

# CONTINGENCIAS ARTÍSTICO-LÚDICAS MULTIESPECIE EN ESPACIOS PÚBLICOS

---

LARA SÁNCHEZ COTERÓN

*Facultad Bellas Artes, Universidad Complutense Madrid*

FRANCISCO GARCÍA TRIVIÑO

*Escuela de Arquitectura, Universidad de Alcalá*

## 1. INTRODUCCIÓN

Uno de los propósitos globales que se ha estado definiendo desde finales del siglo XX a nivel institucional y que, a la par, ha permeado en diferentes movimientos y prácticas artísticas en mayor o menor medida, ha sido la conservación y búsqueda de la biodiversidad en las ciudades. Los esfuerzos por definir una agenda común implican acreditar a los otros animales como seres que nos incumben, con interés, voluntad, preferencias y atenciones a considerar. Uno de los hitos más importantes en cuanto a la sensibilización animal son las recomendaciones o mandatos que provienen de la Evaluación de los Ecosistemas del Milenio. En ellos se apuesta por la biodiversidad y se centran en una población animal cuya merma es alarmante si se considera la expansión actual de las ciudades, algo que explica el interés reciente por la Ecología Urbana (IPBES, 2019; ONU Habitat et al., 2020; Secretaría del Convenio sobre la Diversidad Biológica, 2020; Sukopp, 1998).

En la actualidad el objetivo de la biodiversidad se afronta a través de distintos frentes: A nivel político y de diseño de espacio público, a nivel arquitectónico y a nivel social con acciones que lidera y promueve la UNESCO a través de una Agenda Mundial de Educación para el Desarrollo Sostenible. Esta iniciativa apoya activamente la educación formal e informal sobre la biodiversidad, así como la concienciación con puntos del aprendizaje reseñables como: desde el punto de vista cognitivo, reconocer e identificar especies locales. En lo

emocional, ser capaz de criticar el dualismo humano/naturaleza para reconocerse como parte de la naturaleza y no estar aparte de ella. A nivel conductual, vincularse con grupos locales dedicados a la conservación de la biodiversidad de su área (UNESCO, 2017).

El proyecto de investigación en el que se encuadra este artículo *Arquifaur: Arquitectura y fauna urbana. Integración, conservación y fomento de la biodiversidad animal en los espacios monumentales históricos (PIUAH22/IA-020)* trabaja y da muestra de ello a través de este artículo introduciendo las prácticas artísticas como un mecanismo especulativo y de aproximación hacia entornos lúdicos en el espacio público. Explora un contexto que suma, a los marcos descritos, oportunidades imprevistas o nuevos escenarios de fomento del desarrollo sostenible. Entornos de exploración artística y lúdica como vector de trabajo que puedan articular el aprendizaje informal en un entorno urbano específico en el que la arquitectura tiene un valor singular y un peso histórico y monumental.

### 1.1. PERCEPCIONES ANTROPOCÉNTRICAS

Para abordar este acercamiento hacia la biodiversidad, articulando el espacio público bajo una matriz artístico-lúdica, resulta necesario definir como preámbulo los matices que nuestra visión inevitablemente humana genera bajo esta condición. La percepción de lo que son reconocidas actitudes lúdicas en el resto de los animales puede fácilmente caer en sesgos antropocéntricos. A la vez un rechazo muy estricto de todo aquello que pueda parecer lúdico podría incurrir en desatender situaciones que tienen una doble mirada, la funcional y a la vez la placentera o lúdica de los animales no humanos.

De forma más detenida, tal y como exponen los historiadores Lorraine Daston y Gregg Mitman (Daston & Mitman, 2012), la mirada hacia los animales no humanos está marcada por el evidente efecto del antropomorfismo. Los animales hacen cosas que incumben al actuar humano, sus presencias despiertan una intersubjetividad y otra forma de leer, usar y valorar el espacio. Aunque su protagonismo puede llegar a ser secundario en un escenario urbano, su papel puede ser relevante o entornos que definen la percepción de un marcado espacio.

Antropomórfico significa de modo literal “con forma humana”. Su traducción habitual es que la forma tiene apariencia o rasgos humanos. Por ejemplo, una composición cuyos elementos hacen una llamada al rostro de una persona. Sin embargo, cuando el sujeto no es un objeto sino un animal, normalmente una “mascota”, la vestimenta o los cuidados que se le ofrece al animal hace que este tome rasgos de apariencia humana, se vuelve un sujeto antropomórfico, por ejemplo, un perro con vestimenta. Aunque esta situación es la más directa, hay otras que siendo menos perceptibles tienen desenlaces parecidos. La investigadora de los media, film and animal studies, Claire Parkinson, presenta el antropomorfismo también como una proyección de caracteres humanos en otros animales (no sólo forma humana). Prácticas como nombrarlos, reconocer partes de su cuerpo o hábitos en referencia a los humanos son algunos ejemplos que traen aún más los animales a un mundo ya de por sí humanizado. Esta situación presenta un dilema, a la vez que encierra una pérdida de identidad animal y crea un estado relacional que permite la intersubjetividad entre humanos y animales no humanos (Parkinson, 2019, p. 17). Por lo que la condición de la presencia del antropomorfismo en las creaciones culturales contemporáneas con presencia de animales, no es tanto la forma que toma, sino cómo se trabaja la relación con los animales, cómo se construyen relaciones según unas lecturas inevitablemente antropomórficas, es decir, con sesgos traídos de la cultura humana sobre el animal.

