



Universidad
Nacional
de Rosario



Facultad
de Ciencia Política
y Relaciones Internacionales

UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO
FACULTAD DE CIENCIA POLÍTICA Y RELACIONES INTERNACIONALES
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Configuración de sentidos en espacios lúdicos para las infancias

Un abordaje de La Isla de los Inventos de la ciudad de Rosario desde sus inicios
hasta la actualidad.

Tesina de grado

Licenciatura en Comunicación Social

Tesista: Gabriel Torregiani

Directora: Vanina Lanati

Codirectora: Paula Vera

Rosario, octubre de 2024

Resumen

Esta investigación propone analizar la configuración de sentidos en espacios lúdicos para las infancias, tomando como caso de análisis La Isla de los Inventos de la ciudad de Rosario, Argentina, la cual forma parte de lo que se denomina el Tríptico de la Infancia. El estudio se basa en la noción de espacio concebido en relación al juego y a las infancias como campo de estudio poco abordado desde una perspectiva comunicacional. Se profundiza en este último aspecto indagando los sentidos que se proponen tanto en los dispositivos lúdicos como en el espacio en su totalidad. La metodología es una combinación de entrevistas en profundidad a trabajadores/referentes de las áreas que organizan la Isla de los Inventos, en conjunto con observaciones participantes que permiten un acercamiento en profundidad a la misma. El abordaje toma los dispositivos lúdicos, los coordinadores y al público como coordenadas de análisis del espacio. El estudio siempre busca acercarse a indagar los sentidos habilitados en los espacios, reflexionando sobre ellos, la ciudad y la comunicación.

Palabras clave:

espacios lúdicos - ciudad - infancias - Isla de los Inventos

Agradecimientos

A Vanina y Paula, que me dirigieron, leyeron y acompañaron durante todo la investigación.

A la Isla de los Inventos, por abrir sus puertas; a Piero, a Lorena, a Andrea, a Daniela, y a las y los coordinadores, que siempre estuvieron dispuestos a jugar y dialogar.

A la Universidad Nacional de Rosario, institución pública, y la Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales por abrirme sus puertas y permitirme una excelente formación.

A mi familia, que siempre apoyó mis estudios.

A Flor con quien avanzamos en nuestras tesinas juntos.

Por último y sobre todo a mis abuelos, con quienes recorrí cada plaza, parque y espacio para jugar, divertirme y vivenciar la ciudad.

Índice

Resumen.....	1
Agradecimientos.....	2
Índice.....	3
Introducción.....	5
Presentación.....	5
Fundamentación.....	5
Antecedentes.....	7
Objetivos.....	9
Objetivo General.....	9
Objetivos Específicos.....	9
Marco Teórico.....	9
Marco Metodológico.....	14
1. La ciudad, Rosario y el Tríptico de la Infancia.....	17
1.1 La ciudad de Rosario como marco de esta propuesta lúdica.....	17
1.2 Lo urbano y sus transformaciones.....	19
1.3 El Tríptico de la Infancia, el proyecto como política pública.....	21
1.4 Otros espacios lúdicos.....	24
2. Espacios lúdicos e infancias.....	27
2.1 El caso La Isla de los Inventos.....	27
2.2 Los módulos y los dispositivos.....	30
2.3 Lo lúdico.....	40
2.4 Lo pedagógico.....	43
3. Siempre tres: dispositivos, coordinadores y público.....	48
3.1 Dispositivos lúdicos y materialidades.....	49
3.2 Los coordinadores.....	56
3.3 El público.....	61

4. ¿A qué jugamos cuando jugamos en la Isla?.....	65
4.1 Otras acercamientos a los sentidos del espacio y la propuesta.....	65
4.2 ¿Qué hay detrás de jugar y experimentar con texturas, sonidos y olores?.....	67
4.3 Una representación del espacio alternativa.....	74
Reflexiones finales.....	76
Bibliografía.....	79

“Walter Benjamin dijo una vez que la primera experiencia que el niño tiene del mundo no es que los adultos son más fuertes, sino su incapacidad de hacer magia” (Agamben 2005, p.21).

Introducción

Presentación

Cuando recorremos una ciudad, sea cual sea, esta dispone, muestra y crea sentido. Lo mismo ocurre cuando asistimos a un espacio diagramado para la recreación, la posibilidad del juego es pensada como espacio lúdico, y a su vez como parte de la ciudad, desde allí se proponen un conjunto de significaciones. Estos espacios lúdicos, y la creación de sentido que se da en los mismos son el centro de este escrito, abordando el campo de estudio de la ciudad, y más específicamente los espacios lúdicos, desde una mirada comunicacional.

