

Ludificación de los espacios públicos

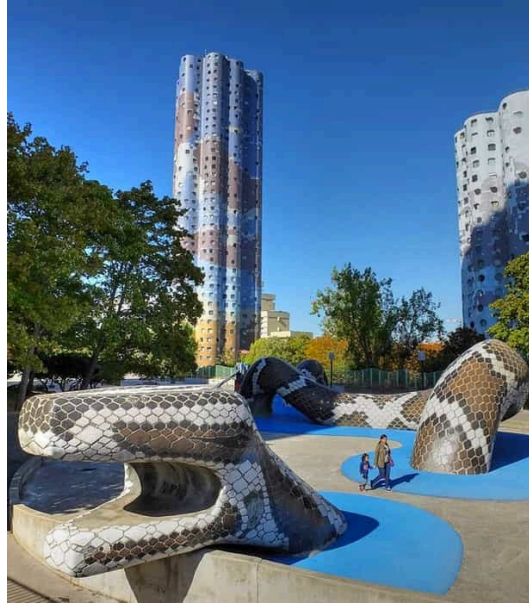
La ludificación del espacio público busca reintroducir el juego como un vector de vínculo social, de aprendizaje y de emancipación, devolviendo a los niños la posibilidad de explorar libremente la ciudad. Se inscribe en una reflexión política y urbana sobre el lugar del niño en la sociedad, cuestionando la sedentarización, la normalización y la pérdida de libertad en los espacios exteriores. Al concebir el espacio público como un terreno de experimentación, se fomenta el encuentro, la creatividad y la construcción de una ciudadanía activa desde la infancia.

TERRAIN VAGUE



Villier-le-bel: terrano de aventura

LUDIFICACIÓN DE ZONAS RESIDENCIALES



Emile Aillaud: Tour Nuage en Nanterre y La Grande Borne en Grigny

En Villiers-le-Bel, el terreno de aventura del Bosque de los niños libres ilustra la reapropiación de los espacios abandonados por los niños. Concebido como un lugar de libertad, les permite experimentar, crear y asumir riesgos dentro de un marco acompañado pero abierto. Este tipo de espacio rompe con la lógica de seguridad de los parques infantiles estandarizados. Devuelve al niño un papel activo en la ciudad, como actor de su propio entorno.

Con las Tours Nuages y La Grande Borne, Émile Aillaud buscó crear espacios residenciales concebidos para la imaginación y el juego. Su arquitectura orgánica y colorida invita a los habitantes, especialmente a los niños, a explorar, perderse y reapropiarse de su entorno. Al introducir la noción de laberinto, concibe la ciudad como un terreno de experimentación sensible y poética. Así, la ludificación se convierte en un medio para formar un “hombre nuevo”, capaz de emanciparse a través del descubrimiento y el encuentro.

BRAINSTORMING