Durante el siglo XX la visión antropomórfica se vinculó al modernismo y al profesionalismo, a una perspectiva alejada del mundo racional que imperaba (Plumwood, 2001). Ante esta situación la mirada sobre los animales presenta una doble dificultad, cómo trabajar con una visión lo menos antropocéntrica posible a la vez que se atienden a los afectos e intersubjetividades que acercan al humano al resto de los animales. Una atención que debe primar en todo hacer y que arranca desde el uso del propio lenguaje, que nunca es neutral y que su atención debe trabajar los límites entre lo ordinario y lo técnico, lo emocional y lo aséptico (Crist, 1999).

Por ello, en esta investigación en curso hay una clara intención de mantener una perspectiva lo menos sesgada posible, siendo conscien-

tes de nuestra inevitable condición humana. El proyecto se fundamenta sobre la creencia de que los animales distintos de los humanos no solo son seres sintientes, sino que también se expresan de manera lúdica. Es central al proyecto poder reconocer las distintas actividades lúdicas y los diferentes animales multiespecie que en ellas participan como punto de partida para una deconstrucción de una cierta rigidez normativa en los centros históricos patrimoniales. Su hiperregulación e hiperprotección genera categorías de espacios específicos y estancos para el juego, para el descanso, para el tránsito. El artículo explora disciplinas tan variadas como los estudios de medios, la etología, los estudios críticos animales, la antropología, los estudios de juegos o las producciones artísticas, e indaga en cómo la puesta en valor de dispositivos o contextos indeterminados tienen el potencial de promover situaciones lúdicas o placenteras con una base común entre animales de diferentes especies en el espacio público urbano.

## 2. ESTADO DEL ARTE

Atendiendo a este preámbulo y dada la falta de referencias del campo específico que presenta el artículo, el estado del arte se afronta desde campos cercanos y referencias afines entre sí que permiten establecer interrelaciones entre ellas. Por ello, el artículo hace un repaso de prácticas artísticas centradas en los modos de acogida de fauna, aunque estas no tengan un fin lúdico, prácticas arquitectónicas que trabajan para definir un entorno lúdico para humanos, aunque no traten el tema animal no humano, y por último define el marco de lo que se entiende como condición lúdica en animales no humanos para construir líneas específicas transversales a los ejemplos presentados.

### 2.1. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS EN TORNO A LA FAUNA

Los métodos institucionales de integración de la biodiversidad más comunes están vinculados con modos y dispositivos de acogida y alimentación. Desde el ámbito del arte y/o el diseño existen también propuestas de acogida y alimentación de la fauna que conforman un amplia panoplia de intervenciones artísticas e instalaciones.

Al cuidado de las pequeñas sombras (2021), de la artista Elena Alonso es una instalación escultórica de carácter permanente localizada en la azotea del Centro de Arte Dos de Mayo CA2M (Móstoles, Comunidad de Madrid), que tiene la peculiaridad de servir de refugio para murciélagos y que presenta una serie de recovecos y grietas no existentes en la arquitectura del museo y que pueden alojar otras formas de vida con las que ya convivimos. La pieza se concibe en colaboración con Elena Tena doctora en biología experta en quirópteros.

New Public Hydrant (2018-22), del artista y diseñador Chris Woebken para la ciudad de Nueva York son una serie de dispositivos protésicos que se adhieren a las bocas de riego para democratizar el acceso al agua en la ciudad de Nueva York. Estos “hacks” de las bocas de riego proponen una nueva relación con los servicios públicos y con las infraestructuras de la ciudad. Los prototipos de Woebken incluyen diferentes funciones como estaciones de llenado de botellas, un bebedero para múltiples especies o un kit lúdico de verano que genera rociadores de agua refrescantes.

Polinización Cruzada (2018) de Lucia Loren es una intervención en las calles de Cañete de las Torres, Córdoba, en la que la artista instala una serie de colmenas de paja y plantas melíferas suspendidas a modo de “dispositivo de polinización” en el espacio urbano pensada como una combinación estratégica para visibilizar el principio de interdependencia entre los seres vivos.

xClinic (2011), de la artista Natalie Jeremijenko es una instalación temporal en el edificio de la galería de arte contemporáneo Postmasters en Nueva York. La fachada se convirtió en una granja vertical urbana compuesta por una serie de bolsas suspendidas. Estas bolsas, creadas con Tyvek, un material de polietileno hilado de alta resistencia y llenas de tierra, nutrientes de cultivo y una variedad de comestibles, funcionan como plataformas de cultivo que pueden acoger y alimentar a diferentes especies que habitan la ciudad. Las bolsas se pueden suspender sobre diferentes formaciones arquitectónicas como barandillas, ventanas de guillotina doble, parapetos, etc ya que están contrapesadas, lo que permite una fácil instalación en espacios urbanos como balcones.

