lo transforma en una nueva belleza, que sería aprovechada desde la infancia hasta la vejez, sin perder el foco de una nueva sociedad sin trabas.



Figura 6
Libro Play space for
Children, Mitsuru
Senda (1998).



Figura 7
Libro Play space for Children, Mitsuru
Senda (1998).

Si nos enfocamos en el trabajo de paisaje y belleza que se comenzó a realizar en Japón, podríamos comprender que el paisaje de infancia se a tratado de conceptualizar y desarrollo hace mucho tiempo, de esta forma según Moreno (2009) el paisaje nos abre posibilidades de poder generar una sensibilidad estética para crear escenarios de encuentro social, *“desde su concepción como hecho espacial y ambiental, en el estudio y manejo de los componentes físicos (...) centra su atención en la dimensión social y cultural del paisaje, como expresión estética de las formas de vida de la sociedad en un determinado contexto espacial y temporal”* (Moreno, 2009). De esta manera en los años 50's y 60's, la preocupación por un espacio lúdico pasa a ser una exploración espacial necesaria, razón por la cual escultores y arquitectos trabajan en conjunto.

La necesidad de crear espacios simbólicos, hace que gran parte de los trabajos realizados en esta isla asiática estén enfocados en la

experiencia tácita de los infantes al momento de querer practicar la actividad, espacios grandes y pequeños, atajos y múltiples accesos hacen que el niño arme una estrategia de juego que puede variar constantemente. Parte de esta experiencia se puede revisar en la **figura 6 y 7** donde se experimenta la vinculación de un material y el riesgo que cada juego entrega.

Sumado al trabajo que ya estaba realizando Senda, el artista y escultor estadounidense - japonés Isamu Noguchi, trata de generar una configuración en las zonas de juego, uniendo la energía (física), los sueños y la imaginación en un solo parque de juegos. Tomando su profesión como una base de cambio, él *“vio en los parques infantiles la necesaria oportunidad de democratización del arte al servicio urbano”* (Bonet, 2019), entendiendo que el juego es una experimentación donde se logra descubrir el mundo y el ‘yo’ como un aprendizaje auto dirigido y auto escogido, como lo declaró en su momento. La negación del lema moderno *“la forma sigue la función”* hizo que este artista propusiera con sus esculturas-parques, formas abstractas que recuerdan a algunas pinturas surrealistas (**figura 8 y 9**), Nouchi esculpía en terreno, tanto topográficamente como plásticamente, creando de esta forma un conjunto armonioso con el paisaje en el cual él se iba a situar, incorporando color y texturas que lograban acoger a sus usuarios. *“El camino que abrió Noguchi permitió a artistas y escultores hacer propuestas sin las necesidades de justificación formal o funcional que a veces restringen la arquitectura”* (Bonet, 2019)



Figura 8
Isamu Noguchi,
The Noguchi
Museum Archives.
(1941)

Debido a la búsqueda de paisajes comunitarios que quería realizar el artista, hace que presente una serie de proyectos al comisionado de New York, Robert Moses, quien fue el principal obstáculo que tuvo al momento de realizar sus proyectos, siendo la mayoría de ellos rechazados, sin embargo, en 1982 logra dar inicio a su mayor parque llamado Moerenuma Park, el cual se inauguró el 2005. **“Noguchi basaba su idea en que el parque debía representar una escultura en su totalidad. Ciertamente, cuando el parque abrió sus puertas, no tuvo el impacto que uno hubiera podido imaginar si alguna de sus primeras propuestas hubiera sido realizada en su época”** (Marí Romeo, 2015)

La conformación de sus ideas hace que Moerenuma Park fuera especialmente sensible a las particularidades que tenía el terreno, si bien tardó 23 años en realizarse, sus diseños no cambiaron del todo, manteniendo las ideas de crear un ‘nuevo lugar’, logrando de esta manera concebir las zonas de juego de una manera muy distinta a lo que se estaba proyectando en esos años en Estados Unidos. Su búsqueda por la estimulación de los niños, hace que sus obras de arte fueran completamente brillantes, muy distintas a lo que había pensado en un principio. El constante conflicto que tuvo Noguchi por poder construir uno de sus proyectos, hizo que los resultados fueran mucho más sorprendentes de lo que había proyectado inicialmente.



Figura 9
Isamu Noguchi,
The Noguchi
Museum Archives.
(1941)

Sin duda el cambio que se vivió en ambos países fue un desafío para los arquitectos paisajistas, teniendo como fin principal la búsqueda un nuevo concepto de juego en el espacio público. Estos nuevos paisajes de infancia con un fin de acción y percepción, donde primaba el comportamiento de los infantes, descubriendo que estos espacios favorecen a la creatividad de ellos y de esta forma, favorecer su desarrollo al momento de convivir tanto con sus pares como con los adultos que los rodean, **“se trata, pues, del único equipamiento social en que confluyen, de forma simultánea, urbanismo, salud, educación y sociedad”** (Navarro Martínez, 2013), estas zonas de juego que surgen desde una postura mucho más artística ayudan a entender que el juego no siempre debe ser tan racional y tipificado como lo vimos en el caso europeo.

“En los primeros años de la infancia, de la misma manera que se aprende a hablar y caminar, se aprende la distinción entre el yo y el exterior, el conocimiento de la propia conciencia y con ello la espacialidad, en un proceso de exploración del propio cuerpo con el entorno y los objetos” (Bonet, 2019)

En efecto, estas forma de concebir el juego logra que la exploración espacial sea un motor de diseño, así **“estos espacios se comienzan a concebir de forma individualizada adquiriendo importancia por sí mismos y la preocupación por su diseño los vincula directamente con la arquitectura”** (Marí Romeo, 2015) y finalmente con los infantes que utilizarían estos espacios, siendo los principales críticos de los lugares para jugar.

2.3. Latinoamérica juega y se recupera, el caso de Medellín.

El espacio público es sin duda la forma de expresarse en la ciudad, pero ¿qué pasa cuando no puedes vivir tu localidad? En Colombia se vivió uno de los conflictos más grandes que una ciudad puede vivir, el narcotráfico se apodero de las ciudades y Medellín fue la base de operaciones de uno de los carteles más peligrosos a nivel mundial, en los 80's y 90's la violencia llegó a tal punto que esta ciudad fue considerada como la capital del homicidio (muriendo 10 personas diarias), el refugio del narcotráfico y la ciudad más violenta del país, de a poco **“los barrios de las laderas del norte del valle, comúnmente llamados “comunas”, se convierten en el hábitat natural de bandas ilegales, de pandillas de sicarios a las ordenes de los narcotraficantes, y de delincuencia común”** (Echeverri & Orsini, 2011), conteniendo zonas de bombardeo, laderas incomunicadas y fronteras imaginarias, donde las personas no podían circular con libertad. De apoco esta ciudad fue perdiendo los espacios de encuentro y se vio conmocionada por el miedo constante. (Figura 10)



Figura 10
Registro de prensa, Medellín
Sábado 16 de febrero de 1991 a las 6-15 de la tarde, frente a la
Plaza de Toros La Macarena

Para responder a este fenómeno de violencia y miedo, desde 1994 a 1996, tanto las administraciones públicas, las organizaciones no gubernamentales y, especialmente, los jóvenes docentes en arquitectura, comenzaron a estudiar e implementar programas para transformar la calidad de vida de los habitantes de los barrios marginales, **“con el liderazgo del alcalde Sergio Fajardo, la ciudad, en el 2004, decide apostar por una política pública enfocada a reducir las profundas deudas sociales acumuladas durante décadas, así como los problemas de violencia”** (Echeverri & Orsini, 2011), dentro de la academia se propone a estudiantes de sus últimos años de la carrera de arquitectura que piensen en el nuevo mapa de la ciudad de Medellín y compensar parte de esa deuda social acumulada en décadas de inequidad, re orientando las políticas públicas para la ciudad.

La búsqueda de un paisaje vivo y sobre todo de un urbanismo social nace desde las visitas a los territorios, cada grupo de estudiantes se haría cargo de un barrio y tenían que encontrar posibilidades de espacios naturales para la conexión y la rehabilitación de la ciudad, logrando de esta forma una transformación estética que le daría a Medellín un cambio de piel, eliminando el estigma de una ciudad concentrada en la violencia y el miedo. **“El disfrute público, aparecieron de cuenta de los usuarios, diferentes formas de comprensión y significación, que posiblemente sus creadores no consideraron desde el principio”** (Cuartas, 2012) viviendo de esta forma una transformación social profunda, escuchando a sus usuarios y por sobre todo las experiencias de vida que tenían, para poder tener una ‘ciudad educada’, de la misma forma en que Tonucci expresaba la ‘ciudad sana’. (figura 11)

“Se diseñaron y construyeron en el corazón de varios barrios de la ciudad, una serie de parques lineales durante la administración de Sergio Fajardo Valderrama (período 2004-2007). Pensados como elementos fundamentales para generar las transversalidades al río y propiciar la conexión entre los espacios oriental y occidental, los parques lineales se convierten en algunas zonas, en el único generador de espacio público como es el caso de la comuna nororiental, considerada como uno de los sectores más pobres de la ciudad” (Cuartas, 2012)

La búsqueda de un simbolismo en la ciudad hizo que la medida fuera mucho más clara al momento de querer proyectar, así como se converso con los vecinos de cada comuna, los planificadores de esta nueva ciudad designaron distintas medidas. Una de ella es el niño, Alejandro Echerri en su conferencia TED en la ciudad de Medellín el año 2012 expresa que:

“La medida de una ciudad, yo siempre lo he tenido presente en la medida de un niño. Cuando un niño puede coger un bus público atravesar la calle, caminar al centro con seguridad, ir al colegio y regresar a la casa, estamos logrando la ciudad que deseamos”

108



Figura 11
Centro de Estudios Urbanos y Ambientales (Urbam) de EAFIT Medellín, Colombia (2013)

De esta manera se logra un plan de trabajo que parte en el 2004, luego de que Medellín fuera considerada una de las 5 ciudades más peligrosas de Latinoamérica según ONU, viendo la estética de una ciudad como inclusión y la integración de un nuevo urbanismo, donde se pensara un proyecto urbano integral, según Echeverri

& Orsini (2011), este debería ser un instrumento de planeación e intervención física en zonas que han sido caracterizadas por la segregación, la pobreza y la violencia. Ambos autores fueron partícipes de este cambio que se propuso, viendo este urbanismo como la confluencia de transformaciones y programas estructurales en servicio a la sociedad. **“La construcción y el mejoramiento del hábitat en estos territorios con bajos niveles de consolidación, hicieron también parte integral de la política de Urbanismo Social”** (Echeverri & Orsini, 2011), se denomina de esta manera ya que no solo se trabaja como una expresión política, sino que de procesos de pertenencia de las personas en sus territorios, teniendo un trabajo de participación ciudadana que nace desde la nula observación de situaciones favorables, como lo expresa John Octavio Ortiz en su charla TED en el año 2018.

109

Parte importante de este cambio de ‘piel’ que vivió la ciudad, parte de una visión mucho más multidisciplinaria, los políticos no saben diseñar, al contrario solo saben armar estamentos de orden, es por eso que se **“pone de manifiesto la necesidad personal y profesional de diseñadora industrial, para conocer qué sucede en estos espacios públicos más allá del objeto material y su relación en un espacio particular”** (Cuartas, 2012), la búsqueda de ayudar a las personas a sentir un arraigo mucho más potente por sus barrios fue una tarea que no solo surge desde la arquitectura, sino que desde la publicidad, teatro, danza, etc. (figura 12)



Figura 12
Alejandro Arango, UVA El paraíso, Medellín, Colombia

Lefebvre propone: no asumir el espacio como un simple contenedor de escenarios, sino considerarlo como el ambiente del comportamiento humano, en el que se analiza la categoría del lugar desde la producción social del espacio habitado, para la búsqueda de un saber y una comprensión más práctica del conocimiento sobre la permeabilidad de éste. (citado por Cuartas, 2012).

De esta forma nacen los parques Lineales, como una acupuntura urbana, que parte de los imaginarios de las personas que habitan las laderas más pobres de Medellín, John Octavio Ortiz, parte el año 2001 en el poblado, buscando la solución de un parque que unificara el barrio, sin tener claro que debería realizar. Son los mismos vecinos quienes le declaran que en vez de realizar un parque tradicional y ortogonal, rehabilitara la calle y los espacios con mayor riesgo. Comprender el territorio y sobre todo la morfología de la ladera ayudo a que estos parques tuvieran una imagen mucho más acogedora al momento de ver el proyecto completo, la utilización de los imaginarios de las personas que viven el territorio, las soluciones conceptuales hicieron que los planificadores de este nuevo Medellín vieran en el ocio y los espacios lúdicos la solución perfecta, al igual como lo habían pensado los arquitectos paisajistas que ya revisamos. Los parques lineales no solo plantean un lugar físicamente acogedores, sino que perceptualmente agradable, entregando a la ciudad un cambio al momento de querer vivir el espacio público nuevamente, tanto desde la experiencia de los vecinos como también de los planificadores, este shock de la 'no infancia' y del terror de salir se eliminaría y se entregaría un espacio culturalmente y lúdicamente mucho más enriquecedor, **“teniendo en cuenta cómo las personas usan, marcan, habitan, y transforman esos contenedores espaciales”** (Cuartas, 2012), entregando espacios cargados de sentidos y con una apropiación natural, como si siempre hubieran existido.

El significado que cada usuario le da, la utilización y pertenencia de los niños en el territorio vivido ayuda a que los usuarios colaterales (vecinos, adultos) logren quitarse el miedo a volver a la calle, la recuperación de un territorio parte por la incorporación de nuevas políticas de diseño y de elementos arquitectónicos que logren ese objetivo. Sin embargo la imagen del lugar peligroso se mantuvo por un tiempo, teniendo la imagen de los 80's donde el espacio público conllevaba peligro y muchas veces muerte.

“estos parques fueron interpretados muchas veces como espacios generadores de sentimientos negativos, donde el miedo, la inseguridad y la desconfianza hicieron que el espacio transformado para beneficio de los ciudadanos, fuera percibido de forma contraria por sus habitantes y visitantes.” (Cuartas, 2012)

En las conferencias que se dieron desde el 2011 hasta el 2018 sobre el cambio urbanístico que vivió la ciudad de Medellín en el periodo 2004-2007 han sido clave para entender como la ciudadanía se empodero y tomo esta nueva planificación como una posibilidad de encuentro y recuperación territorial, la postura de la alcaldía de entregar lugares de cultura, educación y sobre todo de encuentro han marcado un sin fin de beneficios en esta nueva sociedad que aun esta en crecimiento, Alejandro Echeverri, dice que falta aun como surgirá esta nueva ciudadanía, por que son los niños los principales beneficiados al momento de tener estos cambios, ser la primera generación que tiene una biblioteca cerca de su casa o un transporte público de calidad hace que su mentalidad no venga con este golpe anímico de dolor constante, de esta forma el trabajo entre comunidades, planificadores y el gobierno hicieron que las soluciones que implementaron realmente fueron aceptados.

“Mientras el gobierno local propone nuevas formas de ocio y esparcimiento en el espacio público, intentando alejar el concepto de retícula en la mente de sus usuarios, no es posible ocultar la dicotomía que aparece cuando éstos pretenden que los parques lineales sean acogidos y aceptados de la misma forma que los parques tradicionales, teniendo en cuenta que las dinámicas sociales son cambiantes. Como espacios públicos pensados para el disfrute y la calidad de vida de la ciudadanía, éstos se vuelven territorios accesibles por muchos sujetos y grupos, pero al mismo tiempo se vuelven pasivos cuando el gobierno local controla las formas de ocupación, uso y recreación a través de la arquitectura y el diseño.” (Cuartas, 2012)

Esta reconstrucción desde las zonas más marginales y las que se vieron más involucradas con el narcotráfico marca una rehabilitación en lo que hemos denominado ciudades sanas, la búsqueda de un urbanismo social y de espacios integrales que ayudan a que los niños

puedan apropiarse nuevamente de la ciudad son sin duda el ejemplo más rupturista que tiene Latinoamérica, donde se ve “el espacio público como el espacio de convivencia y el espacio de encuentro, y la política al servicio de los proyectos colectivos y no de los intereses de privados, la política como posibilidad de transformar realmente las condiciones de vida de la población más pobre” (Melguizo, 2011), encontrando en esta incorporación de los parque lineales una conexión entre las laderas y el borde del río, el transporte público y la ciudad en sí, dando en cierta parte por cumplido la idea de la ciudad educada que proponía Alejandro Echeverri (ver figura 13 y 14).