Fundamentación

La presente tesina de investigación nace del interés generado sobre el campo de estudios sobre las ciudades en relación a las infancias, el cual se inicia al ver el medimetraje “Ciudad Grande” (2017)¹. En dicha producción audiovisual la ciudad se muestra desde el punto de vista de las infancias, poniendo de manifiesto limitaciones y habilitaciones desde lo arquitectónico para ellas, y plasmando su relación constante con el juego y lo lúdico. Desde ese momento surgen interrogantes relacionados a cómo influye el espacio en las infancias, sus prácticas y las experiencias que allí surgen. Comienzan a ser de interés para la construcción del actual objeto de estudio, preguntas tales como ¿qué espacios se conciben para las infancias? y ¿cómo el espacio concibe a las mismas? Para luego ahondar en interrogantes como: ¿qué es un espacio lúdico? y ¿qué sentidos y significaciones se proponen en los mismos? En estos interrogantes se plantea una base que relaciona dichos espacios lúdicos para las infancias y permiten abordar cuestiones más profundas, o

¹ Dicho medimetraje formó parte de la materia electiva “Ciudad, cultura y comunicación. Problemáticas urbanas contemporáneas desde el abordaje comunicacional” dictada por Paula Vera y Lautaro Cossia, siendo desencadenante del interés por el campo de la ciudad y la comunicación que hoy dan como desarrollo esta tesina de grado.

soslayadas del proyecto, como son los sentidos que allí circulan, se forman y a su vez se resignifican. Así, preguntas como ¿qué sentidos se forman? o ¿qué prácticas y experiencias lúdicas se habilitan desde las propuestas? tomarán relevancia.

Estos interrogantes, combinados con una experiencia propia orientada hacia la comercialización de juegos para las infancias desde el ámbito privado es que van configurando el objeto de análisis de la presente tesina. Desde chico he asistido a múltiples parques, plazas, espacios de juego, e inclusive recorridos en museos, ferias, y distintas propuestas que habilitan lugar para lo lúdico. En la ciudad de Rosario, la presencia de estas propuestas es concreta, tangible, pero hay algunos espacios que llaman particularmente la atención, siendo parte de la propuesta del Tríptico de la Infancia. Dentro de este, la Isla de los Inventos, será el caso de análisis. Por supuesto que estos espacios tienen sus prácticas y experiencias vividas que no necesariamente coinciden con lo concebido, pero lo determinante para esta delimitación será la concepción del espacio, tratando de abordar los sentidos que de él se desprenden.

El caso seleccionado es un espacio público de la ciudad de Rosario llamado La Isla de los Inventos, el cual forma parte del Tríptico de la Infancia, un conjunto de tres espacios públicos: la Isla de los Inventos, La granja de la infancia y el Jardín de los niños. El surgimiento de estos espacios se da en un momento de plenas transformaciones urbanas, en 1998 se lanza lo que sería la hoja de ruta para la transformación de la ciudad: el Plan Estratégico Rosario (PER) (Vera 2015, p.87). Coincidiendo con el surgimiento del espacio de la Granja de la Infancia, el primero del tríptico en 1998. Este plan estratégico continuó con el Plan Estratégico Rosario Metropolitano (PERM) en 2010; y complementado por el Plan Urbano Rosario 2007-2017 (PUR) (p.87), dan cuenta de las transformaciones que transcurrían en la ciudad para esos años. La imagen de la misma comienza a modificarse con, surgiendo nuevas transformaciones.

En este contexto el Tríptico, presenta ciertas aperturas a la forma más tradicional de concebir los espacios lúdicos y la relación entre espacio e infancias. A partir de esta lectura es que surge como espacio de interés para el análisis y para el acercamiento a las lógicas que allí se presentan.

La Isla de los inventos, entendido como espacio lúdico, deja ver un conjunto de dispositivos, acompañados por coordinadores que orientan un proyecto urbano global hacia un modelo lúdico-pedagógico. Así, determinar qué es un espacio lúdico, que otros espacios se desarrollan en simultáneo dentro de la misma ciudad, y qué sentidos surgen en el caso de análisis es de interés para el desarrollo de la presente tesina. Coincidiendo con una de las líneas de estudios del campo de la ciudad y la comunicación que aboca a la ciudad como creadora de sentido (Rizo 2005, p. 207). Y a su vez teniendo presente que dentro de los estudios de comunicación no suele abordarse la relación entre espacio - y particularmente espacios lúdicos - e infancias. Esta particular relación en el campo de la ciudad, la comunicación y las infancias es la que abordará y dará relevancia al presente estudio.

Tal como en el medimetraje citado, la concepción y creación de determinados sentidos plasmados en el espacio es objeto de relevancia para el campo de la comunicación. Por último, se entiende que dichos sentidos de la propuesta lúdica no son casuales, sino que forman parte del marco teórico del proyecto. Así, se abordará la relación del espacio, la ciudad y las infancias, desde la perspectiva de quienes lo organizan y lo conciben.

Antecedentes

La investigación se propone analizar la configuración de sentidos en el caso de la Isla de los Inventos, abordando la producción de dicho espacio para las infancias. Los abordajes sobre el caso suelen provenir de varias perspectivas disciplinarias. Tanto de la psicopedagogía como los estudios culturales se plantean este, y otros casos similares, como posibles de análisis.