Bat Tower (2010), del artista y arquitecto Joyce Hwang, es una construcción escultórica que proporciona un entorno de acogida para murciélagos. A diferencia de las “casas de murciélagos” estándar que son intencionalmente discretas, Bat Tower es una prominente escultura en el parque Griffis Sculpture Park, al noroeste del estado de Nueva York (EEUU).

Estas referencias, se encuadran en muchos de los principios de diseño de la tesis Diseño Multiespecie que presenta el investigador Daniel Metcalfe (Metcalfe, 2015). En esta tesis es reseñable la alusión al texto de Jakob von Uexküll escrito en 1934, una publicación pionera que plantea la percepción del mundo que perciben los animales y que sirve para adentrarse puntualmente en algunos ejemplos que podrían tener un fin lúdico, aunque no multiespecie. La tesis presenta el proyecto Animal Superpowers (2007) de Chris Woebken y Kenichi Okada como una serie de dispositivos lúdicos que permiten a las personas experimentar las percepciones animales. También el proyecto que llevan a cabo Natalie Jeremijenko junto a Chris Woebken titulado Bat Billboard (2009) el cual combina un hábitat de anidación de murciélagos dentro de un cartel electrónico de calle que a través de unos sensores, manda mensajes del tipo “Murciélagos despegando para comer bocadillos de insectos”.

Sin embargo, estas prácticas artísticas más allá de una visión de acogida, funcionalista o de entender lo lúdico como una experiencia volcada hacia la mirada humana, no afrontan el reto de explorar la condición lúdica sobre el animal no humano. Reconocer lo lúdico en los animales no humanos no es algo inmediato, de ahí que este marco se aborde en el artículo, sin embargo se muestra como clave para reconocer a los otros animales como seres que pueden llevar a cabo acciones por el simple hecho del placer, algo que nos acerca a ellos.

## 2.2. PROPUESTAS ARTÍSTICO-LÚDICAS EN EL ESPACIO PÚBLICO

Con la intención de tener una postura crítica sobre el funcionalismo y compartimentación del espacio público en general y de la hiperprotección e hiperregulación de los espacios históricos monumentales encontramos pertinente revisar iniciativas artístico-lúdicas de diversa

índole que funcionan como disruptores de este tipo de situaciones en el espacio público y a la vez como mecanismos de apertura de los contextos lúdicos hacia otras especies no humanas.

### 2.2.1. Diseño lúdico en el espacio urbano

En lo relativo a contextos lúdicos-artísticos del espacio público, es el diseño de parques de juego infantiles donde ha tomado más presencia. Las referencias más consideradas provienen del campo de la arquitectura y son las llevadas a cabo por autores como Isamu Noguchi y Aldo Van Eyck. Ambos construyeron numerosos “paisajes de juego” (Quezada, 2013). El primero comenzó con el diseño de pequeñas construcciones que fueron evolucionando hasta convertirse en fragmentos de ciudad, el segundo transformando solares bombardeados que definían una pequeña galaxia de juegos dispersos en la ciudad. Ambos, al contrario de lo que podría leerse de esta lectura de paisajes, terminaron acotando y cerrando sus propuestas a recintos delimitados bajo funciones lúdicas muy específicas.

Sin embargo, el concepto iniciado por Carl Theodor Sørensen durante la ocupación nazi es un buen punto de partida para este tipo de propuestas. Su movimiento de los denominados junk playgrounds estaba basado en el enfoque de juego natural y su intención era brindar a los niños el control y las herramientas para crear sus propios entornos.

El primer trabajo experimental de Sørensen en esta línea se llevó a cabo en el Emdrup Junk Playground, en Copenhague, un espacio que se convirtió en una fuente de inspiración para futuros proyectos. El lugar se llenó de chatarra y materiales de desecho, como ruedas, cuerdas, muebles abandonados, tuberías y ramas. El objetivo no era crear un espacio estéticamente agradable, sino satisfacer la necesidad apremiante de los niños de destruir y construir, creando su propio mundo particular, siempre bajo la supervisión de un adulto que no debería coartar, en la medida de lo posible, su libertad durante el juego. La evolución de esta condición de juego abierta y casi antiestética, en cuanto al no diseño del juego físico torna hacia un nuevo concepto que pone en funcionamiento la arquitecta y paisajista inglesa Marjory Allen. Allen, muy influenciada por el trabajo de Sørensen da inicio al

movimiento de los denominados Adventure Playgrounds en el Reino Unido, espacios lúdicos, esta vez más diseñados y dirigidos, que aprovechaban los vacíos causados por los bombardeos de la guerra.

### 2.2.2. Intervenciones artísticas que incorporan lo lúdico

En lo que se refiere a las intervenciones artísticas que tienen un fin lúdico, y al contexto de estudio del proyecto de investigación, se PRESENTA una revisión de diferentes casos que se enfrentan a la transformación de contextos preexistentes. Los casos subvierten la primera función para lo que estaban destinados estos contextos para aportar una lectura lúdica.