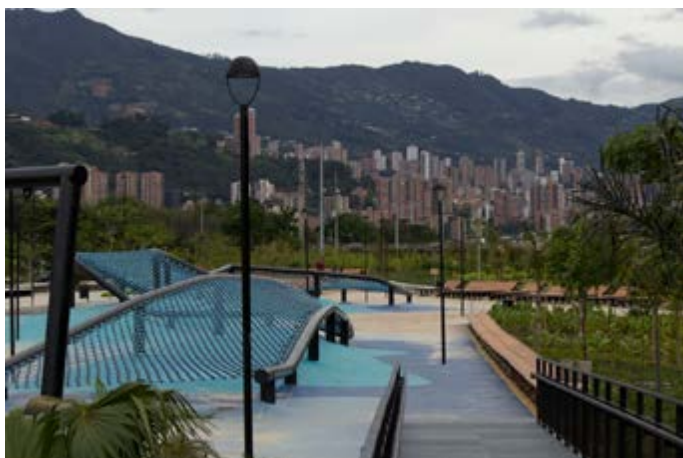


Figura 13
Antonio Maggiolo;
Medellín, Colombia
(2019)

“Quienes dicen que un edificio bonito no mejora la calidad de la educación, no entienden un asunto crítico. Tenemos que construir los edificios más hermosos en los lugares donde la presencia del Estado ha sido mínima. El primer paso hacia la calidad de la educación es la dignidad del espacio. Cuando el niño más pobre de Medellín llega al mejor “salón de clases” de la ciudad, enviamos un poderoso mensaje de inclusión social. Ese niño tiene una autoestima renovada, aprende más fácilmente, y seguramente no soñará en convertirse en delincuente cuando sea adulto. Es un mensaje profundo de transformación social. Esa es nuestra revolución” (Alcaldía de Medellín, 2007)



Figura 14
Antonio Maggiolo;
Medellín, Colombia
(2019)

El niño como motor de cambio, es el discurso que la alcaldía se propuso y que los planificadores siguieron trabajando en conjunto a las comunidades de cada ladera, el encuentro de infantes en el espacio público marca un antes y un después en la ciudad de Medellín, demostrando que son ellos los que realmente disfrutan la ciudad y colateralmente el resto de la ciudadanía. La incorporación de piscinas públicas, canchas, juegos y una configuración articulada de distintos parques logró en esta ciudad la reincorporación de una ciudadanía de infancia en el territorio.

2.4 El paisaje de infancia y su dos capitales.

Es significativo entender que parte importante de esta nueva forma de pensar la ciudad nace desde la vinculación del juego y la infancia, donde se logra comprender que ambas van de la mano y que la ciudad es el medio para poder desarrollar la acción. Como ya hemos

visto, los parques de juegos nacen en Europa con la búsqueda de una respuesta a las actividades que se realizaban de forma libre en la ciudad y que fueron suspendidas por la guerra, como lo demuestra Lady Allen (1946). Es así que este 'movimiento' arquitectónico llega a Japón, con la influencia pura de Europa en el año 1970, integrando el riesgo y el juego libre en la vida de los niños que se veían agobiados en una vida completamente urbanizada y restringida por las normas. Uno de los giros que le dan los teóricos y arquitectos japoneses a los playgrounds europeos, es pensar que este puede ser utilizado como un área de recuperación por trauma, tomando como base los juegos diseñados por Carl Theodor Sørensen en 1940, donde utilizaba las zonas de bombardeo como juegos en plena guerra. De esta manera el juego no solo es visto como un hilo conductor para el desarrollo cognitivo en los niños, sino que este puede ayudar en la liberación del estrés por trauma que adquieren los niños. Los autores Isami Kinoshita y Helen Woolley (2015) tratan el juego como una medicina natural para liberar a los infantes de efectos negativos provocados por eventos naturales, dando a entender que el juego de los niños es una actividad que realizan de forma natural, por lo que el lugar donde se desarrolle esta actividad debería ser de la misma manera.

La realidad de un país altamente sísmico es la que induce a Kinoshita & Woolley (2015) a cuestionarse qué pasa con los infantes que se ven enfrentados a una realidad tan traumática y para esto ellos toman el caso del triple desastre en Tohoku, Japón en el año 2011, donde se vivió un terremoto grado 9, posterior tsunami y finalmente uno de los desastres nucleares más grande en la historia después de Chernóbil. En el estudio realizado por los autores se entrega un dato base de las muertes causadas en estos eventos, donde el 30 a 50 por ciento de las muertes causadas por eventos naturales son niños. Una de las principales razones de estos decesos tienen que ver con el nulo conocimiento de su entorno y sobre todo de la sensación corporal del movimiento sísmico. Kinoshita & Woolley (2015) asumen que la reducción del riesgo de desastres puede mejorarse con las actividades diarias de los niños que les permiten conocer su territorio inmediato y a su vez desarrollando su capacidad de gestión de riesgos, en ese caso las actividades previas pueden ayudar a mejorar el entendimiento de los niños en su entorno inmediato. Japón se ha visto obligado a entender su ciudad y sobre todo a mejorar los bordes costeros de sus urbanizaciones, sin embargo los niños siguen siendo un punto clave en el desarrollo de esta nueva manera de entender la ciudad y la nueva sociedad que quieren tener en su país.

Como vimos en los playgrounds de Europa la utilización de las zonas de bombardeo como juegos improvisados, en Japón vieron esos

espacios con otro tipo de potencial, si bien podemos observar en la figura 15 el nivel de destrucción en la ciudad de Tohoku, donde la desolación por la pérdida de un paisaje físico como también el social marcó un trastorno en la sociedad de las zonas más afectadas que no se trató ni se comprendió como tal hasta un año después del terremoto. Sin embargo a pesar de una imagen triste, fría y de caos, los autores Kinoshita & Woolley (2015) ven esto como un nuevo potencial para futuros planes de desarrollo, integrando a los niños en la planificación de la recuperación de la sociedad con el paisaje de infancia y viendo el juego como una herramienta de salud.



Figura 15
mTaira, Terremoto
en Tohoku (2011)

Si bien los parques de juego no quedan ubicados en zonas de peligro, si se piensa en zonas de juego que logren que los infantes puedan recuperarse del shock y el trastorno de estrés postraumático (TEPT) en los lugares donde se refugiaron, de esta manera la utilización del evento traumático como juego eliminaría el bloqueo mental que sufren los niños al momento de tener que evacuar en un eventual escape, acercando el juego al sitio más inmediato. Si bien no está comprobado que el juego pueda ayudar en el desarrollo de los niños en el contexto de desastre eliminando el TEPT, menos la utilización de juegos traumáticos como lo denominaron Kinoshita & Woolley (2015). Sin embargo el gobierno de Japón demostró que los niños que juegan en la naturaleza tienen más sentido de la justicia que aquellos que no practican esta actividad. Es esta posibilidad de cambio la que se ve enfrentada al momento de querer entender el paisaje como un lugar destinado a la infancia en las ciudades de

Japón, viendo en la naturaleza la solución para una recuperación de un evento tan doloroso. Comprender esto como algo que trasciende a todas las edades fue fundamental en el desarrollo de un paisaje unitario y sobre todo en la rehabilitación del shock vivido. La utilización de parques como zonas de refugio fue la clave para poder entender que el juego puede ser la herramienta para detener el TEPT que acumulaban los niños. Si bien los autores indican que al principio había niños que estaban irritados, explorando la ira y siendo extremadamente agresivos, se podía ver que a través del juego lograban hablar y soltar todos sus miedos, en la **figura 16** podemos ver cómo la utilización de un diseño simple pero con significados muy claros puede ayudar a los infantes a re interpretar la forma de jugar, logrando además una conversación sobre como se se sienten al momento de experimentar juegos un tanto bruscos y con sensaciones que los harán revivir el evento del terremoto.



Figura 16
Asobi-ba
Kesenuma,(2011)

“El parque de aventuras fue criticado, principalmente por adultos, porque existía un gran contraste entre el juego de los niños y el triste ambiente de luto de personas que habían perdido a sus familias, amigos, casas y todos sus recursos en el terremoto. En momentos en el parque de aventuras, los niños jugaban “juegos sísmicos”, por lo que los trabajadores de los

juegos y la organización ejecutiva fueron fuertemente criticados.” (Kinoshita & Woolley, 2015)

Luego de entender que el juego puede ayudar a los infantes a construir un paisaje desde su interior hasta el exterior y junto a la experiencia del terremoto de Kobe en 1995, la asociación de Parques de Aventuras de Japón (*Japan Adventure Playgrounds Association- JAPA*) decide realizar un proyecto para construir un parque de aventuras en el área del desastre el mismo año 2011, donde se reconoce la importancia del juego en la recuperación de los infantes. Según Kinoshita & Woolley esta es la clave para la reconstrucción del paisaje, así como observamos en la imagen anterior, con la simpleza de los materiales que tenían en el momento (muchos de estos re utilizados con lo que quedó del terremoto) entregar un elemento arquitectónico que pueda liberar lo bello de la actividad en un paisaje donde todo se perdió, entender que desde la simpleza se puede entregar un espacio rico en experiencias corporales, siendo la base del tratamiento emocional que se quiere lograr en las niñas y niños afectados. Así se decide buscar un lugar cuya naturaleza sea acorde, donde la comunidad pueda recurrir cuando lo necesite:

Algunos dijeron que “hay muchos espacios naturales alrededor de esta montaña para los niños, ¿por qué necesitamos hacer un patio de recreo así?” Sin embargo, cuando observaron a los niños recuperar gradualmente su sonrisa trabajando y jugando mientras construían el patio de recreo, los adultos también recuperaron su sonrisa. . Alguien dijo “qué cosa tan maravillosa es poder ver las sonrisas de los niños”. (Kinoshita & Woolley, 2015)

De esta manera se logra entender que el ambiente natural es considerado un juego más, entendiendo que este no solo debe ser un elemento físico, sino que al ser una actividad innata de los infantes, debería surgir de manera natural, de esta forma el juego no solo es visto como un elemento arquitectónico puesto en el paisaje sino que es una actividad que puede nacer desde el interés y el rol que cada niño quiera tomar. Como Piaget (1962) lo describe, siendo una actividad que puede desarrollarse dependiendo de la madurez de cada niño, siendo un juego activo o pasivo como lo vimos en el capítulo anterior. Además, podemos ver que el paisaje toma un rol que antes no era estudiado. Para Fjørtoft (2004) el juego en el paisaje se transforma en

una ecología, la cual contempla vegetación y topografía entregando de esta manera un territorio rico en oportunidades de jugar, transformándose en instalaciones que permiten diferentes tipos de juego (es decir, árboles para trepar, pendientes para deslizarse, campos para correr, etc.).

“Los ambientes naturales representan paisajes de juego dinámicos y difíciles que desafían la actividad motora en los niños. La topografía, como laderas y rocas, ofrece obstáculos naturales que los niños tienen que enfrentar. La vegetación proporciona refugios y árboles para escalar. Los prados son para correr y caer.”
(Jostein & Fjørtoft, 2000)

118

La importancia de correr riesgo nace de la naturaleza, del juego arcaico y natural que tienen los niños desde siempre, esa búsqueda ayuda a que los ambientes naturales tengan un significado. La autora agrega que las líneas y formas en el paisaje les dan a los niños una concepción del espacio y la forma que no son comprendidos si no es en terreno. Ya que **“a medida que el niño percibe las funciones de un paisaje y lo usa para jugar, el paisaje podría tener un impacto funcional en el comportamiento y el rendimiento del juego de los niños”** (Fjørtoft I. , 2001), entregando una diversidad física que aumenta las oportunidades de aprendizaje y desarrollo. Esta autora que se ha dedicado a experimentar con los distintos tipos de juego, es quién parte con la teoría del paisaje de juego, definido este como el paisaje que entrega oportunidades y donde el niño no necesita reglas para poder jugar.

El juego en espacios naturales fue el principio para que tanto en Noruega, Japón y Dinamarca se incorporaron nuevas formas de proyectar y pensar los espacios para los niños, sin embargo en Japón encontraron nuevas formas de llevar el juego a las zonas donde no tenían áreas verdes disponibles para crear nuevos parques de juegos. Los autores Kinoshita & Woolley (2015) indican en su investigación que una de las intervenciones para apoyar el juego fue que dentro de las áreas de viviendas temporales pudieran acceder los autobuses de juego, donde estos demarcaban un lugar entre los estacionamientos y cualquier espacio asfaltado, para luego sacar sus juguetes o materiales para construir los juegos donde de cada niño quisiera (figura 17). Si bien esta postura tan drástica en plena recuperación del tsunami impactaba a los adultos que no entendían la importancia del juego, con el tiempo vieron que todos los niños que lograban

enfrentar sus traumas con el juego y tenían menos secuelas con los siguientes sismos, su forma de reaccionar era mucho más rápida y con mayor tranquilidad, entendiendo el territorio para una eventual evacuación.

“El juego es una parte esencial de la vida de cada niño y vital para los procesos de desarrollo humano. Proporciona el mecanismo para que los niños exploren el mundo que los rodea y el medio a través del cual se desarrollan y practican las habilidades. Es esencial para el crecimiento físico, emocional y espiritual, el desarrollo intelectual y educativo y la adquisición de habilidades sociales y de comportamiento “ (Jostein & Fjørtoft, 2000)

119



Figura 17
Camión móvil para juegos
en un sitio de vivienda
temporal.

Japón es actualmente uno de los precursores en crear espacios para niños rescatando todo tipo de realidad, tanto con los parques de juegos como terapia, como con los autojuegos que fueron moviéndose constantemente entre cada campamento que se creó después del terremoto del 2011, Kinoshita & Woolley (2015) encontrando otro tipo de espacios para jugar fuera del espacio natural o del juego al aire libre. Luego del desastre que dejó el terremoto y tsunami vino el desastre nuclear que dejó a 3000 personas sin un espacio donde vivir, cuando lograron desarrollar una nueva ciudad se enfrentaron a los efectos de la radiación y como esta podría destruir el juego en la ciudad y sobre todo la libertad de los niños en ella.

El gobierno entregó un estudio en el año 2012 que es rescatado por los autores Kinoshita & Woolley (2015) donde se indica que los riesgos se podían disipar después de un metro del nivel del suelo, por lo que los adultos podían circular y tener una vida 'normal' por la ciudad, sin embargo los niños quedaron fuera de este pequeño beneficio, dando paso a la prohibición de todo tipo de actividad al aire libre para los infantes, pasando a problemas mucho más graves sobre el desarrollo de la mente y el cuerpo de un niño. La obesidad empezó a aumentar y poder ver niñas o niños en el espacio público era muy escaso, la preocupación fue tan alta que se decidió habilitar edificios que estaban en desuso para desarrollar los llamados "PED Kids", inaugurado en diciembre del 2011, donde se contempla un área de 70m² (figura 18 y 19), contemplando espacios para correr y jugar de forma libre. Esta postura de una nueva arquitectura y sobre todo de la reutilización de espacios que estaban abandonados o en desuso, responde a una necesidad de jugar y entender que esta actividad es tan importante como la educación. Para Kinoshita & Woolley (2015) es de suma importancia que los adultos comprendan el rol del juego en el desarrollo de los niños, procurando que ellos se puedan expresar libremente. Sin duda el caso de Japón es el más destacable en la importancia que le da a el juego y sobre todo a la la infancia.