Es así como el principal aporte, desde una perspectiva comunicacional, es el estudio de “Conversaciones e infancia. Una mirada sobre la comunicación en el proyecto Tríptico de la Infancia” de Julia Dayub. Este escrito aborda los tres espacios del Tríptico de la Infancia en el año 2009 desde una mirada comunicacional, centrándose en los significados asignados a dichos espacios, que a partir de una metodología cualitativa permite abordar personas, vínculos, dispositivos y significados. También el estudio “Políticas culturales y comunicación” (2011) coordinado por Mónica Bernabé y Sandra Valdetaro aborda, entre otras cuestiones, el Tríptico de la Infancia. Contextualizando al mismo desde los estudios culturales como un

proyecto pedagógico urbano. También suman a este abordaje antecedentes como “Tríptico de la Infancia Rosario. Turismo y cultura” (2023) de Melina Carbajo que toma al Tríptico de la Infancia como producto turístico.

Desde otras perspectivas como la psicopedagogía es de relevancia el estudio “Tríptico de la Infancia de la ciudad de Rosario, una alternativa pedagógica” (2011) de Stringhini, Baraldi y Bernik, donde coincide el caso de análisis pero se lo describe como alternativa pedagógica donde se reposiciona lo educativo y centra el análisis en los ambientes pedagógicos, dentro de una enseñanza no escolar. Y estudios como “Subvertir los sentidos de juego desde lo político: la experiencia del tríptico de la infancia de la ciudad de Rosario” (2019) de Susana Bula Caldera que abordan desde la educación corporal el Tríptico como caso de análisis global.

Por último, al contemplar otros casos de análisis por fuera de la Isla y del Tríptico, pero que presentan características similares en cuanto a que podríamos considerarlos como espacios lúdicos para las infancias, son de relevancia “Esos pequeños poderosos. Deconstrucción de la representación de niñez propuesta por el Museo de los niños del Abasto” de Bárbara Erzem (2018), donde se abordan las representaciones del espacio del Museo del Abastos de la ciudad de Buenos Aires, y la construcción de identidades de las infancias interceptadas por las lógicas del mercado. Y destacando también “Aportes para el pensar contextualizado: el caso del Tríptico de la Imaginación de la ciudad de Santa Fe” Rossini Gina (2019), por un caso similar desde un abordaje pedagógico.

Este relevamiento no agota la totalidad de antecedentes existentes, pero presenta varios estudios pertinentes con distintos abordajes, que sientan una base al presente estudio. Como se mencionó anteriormente el objeto construido busca una nueva mirada, por tal motivo tiene varios puntos en común con abordajes de otras disciplinas, pero no coincide en su totalidad. Podría decirse que retoma el abordaje sobre los espacios lúdicos con una mirada comunicacional.

Objetivos

Objetivo General

- Indagar las configuraciones de sentido existentes en La Isla de los Inventos desde sus inicios hasta la actualidad.

Objetivos Específicos

- Describir las políticas públicas y el marco teórico que contextualiza el surgimiento del Tríptico de la Infancia y La Isla de los Inventos.
- Analizar los espacios lúdicos de la Isla de los Inventos y los dispositivos que allí funcionan.
- Indagar el rol de los coordinadores y su relación con los dispositivos y el público.
- Identificar y analizar los sentidos atribuidos a estos espacios por parte de distintos actores.

Marco Teórico

Partimos de la idea de que la **ciudad** no es un objeto que podamos definir simplemente por lo que vemos, en una primera instancia calles, casas, edificios que forman parte del paisaje urbano pero que no la abarcan en su totalidad. A la hora de abordar este objeto se lo considera complejo, compuesto de articulaciones del espacio, de los movimientos, de los ritmos y velocidades, que le son peculiares, y sus habitantes se socializan en esas modalidades del tiempo y del espacio, aprehenden e incorporan estas modulaciones (Margulis 2002, p. 525). Hay una relación constante entre las habilitaciones de la ciudad y las apropiaciones de los habitantes, según Harvey:

(...) la pregunta sobre qué tipo de ciudad queremos no puede estar desligada no puede estar desligada sobre qué tipo de personas queremos ser, qué tipo de relaciones sociales buscamos, qué relaciones con la naturaleza valoramos, o cual es el estilo de vida que deseamos (Harvey 2008, 16).

Pero no basta con esta descripción breve y global sobre la ciudad para que sea un objeto de estudio de la comunicación. Marta Rizo Garcia (2005) hace un análisis y descripción interesantes sobre el estado del arte de la “ciudad y la comunicación”, y en su análisis determina tres grandes temas de estado de la ciudad desde la comunicación. Es de nuestro interés la tercer corriente donde se explica que la relación general entre la ciudad y la comunicación podría ser:

(...) la que vincula el espacio urbano y la producción o construcción de sentidos sobre el mundo y, específicamente, sobre la ciudad habitada. Así, se pretende indagar en las relaciones entre el espacio, por un lado, y los procesos de construcción de sentido con que los ciudadanos usan, nombran y habitan la ciudad. Concretamente, esta área de estudio aborda temas como los usos del espacio urbano, la apropiación de territorios, la comunicación para el desarrollo urbano y los aspectos de estética en la apropiación del espacio, entre otros. (Rizo Garcia 2005, p. 204).

Esta idea coincide y se complementa con la de Josep Ramoneda donde uno de sus tres abordajes de la ciudad la toma como creadora de sentido. Es así como “se toma a la ciudad como un entorno constructivo que dota de sentido la vida de las personas que lo habitan” (Josep Ramoneda en Rizo Garcia 2005, p. 207).