El primero de ellos es la pieza Football Field (2007) llevado a cabo por la artista Maider López la cual pinta un campo de fútbol en la plaza del museo de Sharjah, en los Emiratos Árabes en el contexto de la 9ª Bienal de Sharjah. Se trata de un campo de fútbol en el que los elementos del mobiliario urbano interfieren en el juego y en el que conviven las diferentes maneras de experimentar el espacio público.

El segundo de ellos Paraíso (in)Habitado (2018-19) es una intervención del colectivo Campo Adentro enmarcado dentro del programa Imagina Madrid de Intermediae, Matadero Madrid. El proyecto se desarrolló alrededor del solar frente a la Biblioteca Municipal Ana María Matute, en el barrio de San Isidro (Distrito de Carabanchel). Se ejecutaron diferentes dispositivos de activación vinculados a materiales observados y recogidos en el barrio, entre ellos una intervención a modo de parque de juegos sonoros mediante una serie de aparatos de escucha y observación que enlazaban la ribera del río Manzanares con el solar.

El tercero de ellos trabaja con contexto de intervención con un fuerte carácter disruptivo. La pieza Teeter-Totter Wall, (2019) se trata de una intervención política y lúdica de Ronald Rael y Virginia San Fratello sobre una infraestructura institucional, el muro fronterizo de 900 kilómetros que separa México y EEUU, que funciona como crítica, denuncia y focalización sobre esta barrera artificial concebida y construida por la administración estadounidense en los años 90. En esta

instalación los autores jugaron a suspender a lo largo de la frontera entre México y Estados Unidos una serie de balancines cuyo eje estaba montado sobre el propio muro, con lo cual cada uno de los participantes estaba a un lado de esta barrera física. Es interesante ver cómo el juego sirve para romper barreras físicas dentro de la propia especie.

### 2.2.3. Intervenciones artísticas que incorporan lo lúdico

Por último, diversos estudios previos revisan cómo las situaciones lúdicas forman parte de las relaciones sociales en el espacio urbano, a menudo enriqueciéndolas o generando disrupción en ellas, en ocasiones desde intervenciones artísticas o arquitectónicas como las vistas con anterioridad, otras desde propuestas provenientes de la expansión espacial, temporal o social de la demarcación lúdica en el género de juegos pervasivos (Montola, 2005; Waern et al., 2009). Esta tipología de juegos define diseños en los que las coordenadas espaciales, temporales o sociales que demarcan una situación de juego generan filtraciones externas en uno o varios de estos tres ejes. Un buen ejemplo de expansión de esa membrana lúdica son los juegos universitarios del Asesino. En este juego de rol en vivo los jugadores intentan eliminarse unos a otros usando armas simuladas, con el fin de convertirse en el último jugador superviviente. Los árbitros asignan una víctima al asesino proporcionando información básica sobre el objetivo, sus hábitos, una foto, un nombre y/o una dirección particular. El asesino debe matar y eliminar del juego a su víctima usando armas de juguete (pistolas de agua, cuchillos de plástico, vinagre como veneno, despertadores como bombas de tiempo...). Cuando asesinas a tu víctima los árbitros te asignan una nueva. La demarcación lúdica en este caso se extiende a nivel espacial a cualquier lugar en el que te puedas encontrar a tu víctima (dentro o fuera del campus universitario), a nivel temporal hasta el máximo posible, un 24/7 durante días, semanas o meses y a nivel social la naturaleza de este tipo de juegos hace que aparezcan dos nuevos roles, sumados al de las personas que juegan (asesino y víctima), que amplían el contexto lúdico. Por un lado el observador de la situación lúdica que es consciente del contexto y por otro el espec-

tador que desconoce totalmente la naturaleza de ese contexto y es desconocedor de la misma.

Los casos de estos tres ámbitos dan muestra de la apertura del concepto de lo lúdico para incorporar a nuevos agentes participantes no necesariamente de la misma especie. Bien a través del juego abierto que ofrecen los Junk Playground, bien a través de estrategias de subversión del contexto o haciendo uso de los juegos pervasivos que filtran nuevos sujetos y amplían la concepción misma del contexto lúdico.

### 2.3. COMPORTAMIENTOS LÚDICOS EN LA ESFERA ANIMAL

Desde campos académicos como los estudios de juegos, la antropología y la etología se ha argumentado en repetidas ocasiones que el juego no es una actitud o una forma de ser exclusiva de los seres humanos (Bateson, 1972; Burghardt, 2005; Huizinga, 2008). En cualquiera de sus ámbitos el hecho lúdico es difícilmente delimitable desde un punto de vista teórico debido a sus ambigüedades. Diferentes campos, dependiendo del sistema de valores desde el que se analice, infieren efectos indeterminados y distintos en la concepción de lo lúdico. En lo relativo a la esfera animal, la actividad lúdica se interpreta normalmente bajo una óptica utilitaria desde la que se entiende el juego como una actividad con valor funcional que sirve bien para el desarrollo de los individuos o bien para el progreso de la cultura del grupo. Brian Sutton-Smith presenta las propuestas de diferentes autores y teorías de estudios animales desde distintas perspectivas: la actividad lúdica entendida como entrenamiento y mejora de habilidades (bajo un sistema de valores del progreso y poder), como generadora de vínculos entre individuos (identidad) o como experiencia emocional de los propios individuos (actitud motivacional y estados de bienestar) (Sutton-Smith, 2001, Capítulo Rethorics of animal play).

