

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 reappropriación de los espacios concebidos para la imaginación y el juego. Su arquitectura orgánica y colorida invita a los habitantes, especialmente a los niños, a explorar, perderse y reappropriarse 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.

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 reappropriarse 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