Henri Lefebvre, es otro teórico sobre el ámbito de la ciudad, su teoría sobre la producción del espacio (2013) y los conceptos de **espacio concebido, percibido y vivido** son de utilidad para delimitar el abordaje. Así cada uno de estos espacios se asocian, respectivamente, a la proyección del espacio, las prácticas espaciales, y las experiencias de dicho espacio.

El primer punto es lo que el autor denomina espacio concebido, el mismo coincide con lo que llama a su vez representaciones del espacio, este es el espacio diseñado por los especialistas. Son los arquitectos, ingenieros, urbanistas y diseñadores quienes proyectan sobre el espacio, esta proyección implica un espacio abstracto (Baringo, 2013).

Luego Lefebvre desarrolla el espacio percibido, el mismo puede entenderse como las prácticas mismas de los usuarios y habitantes. Estas coinciden con lo que el autor llama prácticas espaciales, y aunque por un lado se asocian a las relaciones que permiten la reproducción del modo de producción del cual forman parte, por otra parte no se limita a

esa reproducción sino que implica la práctica misma en la dinámica social. Así podemos entender que el espacio percibido implica “las relaciones sociales de producción y reproducción... Incluye la producción material de las necesidades de la vida cotidiana (casas, ciudades, carreteras) y el conocimiento acumulado por el que las sociedades transforman su ambiente construido” (Dimendberg en Baringo, 2013, p.124). Además para Lefebvre “es el principal secreto del espacio de cada sociedad y está directamente relacionado con la percepción que la gente tiene de él con respecto a su uso cotidiano: sus rutas de paseo, los lugares de encuentro” (Baringo, 2013, p.124). Es aquí importante considerar que en la última idea afirmada por el autor, a pesar de marcar que lo percibido depende de las relaciones de producción, no se limita exclusivamente a ellas. Los espacios de esparcimiento y distensión también forman parte de este espacio, son generados en la misma sociedad y en este modo de producción, y es ahí donde podemos identificar lugares como el Tríptico de la Infancia.

Por último quedaría detallar el espacio vivido, que coincide con el espacio de representación. Para Lefebvre es el “espacio experimentado directamente por sus habitantes y usuarios a través de una compleja amalgama de símbolos e imágenes” (Baringo, 2013, p.124) y a su vez es un “espacio que supera al espacio físico, ya que la gente hace un uso simbólico de los objetos que lo componen. Este es también un espacio evasivo ya que la imaginación humana busca cambiarlo y apropiarlo” (Baringo, 2013, p.124). Este espacio es el que presenta mayor complejidad para su acceso y análisis, ya que hablamos del usos simbólico de los usuarios del Tríptico y sus espacios.

Se entiende que la producción del espacio, formada por lo concebido, lo percibido y lo vivido, no es una cuestión secuencial, en este sentido no necesariamente se asigna una “idea” de espacio lúdico, segundo se la materializa, habilitando prácticas espaciales, y tercero se posibilita las vivencias. La concepción del espacio puede renovar constantemente sus producciones generando a su vez nuevas prácticas y experiencias. Por otro lado existirán prácticas que rompen lo concebido y resignifican el espacio, o vivencias que exploran nuevos mundos más allá de lo concebido y lo percibido. Así la producción del espacio es dialéctica y no secuencial.

Dentro de la ciudad y de la producción del espacio, el estudio se aboca a analizar **espacios lúdicos** orientados hacia las infancias. Al momento de analizar este tipo particular de espacios es importante considerar ciertas características. Primero, partimos de la idea de que “con el juego tenemos una función del ser vivo que no es posible determinar por completo ni lógica ni biológicamente.” (Huizinga, 1954, p.19). Así entendemos que “El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad” (Huizinga, 1954, p.20), aquí tenemos una primera característica principal del juego: es libre, es libertad. A ella se relaciona directamente una segunda: el juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia. Y el infante sabe que hace “como si...” (Huizinga, 1954, p.20/21). Por último, en tercer punto, en relación al juego entendemos que el mismo “el juego se aparta de la vida corriente por su duración. Su estar encerrado en sí mismo, y su limitación constituye su tercer característica. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo” (Huizinga, 1954, p.22/23). Así hasta este punto podemos empezar a pensar un primer acercamiento a lo que es una definición de espacio lúdico, como aquel que habilita espacios orientados hacia el juego.

El concepto de **infancias** también es relevante a lo hora de abordar el estudio. No sólo se consideran los espacios lúdicos y dispositivos que allí se disponen, sino que los mismos son desarrollados pensando en las infancias, con una integración de la adultez. Los sentidos generados en los dispositivos no pueden dejar contemplar a las infancias como un elemento clave en su devenir. A su vez la relevancia del espacio lúdico y como estos son habilitadores de determinadas experiencias son fundamentales para chicas y chicos. Según Duek “los contextos, los lazos de sociabilidad, las trayectorias sociales y educativas, los procesos que atraviesan los sujetos en su crecimiento, aprendizaje y relación con el mundo: es decir, no hay modo de abordar en este caso la infancia por fuera de las condiciones materiales y simbólicas que la hacen, o no, posible” (Duek, 2010, p.800). La experiencia presentada en la Isla de los Inventos será fundamental a la hora de establecer cuáles son esas condiciones materiales que se presentan en este espacio lúdico, en sus dispositivos y sus dinámicas.