Ciertamente la complejidad de las actividades lúdicas en los individuos está directamente relacionada con el tamaño del cerebro y en ese sentido los primates, los delfines o los córvidos son especies que tienen identificada una condición lúdica prominente. Robert Fagen, en su texto *Animal Play Behavior* (Fagen, 1981), reconoce en ciertos animales superiores tipologías de juego similares a los juegos popula-

res infantiles de pilla-pilla, el rey del castillo, el monito mayor, la so-catira, etc. Estas invenciones culturales parecen ocurrir también a nivel animal.

Sin embargo, en los últimos tiempos en el campo de los estudios académicos con prácticas de diseño lúdico vinculado a la tecnología han aparecido diversos proyectos concebidos con, desde y para animales. Aunque con anterioridad se había involucrado a animales en procesos de diseño, no es hasta 2011 que la catedrática del departamento de computación de The Open University, Clara Mancini, publica su manifiesto *Animal-Computer Interaction (ACI)* (Mancini, 2011). Gran parte de los proyectos ACI involucran a especies en cautividad como orangutanes (Wirman, 2014), cerdos (Driessen et al., 2014), elefantes (French et al., 2015) o especies domésticas como gatos (Westerlaken & Gualeni, 2014). Estudios que evalúan diferentes modos lúdicos de interacción de los animales con los dispositivos digitales.

Por lo que el frente que deja este amplio análisis, no es tanto cómo se ha respondido desde el arte al juego de los animales en el espacio público. Sino una pregunta ulterior, qué marco artístico lúdico definir para dar acogida a diferentes especies. Como el arte puede ayudar a replantear estos deseos que devienen de mejorar la biodiversidad en el centro de las ciudades patrimoniales.

### 3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Dentro del proyecto Arquifaur que tiene como fin la integración, conservación y fomento de la biodiversidad en espacios monumentales históricos, esta fase de la investigación persigue como objetivo transversal proponer una desprogramación de la compartimentación del espacio urbano público usando como canal las situaciones que derivan de lo lúdico desde la convergencia multiespecie.

Dado que la lectura convencional del espacio público excluye a los animales no humanos, a esos que también viven en la ciudad; animales domésticos, animales liminales o fauna salvaje, perros, gatos, cigüeñas, gorriones, palomas y mirlos. La cuestión es ¿Cómo se pueden

sumar a estos entornos públicos a estas otras especies no humanas?  
¿Cómo pueden entrar en juego?

A nivel general la investigación explora, a través de las prácticas artístico-lúdicas antes presentadas, vías que rompan tanto la monofuncionalidad del espacio, la compartimentación urbana de lo lúdico, como la atención antropocéntrica.

A nivel específico, teniendo en cuenta que el marco general del proyecto de investigación es el centro histórico de Alcalá de Henares, conocida no solo por ser patrimonio de la humanidad sino también por su rica avifauna que habita en el centro histórico, esta fase del proyecto tiene como fin trabajar sobre configuraciones espaciales, regladas, informales y efímeras que puedan acoger intervenciones artístico-lúdicas. Diferentes configuraciones que puedan enriquecer tanto la ciudad, como a la visión que se tiene de los centros históricos.

Por la condición específica de localización del centro histórico de Alcalá de Henares en el corredor fluvial del río Henares, proporciona una serie de situaciones lúdicas que sirven como casos de estudio iniciales. La investigación aplica la idea de demarcación lúdica de Huizinga, el denominado círculo mágico (Huizinga, 2008, p. 23), para construir un marco analítico de actividades lúdicas que ayuden a comprender las convergencias interespecie, los contextos de juego y las posibilidades de desactivar las divisiones estancas para este tipo de situaciones en el espacio urbano entre seres humanos y fauna. El enfoque propuesto nos permite identificar y analizar las actividades lúdicas que coexisten social, temporal y espacialmente y reconocer la riqueza que se produce en esos espacios físicos específicos.

En colaboración con ecólogas de la UAH y el Laboratorio Ciudadano CRAI (Centro de Recursos de Aprendizaje e Investigación) se ha comenzado a cartografiar las actividades lúdicas, placenteras y sociales de diferentes especies animales que habitan la zona. Para ello se ha tenido en cuenta las labores llevadas a cabo por agentes sociales muy arraigados en la zona que trabajan en defensa de determinados animales, como el Colectivo CICONIA, con quienes además hemos recapitulado propuestas que han llevado a cabo para fomentar la presencia

de las cigüeñas como comederos, nidos artificiales o sarmientos. El trabajo de campo se basa en el reconocimiento de lugares específicos de encuentro entre personas y otros animales, en las denominadas Zonas de Contacto. A partir de la identificación de agentes, actividades y contextos existentes, el proyecto explora la posibilidad de generar nuevas zonas de contacto mediadas por el vector artístico-lúdico.