Figura 18
Sin autor, (2018)



Figura 19
Ari Beser, "PED Kids" en la ciudad de Kooriyama (2016)

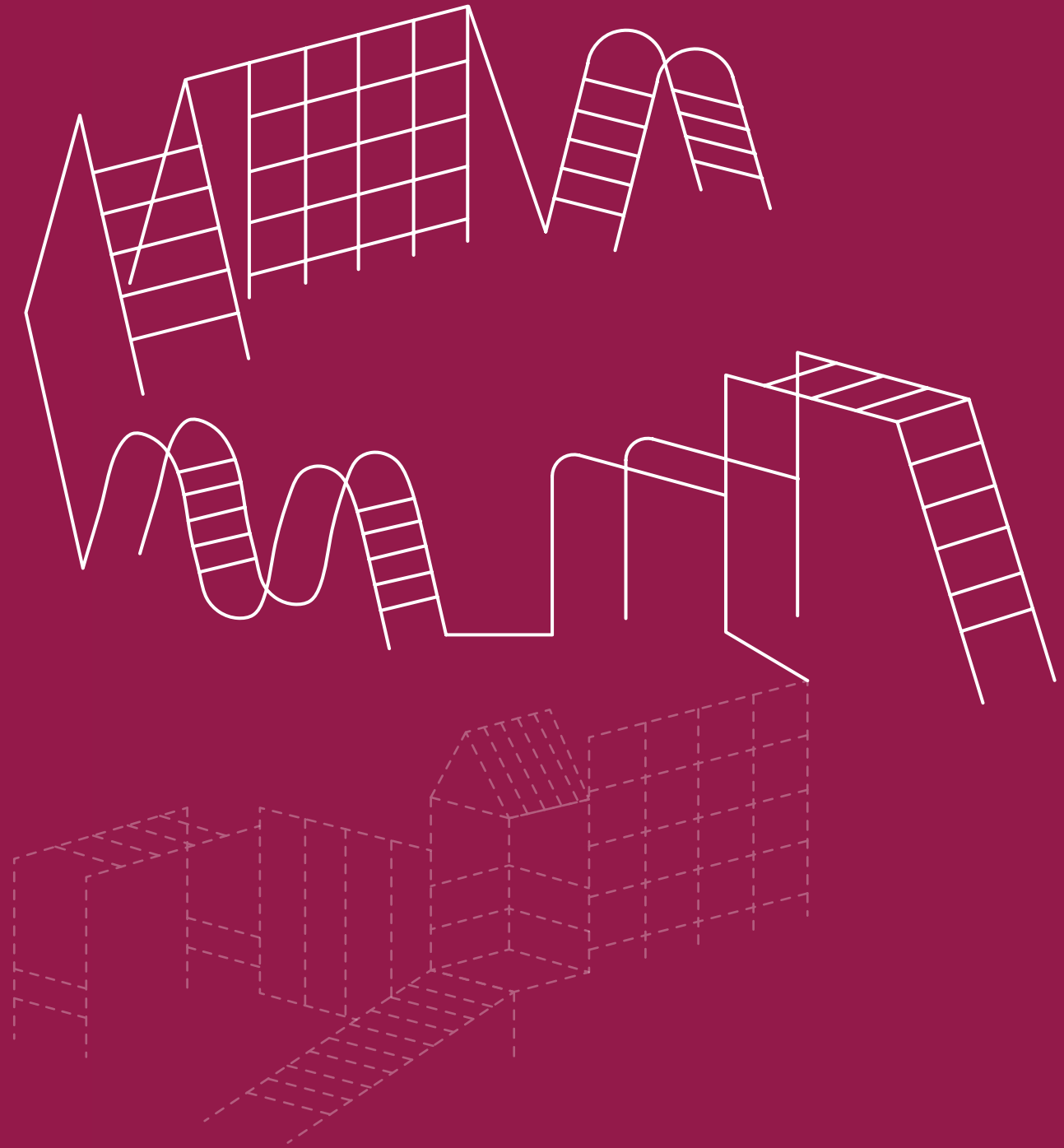
Si bien los autores Alexander, Cooks & Shackleton (2015) destacan la importancia de la naturaleza en el desarrollo del juego se cuestionan qué pasa cuando este privilegio no está disponible, entendiendo que la mayoría de los estudios revisados hablan de una naturaleza verde, con árboles y arbustos que ayudan que los niños puedan desarrollar un juego desafiante, donde Fjørtoft (2001) lo denomina un hábitat de juego, sin embargo Alexander, Cooks & Shackleton ven en Sudáfrica, que la mayoría de los programas ambientales centrados en los niños están diseñados principalmente para crear conciencia ambiental y sostenibilidad, para que puedan crecer como personas que están enamoradas de la naturaleza y no como personas que sientan el recelo por no tenerla, a la vez los autores indican que así se puede disminuir el trastorno social. Al comparar dos realidades donde se podía observar una vegetación abundante y en el otro caso no, el resultado de la investigación sobre el juego libre de los niños se reduce al espacio funcional y al espacio preferido. Si bien dentro de la investigación se ve que al tener un contexto mucho más rural "el juego infantil está cada vez más influenciado por las formas occidentales de entretenimiento y las mayores preocupaciones de seguridad" (Alexander, Cocks, & Shackleton, 2015), obligando que los niños sigan jugando en la ciudad y no en el territorio natural que tenían a su disposición.

De esta manera podemos concluir que, si bien se ve la posibilidad de entregar juegos en un terreno mucho más natural, al no tener elementos físicos que potencian el juego es muy difícil que los infantes puedan desarrollar esta actividad. Si bien en Sudáfrica el caso es muy

específico y el enfoque es muy preciso al querer entender cuáles son los espacios favoritos de los niños, entender que esos lugares no siempre son accesibles nos hace entender que la posibilidad del juego no siempre está al alcance de todos. En cambio podemos ver que en Japón el juego y las instancias de jugar son completamente accesibles, teniendo parques, restauraciones, edificios y hasta buses de juegos. Una de las cosas que distingue a los parques japoneses es el lema de ***“Juega libremente bajo tu propio riesgo. La frase comunica las libertades y oportunidades únicas disponibles en estos parques especializados, así como la profunda responsabilidad personal por la propia seguridad.”*** (Dohrenwend, 2017), entregando tanto a los padres como a los niños una rutina de juego libre.

CAPITULO III

ESTUDIO LOCAL DEL PAISAJE DE INFANCIA.



Un bicentenario que se desmarca de las planificaciones falladas.

126

Si bien vimos en los casos anteriores un trabajo continuo, donde a través de una crisis y desolación por las guerras se logra poder crear espacios lúdicos que revitalizan las ciudades. En Chile al igual que en el viejo continente, la devastación de una catástrofe natural ayuda a pensar en las nuevas ciudades, influenciados por las ideas realizadas en Europa y sobre todo por expertos internacionales sobre planificación urbana que estuvieron trabajando en nuestro país, donde desde mediados de los años 60's hasta los principios de los años 70's se trata de planificar una ciudad en base a la eliminación de la segregación espacial con la infancia y el espacio público como un motor de disfrute y goce de la ciudad.

127

Sin embargo en Chile se desarrollaron espacios en distintas épocas como lo indica Gross (1991), sin embargo se pueden observar cambios muy bruscos posterior a 1973, donde los espacios públicos y los espacios comunes se evitaron, observando como los planes de urbanización se iban truncando, aumentando la segregación y eliminando las nuevas formas de pensar la ciudad. Si bien se había armado un plan de trabajo que se enfoca en grandes anillos verdes, muy parecidos a los de Inglaterra después de la segunda guerra mundial, la poca valorización por el suelo y sobre todo de las áreas agrícolas desarmo por completo esta ciudad verde y unificada. Posteriormente en este capítulo vamos a entender cómo esta vuelta a la democracia trata de re encantar a los ciudadanos con un plan que no dio muchos resultados positivos según los expertos, pero que sí pudo dejar precedentes y finalmente el plan de los 34 parques para una meta presidencial destinada al Bicentenario, buscando una marca país que se enmarca en los parques Bicentenarios.

Dentro de este capítulo vamos a poder unificar todas las ideas que se presentaron en los capítulos anteriores, viendo como se utiliza el concepto de infancia en un parque y como desde el entendimiento de las etapas de progresión corporal se puede pensar el programa de este nuevo hito en la ciudad, a la vez se va a cuestionar y asociar el desarrollo de los juegos con la forma de diseñar en Europa y Japón, destacando todos los hallazgos del Parque Bicentenario de la Infancia. Poder tener en la conciencia la preocupación por los

espacios para la infancia, entendiendo que estos deben tener un diseño de calidad es el fin de este capítulo final. No solo debemos criticar el juego tipológico ya establecido por alguna marca, sino más bien poder integrar este en el desarrollo de los espacios destinados a la infancia con una reinterpretación. A la vez poder ver en nosotros al niño que alguna vez fuimos, y con esa experiencia que es propia para poder rearmar un paisaje rico en acontecimientos que pueden salir del juego tipológico, viendo en los pequeños gestos de la ciudad un sin fin de posibilidades de apropiarse del territorio.

Poder entender nuestro territorio nos dará la posibilidad para cambiar nuestra visión de ciudad y a la vez de leer nuestra ciudad, logrando de esta manera una forma mucho más clara al momento de integrar nuevos espacios destinados a la infancia. Si bien podemos entender que tenemos pequeños elementos que nos posibilitan el juego libre y espontáneo como barandas, pendientes, rampas y elementos simples, es nuestro deber como diseñadores de la ciudad que la calidad de estos espacios sea la apropiada y por sobre todo la esperada por los infantes. Si bien los niños introducen el contenido al momento de querer darle un significado a los espacios destinados para ellos, es nuestra profesión de arquitecto re interpretar y entregar nuevas posibilidades en el paisaje, entender que los elementos pre diseñados no son nuestros enemigos, sino una herramienta que no a sido explotada. Es por esta última razón que el parque Bicentenario de la infancia es tan importante y por la cual se debería armar un presente al momento de observar este pequeño oasis en medio de la ciudad de Santiago.

Finalmente en este último capítulo podremos entender cómo la infancia que fue tan poco valorada durante muchos años como lo menciona Aries (1986) y Rojas Flores (2010) entendiendo que es esta poca valoración la que motiva la planificación de este nuevo parque en la ciudad de Santiago, observando en un trozo del parque metropolitano una reinterpretación y una valoración a la escala que se debía tomar en cuenta para diseñar en los espacios destinados para la infancia, además acá vemos que el espacio público urbano constituye una importante plataforma que abre muchas posibilidades de cambio en una sociedad que recién está construyéndose. Poder entregarle a las niñas y niños un espacio digno es el principio para entender la importancia que tiene el diseño de un paisaje de infancia, reiterando que no solo involucra a las niñas y niños, sino que a todos los que rodean a estos pequeños ciudadanos. Es importante que se pueda concretar una mirada a la historia de la planificación urbana que ha tenido nuestro país, donde no siempre estuvo dentro de las

prioridades de la administración pública pero que con el paso de los años ha logrado posicionarse en la mesa de discusión.

Esta transformación de la ciudad es la que se va a repetir dentro de este capítulo, revisando cómo estas tres etapas de planificación fueron entregando pequeños indicios de lo que nosotros podemos denominar comportamientos lúdicos en la ciudad, los cuales nos hace querer tener un espacio rico en infancia y juegos, creando un paisaje vivo gracias a una etapa de la vida que es un transformador social y un factor de influencia en el desarrollo del espacio público. Este paisaje de infancia que se a desarrollado dentro de esta investigación logra tener vida en un parque que respeta al usuario y lo invita a explorar todas su cualidades, lo cual nos invita a cuestionar constantemente y a la vez incorporar parte de estas ideas que se presentarán en esta nueva ciudad que se busca concretar. Sin embargo no olvidemos dos cosas, primero ¿Cómo lo habitarán estos infantes? Y la palabras del destacado arquitecto Miguel Lawner (2011) quién se dedicó a desarrollar una ciudad mucho más justa y unitaria, el cual indica que los arquitectos fuimos educados para crear un entorno digno en el cual el ser humano pueda desarrollar su vida, cualquiera que sea su condición social. No abduquemos de este supremo deber.

3.1. Tres políticas para una nueva planificación urbana

La incorporación del juego en el paisaje urbano fue sin duda un cambio drástico en el desarrollo de una planificación urbana unitaria, si bien como revisamos anteriormente se pudo observar que la importancia del espacio para la infancia y que para poder desarrollar el juego era vital generar un cambio en la estructura de las nuevas ciudades (García & Guerrero, 2019). Es así que se incorporan los parques o plazas para juego en las ciudades, transformando esta actividad no solo como una herramienta de sanación para los niños, sino que también para la ciudad, como lo expone (Kinoshita y Woolley, 2015).

Son estos sutiles cambios en el desarrollo de la planificación urbana que se dieron tanto en Europa, Japón y Estados Unidos, los que inspiraron en Latinoamérica, viendo en el espacio destinado para el juego la oportunidad de cambiar las violencias y la inseguridad como lo señalaba Cuartas (2012) al momento de explicar la incorporación de los parques y espacios públicos en Medellín.

Si bien en Chile se ha visto que está enmarcado en épocas que según Gross (1991) define por periodos presidenciales entendiéndose que el desarrollo urbano está muy acentuado al poder económico y sobre todo a las presiones de grupos de poder, pero que sí lograron generar cambios en las ciudades. El mismo autor expone que si bien la ciudad, como ser histórico tiene persistencia en el tiempo, puede considerarse un reflejo y receptáculo del acontecer social, entendiéndose que las estrategias urbanas se traducen en cambios físicos cuya acumulación en el tiempo es muy variable. Gross (1991) clasifica periodos históricos de nuestro país de la siguiente manera: primero desde 1925-1938: La transición de la academia al urbanismo científico, donde se define los constantes intentos por generar una planificación pensada pero que no lograban llevarse a cabo del todo, luego desde 1938 a 1964: El proyecto de la ciudad funcional, donde los proyectos que se realizan en esta época responden a una concepción urbanística que privilegia un código funcionalista basado en un sistema lineal de relaciones, entendiéndose que era necesario la incorporación de viviendas, pero con un giro de unidad entre los vecinos, logrando las destacadas 'unidades vecinales' y finalmente desde 1964-1973: La planificación urbano-regional, donde el estado asumió la tarea de la modernización.

Es en este último periodo donde se logra la mayor cantidad de mejoras tanto a nivel nacional como a nivel regional. En el año 1960 se define el primer Plan regulador Intercomunal de Santiago (PRIS), redactado por la Corporación de Mejoramiento Urbano (CORMU) el cual planteaba la realización de un anillo verde que buscaba acompañar la expansión de Santiago con una seguidilla de parques, apostando en este proyecto los que define Colodero & Barria (2017) en la búsqueda de una ciudad funcional, teniendo figuras verdes públicas privadas que ayudarían a tener un mejor vivir. Si bien Gross (1991) afirma que este plan se basa en las ideologías que mantenía el CIAM y la realización de la carta de Atenas, este plan regulador tenía una fuerte influencia a los conceptos de la "ciudad moderna" viendo de esta manera conceptos como la intervención pública, la planificación de escala regional y que este plan regulador lograra la movilidad de los ciudadanos. Gross agrega que la influencia de los grandes académicos en los autores del PRIS se vieron fuertemente visualizados en este anillo verde que se planteó, muy parecido al plan de Londres de 1944.