A su vez en la concepción de los espacios del Tríptico entra en juego el rol de las y los **coordinadores**, su rol y la experiencia que habilitan están pensados desde el marco teórico

del proyecto mismo, lo interesante es que rol pedagógico están cumpliendo, es decir el asignado. Según Ranciere “La institución pedagógica, el lugar (material y simbólico) donde el ejercicio de la autoridad y la sumisión de los sujetos no tiene otro objetivo que el de la progresión de estos sujetos hasta alcanzar el límite de su capacidad: el conocimiento de las materias del programa para la mayoría; la capacidad de convertirse, llegado el momento, en maestros, para los mejores”. (Ranciere, 2018, p.10), en su debate interno que tratará durante todo el libro “el maestro ignorante” debate el rol de educador/alumno donde se ponen en jaque el rol del pedagogo en la institución escolar. Si es de incumbencia este tema es porque en el Tríptico y a su vez en la Isla se pondrá en juego el rol de la educación, y será de interés poder caracterizar si este rol es incluido y a su vez de qué manera, dentro de los dispositivos lúdicos. Además el rol de los coordinadores pedagógicos comienza a visualizarse como mediadores de los espacios, ¿En que sentidos median? tendrán relevancia fundamental. De lo global a lo particular pensar el marco teórico del proyecto como espacio concebido, dispositivos lúdicos y coordinadores que se vinculen con chicas, chicos y adultos determinará parámetros para caracterizar dichos espacios lúdicos y determinar los sentidos que de allí emanan.

Volviendo sobre las infancias, es importante acceder a los sentidos propuestos en los espacios, y en espacios lúdicos para las mismas. El Tríptico y la Isla presentan al público y usuarios ciertas características desde lo lúdico, lo pedagógico, lo material, las dinámicas y lo comercial. Para Duek es importante que no se pierda la posibilidad de ver “al mundo por primera vez para que aflore en experiencias futuras, para que pueda indagar a partir de la curiosidad, ensayar caminos diferentes a los ya establecidos, innovar” (2010, p. 806). Tanto la producción del espacio como la mirada sobre las infancias destacan la relevancia de las condiciones materiales y simbólicas socialmente dadas para las construcción subjetiva, dando relevancia al estudio de espacios como el de La Isla.

Para abordar el concepto de **sentidos** se toman experiencia habilitada por los espacios lúdicos en cuestión. La idea de emborronar de Jesús Martín Barbero nos ayuda a pensar la relación que se puede tender entre el campo de la producción del espacio y el de infancias, siempre desde un abordaje comunicacional. La configuración de dispositivos y materialidades combinadas con nociones de lo lúdico y lo pedagógico darán el objeto de análisis. Estos elementos aportan, dibujan y emborronan sentidos, que a su vez serán

desdibujados por las prácticas, experiencias y vivencias de los usuarios. Es objeto de investigación intentar acceder a esas configuraciones, de lo que aquí llamaremos sentidos, puesto que estas no solo son partes y emanan de los espacios lúdicos para las infancias, sino que además se entiende como formas específicas de configurar espacios y experiencias. Estos sentidos, desde lo comunicacional, no se abordan solo en un eje discursivo, sino que se profundiza en la indagación, la asignación de sentido en el espacios sobre el uso del tiempo, lo metafórico, lo pedagógico, lo colectivo, lo mercantil, entre otras, siempre partiendo de lo lúdico, como punto central. El objeto comunicacional no deviene sólo de palabras o enunciados, según Barbero “la vida social toda, deviene en cultura”, y la cultura “escapa a toda compartimentalización, irrigando la vida social entera” (Barbero 2002, p.9) . Así, ¿Qué sentidos emanan del espacio? y ¿Qué experiencia habilitan? Serán los puntos a indagar en la producción de estos espacios lúdicos. Se considera que la experiencia “la construyen los propios sujetos en el curso de sus vidas y se articula en las relaciones que estos establecen con otros sujetos y los significados que los rodean” (Tompson en Duek, 2015, p.70).

Bastaría aquí para una primera aproximación, posteriormente será de interés caracterizar los espacios lúdicos. No se busca catalogar o segmentar tipologías de juegos, sino más bien indagar qué formas de significar se habilitan en espacios para infancias, entendiéndose como espacios lúdicos.

Marco Metodológico

Para el abordaje de esta investigación se realizó un diseño metodológico cualitativo ya que él mismo nos permite describir, interpretar y comprender las experiencias subjetivas, accediendo a los puntos de vista de los actores, y su construcción de la realidad (Sautu 2003). Siguiendo este diseño metodológico y en función de los objetivos de esta investigación, se definió trabajar con dos técnicas, las mismas son: la entrevista en profundidad y la observación participante.