Es importante en este punto puntualizar que a la hora de definir los comportamientos, actitudes o experiencias lúdicas se va a intentar evitar determinados sesgos que afectan a las diferentes especies o a los límites del hecho lúdico en sí mismo y así establecer que en la investigación entenderemos los contextos lúdicos desde una perspectiva amplia y abierta que incluye formas de juego participantes, pero también otras vicarias o pasivas. Recogemos así contextos lúdicos en los que el agente humano o animal puede tener rol activo (juego más o menos consciente), ser participante de una situación, o ser espectador desde el desconocimiento de la misma tal y como ocurre en la expansión social dentro de los juegos pervasivos (Montola & Waern, 2006).

A la hora de identificar patrones de comportamiento animal que pueden ser entendidos bajo parámetros lúdicos tenemos en cuenta la definición que Gordon M. Burghardt propone en su texto *The Genesis of Animal Play*:

“El juego es un comportamiento funcional incompleto y repetido que difiere de los comportamientos serios de manera estructural, contextual y ontogenética y que se inicia voluntariamente cuando el animal se encuentra en un entorno relajado o de bajo estrés.”(Burghardt, 2005, Capítulo 3 Defining Play: Can We Stop Playing Around?, p.82).

En concreto nos apoyamos en los cinco criterios que se utilizan desde la etología y que son los siguientes:

1. Funcionalidad limitada e inmediata
2. Tiene un componente endógeno (placentero, autotélico)
3. Estructural o temporalmente diferente del comportamiento habitual
4. Repetición

## 5. Ocurre en un ámbito relajado

A partir de estos criterios hemos recopilado una serie de formas lúdicas de diversa índole que se dan en la ciudad y que involucran humanos y otras especies animales. El primero de estos bloques de significado agrupa situaciones en las que los animales aparecen formando parte del contexto lúdico, aunque no como agentes:

Situación uno: La envergadura media de las alas de la ciconia ciconia (cigüeña blanca) es de 2,1 metros. Esto hace que su paso sobrevolando las plazas urbanas genere sombras, que la población humana infantil utiliza como recurso lúdico (Una versión del juego popular “El suelo es lava” en la que los jugadores solo pueden desplazarse por áreas del suelo en sombra). Para las aves planear en el aire no es a priori una situación lúdica, sino de eficacia y ahorro de energía en los desplazamientos, pero el rastro de esta actividad genera un contexto proclive a generar juego. El aire de arrastre si puede tener un atractivo y reconocemos situaciones como la de personas disfrutando de caminar en la misma dirección que un viento fuerte.

Situación dos: Perros y/o población infantil espantando aves en el espacio urbano, habitualmente palomas. Es una situación de juego asimétrica y unidireccional, dado que el o los individuos atacantes nunca pasan a tener rol de presa. Se pueden dar casos de juego “uno contra uno”, un atacante versus una paloma o de un único atacante contra un grupo de palomas. Este tipo de situaciones generan mucho estrés en la avifauna puesto que perciben el ataque como real.

Situación tres: Personas alimentando a palomas o gatos que exuda una cierta relación de poder hacia estas otras especies. En el caso de humanos de diferentes edades dando comida a las palomas reconocemos un atractivo cercano al de invocar a estos seres mediante el alimento y un segundo placer relacionado con el atractivo intrínseco de las formaciones de enjambre o multitud.

Situación cuatro: Reconocimiento humano con fuerte carga antropocéntrica del paisaje sonoro que crea la avifauna en el entorno urbano y su potencial evocador de naturaleza. El trino, gorjeo, los gorgoritos, o los sonidos de reclamo de las aves.

El segundo bloque recopila apuntes sobre situaciones de condición indeterminada en las que los animales reconocidos en el área de estudio son agentes actantes y pueden ser proclives de ser entendidas como situaciones lúdicas desde la perspectiva animal.

Situación uno: experiencias en relación al agua más allá de la necesidad de beber. Ocurren mayormente en fuentes y charcos. El baño tiene unas coordenadas espacio temporales de reunión, de acto social de grupo. Los reflejos en la superficie del agua son un tipo de procesamiento superior que en aves, desde la etología, solo se ha reconocido en el cuervo de nueva caledonia, un córvido tan inteligente como para autorreconocerse e incluso resolver problemas similares a los que puede solucionar un humano de siete años.

Situación dos: las actividades de desparasitado, de aseo entre pares, tienen una fuerte componente social. Los cernícalos se asean entre ellos y la actividad tiene la capacidad de fortalecer la creación de los vínculos que forman la colonia.

Situación tres: Tomar baños de sol, solearse, es una actividad común entre diferentes especies de animales. Este contexto, el de los baños de sol y de luz, tiene un valor utilitario dado que sirve para eliminar parásitos. Por lo tanto no podríamos situarlo totalmente en el ámbito de las actividades lúdicas, sin embargo tiene un componente placentero que nos parece necesario tener en cuenta.