Sin embargo esta iniciativa del gran anillo verde no solo buscaba unir las comunas de Santiago y generar una expansión de la ciudad de Santiago sino que según Colodero & Barria (2017) este proyecto urbano buscaba generar las líneas de planificación evitando la segregación socio-espacial, es gracias a esto que la CORMU además planificó una serie de conjuntos habitacionales que serían acompañados por esta seguidilla de parques comunales e intercomunales, además son ellos y la influencia de iconos arquitectónicos de Europa (Gross 1991), los que deciden cómo van a ser estos nuevos conjuntos habitacionales que se tenían que implementar, viendo en la vivienda familiar un posibilitador de cambios mucho más rápido como la conformación de los nuevos parques para la ciudad, este trabajo fue basado en el mejoramiento de espacios, generando una cultura del diseño y contemplación del paisaje. "La preeminencia del espacio peatonal y áreas de juego por sobre el automóvil" (Gertosio, 2016) fue uno de los decretos que se estipulaban no solo en el conjunto de la Villa Frei, sino que en una seguidilla de edificios que buscaban en reunión y la vida de barrio un cambio para los trastornos ya vividos en la situación de campamento que se trataba de solucionar. Además Gertosio (2016) indica que se ve en el equipamiento y las áreas verdes una manera de asegurar autonomía y calidad de vida para todo el conjunto de personas que llegaron a vivir, esta es la motivación que conlleva a revalorizar del espacio público de una época donde se comprendía que el ocio no era malo, sino que ayudaba a la productividad de las personas y por sobre todo en el hecho de que los niños podrían entregar un bienestar en la sociedad como lo relataba y estudio Navarro Martínez (2013) donde indica además que los niños no solo juega en la ciudad sino que transita en ella logrando hacerse parte de la ciudad. Descansar y poder disfrutar la ciudad no solo puede ser para algunos, sino al contrario debe ser un derecho para todas las personas que logran vivir en ella, dando paso a espacios unificados a través de elementos lúdicos en el paisaje.

"Es importante la interacción de las personas con el entorno, con el medio ambiente que los rodea, la importancia está en generar nuevas percepciones urbanas donde el habitante se identifica, en la manera como percibe y vive el hecho urbano" (Restrepo, Ruales, & Rodríguez Zambrano, 2006), de esta forma se comprende en esta época en específico de Chile al igual que en las ciudades europeas que el juego es una herramienta para poder mejorar la planificación de la ciudad, tomando esto como elemento arquitectónico que puede lograr una amplificación, desde una postura externa a una interna, llegando a tener un rol importante en la distribución de la planificación de las nuevas comunidades. La integración del juego en el espacio público abrió un abanico de posibilidades al momento de querer diseñar las

nuevas viviendas que se propondrán entregar como estado chileno, “la relevancia de esto radica en que el espacio público es una parte importante del mundo de los niños/as y adolescentes, donde crean lazos afectivos y construyen sus relaciones, identidades y valores” (Echeverría Prado, Camus Murillo, & Ibañez G., 2016) tomando el espacio público como el posibilitador de nuevas relaciones sociales que puede nacer desde la necesidad como lo muestra Sergio Larraín (1995) al retratar los niños del puente (figura 1), mostrando como desde la precariedad que enfrenta este grupo de infantes al vivir en la calle una posibilidad de tener un gran patio de juegos o como lo llamaría Tatiana Bravo (2018) como un gran espacio lúdico informal dando paso así a la forma misma de jugar y expresarse sin miedo a una realidad. Esta imagen no solo nos muestra una infancia abandonada sino una infancia empobrecida, con una realidad país que marcó un cambio en el desarrollo de la planificación de la ciudad, no olvidemos que las poblaciones callampas abundaban en los años 50’s hasta principios de los 60’s, que gracias al surgimiento de una nueva entidad que rescataría a ese niño de pies descalzos para entregarles espacios pensado y destinados para su bienestar.

Estas relaciones entre infante, calle y juego crearían un paisaje único que no se había experimentado, el niño ya no sería un ciudadano olvidado en la forma de ver la ciudad, sino que sería uno de los actores principales al momento de pensar cómo deberían habitar las personas en los años 60’s y principalmente los 70’s, de esta manera los niños son parte de los discursos presidenciales (Rasposo & Valencia, 2004) y se enfocan en un cambio desde la educación hasta la protección de ellos, armando de esta forma una co-construcción entre los niños y el paisaje urbano gracias a un elemento arquitectónico simple que busca crear una actividad tan libre como es el juego y sobre todo del disfrute en la ciudad.

La idea de una nueva política territorial en el 65, marca un antes y un después en la configuración de la ciudad, según Rasposo y Valencia (2004) esta nueva visión conlleva un proceso de urbanización, un desarrollo regional y un cambio en el desarrollo urbano, logrando así entre corporaciones estatales y académicos (los cuales buscaban transformar sustancialmente diversos aspectos de la ciudad), la entrega de estudios para el mejoramiento de Santiago y las regiones más dañadas en el ámbito de vivienda como en el espacio público. Un hecho que marca un hito en esta búsqueda de ‘sanar’ un país que ve constantemente niños como los fotografiados por Sergio Larraín, es la visita e incorporación de John Friedman en el desarrollo de los estatutos para la Corporación de Mejoramiento Urbano (CORMU). Es con esta llegada que podemos declarar que esta es está la primera

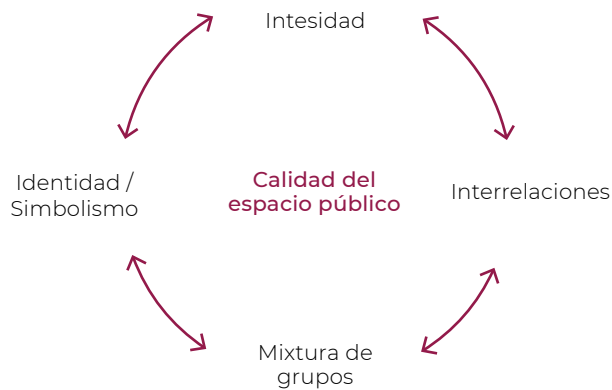
aproximación a tener ciudades equilibradas, queriendo lograrlo como lo rescata Monti (2020) una ‘Ciudad Justa’.

La búsqueda de terrenos para la remodelación urbana que buscaban como plan gubernamental fue el causante de los conjuntos habitacionales los cuales contienen espacios amplios y con áreas verdes que destacan entre los espacios comunes de cada comunidad (Gertosio, 2016). Esta modernización en el motor de cambio que señala Monti (2020) y la visión de un desarrollo de espacio público que trae John Friedman hace que la integración de los espacios comunes para el beneficio de las personas esté integrado en los reglamentos bases que rescata Gertosio (2016) y que Rasposo y Valencia (2004) lo denomina como la concepción del espacio urbano, viendo entre varias funciones de la CORMU la integración del equipamiento urbano, la vialidad y las áreas verdes como el corazón de este nuevo Chile con políticas públicas enfocadas en el ocio.



Figura 1
Sergio Larraín,
Santiago Chile
(1955).

Sin embargo, con la finalización abrupta del gobierno del presidente Salvador Allende(1973), se detiene esta incorporación del ocio en el espacio público, viendo todo tipo de reunión o interacción de personas como una amenaza. Colodoro & Barría (2017) indican que el olvido de una planificación en la época de dictadura marcó una segregación y sobre todo un nulo interés por querer integrar a las personas, esto conlleva a que no existía una sensibilidad al momento de diseñar los espacios destinados a la infancia y mucho menos a llevar a cabo los nuevos espacios o cordones verdes que necesitaba la ciudad, entendiendo que estos lugares deben ser accesibles para la ciudadanía como lo indica Borja (2003). El autor asegura que una ciudad que entrega espacios públicos de calidad contiene ciudadanos de calidad, entendiendo esto como la intensidad de relaciones de excelencia con una mixtura de grupos (ver esquema 3). Si llevamos esto al espacio destinado a la infancia podríamos tener lugares de juego se podrían lograr tener espacios integrados y con menos abandono. Sin embargo la segregación que se dio en este periodo en la ciudad fue un golpe que hasta hoy vivimos, la nula preocupación por generar espacios y con ello la mala distribución de este recurso, a decretado una desaparición de los infantes en el espacio público. Así lo describe teóricos de la universidad de Santiago, al momento de evaluar la ciudad:



Esquema 1
Elaboración propia.

“Es evidente la existencia de un acceso desigual a los servicios urbanos, en primer término, reflejado en los problemas de movilidad y accesibilidad y luego en relación con otros servicios urbanos, como es el caso de la desigual distribución dentro del territorio de áreas verdes y espacios público de calidad”. (Ahumada, Carreño, & Zunino, 2019)

Uno de los cambios que genera este brusco fin a la planificación de una ciudad rica en espacios público es la incorporación en 1976 de una nueva política de uso de suelo, eliminando por completo esta postura verde que se estaba buscando en la ciudad, frenando la integración social en el espacio público, o como lo rescata Miguel Lawner (2011) al momento de abordar los cambios del MINVU es la principal declaración del arquitecto Marco Antonio López, jefe del desarrollo urbano donde declaró enfáticamente: “En el crecimiento de las ciudades opera la economía y no los sentimientos”, dando paso a una desregularización del territorio y poco valor a las políticas ya establecidas desde el 65’, agregando en este periodo en específico la reincorporación al abandono de la infancia y su nula incorporación en la planificación urbana o en los nuevos planes de territorio, dando paso nuevamente a una planificación pensada en los adultos y sobre todo en el automóvil (ente que no existía dentro de los parámetros de planificación hasta esa época).

La utilización del espacio público es prácticamente anulada, siendo una sociedad fría y segregada como lo presenta Colodoro & Barría (2017) obligando a vivir a los ciudadanos en un contexto que solo era su vivienda (que en algunos caso era impuesta). Es por esto que en la vuelta a la democracia se intenta subsanar este déficit de áreas verdes que se tenía, buscando una interacción equiparada entre la circulación de autos con la de peatones. Ambas autores indican que en los 90’s el cumplimiento por una normativa verde era casi la mínima, por lo que se decide en 1994 hacer el primer catastro de áreas verde teniendo como dato duro un 80% de circulación destinada a calles y carreteras, y solo un pobre 20% de circulación peatonal con una escasa planificación territorial, los espacios de vivienda solo contemplaban los block o casas sin un espacio público que se ofreciera a la ciudadanía, transformándose este punto como el primer cambio en la tercera era de planificación territorial.

Aun así los intentos de cambios fueron escasos, la vulnerabilidad de las personas al verse enfrentados por una política de vivienda precaria y tipificada recae en la ausencia casi absoluta de espacios públicos y equipamiento social como lo relata Lawner (2011), según Pavés (1998) se reconoce una necesidad de un equipamiento para satisfacer las necesidades fisiológicas, sociológicas y sociales, etc., pero antes de esto era necesaria una revisión en las políticas públicas entre el 95’ y el 96’ en torno a educación, salud, justicia, poder y seguridad, pero no en espacio público, ni vivienda, ni equipamiento. Según la autora durante el primer periodo presidencial pos dictadura, era necesario primero desarticular el sistema arquitectónico heredado para poder armar una nueva planificación destinada en el bienestar de las personas.

Con esta visión de un sistema de planificación muy demarcado por una herencia desde dictadura, se busca armar un programa que logre entregar calidad, mejoramiento y revitalización de espacios públicos colectivos, donde se pueda ver un renacer de ese tejido social que se mantenía para ello, nace el ‘Programa Quiero mi Barrio’ (PQMB) a mediados del año 2006, donde según MINVU (2008) este sistema tiene como objetivo mejorar la calidad de vida de los habitantes del barrio a través de un proceso participativo que involucra al ministerio, municipio y a la propia comunidad para la recuperación de los espacios y los equipamientos públicos. Integrado como un plan piloto y experimental que buscaba un mejoramiento de espacios públicos y plazas, tratando de solucionar como lo denomina Colodro & Barría(2017) como los problemas de “los con techo”, esta es considerada la 4ta generación de políticas públicas buscando eliminar la carencia de infraestructura pública pero que no contemplaba juegos o por lo menos no como se estaba trabajando en los años 60’s.

Existe una necesidad de tener espacios públicos seguros, es por eso que el PQMB no busca el mejoramiento de viviendas, sino de los barrios más vulnerables, según Mora, Greene & Reyes (2018) es a partir de obras de infraestructuras como telecentros, centros comunitarios, canchas o áreas verdes que se busca revertir este déficit urbano, agregando el empoderamiento de las comunidades integrando en algunos casos la participación social para el diseño de estos lugares. Según Aguirre, Aravena & otros (2008), con este programa se sustenta la idea de descentralizar los beneficios de mejoramiento urbano, entregando una posibilidad de cambio a esas familias y comunidades que se vieron obligadas a migrar como lo relata Lawner (2011) en su ensayo sobre la indignación de las personas, además de ver por primera vez la ‘integración social’ como un objetivo presidencial (Ulriksen, 2019).

“Para el logro de sus propósitos generales, el Programa se plantea cuatro objetivos específicos: (i) Recuperar espacios públicos deteriorados; (ii) Mejorar las condiciones del entorno; (iii) Fortalecer las relaciones sociales; y (iv) Propiciar barrios más integrados socialmente a la comuna y la ciudad.” (Aguirre, Aravena, González, Morales, & Sandova, 2008)

De esta manera se logra contemplar el inicio de un plan de mejoramiento urbano, tratando de reconectar a las personas o como lo titularon Aguirre, Aravena & otros (2008) “volviendo a vernos

las caras” y dando solución lo que Ulriksen (2019) denomina como una crisis social que se destaca por una segregación residencial, desigualdad y problemas sociales, y es frente a esta crisis que la presidenta Bachelet crea la “nueva política habitacional de mejoramiento de la calidad y la integración social”, tomando este programa como el inicio de un nuevo tejido social que trataba de recuperarse de los golpes de dictadura. Esta política de mejoramiento del espacio público enfocado en los barrios, busca según el programa entregado por el MINVU (2008) conseguir:

“Una integración social, para lograr ciudades participativas y cohesionadas socialmente; sustentabilidad ambiental, porque no es posible pensar el desarrollo sin la protección del medio ambiente natural y los recursos escasos y competitividad, en busca de un desarrollo urbano integrado y sustentable basado en un real progreso de las personas, la generación empleos de calidad y de oportunidades de inversión” (Minvu, 2008)

Aún así desde la postura de la infancia y la incorporación de ellos en el desarrollo de esta revitalización del espacio público, este plan queda corto, teniendo una casi nula incorporación y más bien la participación ciudadana es mayoritariamente de adultos, quedándonos en el pasado de la planificación. Este mismo documento habla de la integración de áreas verdes, equipamiento, el cual contempla salas de multiuso, centros comunitarios, centros deportivos, jardines infantiles, etc. Obras complementarias, donde se habla de un mobiliario urbano sin definirlo como un equipamiento de juego. Ulriksen (2019) expone que si bien se plantean medidas para poder desarrollar el PQMB, no se había realizado un diagnóstico ni se sabía cómo debería diseñarse un programa de barrios que buscaba la integración de la ciudad desde la microescala. Este plan de un nuevo renacer en el espacio público coincide con la planificación de un nuevo bicentenario y la búsqueda de una ‘marca país’ que demuestre a los demás países que Chile sí puede pensar en el futuro cambiando y olvidando parte del pasado. Sin embargo así como lo plantea Gámez (2005) la propuesta original del PRISM 1960 ya no era útil para un nuevo Santiago que había crecido desenfrenadamente, de la misma forma el trabajo realizado en 1994 con el plan de incorporar la mayor cantidad de áreas verde en el territorio hizo que empezáramos a tener un conflicto de justicia social de áreas verdes y recreación (Colodro, Salazar & Rehner, 2013). Siempre se pensó y se trató de solventar las recomendaciones de la

OMS por la cantidad de zonas destinadas a arboledas y pastizales, pero se olvidaron de la incorporación de cultura y juego en el territorio.