Dentro de las técnicas mencionadas, la entrevista en profundidad es apropiada porque permite acceder a las ideas y los sentidos de la vida social mediante “discursos que emergen constantemente en la vida diaria, de manera informal por comentarios, anécdotas, términos

de trato y conversaciones” (Guber 2001, p.1). En este sentido se entiende que la técnica de la entrevista “es una estrategia para hacer que la gente hable sobre lo que sabe, piensa y cree” (Spradley en Guber 2001, p.1), además de “una situación en la cual una persona obtiene información que refiere al “sentido de los hechos, a sentimientos, opiniones y emociones, a las normas o standards de acción, y a los valores o conductas ideales” (Guber 2001, p.1). En este diseño metodológico particular se pensaron cuatro entrevistas, realizando una por cada área de la Isla de los Inventos, siendo las mismas: dirección, producción, pedagogía, y comunicación. Se entrevista a los trabajadores que dirigen estas áreas, los cuales forman parte del proyecto desde sus primeros años. Dichos informantes claves son personas que están inmersas en el proyecto y en el espacio lúdico desde sus inicios, pudiendo así dar cuenta de los sentidos puestos en juegos en el espacio.

La segunda técnica de corte cualitativo se trata de un conjunto de observaciones participantes. Las mismas se realizaron el tercer y cuarto fin de semana de febrero, los días 16, 17, 23 y 24 del año 2024 entre las 18:00 a 21:00 horas. Dicha elección se debe a que durante febrero y las primeras semanas de marzo los coordinadores que se encuentran presentes son personas que han sido capacitado y han trabajado en años precedentes, teniendo así experiencia en la coordinación y en la Isla. Esta dinámica se da todos los años, mientras se realiza la capacitación de un nuevo grupo de coordinadores, la Isla sigue su funcionamiento en los horarios de verano con este personal más experimentado. La aplicación de esta técnica es importante ya que en la observación participante el observador obtiene una experiencia directa del mundo social (Taylor y Bogdan 1996, p.102). En este punto es de relevancia considerar que no alcanza con la voz de quienes conciben el espacio para poder abordar un análisis de los sentidos que se dan en los mismos. Es *insitus* donde ocurre a su vez esa configuración, y ahí donde la observación cobra una relevancia. Experiencias y prácticas son posibles de observar y entrelazar con la discursividad de las entrevistas planificadas. Así se plantea poder acceder al vínculo entre el marco teórico del proyecto que se describió en lo contextual, con la experiencias en el espacios, dispositivos de los visitantes y el público.

Se incorporan, además, fuentes de información secundarias como lo son materiales gráficos que La Isla de los Inventos presenta para sus visitantes. El material gráfico es aportado por la misma Isla, donde se presentan revistas de edición anual que poseen a su vez propuestas

lúdicas en consecuencia a la propuesta desarrollada en el mismo espacio físico. Se incluyen también algunas de las materialidades realizadas en el espacio, las mismas son de pertenencia colectiva, y son presentadas por el mismo personal para el análisis.

Tanto las entrevistas, como observaciones y análisis de material gráfico se realizan sobre la Isla de los Inventos en la búsqueda de poder profundizar el presente estudio y poder indagar los sentidos que se originan en dicho espacio, entrelazando los marcos teóricos de la producción del espacio e infancias. Siendo que la Isla en sí ya presenta todo un andamiaje teórico que presenta una relación específica con el cuerpo, las materialidades y lo lúdico, en conjunto con el público visitante de las muestras. Por este último motivo se prioriza la profundización teórica sobre la extensión de lo espacio abordado, y no la totalidad del proyecto del Tríptico de la Infancia.

Por último, incorporan fuentes secundarias como documentos públicos que atañen al surgimiento mismo del proyecto en sus orígenes, como pueden ser el Plan Estratégico Rosario (PER 1998-2010) y sus planes posteriores. Se planifica para finalizar poder abordar el análisis de la totalidad del espacio de la Isla de los Inventos con la posibilidad de realizar los cortes temporales en las muestras que ha tenido a lo largo del tiempo, las cuales han sido cuatro hasta la actualidad. Se toma, además, la revista Berretín, que se puede retirar en la Isla, como revista lúdica propuesta para los espacios del Tríptico de la Infancia para su análisis y vinculación con el caso.

Resumiendo, la contextualización y los primeros capítulos se centran en un análisis global del proyecto del Tríptico de la Infancia como política pública, sin desconocer la relación de los tres espacios. Pero a su vez, el diseño metodológico junto con las técnicas y análisis apuntan siempre a profundizar la indagación de los sentidos, abordar la relación con el marco teórico y la producción de espacio lúdico de la Isla de los Inventos.

1. La ciudad, Rosario y el Tríptico de la Infancia

1.1 La ciudad de Rosario como marco de esta propuesta lúdica

Cuando hablamos de espacios lúdicos es importante contemplar el caso de análisis tomado dentro de la ciudad en la que lo enmarca. Así como la ciudad y sus transformaciones no ocurren por fuera de su contexto, todos los sentidos implicados en espacios y dispositivos lúdicos se relacionan con el marco de su proyecto mismo, es por esto que las condiciones de creación, surgimiento y persistencia de un espacio será de importancia en este objeto.