Situación cuatro: Las urracas (*Pica pica*), un tipo de ave muy presente en nuestras ciudades y en concreto en centro histórico de Alcalá, pertenecen a la familia de los córvidos. Son aves capaces de resolver problemas menores y los ornitólogos han reconocido que tiran palos en modo lúdico.

#### 4. DISCUSIÓN Y RESULTADOS

En el transcurso de esta investigación se ha llevado a cabo el análisis de diversos casos prácticos que, desde distintos marcos teóricos, abordan la integración de la biodiversidad en los entornos urbanos hacien-

do especial hincapié en las prácticas artísticas y en los contextos lúdicos.

El grueso de las prácticas artísticas en torno a la fauna están centradas en dar cobijo y facilitar la alimentación de diferentes especies. A pesar de hacerlo de modos más conscientes e integradores que atienden a especies que habitualmente son menos tenidas en cuenta por las instituciones generalistas en los entornos urbanos como murciélagos o abejas, estas intervenciones tienen un foco muy claro que asocia a los animales con sus necesidades funcionales.

Identificar y tratar de abrir esta visión utilitaria y subjetivamente parcial de la fauna nos hace acercarnos al ámbito del diseño lúdico en el espacio urbano. En este contexto rescatamos primeramente las prácticas de los junk playgrounds como propuestas abiertas y poco (o nada) condicionadas de juego para la infancia. En segundo lugar prácticas artísticas que desde lo lúdico trabajan la disrupción, la resignificación del espacio y la participación comunitaria y ciudadana. El análisis de estos escenarios nos conduce a tener muy presente que en todas estas propuestas la visión antropocéntrica es preponderante. Incluso creadores muy comprometidos con la integración multiespecie como el artista y diseñador Chris Woebken incluyen el carácter lúdico en sus diseños para humanos y estrictamente funcional para los animales no humanos. Esto abre un espacio de acción proclive a la integración de otras especies. En tercer lugar sumamos al estudio, desde la disciplina de los game studies, los rasgos definitorios de los juegos pervasivos y su naturaleza de permear componentes espaciales, temporales y sociales a las demarcaciones habituales del juego, tomando como referencia esas concepciones lúdicas más abiertas y amplias que nos lleva a identificar otros tipos de juego de naturaleza vicaria o pasiva. En el acercamiento que hacemos al campo de los estudios de Animal-Computer Interaction un encuentro poco sugerente es que gran parte de los trabajos involucran únicamente especies en cautividad.

Estos hallazgos nos invitan a replantear nuestras suposiciones iniciales y a explorar nuevas direcciones de investigación, en busca de una mayor comprensión de los comportamientos lúdicos multiespecie y de cómo esa naturaleza autotélica de algunos de sus comportamientos

puede ser activada como mecanismo elemental de integración que promueva la coexistencia y el bienestar de las especies en los entornos urbanos. Los estudios de campos y los análisis de situaciones potencialmente lúdicas entre la fauna que habita el centro histórico de Alcalá de Henares nos llevan a entender dos grandes grupos de situaciones lúdicas; aquellas en las que, con una visión claramente antropocéntrica, la fauna tiene un papel cercano a ser escenario u objeto de juego y otras en las que podemos intuir un carácter lúdico que parte de su propia agencia.

En este proceso encontramos situaciones que requieren una investigación más exhaustiva como las posibilidades que puede ofrecer el carácter altamente social de los estorninos (*Sturnus vulgaris*) o de mamíferos como los murciélagos. Indagar en profundidad situaciones en las que se den interacciones entre diferentes especies o discernir si determinadas acciones como los sprints que hacen las salamanquesas cuando otra de su especie va a colarse en una grieta tienen un cierto carácter lúdico.

En esta misma fase, a través del análisis detallado de situaciones relacionadas con el hecho sonoro, pudimos obtener una comprensión más matizada del habitual sesgo humano con el que hacemos lectura de la fauna urbana. La visión inicial del paisaje sonoro que genera la avi-fauna en la ciudad dio paso a reflexionar e identificar las diferentes tipologías de canto en aves como los gorriones. El piar corto que utilizan como reclamo y que tiene un carácter social y vinculante entre individuos de la especie tiene matices de comunicación muy diferentes al canto largo que suele ser un modo de piar territorial.

## 5. CONCLUSIONES

La cuestión central de este estudio es la posibilidad de que especular sobre zonas de contacto multiespecie, venideras o futuras, atendiendo al carácter lúdico de las diferentes especies, puede proporcionar un recorrido de trabajo para una mayor sensibilización sobre la fauna y las relaciones interespecie, que pueda facilitar el fomento de una mejor biodiversidad urbana. La investigación explora las posibili-

dades de introducir contextos y acciones que se dan en la convergencia de lo artístico con lo lúdico, como posible recurso para fomentar la biodiversidad en el espacio público urbano y más específicamente en una tipología muy concreta que es la de los centros históricos.