Aun así no podemos dejar de lado que tal y como lo demuestra Gámez (2005) existe un fuerte desequilibrio en la distribución de los recursos actuales y potenciales de áreas verdes a nivel comunas periféricas, de esta misma forma la cantidad de espacios destinados al juego también se vieron afectados, así lo podemos ver la figura 2 que muestra cómo es esta realidad de falta de elementos lúdicos en el paisaje teniendo como figura una imagen que se repite cada verano tomándose la calle y transformándola en un gran lugar de juego que Bravo (2018) define como un juego que transforma el territorio por la iniciativa propia de los infantes, este tipo de juego constituyen el resultado de las interacciones corporales con los componentes materiales preexistentes en el espacio público, y las prácticas lúdicas espontáneas ejecutadas como respuesta, como lo indica la autora, es este juego que no tiene límites claros, tal cual como lo define Escobar (2016) donde hablaba de un espacio sugerente, pero definido donde los infantes logran tener una experiencia con el territorio, logrando de esta manera un intercambio entre el cuerpo y el espacio físico, tal cual se muestra en la imagen. Pero sin duda este juego se da por la falta de implementación de áreas lúdicas, Gámez (2005) indica que mientras algunas comunas sobrepasan los estándares mínimos, otras no podrán alcanzar este mínimo con los recursos reservados al interior de su territorio comunal, viendo de forma muy negativa este crecimiento o cambio en el paisaje.

138



Figura 2
Espacios lúdicos
informales, INVI
(2018)

3.2. El parque de la Infancia como marca país

El proceso de cambio y retroceso en las políticas públicas género que la visión de ciudad cambiará y buscará generar una marca que lograra una mirada desde abajo, como lo indica Ahumada, Carreño & Zamudio (2019), saliendo de la mirada del barrio y lo local, pero sin perder de vista todo el proceso que se realizó previamente, entendiendo que de esta forma es posible poder entender qué es lo que hace falta para la nueva ciudad que se buscaba generar. Si bien en Chile se necesitaban viviendas sociales con un diseño mucho más digno, el espacio público también se vio dentro de esta crítica a una 'planificación dictatorial', donde solo se pensó en un sector donde vivían los privilegiados y dejando a la gran mayoría de la población sin acceso a éste, "en Santiago hoy no es posible pasear como corresponde. Todas nuestras áreas verdes están sistemáticamente interrumpidas por calles; no tenemos el equivalente a una costanera donde pasear y disfrutar de nuestra geografía y de nuestro clima" (Aravena, y otros, 2012). Entender la ciudad de esta manera, clasificando los espacios en utilidades claras y destinadas, marca una transformación en este nuevo recorrer de la ciudad considerando la ciudad como lo indicaba Quaini (1967) rescatado por Pagano (2011), comparándola con un laboratorio, donde el paisaje toma un rol importante en la identidad de las personas, algo muy parecido a la idea del caminar que tiene Careri (2002) donde él habla del acto de caminar como un momento lúdico viendo en la ciudad una posibilidad de conectividad, y así poder lograr una ciudad justa rica en representación como lo detalla Colodoro & Cadiermo (2017). Es esta manera de observar la ciudad la que abre una posibilidad de realizar un espacio que fuera pensado para los infantes, un lugar que les entregara a ellos la seguridad de jugar y sobre todo de disfrutar, dando paso a la planificación de un nuevo parque en el cual se lograra una proyección a la infancia a través del juego.

Si bien las áreas verdes, de acuerdo a la legislación chilena, son superficies de terreno destinadas al esparcimiento y la circulación peatonal, conformadas por especies vegetales y otros elementos (MINVU, 2007), como lo rescata Colodoro, Salazar & Rehner (2013) podemos ver que en el modelo de ciudad que se propone Chile aún no puede solucionar esta desigualdad socio espacial, teniendo comunas con una pobre realidad con los espacios de esparcimiento, los cuales

139

como ya vimos están enfocados en lugares donde lo primordial es la vegetación, pero no los espacios destinados en la infancia o en lo lúdico que no tiene ninguna ciudad de Chile. Si bien podemos ver que los espacios de recreación nos permiten una apropiación social, ¿qué pasa cuando no los tenemos o simplemente están segregados en la misma ciudad?, repitiendo el esquema base de recursos, movilidad y áreas verdes, ahora podemos sumar que los espacios de esparcimientos también son focalizados, dejando un gran número de la población sin la oportunidad de poder disfrutarlos.

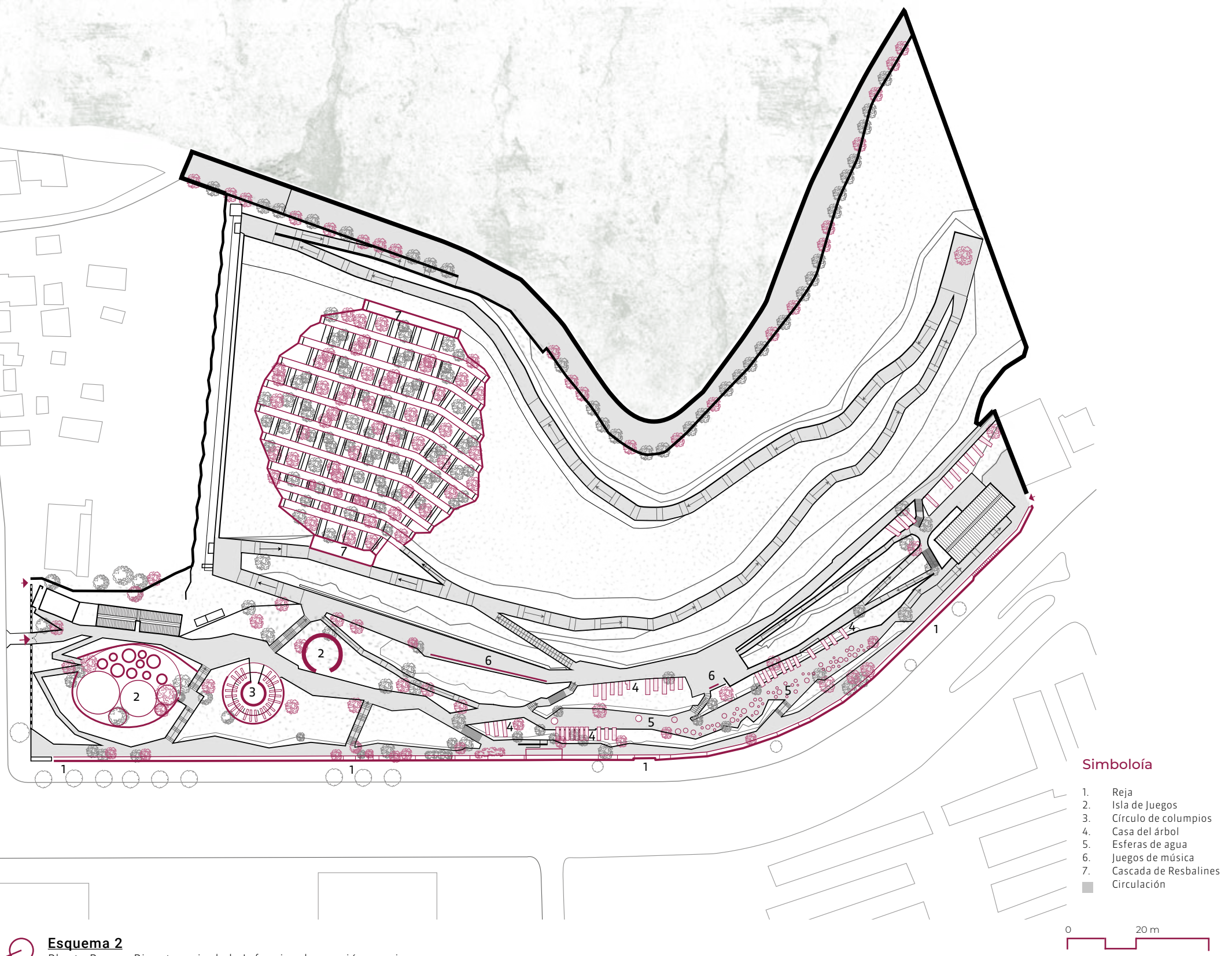
Es en base a esta realidad que por iniciativa de la Junta Nacional de Jardines Infantiles (Junji) y su directora en ese entonces Estela Ortiz, surge la idea de realizar un parque que fuera diseñado y pensado solo para infantes, siendo la oficina ELEMENTAL del arquitecto Alejandro Aravena quienes pensaron este parque en el año 2008 y posteriormente inauguraron en el 2012, denominando este proyecto como la posibilidad de planificar “entrecerros”, entendiendo esta declaración como la oportunidad de poder vincular los cerros islas que tiene nuestra ciudad y a la vez mantener la ideas de este nuevo Chile con 200 años, donde se proponen dejar en pie la marca -país como lo estresan Sepúlveda & otros. (2009), donde se destaca la visión del gobierno al pensar la ciudad del mañana, con un énfasis casi nullo en la historia y el pasado del país. El gobierno se propone una nueva ciudad enfocada en los espacios públicos para esta nueva ciudad, sin embargo podemos acotar como ya lo habíamos mencionado que estos espacios bicentenarios se enmarcan en un público muy acotado, segregando las nuevas obras que se desarrollan en el marco bicentenario.

Para poder entender el territorio donde nacería este nuevo parque, la oficina Elemental se organiza para entender el territorio donde se iban implementar este nuevo parque y además enfrentar todos sus límites, tanto con el parque Metropolitano como con la avenida Perú que colinda con el acceso principal y fachada de este proyecto. Sumado a esto la oficina se propone realizar un estudio del terreno entendiendo este trozo del parque metropolitano contiene una pendiente prolongada y pronunciada, una escasa vegetación y a la vez una vista hacia la comuna que debía ser rescatada, entregando una comunicación continua entre este nuevo parque y la ciudad, es por esto que se propusieron utilizar este terreno no como una barrera del diseño, sino que al contrario utilizaron estas cualidades del contexto para poder resolver un dilema clásico de los juegos: ‘¿?’.

Una de las partes más sólidas de este proyecto es la pendiente, aprovechándola y evitando sacar parte de la tierra que tenía el parque, así integran los resbalines que destacan al momento de

mezclar la materialidad del hormigón con la pendiente escalonada que arman, como si estos fueran infinitos, entregando sensaciones y un imaginario tan rico en los infantes, que al momento de verlos recorrer este espacio marcando el ritmo constante entre el subir y el bajar. Con esta idea de ritmo podemos observar los distintos niveles que tiene el parque, como va generando una gran y prolongada rampa con una pendiente tan mínima que no genera un cansancio visual al momento de recorrerlo, contrarrestando las campas de juegos. Sin duda la reinterpretación simbólica que vemos del juego es uno de los avances más grandes que tiene este parque, ver en los límites una posibilidad de enmarcar la utilidad del parque, dando paso a una gran y extensa de reja, la cual entrega de forma muy figurativa el juego libre y constante, ya que al ser un espacio diseñado y pensado en los niños es muy difícil que un adulto pueda entrar, por lo que es uno de los pocos lugares donde se ven tanto a niñas como a niños jugando libremente en un laberinto de tres cuerdas, entregando un paisaje desde la calle rico en infancia y juegos, entregando elementos pensados en la escala de los niños.

De esta manera Elemental decide integrar los juegos con un cuestionamiento mucho más amplio, muy parecido al trabajo realizado por el arquitecto Aldo van Eyck con los playgrounds en Ámsterdam entre 1947 y 1978 o como el trabajo realizado por Mitsuru Seda en Japón con la realización de un parque destinado a la infancia y sus estructuras de juego gigantes en 1941, donde se ve el terreno como un parque de aventuras que puede no solo entregar posibilidades de diseño, sino que de zonificación territorial, logrando entender la diferencia entre los juegos de bajo impacto con los de alto, podemos ver que además de forma casi natural el nivel de velocidad del infante se va aumentando mientras va circulando y subiendo por el cerro. De esta forma el parque se transforma en una zona de juegos que puede conllevar un cambio en el desarrollo del nuevo juego tipológico. Si bien el proyecto no buscaba vincular a los infantes con los distintos tipos de material colateralmente hace que los sentidos se amplifiquen, generando en ellos un cambio al querer jugar. Cada niño logra entender el espacio y disfrutarlo con tal libertad que los adultos pasan a ser un mero observador de esta actividad, tal cual como lo describe en algún momento Tonucci (1997) al momento de idealizar esta ciudad de los niños, el parque de la infancia busca esta nueva forma de habitar un territorio, desde la naturaleza misma del lugar.



- Simbología**
- 1. Reja
 - 2. Isla de Juegos
 - 3. Círculo de columpios
 - 4. Casa del árbol
 - 5. Esferas de agua
 - 6. Juegos de música
 - 7. Cascada de Resbalines
 - Circulación



Esquema 2
Planta Parque Bicentenario de la Infancia, elaboración propia.

El funcionamiento del parque se puede reinterpretar de la misma forma que Navarro (2013) interpreta los juegos en el paisaje urbano de la ciudad, entendiendo que los juegos activos (aventura e imaginativos) son todo aquellos que se logran modificar, entregando a los infantes la posibilidad de crear en su imaginario las múltiples posibilidades de jugar y los juegos pasivo (creativos, sensitivos y de contemplación) entendiendo que estos son los todos los juegos inamovibles, pero que activan los sentidos de los infantes, para esto es primordial entender la planta del proyecto (ver figura 3), para luego pasar a las distintas zonas de esté.



Figura 3
Cristobal Palma,
Santiago (2012)

- Primero debemos entender que este es un parque cerro, que surge gracias a un mega proyecto 'El paseo del Zócalo Metropolitano', el cual busca solucionar en parte el déficit de áreas verdes que tiene nuestra ciudad, donde se podrían comunicar áreas tanto para zonas ricas y pobres y permitiría mejorar la calidad de vida de gran cantidad de ciudadanos, desde esta postura de implementación de un parque en el territorio es que podemos observar el impacto visual que tiene este parque que buscaba generar espacios destinados para la infancia y su desarrollo en la naturaleza, además de generar una nueva manera de planificar este espacios, entregado un programa rico en aventuras, junto con una gran masa de vegetación y juegos que generan un paisaje de infancia, el cual

no solo genera recorridos lineales y dinámicos para los niños, sino que también se preocupa de generar recorridos y espacios para los acompañantes de estos menores, logrando lo que propone Tonucci al momento de expresar su idea de la ciudad de los niños, donde estos se sienten con la facilidad de poder habitar un territorio.

- Otro punto relevante que se puede rescatar de este parque, es que contiene un sistema de juegos pasivos donde



Figura 4
Carolina Moya,
Santiago (2012)



Figura 5
Carolina Moya,
Santiago (2012)



Figura 6
Cristobal Palma,
Santiago (2012)

los niños pueden contemplar una actividad en un elemento fijo que no tiene cambios en el tiempo pero que sí genera una interacción corporal con este, logrando criterios creativos, como lo indica Navarro (2013). Acá podemos encontrar la reja de juegos (figura 04), que contempla 310 metros lineales de un solo juego, donde no solo cumple la función de cierre, sino que también es parte del programa dando un espesor programático a favor de la utilidad del parque, dejando de ser un elemento arquitectónico pasivo, a ser un elemento activo y dinámico, además se pueden sumar las esferas de agua y las casas de los árboles, logrando así un juego de aventura y sobre todo creativo (ver figura 5 y 6), entregando un juego entretenido y seguro, no sea excluyente como lo indica Aravena (2013).