La ciudad de Rosario, provincia de Santa Fe, Argentina está ubicada en el centro del país, con una población que supera al millón de personas según los datos provisorios del Censo Nacional de Población, Hogares y Viviendas del año 2022, siendo así la ciudad más grande de la provincia. Dentro de la misma, el análisis recaerá en parte del Tríptico de la Infancia, el mismo está compuesto por tres espacios lúdicos ubicados en distintos lugares de la ciudad. Tienen una distribución geográfica en distintos lugares de la ciudad misma, pasando por la costanera, el centro y las afueras de la ciudad. Estos espacios que componen el Tríptico de la Infancia son: la Granja de la Infancia, el Jardín de los Niños y la Isla de los Inventos.

Todos los espacios que componen el Tríptico de la infancia tiene su surgimientos entre los años 1998 y 2003, impulsados, materializados y gestionados hasta la actualidad por la Municipalidad de la Ciudad de Rosario. En una primera instancia, la política pública pareciera abarcar la ciudad en sus calles y extensiones presentando espacios destinados para infancias. Contamos con el punto de inicio de que no solo los espacios que son destinados a las infancias, son espacios lúdicos. Así una calle cortada en un barrio con una pelota de fútbol de inmediato deja de ser un espacio de tránsito para convertirse en algo completamente distinto, un espacio que se convierte en una cancha, las prácticas espaciales irán reconfigurando esas concepciones espaciales una y otra vez. Este es uno de los primeros puntos que permiten delimitar el objeto, en esta tesina se aplica el espacio lúdico a aquellos lugares que hayan tenido una concepción previa para su desarrollo como tal. Aún múltiples espacios puedan ser re-significados, presentando usos distintos para los cuales fueron

concebidos y convirtiéndose en lugares de juego, en este escribo el abordaje se da sobre uno de los espacios del Tríptico.

Por otra parte, puede darse un caso que posea una amplia distribución geográfica por distintos barrios y calles de una ciudad, pero es de interés el análisis de la propuesta y lo que allí se genera. Por dar un ejemplo, en la misma ciudad, en los últimos años ha habido una política pública abocada a la renovación de las plazas de la ciudad, por lo general las mismas son refaccionadas, arregladas y equipadas con juegos para espacios públicos, que suelen incluir juegos como mangrulllos modulares con toboganes, hamacas, calesitas, entre otros. Inclusive muchos de estos pequeños desarrollos urbanos suelen tener alguna temática que simulan el juego en un barco, un tren, u otros transportes. Aquí habrá una primera diferenciación con el caso en cuestión, que a pesar de que es presentado como espacios público, y gestionado municipalmente, tiene horarios de visita determinados, sus puertas tienen apertura y cierre diariamente. Lo central, a diferencia de una calle con una pelota, o de una plaza es el análisis de lo que estos espacios del Tríptico habilitan como espacios lúdicos, digamos el ¿qué habilita la propuesta lúdica?

Independientemente de si hablamos del Tríptico, de una plaza en la ciudad o chicos jugando con una pelota en una calle, partimos de la base de que son los habitantes los que tienen la competencia de reconocer estos espacios como tales:

El habitante que tiene competencia cultural para comprender su ciudad puede interpretar, en diversas dimensiones, las señales que ésta contiene y descifrar, en la marea semiológica contenida en el espacio urbano, signos sensibles, estímulos, señales de identidad, prescripciones o prohibiciones que orientan sus prácticas (Margulis 2002, p.519).

De esta manera, se entiende que no son necesarias formas que indiquen en lo general que una plaza es un espacio diseñado para el juego. Hay formas más complejas que necesitan siempre algún tipo de explicación o acompañamiento en cuanto a sus formas de usos o en cuanto a lo permitido y lo prohibido. Así puede pasar en el Tríptico de la Infancia u otros dispositivos existentes en la ciudad que puedan requerir tiempos, modos, formas, costos para la propuesta lúdica.

1.2 Lo urbano y sus transformaciones

La ciudad de Rosario ha transitado, en los últimos 30 años, un conjunto de transformaciones urbanas. Estas no son casuales sino que se van materializando por planificaciones estatales específicas. Es “desde la segunda mitad de los años noventa, la planificación estratégica se constituyó en el instrumento técnico-político modernizador para proyectar y transformar las ciudades latinoamericanas (Vera, Roldan y Pascual 2016; p.201). Así desde los años 90 a la actualidad se pueden visualizar el Plan estratégico Rosario (PER 1998-2010) y posteriormente Plan Estratégico Rosario Metropolitano (PERM 2010-2018), que abocan a las transformaciones urbanas que ha vivido la ciudad durante las últimas décadas.