Un acercamiento holístico a la integración de la biodiversidad en los entornos urbanos desde los espacios de posibilidad que nos ofrece la práctica artística lúdica que puede enriquecer el habitual modo institucional funcionalista de trabajar la biodiversidad en el espacio público, comúnmente fomentada únicamente mediante dispositivos de acogida (dormideros) y de alimentación, sumando otro tipo de valores no utilitarios y nuevos afectos desde lo artístico.

La investigación, basada en una serie de materiales especulativos, pone el foco en introducir lo lúdico más allá de la dotación de infraestructuras y bajo la convicción de que la condición lúdica es por definición multiespecie.

Teniendo en cuenta que de facto en los entornos urbanos ya existe una convivencia entre diferentes especies, pero que esta sucede de un modo estanco y en muchos casos sordo y ciego, es importante reconocer las distintas actividades de juego y los diferentes agentes multiespecie que en ellas participan como punto de partida para una deconstrucción de las categorías específicas de espacios para el juego, para el descanso, para el tránsito. El devenir del proyecto aporta recorridos de trabajo lo suficientemente sugerentes como para sostener la relevancia y el carácter disruptor del factor lúdico como detonante de situaciones en las que las relaciones entre diferentes especies pueden darse de manera espontánea y en las que poder convivir de un modo más presente.

El estudio deja abiertas cuestiones como el potencial del juego abierto y no condicionado, los espacios de contingencia físicos y conceptuales que ello genera y la permeabilidad de las relaciones interespecie en esa convergencia de lo lúdico y lo indefinido.

## 6. REFERENCIAS

- Bateson, G. (1972). *Steps to an ecology of mind. Collected essays in anthropology, psychiatry, evolution, and epistemology*. Jason Aronson Inc.
- Burghardt, G. M. (2005). *The Genesis of Animal Play* (A Bradford Book). The MIT Press.
- Crist, E. (1999). *Images of animals: Anthropomorphism and animal mind*. Temple University Press.
- Daston, L., & Mitman, G. (2012). *Thinking with animals: New perspectives on anthropomorphism*. Columbia University press.
- Driessen, C., Alfrink, K., Copier, M., Lagerweij, H., & van Peer, I. (2014). What could playing with pigs do to us? Game design as multispecies philosophy. *ANTENNAE, The Journal of Nature in Visual Culture*, 30, 79-102.
- Fagen, R. (1981). *Animal Play Behavior*. Oxford University Press.
- French, F., Mancini, C., & Sharp, H. (2015). *Interactive Toys for Elephants. Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*.  
<https://doi.org/10.1145/2793107.2810327>

- Huizinga, J. (2008). *Homo ludens* (Séptima reimpresión). Alianza / Emecé.
- IPBES. (2019). *Summary for policymakers of the global assessment report on biodiversity and ecosystem services*. Zenodo.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3553579>
- Mancini, C. (2011). Animal-computer interaction: A manifesto. *Interactions*. <https://doi.org/10.1145/1978822.1978836>
- Metcalfe, D. J. (2015). *Multispecies Design* [University of the Arts London]. <https://ualresearchonline.arts.ac.uk/id/eprint/13351>
- Montola, M. (2005). Exploring the Edge of the Magic Circle. Defining Pervasive Games. *Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference*. Digital Arts and Culture DAC 2005 Conference, IT University of Copenhagen.
- Montola, M., & Waern, A. (2006). *Participant Roles in Socially Expanded Games*.  
[https://www.researchgate.net/publication/228916874\\_Participant\\_roles\\_in\\_socially\\_expanded\\_games](https://www.researchgate.net/publication/228916874_Participant_roles_in_socially_expanded_games)
- ONU Habitat, Rana, A., Vuova, Z., & Olivia Fox, E. (2020). *La Nueva Agenda Urbana*.
- Parkinson, C. (2019). *Animals, Anthropomorphism and Mediated Encounters*. Routledge.

- Plumwood, V. (2001). *Environmental Culture: The Ecological Crisis of Reason*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203996430>
- Quesada, F. (2013). *Del cuerpo a la red: Cuatro ensayos sobre la descorporeización del espacio*. Ediciones Asimétricas.
- Secretaría del Convenio sobre la Diversidad Biológica. (2020). *Perspectiva Mundial sobre la Diversidad Biológica*. 5 (N.º 5).
- Sukopp, H. (1998). Urban Ecology—Scientific and Practical Aspects. En J. Breuste, H. Feldmann, & O. Uhlmann (Eds.), *Urban Ecology* (pp. 3-16). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-88583-9\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-642-88583-9_1)
- Sutton-Smith, B. (2001). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- UNESCO. (2017). *Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible: Objetivos de aprendizaje*. Assistant Director-General for Education.
- Waern, A., Montola, M., & Stenros, J. (2009). *Pervasive Games: Theory and Design. Experiences on the boundary between life and play*. Morgan Kaufmann.
- Westerlaken, M., & Gualeni, S. (2014). Felino: The Philosophical Practice of Making an Interspecies Videogame. *The Philosophy of Computer Games Conference*.

Wirman, H. (2014). Games for/with strangers—Captive orangutan (Pongo Pygmaeus) touch screen play. *ANTENNAE, The Journal of Nature in Visual Culture*, 30, 105-115.