Figura 7
Cristobal Palma,
Santiago (2012)



Figura 8
Cristobal Palma,
Santiago (2012)

- De la misma manera que están diseñados los elementos pasivos, en el parque se pensaron juegos activos que pueden variar dependiendo de los infantes, ya que el juego puede entregar respuestas o resultados completamente variados dependiendo de la forma en la que cada uno interactúe con los elementos. Acá es donde podemos encontrar la cascada de resbalines, que si bien es una serie de elementos que no necesita ser modificado, si entrega posibilidad de aventura que buscan los juegos, entregándole a los niños una infinidad de posibilidades al momento de querer jugar. Si bien podemos ver que el resbalín es lineal (solo bajar desde un punto al otro) al tener un circuito de estos la configuración es distinta y el transcurso del juego pasa a ser mucho más dinámico (figura 7)

- Y finalmente tenemos un circuito de juegos sensitivos contemplativos, donde el círculo de columpios puede generar ambas posturas, entregando la posibilidad de que los infantes puedan experimentar una abstracción de los sonidos, olvidando que metros más allá pasa una de las avenidas

más transitadas que tiene el cerro San Cristóbal. Acá podemos sumar las esferas de agua, que no solo son un sensitivo sino que la utilización de materiales lisos y el elemento de agua hace que los niños puedan activar sus sentidos y la contemplación de las actividades se agudice aún más (ver figura 8 y 9).

Es esta manera de zonificar el Parque Bicentenario de la infancia es la que logra unificar un paisaje arquitectónico en uno de infancia, integrando la vegetación los juegos y los elementos diseñados externos, además el grupo de arquitectos Elemental integró en medio del recorrido los juegos más tipificados de la marca Fahneu con este paisaje, dando como resultado una coherencia entre lo diseñado, lo replanteado y lo tipificado. Es de esta manera que se ve una libertad en el grupo de arquitectos de usar el juego normado y tipificado pero agregando una reinterpretación según el contexto del parque, entregando plazas de juegos en distintos niveles con también tipos diferentes, los cuales podemos observar en las figuras 10 y 11, donde los infantes logran mantener una constante estimulación dentro del sistema de circulación no lineal que tiene. Además al ser un parque que en su momento la Junji y el gobierno lo denominaron 'el parque de la primera infancia' como lo indican en el video promocional del año 2010, hace que la integración de estos juegos entre los años 2015 y 2016 tenga que ver con la incorporación de los mismos juegos que se estaban instalando en el plan meta de los jardines infantiles en el segundo gobierno de la Presidenta Michelle Bachelet, armando



una continuidad entre el jardín infantil y el parque de la infancia, generando el reconocimiento de los juegos de ambos espacios de manera inmediata en el caso de que el infante esté dentro del nuevo sistema de jardines JUNJI. De la misma forma esta interpretación la podemos observar en los planos del proyecto, los cuales van armando una zonificación marcada como lo revisamos en **esquema 02**, creando pequeñas islas de juego, que sumado a los distintos niveles que tiene el parque como lo vimos tanto en la planta como en la **figura 8**, se logra rescatar una postura en el paisaje, la cual podemos unir con el concepto de infancia que destaca Piaget (1975), entendiendo las 4 etapas de los niños y sus movimientos que revisamos en el capítulo 1, es de esta forma que podemos interpretar parte de la planificación del parque con estas clasificaciones que se logran hacer sobre este lugar, las cuales se pueden resumir en el **esquema 03** donde se contempla una línea de pensamiento teórico que ya revisamos en los capítulos anteriores con las decisiones de diseño de estas islas de juego que se plantean en el territorio de este paisaje de infancia.

Este parque de juegos ideado con un pensamiento muy parecido al de Sutton-Smith (1997) donde de forma muy crítica se arman los juegos desde una postura infantil, preguntándose constantemente ¿qué les gustaría a ellos?, entendiendo cómo juegan y cómo le gustaría jugar a ese adulto que en algún momento fue un niño y que aún le gusta jugar, tal cual como lo expresa Aravena, donde ellos proponen que la principal problemática sea la reacción de los menores y el uso que le entregan a cada elemento. Estos principios que se rescatan al momento de planificar el parque son los que han expresado en casi todas las exposiciones académicas que ha realizado esta oficina. El volver a pensar en los niños que fuimos en algún momento ayuda a esta conexión con el territorio, Elemental ve la reinserción de los pequeños ciudadanos en el paisaje como un lujo que todo niño debería tener. Además podemos agregar que Sutton-Smith (1997) expresa que el juego permite que ocurra dentro de los límites que cada uno quiera darle, de esta manera podemos reinterpretar los niveles y los límites naturales que se enmarcan este parque.

“Hoy, el juego es un lujo de pueblos rurales, en donde el barro, las piedras, los árboles y la lluvia son cómplices de la cotidianidad de de niños y niñas que crean y construyen historias entre paisajes de valles y montañas. Mientras, en la ciudad, el juego se desvanece bajo la mirada impávida de padres y educadores que parecieran temer a la creación

y al movimiento. Se ha olvidado la importancia y la necesidad innata de explorar, de sentir, dejándola a cargo de imágenes insípidas cargadas de modernidad y quietud.”
(Oyarce & Almonacid, 2015)

Etapas de crecimiento Piaget (1952)	Tipo de juego Navarro (2013)	Parque de la Infancia
El placer de moverse <i>Interacción con el entorno</i>	Sensitivos	Esferas de agua Columpios Fahneu
Pre operacional <i>Juegos de rol y significativos</i>	Imaginativos	Casa del árbol
Operaciones concretas <i>Reglas y Riesgo</i>	Aventura	Cascada de Resbalines
Operaciones formales <i>Manipulación de elementos y lograr nuevos juegos</i>	Contemplación Aventura	Reja

Esquema 03
Elaboración propia

Esta reincorporación del juego en la ciudad y sobre todo la revalorización de los cerros para poder hacer parques destinados a un grupo físicamente pequeño pero cuantitativamente no menor de la ciudadanía, es sin duda uno de los avances más importantes en el desarrollo de la planificación urbana de Santiago. El juego había sido olvidado en esta nueva ciudad que se había desarrollado desde la reincorporación de la democracia, con muy poca sensibilidad y casi nulo desempeño al querer integrar a los pequeños ciudadanos, este parque es lo que faltaba al momento de querer decir que la ciudad estaba completa, porque tenemos que tener en cuenta que “el juego es el rol familiar y social de un pueblo, de una ciudad; el juego trasluce lo más esencial, el color del alma sin editar” (Oyarce & Almonacid, 2015). Elemental no sólo ve en el juego una posibilidad de poder generar una riqueza familiar sino que también ve en el paisaje inmediato una solución. Es este el que entrega los límites físicos del parque, pero son los niños los que entregan los límites del juego. Entendido



Figura 10
Fahneu, sin año.
Isla de juegos

el juego libre con una incorporación de la naturaleza perdida en la ciudad, si bien vimos cómo la autora Ingunn Fjørtoft (2004) enfoca la importancia del juego en un ambiente natural, realiza una comparación con los niños de antes y sus tierras salvajes, donde si bien en este caso de estudio las tierras salvajes no se desarrollan como un motor de diseño, la incorporación de una vegetación frondosa que logre hoy proteger a los niños es algo que le agrega un valor mucho más alto. Tener un espacio libre, donde todo está pensado y diseñado a una escala infantil entrega un discurso mucho más rico, logrando un paisaje de infancia completo, entre elementos arquitectónicos, actividades y vida completamente infantil, integrando tanto a las niñas, niños y adultos que visitan este pequeño paraíso infantil.

Este parque no solo tiene la incorporación de los sensibility playgrounds viendo los materiales y las formas físicas de estos, como una apertura a un juego nuevo constantemente, sino que también incorpora la esencia de los adventure playgrounds logrando modificar la acción de jugar entregando una postura muy activa dentro del parque como lo vimos. Poder tener lugares en el parque donde los niños alcanzan a observar parte de la ciudad pero a la vez poder escaparse por casi tres cuadras del constante manejo guiado de sus padres al momento de querer jugar. De esta manera en el parque Bicentenario de la infancia podemos obtener un símil al trabajo realizado por Jakoba Mulder (1943-1947) donde ella ve la ciudad como un laboratorio constante que entrega la posibilidad de armar juegos, observando que solo falta una visión lúdica y podemos decir que de esta forma la oficina Elemental reinterpretó el cerro como posibilitador natural de juego tal cual como lo indica Ingunn Fjørtoft (2001) al momento de medir el impacto del juego en los infantes y la importancia de correr riesgos al momento de experimentar esta actividad.

Aravena (2012) declara que las ciudades se miden por las actividades gratuitas que esta entrega, algo muy parecido a lo que declara Borja (2003) cuando dice que el espacio público es 'el' espacio para poder desarrollar una sociedad culturalmente rica en su propia ciudad. Poder tener estos espacios nos ayuda a potenciar el trabajo en los nuevos lugares destinados a la infancia, es importante que para esto se logre potenciar un diseño estandarizado y darle la vuelta a una nueva fórmula comprendiendo el contexto de cada zona. Aravena (2012) indica al momento de diseñar el nuevo parque de la Infancia que Chile es un país desigual, que no logra visibilizar la infancia dentro de sus planeamientos. Este equipo de arquitectos ve la ciudad y el espacio público como un mecanismo el cual puede solventar todas las falta que su condición económica no les puede entregar, es por esto que ellos ven este parque como el gran portal para poder cambiar esta visión negativa, *"contar con espacios públicos de calidad no es una demanda propia de quien ya ha resuelto problemas básicos sino una herramienta redistributiva fundamental"* (Aravena, y otros, 2012)

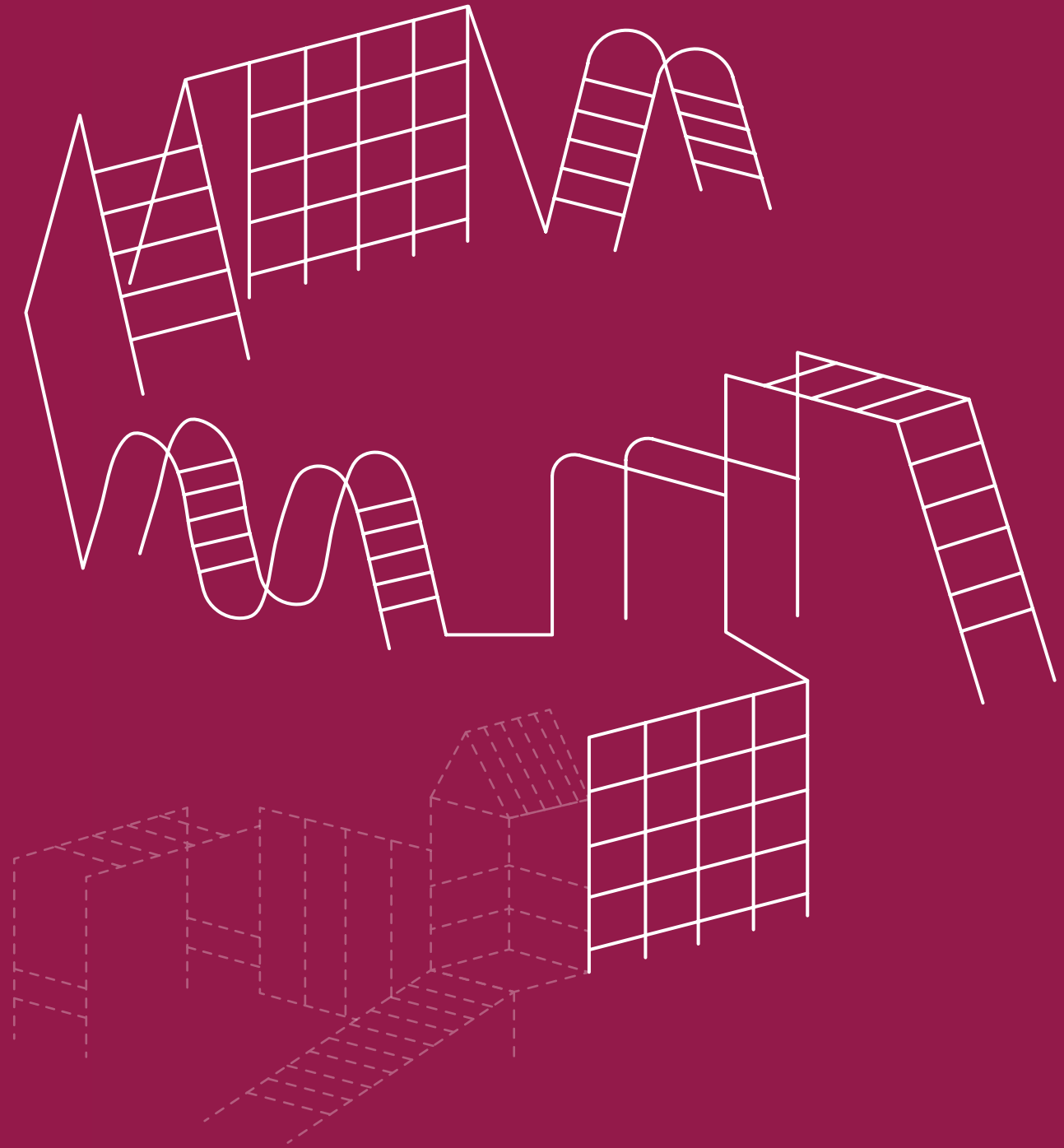
Así como vimos en el esquema 3 en el capítulo anterior, la intensidad de las interrelaciones que tiene este parque es el fiel reflejo de un éxito al momento de entender la re interpretación de los juegos tipológicos, si bien esta oficina crea nuevos juegos, cumple con las normas ya establecidas por EEUU al momento de querer resguardar a los niños, pero siempre con una visión mucho más global, entregándole al juego de Fahneu un contexto y forma en la estructura anexa único. Este trabajo de doble lectura el que se debería realizar al momento de querer ver o configurar un paisaje de infancia en la ciudad, donde este elemento ya establecido por cada municipio, pasa a ser un elemento arquitectónico que se preocupa de entregar y fortalecer las relaciones entre el infante, el adulto acompañante y el contexto inmediato, generando una lectura mucho más local y a la vez integrando elementos muy simples como lo hizo Sørensen con los junk playgrounds (1940), para poder tener localidades completas con juegos libres para niños que pueden comenzar a conocer su territorio.

Finalmente el parque Bicentenario de la infancia logra de una manera muy simple y sensible cambiar el paradigma de los espacios destinado para los niños, viendo en la norma y en los juegos prediseñados una posibilidad de cambio. Además de entregar prácticas diferentes al momento de jugar, su dinámica de entender el territorio es lo que agrega un valor distinto. Ver los límites de la misma manera en la que se organizan los juegos, de una manera libre y con riesgos que incentivan la imaginación y por sobre todo un recorrido sin orden predeterminado, como lo planifica Aravena en la reja perimetral donde además es la presentación del parque con niños jugando, integra un constante ir

y venir en la fachada del parque. Es esta forma de proyectar lo que plantea esta oficina como una línea discursiva, donde se busca un contexto y el juego como un cambio de postura constante en el paisaje.

Así podríamos ver el juego de plaza como un posibilitador de conexión directa con su entorno, lograr colateralmente una vinculación crítica en los niños al momento de reconocer los elementos en sus territorios más inmediatos. La ciudad debe dejar de ser un espacio solo para los ciudadanos, sino que también debería incluir a los pequeños ciudadanos, con todas sus problemáticas y sobre todo con todas sus críticas a cómo poder habitar la ciudad. Este hogar expandido o patio expandido que no todo tienen el privilegio de tener debe estar conformado por un constante parque de juegos o islas de juego en el paisaje y así poder transformar una ciudad enferma en una ciudad para los infantes con un paisaje rico en situaciones lúdicas, logrando integrar parte de la teoría del Roger Caillois (1967), quién ordena el juego en dos dimensiones, por un lado los juegos cargados de imprevistos – el normado o ludus, que se presta para re interpretaciones- y los juegos donde reina la libertad de improvisación, siendo ambos parte de la conformación del paisaje de infancia, entregando la libertad de poder llenar todos los rincones de la ciudad con una cultura lúdica.

CONCLUSIONES



Jugar debe ser un acto de libertad.

La vida cotidiana que tiene la ciudad no siempre visibiliza a los niños, como pudimos ver detalladamente, falta poder re infantilizar la ciudad y sobre todo restaurar la experiencia urbana, logrando no solo diseñar para los adultos, sino que ver en la escala una posibilidad de cambio, integrando a los infantes cada vez más. Delgado (2005) decía que era de suma importancia hacer que las calles volvieran a significar un universo de atrevimientos, poder entregar o posibilitar espacios para que la infancia los pueda habitar, son estas ideas las que debería ser el nuevo rumbo de planificaciones en nuestro país. Si bien pudimos observar que en Chile desde los años 60's no se logra planificar en torno a una idea de espacios de esparcimiento donde el juego esté integrado, si pudimos revisar como la planificación urbana ha tratado de solucionar tanto el déficit de áreas verde como ahora el de espacios públicos, el cual según Ulriksen (2019) aún debe mejorar y sobre todo estudiar bien tanto el territorio como la vinculación de los usuarios con el territorio.

Así la ciudad pasa a ser un escenario donde convergen una infinidad de factores y uno de ellos es la infancia, poder entender como el juego entrega una posibilidad de cambio al momento de necesitar espacios diseñados y pensados, los cuales fomentan el desarrollo de los niños debería ser el objetivo que nos deberíamos plantear para cambiar la planificación urbana que ya tenemos, si bien vimos en esta investigación como el elemento arquitectónico toma un mayor peso en los países nórdicos y asiáticos, a nosotros aun nos falta dar ese paso. Fjørtoft, Malone y Boon indican la importancia del juego libre y sobre todo en espacios que fueran diseñados en pos de la estimulación tanto sensorial como motora, pero también diagnosticaron como la seguridad y la necesidad de que exista un responsable a cargo de la administración o de el mantenimiento ha frenado la continuidad de los espacios destinados para el juego infantil en la ciudad en algunos de los países donde han desarrollado sus estudios y Chile no se ha quedado atrás. Si bien los autores no indicaron que los niños deben jugar solos sin ningún tipo de seguridad, si potencian que tanto niñas y niños salgan, descubran y generen una memoria colectiva en el paisaje.

Poder ver como esta lectura de un paisaje integrado, con la infancia como lugar y no al revés género en esta investigación la valoración al sentido de los juegos, Navarro (2013) hablaba sobre como el

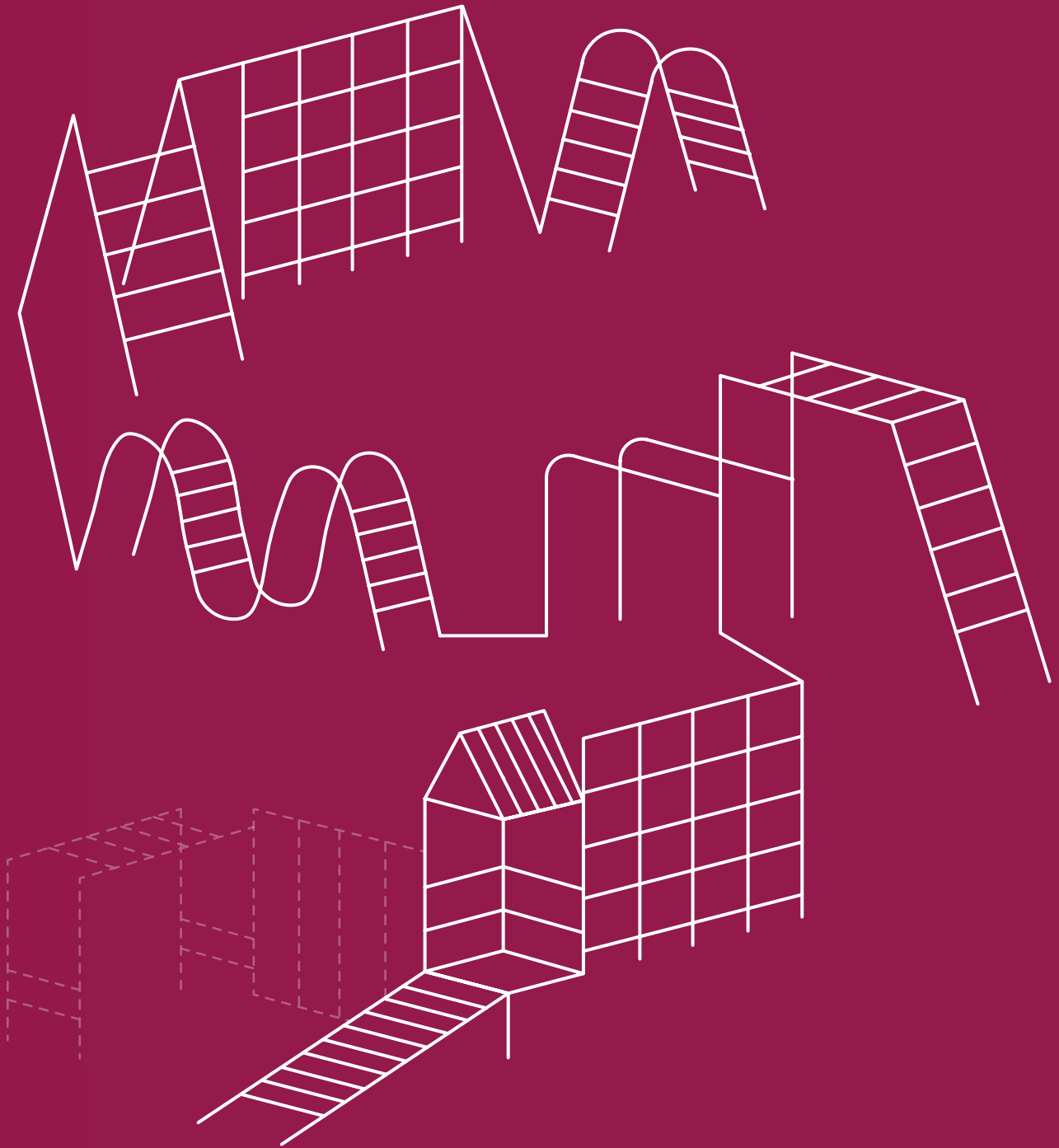
diseño espacios para jugar logró generar cambios en las ciudades de posguerra y cómo estos elementos arquitectónicos lograron usar el juego no solo como el rehabilitador de traumas en los infantes sino que también de la ciudad, viendo en esta actividad una posibilidad de cambio en la organización territorial. Clasificar los parques o plazas de juegos y sobre todo los tipos de juego influyeron en las decisiones de diseño en los espacios destinados a esta actividad, entregando este discurso a los futuros planificadores de ciudades. Son estas cualidades las que se logran destacar al momento de querer ver como en nuestro país se trata de integrar la importancia a las zonas de juego y descanso en la ciudad, teniendo como dice Gross (1991) una influencia muy fuerte por los grandes académicos internacionales y precursores de las nuevas ciudades en Europa. Son estas decisiones de diseño las que marcaron un cambio en los desarrolladores del PRIM, pero que fue interrumpida y posteriormente imposible de ejecutar.

Hemos visto como constantemente se ha intentado modificar la planificación territorial que tenemos, tratando de solucionar tanto el déficit habitacional como el de áreas verdes y como ya vimos el déficit de espacios públicos. Aravena expresaba en el fundamento del Parque Bicentenario de la Infancia la importancia en la eliminación de la segregación espacial que indicando cómo el olvido de una planifica también generó la pérdida del espacio para infancia. De esta manera podemos entender que el juego es un proceso, un estado, y por sobre todo una naturaleza que todo niño contiene en su ser, y la arquitectura debe poder leer el territorio para entregar nuevos lugares con una calidad de espacio público digno para que la infancia pueda apropiarse de cada rincón.

Son estas cualidades que tiene el juego las que potencian en el parque Bicentenario de la infancia un paisaje de infancia, el cual integra todas las variantes que revisamos: contexto, naturaleza, observador externo e interno, usuario y juegos, configurando de esta manera un parque único en la región metropolitana, el cual no solo busca entretener, sino que activar todos los sentidos de los niños, generando como diría Navarro (2013) juegos activos y pasivos comunicados. Porque sin duda las decisiones de diseño que tomaron en la oficina Elemental al momento de pensar este parque son completamente positivas, entregando no solo un juego libre dentro de este espacios, sino que estimulante tanto para los infantes como para los adultos que acompañan a estos pequeños ciudadanos. La re interpretación de los espacios y elementos de juego generan un punto importante en este parque y son medidas que se deberían replicar en el territorio tanto metropolitano como nacional. Tratar de restaurar algo que pudo funcionar, tomado de la mano con las

decisiones ya establecidas en el parque de la infancia, como los nuevos espacios de juego, viendo en en los criterios normativos de seguridad para el mobiliario infantil una posibilidad de relectura para poder generar espacios destinados al juego que sea únicos, tal cual como lo interpreta Elemental al momento de desarrollar este parque. Finalmente debemos poder interpretar el contexto para habilitarlo a un paisaje rico en infancia, integrando juegos libres que posibiliten en los niños un desarrollo pleno, viendo tanto en la circulación, como la disposición de los elementos arquitectónicos una posibilidad de estimulación.

BIBLIOGRAFÍA



Bibliografía

Acebedo, L., Raules, J., & Zambrano, F. (2006). Del espacio público al espacio lúdico. *Revista de Arquitectura El Cable*(5), 26-40.

Addams, J. (1909). *The spirit of youth and the city streets* (Vol. 80). University of Illinois Press.

Ahumada, P., Carreño, P., & Zunino, J. (2019). El nuevo proyecto de Av. Perú de Recoleta como espacio de integración urbana. *Revista de Urbanismo* (40).

Alcaldía de Medellín. (2007). *Del miedo a la esperanza*. Medellín, Colombia.

Almeida, M. T. (2012). *El jugar de los niños en espacios públicos*. Tesis Doctoral, Universidad de Barcelona, Departamento de didáctica y organización educativa.

Allen, L. (Noviembre 16 de 1946). Why Not Use Our Bomb Sites Like This? *Picture Post*, 26-27.

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

Aravena, A., Cerda, J., Emmons, R., García-Huidobro, F., Larraín, G., Oddó, V., & Torrejón, R. (2012). *Elemental*. *ARQ*(81), 20-23.

Ariès, P. (1986). La infancia. *Revista de educación*, 281, 5-17.

Ariès, P. (1993) La infancia. *Revista de Educación*, N. 254

Ardaya, F. M. (2002). Sobre el Emilio de Rousseau (síntesis divulgativa). *Acción pedagógica*, 11(1), 74-78.

Bachelard, G. (2012). *La poética del espacio*. (E. d. Champourcin, Trad.) Fondo de cultura económica.

Becerra, A., Rincón, B., & Medina, Y. (2011). Análisis y comprensión del surgimiento de la noción de infancia, sus referentes históricos y su influencia en el desarrollo preescolar en Colombia. *Revista de Investigación Desarrollo e Innovación: RIDI*, 2(1), 24-34.

Berrizbeitia, A. (2016). *Sobre los límites del proceso: el caso de la precisión en el paisaje*.

Restrepo, L., Ruales, J. R., & Rodríguez Zambrano, F. (2006). Del espacio público al espacio lúdico. *Revista de Arquitectura El Cable*(5), 26-40.

Bonet, J. F. (2019). *Urbanismo lúdico. La necesidad del juego en el espacio público actual* (. Tesis, Universidad Politécnica de Valencia, Escola tècnica superior D'Arquitectura.

Boon, B., Rozendaal, M., & Stappers, P. J. (2016). *Playscapes: A design perspective on young children's physical play*. In *Proceedings of the The 15th International Conference on Interaction Design and Children* (pp. 181-189).

Borja, J., Drnda, M., Fiori, M., Iglesias, M., & Muxí, Z. (2003). *La ciudad conquistada* (p. 29). Madrid: Alianza editorial.

Brougère, G. (1995). *Jeu et éducation*. Editions L'Harmattan.

Brooker, L., & Woodhead, M. (2013). *El derecho al juego*. Open University.

Cabanellas, I., Eslava, C., Fornasa, W., Hoyuelos, A., Polonio, R., & Tejada, M. (2005). *Territorios de la infancia: Diálogos entre arquitectura y pedagogía* (Vol. 9). Grao.

Cabeza, A. (2010). Tendencias y prospectiva de la arquitectura de paisaje. *Bitácora arquitectura*, 15, 34-39.

Carli, S. (1999). *La infancia como construcción social*. En *De la familia a la escuela. Infancia, socialización y subjetividad*. Buenos Aires: Santillana.

Carpentier, A. (2004). *Vieaje a la semilla*. Letras Cubanas.

Child and Youth Studies Group . (2013). *La primera infancia en perspectiva; El derecho al juego*. (L. Brooker, & M. Woodhead, Edits.)

Comité sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas. (2013).

Colodro, J., & Barría, J. (2017). El sueño frustrado del Anillo Verde Periurbano en Santiago de Chile. *Investigaciones Geográficas*, (53), 115-126

Colodro, J., Salazar, A., & Rehner, J. (2013). Áreas verdes metropolitanas, planificación territorial e (in) justicia ambiental en Santiago de Chile

Cuertas, C. H. (2012). Los parques lineales como nueva modalidad de espacio público inclusivo en la ciudad de Medellín. *Revista S&T*, 10, 159-166.

Delgado, M. (2005). En busca del espacio perdido. En I. Cabanellas, & F. Walter, *Territorios de la infancia: diálogos entre arquitectura y pedagogía*. (Vol. 9). Grao.

Dowdell, K., Gray, T., & Malone, K. (2011). Nature and its influence on children's outdoor play. *Journal of Outdoor and Environmental Education*, 15(2), 24-35.

Echeverría Prado, C., Camus Murillo, M., & Ibañez G., A. (2016). Estudio Espacios públicos Urbanos para niños, niñas y adolescentes. Ministerio Secretaría general de la Presidencia, Consejo nacional de la infancia.

Escobar, I. (2016). Arquitectura y juego: de "aprender haciendo" a "Aprender jugando". *C/A Ciudad y Arquitectura*.

Echeverri, A., & Orsini, F. (2011). Informalidad y urbanismo social en Medellín. *Sostenible?*, 12, 11-24.

Echeverría Prado, C., Camus Murillo, M., & Ibañez G., A. (2016). Estudio Espacios públicos Urbanos para niños, niñas y adolescentes. Ministerio Secretaría general de la Presidencia, Consejo nacional de la infancia.

Fjørtoft, I., & Sageie, J. (2000). The natural environment as a playground for children: Landscape description and analyses of a natural playscape. *Landscape and urban planning*, 48(1-2), 83-97.

Fjørtoft, I. (2001). The natural environment as a playground for children: The impact of outdoor play activities in pre-primary school children. *Early childhood education journal*, 29(2), 111-117.

Fjørtoft, I. (2004). Landscape as playscape: The effects of natural environments on children's play and motor development. *Children Youth and Environments*, 14(2), 21-44.

Gámez, V. B. (2005). Sobre sistemas, tipologías y estándares de áreas verdes en el planeamiento urbano. *DU & P: revista de diseño urbano y paisaje*, 2(6), 2.

García-González, M., & Guerrero, S. (2019). Sobre el espacio de juego infantil en la ciudad moderna: Lady Allen of Hurtwood versus Jakoba Mulder. *Ciudad y Territorio Estudios Territoriales (CyTET)*, 51(200), 311-326.

García-Doménech, S. (2016). El espacio público como catalizador de la arquitectura, el arte y el diseño urbano.

Gehl, J. (2002). *Nuevos espacios Urbanos*. Gustavo Gili.

Gertosio, R. (2016). *Ciudad Utópica*, Villa Frei.

Gotthelf, J. U. C., & Meneses, J. B. (2017). El sueño frustrado del Anillo Verde Periurbano en Santiago de Chile. *Investigaciones Geográficas*, (53), 115-126.

Gonzalez. (2008). La vida cotidiana y el juego en la forma ciudadana de los niños. *Universidad Humanística*.

Hannaford, C. (1995). *Aprender moviendo el cuerpo*.

Hannoun, H. (1977). *El niño conquista el medio*. Buenos Aires : Kapelusz.

Huizinga, J. (1971). *Homo Ludens*. Boston: Beacon Press.

Jaramillo, L. (2007). Concepciones de infancia. *Zona próxima*(8), 108 - 123.

Kinoshita, I., & Woolley, H. (2015). Children's play environment after a disaster: The great East Japan earthquake. *Children*, 2(1), 39-62.

Kozlovsky, R. (2008). Adventure playgrounds and postwar reconstruction. *Designing modern childhoods: History, space, and the material culture of children*, 171-190.

Marcus, C., & Robin, C. (1976). Children and Their Environments: A Review of Research 1955-1975: And a Discussion of Why the Findings have Largely Been Ignored. *Journal of Architectural Education*, 29(4), 22-25.

Marí Romeo, A. (2015). Estudio comparativo de las zonas de juego en el siglo XX. Universidad Politécnica de Valencia. Escola tècnica superior D'Arquitectura.

Martínez de Pisón, E. (2008). La experiencia del paisaje. (E. Editores, Ed.) Valencia.

Melguizo, J. (2011). Medellín, la ciudad creativa. Buenos Aires .

Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Educación, vol. 25, núm. 2.

Ministerio de Vivienda y Urbanismo, MINVU. (2008). Programa Quiero mi Barrio.

Moreno, O. (2009). Arquitectura del Paisaje: Retrospectiva y prospectiva de la disciplina a nivel global y latinoamericano. Enfoques, tendencias, derivaciones. Revista de Arquitectura, 15(19).

Montes, G. (2001). El corral de la infancia. México : Fondo de Cultura Económica.

Nascimento-André, M. I. (2016). Ideas de maestras acerca del jugar y el juego en la educación infantil. Tesis Doctoral, Universidad de Sevilla , Psicología evolutiva y de la educación Infantil , Sevilla .

Navarro Martínez, V. (2013). Playgrounds del siglo XXI: una reflexión sobre los espacios de juego de la infancia. Architectonics: mind, land & society, 25, 189-202.

Ortiz, J. (2018). Medellín, arquitectura inspirada en los sueños de los ciudadanos.

Oyarce , M., & Almonacid , A. (2015). Cognición, juego y aprendizaje: una propuesta para el área de la primera infancia. Revista Infancia, Educación y Aprendizaje, 1(1), 162-177.

Pagano, T. (2011). Reclamando paisaje. Dickinson College.

Pallasmaa, J. (2018). Esencias. Gustavo Gili.

Pérez de Arce, R. (Diciembre de 2003). Materia lúdica. Arquitecturas del juego. ARQ(55).

Puerto, J. S. (2002). Apuntes para comprender la evolución de la atención a la infancia. En La práctica psicomotriz: una propuesta

educativa mediante el cuerpo y el movimiento (págs. 17 - 40). Ediciones Aljibe.

Ramírez, J. F. (2014). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Curso continuo de actualización en pediatría CCAP, 10(4).

Raposo, A., & Valencia, M. (Enero de 2004). Práctica política del diseño urbano. Notas sobre la vida institucional y labor de la Corporación de Mejoramiento Urbano, CORMU. 1966-76. Revista INVI, 18(49), 112-143.

Restrepo, L., Ruales, J. R., & Rodríguez Zambrano, F. (2006). Del espacio público al espacio lúdico. Revista de Arquitectura El Cable(5), 26-40.

Rojas Flores, J. (2001). Los niños y su historia: un acercamiento conceptual y teórico desde la historiografía. Pensamiento crítico, 1, 2-39.

Rojas Flores, J. (2010). Historia de la infancia en el Chile republicano, 1810-2010. Santiago, Chile: Ocho libros.

Santos, N. (2010). Poéticas urbanas en la escultura contemporánea; Actividades de preservación y rescate de la identidad y de la memoria de la ciudad. Valencia.

Satriano, C. (2008). El lugar del niño y el concepto de infancia. Extensión Digita, 3(1).

Sola Morales, I. (1996). Presente y futuros. La arquitectura en las ciudades. Barcelona.

Stefani, G., Andrés, L., & Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. Interdisciplinaria, 31(1), 39-55.

Sutton-Smith, B. (1997). La ambigüedad del juego.

Tonucci, F. (2002). Cuando el niño dice ¡Basta!

Tonucci, F. (2015). La ciudad de los niños. Grao.

Ulriksen Moretti, C. (2019). Genealogía del primer programa chileno de recuperación de barrios vulnerables "Quiero mi Barrio" en su primera generación 2006-2010. Revista INVI, 34(96), 9-50.

UNESCO, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1975) Títulos de la serie de la OIE de estudios y encuestas de educación comparada, Paris, Francia, Revisado en el sitio de Unesco el 16.01.2019.

Varona, A. &. (2012). La arquitectura como experiencia colectiva: estrategias de juego y aprendizaje estético en la infancia. Actas VIII Congreso DOCOMOMO . Ibericó.

Videos

Blanca montaña: [“El parque de la infancia”](#), revisado 19 Junio 2020,

JUNJI Chile: [Parque bicentenario de la Infancia](#), revisado 19 de Junio 2020

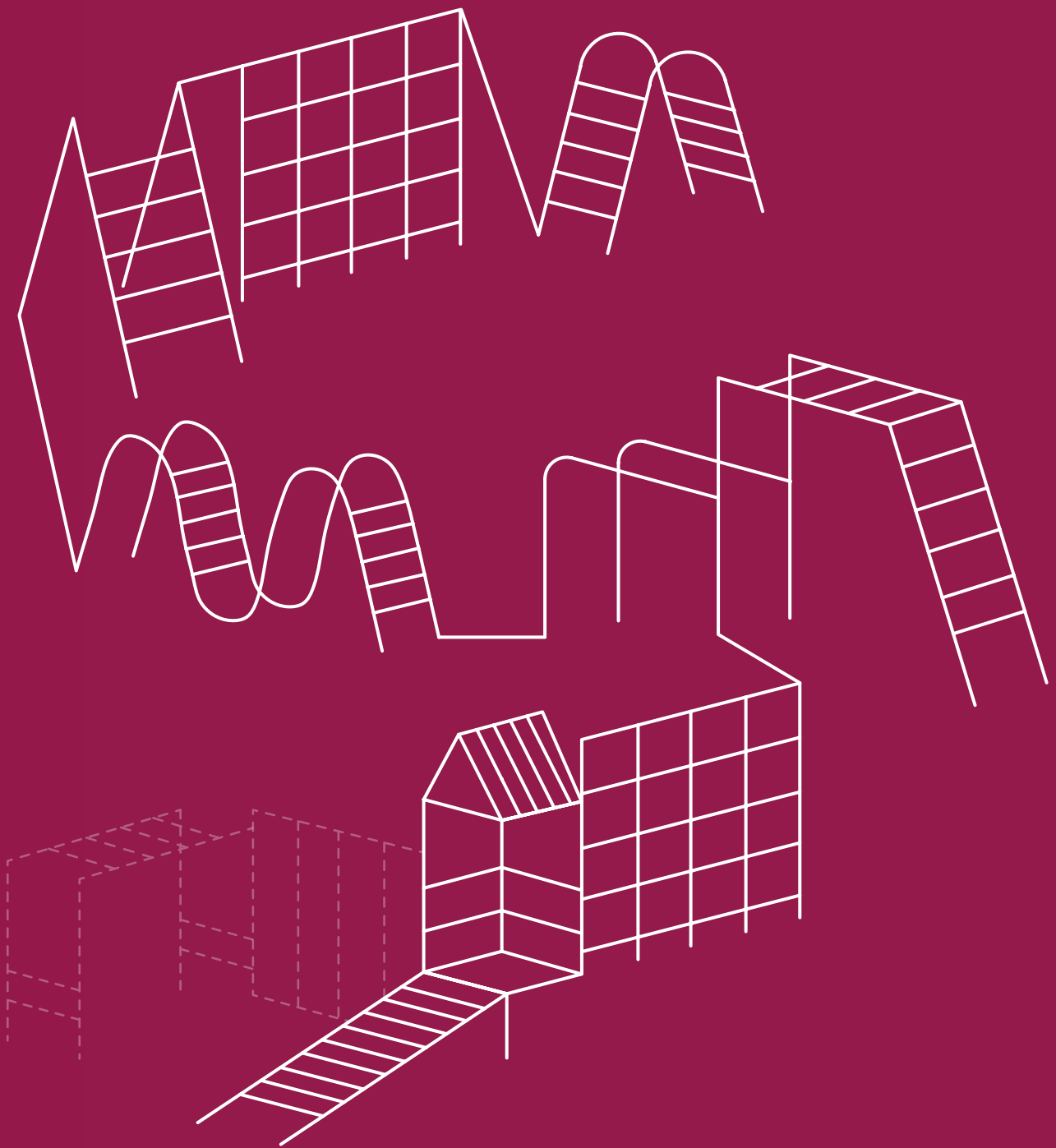
TEDxBuenosAires 2011 - Jorge Melguizo - [Medellín, la ciudad creativa](#), revisado el 04 de Febrero 2020.

TEDxMedellin - Alejandro Echeverri - [Urbanismo Social Medellín](#) , revisado el 04 de Febrero 2020.

TEDxMedellín - David Escobar: [La transformación de Medellín ¿Cuál es el secreto?](#), revisado el 04 de Febrero 2020.

TEDxMedellín - Xandra Uribe: [El poder de pertenecer](#) , revisado el 04 de Febrero 2020.

ÍNDICE DE IMÁGENES



Índice de Imágenes.

Figura 0: Arthur Leipzig, Chalk Games, 1950. Rescatado desde [Artnet](#), fecha de revisión 30.11.2018.

Figura 1: Marcelo Montecino, 1988, Santiago Ñuñoa. Rescatado desde su instagram personal, fecha de revisión 09.05.2020.

Capítulo 1

Figura 1: Helen Levitt, New York, 1940. Rescatado desde [moma.org](#) fecha de revisión 26.01.2018.

Figura 2: Friedrich Seidenstücker, Alemania, 1950. Rescatado desde [Oscarenfotos.com](#) fecha de revisión 29.07.2019.

Figura 3: Robert Doisneau, Les Lilas de Ménilmontant, 1956. Rescatado desde [MutualArt](#), fecha de revisión 04.10.2018.

Figura 4: Robert Doisneau, Paris, 1944. Rescatado desde [Oscar en fotos](#), fecha de revisión 02.10.2018.

Figura 5: Pieter Bruegel der Ältere, Die Kinderspiele, 1950. Rescatado desde [de academic.com](#), fecha de revisión 22.04.2020.

Figura 6: Helen Levitt, Kids play above doorway, New York, 1942. Rescatado desde [Phillips](#), fecha de revisión 30.1.2018.

Figura 7: Valie Export, "Body Configurations", 1982. Rescatado desde [At Sea](#), fecha de revisión 27.09.2018.

Figura 8: Cas Oorthuys, después de una gran nevada. Rescatado desde el texto de [Álvarez J \(2017\) p12.](#), fecha de revisión 04.10.2018.

Capítulo 2

Figura 1: Sin autor, año estimado 1931. Rescatado desde [Kidzu](#), fecha de revisión 29.04.2020.

Figura 2: Peter Roos, skrammel-legepladsen, Emdrup (1967). Rescatado desde [Filcentralen](#), fecha de revisión 29.04.2020.

Figura 3: Fra Skrammellegepladsens (1941). Rescatado desde [Filcentralen](#), fecha de revisión 29.04.2020.

Figura 4: Keystone, Getty Images; Londres (1940). Rescatado desde [Éxodo](#), fecha de revisión 29.04.2020.

Figura 5: Tipología de juegos de Aldo van Eyck, Amsterdam. Rescatado desde [Uncube Magazine](#), fecha de revisión 20.03.2017.

Figura 6: Libro Play space for Children, Mitsuru Senda (1998). Fecha de creación 10.05.2020.

Figura 7: Libro Play space for Children, Mitsuru Senda (1998). Fecha de creación 10.05.2020.

Figura 8: Isamu Noguchi, The Noguchi Museum Archives. (1941). Rescatado desde [The Noguchi Museum](#), fecha de revisión 10.05t.2020.

Figura 9: Isamu Noguchi, The Noguchi Museum Archives. (1941). Rescatado desde [The Noguchi Museum](#), fecha de revisión 10.05t.2020.

Figura 10: Registro de prensa, Medellín. Sábado 16 de febrero de 1991 a las 6-15 de la tarde, frente a la Plaza de Toros La Macarena. Rescatado desde [Medellín abraza su historia](#), fecha de revisión 09.05.2020.

Figura 11: Centro de Estudios Urbanos y Ambientales (Urbam) de EAFIT Medellín, Colombia (2013). Rescatado desde [TGAGOCRAUBAC](#), fecha de revisión 09.05.2020.t

Figura 12: Alejandro Arango, UVA El paraíso; Medellín, Colombia. Rescatado desde [Plataforma Arquitectura](#), fecha de revisión 09.05.2020.

Figura 13: Antonio Maggiolo; Medellín, Colombia(2019). Rescatado desde [Plataforma Arquitectura](#), fecha de revisión 09.05.2020.

Figura 14: Antonio Maggiolo; Medellín, Colombia(2019). Rescatado desde [Plataforma Arquitectura](#), fecha de revisión 09.05.2020.

Figura 15: mTaira, Terremoto en Tohoku (2011). Rescatado desde [Japonismo](#), fecha de revisión 06.07.2020.

Figura 16: Asobi-ba Kesenuma, (2011). Rescatado desde el texto de **Kinoshita, I., & Woolley, H. (2015)**. Children's play environment after a disaster: The great East Japan earthquake.

Figura 17: Camión móvil para juegos en un sitio de vivienda temporal. Rescatado desde el texto de **Kinoshita, I., & Woolley, H. (2015)**. Children's play environment after a disaster: The great East Japan earthquake.

Figura 18: Sin autor, (2018). Rescatado desde [TripAdvisor](#), fecha de revisión 05.07.2020.

Figura 19: Ari Beser, "PEP Kids" en la ciudad de Kooriyama (2016). Rescatado desde [National Geographic](#), fecha de revisión 05.07.2020.

Capítulo 3

Figura 1: Sergio Larrain, Santiago Chile (1955). Rescatado desde [Oscar en Fotos](#), fecha de revisión 09.05.2020.

Figura 2: Espacios lúdicos informales, INVI (2018). Rescatado desde [INVITRO](#), fecha de revisión 05.06.2020.

Figura 3: Cristobal Palma, Santiago (2012). Rescatado desde [Plataforma Arquitectura](#), fecha de revisión 09.05.2020.

Figura 4: Carolina Moya, Santiago (2012). Rescatado desde [La Pandereta del Domingo](#), fecha de revisión 09.05.2020.

Figura 5: Carolina Moya, Santiago (2012). Rescatado desde [La Pandereta del Domingo](#), fecha de revisión 09.05.2020.

Figura 6: Cristobal Palma, Santiago (2012). Rescatado desde [Plataforma Arquitectura](#), fecha de revisión 09.05.2020.

Figura 7: Cristobal Palma, Santiago (2012). Rescatado desde [Plataforma Arquitectura](#), fecha de revisión 09.05.2020.

Figura 8: Cristobal Palma, Santiago (2012). Rescatado desde [Plataforma Arquitectura](#), fecha de revisión 09.05.2020.

Figura 9: Fahneu, sin año. Juegos de música. Rescatado desde el sitio de [Fahneu](#), fecha de revisión 09.05.2020.

Figura 10: Fahneu, sin año. Isla de juegos. Rescatado desde el sitio de [Fahneu](#), fecha de revisión 09.05.2020.

PAISAJE DE INFANCIA

El juego como expresión de
corporalidad en el espacio público

Nicole Vicencio Salas
Profesor Guía: Osvaldo Moreno Flores

Tesis para optar al grado de Magister en Arquitectura
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Universidad de Chile