En el mismo texto citado de la construcción escenográfica de la ciudad, y con respecto a la ciudad de Rosario, se enuncia con respecto a estos planes estratégicos que existe la idea de cancelar la influencia de la ciudad portuaria, ferroviaria e industrial en el área centro-norte y rehabilitar sus residuos arquitectónicos-urbanos, sustituyendo el área septentrional por un corredor verde-costero (Vera, Roldan y Pascual; 2016, p.203). En nuestro caso particular, y como veremos más adelante, la Isla de los Inventos es un claro ejemplo de un espacio perteneciente al ferrocarril que es re-concebido, al igual que ocurre con todos los espacios del Tríptico de la Infancia, para habilitar unos espacios lúdicos. El caso de análisis tiene la particularidad de encontrarse sobre la costanera céntrica de la ciudad, siendo un espacio que ha tomado en los últimos años una relevancia en concurrencia tanto para los habitantes de la ciudad como para sus visitantes turísticos. En este último caso, el de los visitantes turísticos, se puede ver en antecedentes como el Carbajo (2023, p.35), como hay un afluente turístico a la ciudad de Rosario, el cual en sumatoria proviene de Buenos Aires, y de los espacios del Tríptico, en la actualidad, la Isla es el más visitado por el turismo. En este caso su ubicación sobre un sector que ha cobrado gran importancia en la reconstrucción de la imagen de la ciudad portuaria a una una imagen, marca y modelo urbano con fuerte anclaje en lo cultural (Vera 2014, p.92) tiene influencia en la cantidad de personas que llegan a ella. Es en este contexto, en el cual la imagen presentada por la ciudad se va modificando, y determinadas transformaciones urbanas van surgiendo, es que surge el proyecto que será el caso de análisis.

Otros programas como el de “escuela móvil” o el programa “ceroveinticinco” surgieron como políticas públicas orientadas hacia las infancias en los programas del PER. Son ideas que los mismos directivos de la Isla de los inventos confirmaron, la creación de esta en consonancia con el PER, pero no hay menciones específicas de los espacios lúdicos del Tríptico de la infancia en el Plan Estratégico de 1998.

Por otro lado, lo urbano en relación a la ciudad de Rosario tiene sus parámetros municipales, provinciales y nacionales. Por esos años de inicio del proyecto del Tríptico de la infancia 1998, el país atravesaba todavía políticas neoliberales, que venían de la mano de aumentar la mercantilización de los espacios y la reducción de lo público. Esta política de pública, que incluye el Tríptico pareciera ir en contra de esta corriente. Se pueden visualizar en la misma ciudad espacios que parecieran ir más acordes a los cambios nacionales como el Museo de los Niños, espacios para infantes que estaba integrado en el Alto Rosario Shopping. Así, en esta primera instancia, es un pantallazo de las transformaciones urbanas que fueron ocurriendo y contextualizando el nacimiento de la Isla.

A forma de síntesis de este primer acercamiento la ciudad comienza un proceso de transformaciones urbanas en el momento en el que el Tríptico de la Infancia tiene sus orígenes. Rosario será presentada primero como una ciudad agradable para vivir en ella, y en una segunda instancia como una ciudad ideal para el turismo de otras ciudades de la región (Vera, Roldan y Pascual; 2016). El pasaje además estará acompañado por inversiones que permiten la transformación del paisaje urbano, que a su vez estará presente en la generación de determinados espacios lúdicos en nuestro caso. Es así como veremos en la misma ciudad modelos que se entrelazan y se desarrollan en simultáneo. Mientras que una política pública como el Tríptico de la Infancia tiene apertura en tres lugares geográficamente muy distintos como son la costanera, un parque céntrico y las afueras de la ciudad, otros desarrollos se darán impulsados por el capitalismo en su versión globalizada que “empuja a las gestiones locales a asumir compromisos con determinadas formas de producir el espacio público” (Vera, Roldan y Pascual; 2016, 216), es así el caso de la propuesta que se analizará del Museo de los Niños, que se incluye dentro de Shopping del Alto Rosario. La ciudad misma, e inclusive su imagen estará representada, en las propuestas lúdicas tanto por los espacios públicos como los privados, y por las apropiaciones que los ciudadanos y visitantes hagan de ella.

1.3 El Tríptico de la Infancia, el proyecto como política pública

El proyecto del Tríptico de la Infancia, como política pública, tiene parámetros estatales que contextualizan su surgimiento, es decir un marco teórico determinado. Según el informe de investigación de políticas culturales y comunicación dirigido por Monica Bernabé y Sandra Valdetaro el Tríptico puede ser considerado como “un proyecto urbano pedagógico” (Bernabé y Valdetaro 2011, p.45), con esto refieren a que combinan parámetros de accesibilidad y distribución dentro del entramado urbano de la ciudad misma, no anclando la política al centro de la ciudad. De esta forma la ubicación de cada uno de los espacios se distribuye en la ciudad.

La pregunta por los espacios componen el Tríptico de la Infancia puede ser un buen puntapié para su análisis. Su ubicación física presenta tres especialidades, La Isla se encuentra ubicada a la veda del Río Paraná, en la costanera del antiguo casco histórico y centro de la ciudad (Figura 1). El Jardín está en el Parque Independencia de la ciudad, este es uno de los parques más grandes de la ciudad, que contiene varios clubes, un hipódromo y nuclea algunas de las avenidas centrales. Por último la Granja se encuentra ubicada al oeste, por fuera de los límites que circunvalan la ciudad. Hay una dinámica de interacción, donde no se nuclea la totalidad de los espacios en el centro, sino que presentan ubicaciones distintas. Como se puede visualizar en el “Mapa del Tríptico de la Infancia” la distribución del mismo lejos está de asentarse en el centro urbano de la ciudad de Rosario.

Figura 1: Mapa del tríptico de la infancia



Fuente: elaboración propia, 2024

Ampliando esa lectura inicial, no basta con decir que un espacio lúdico está por fuera del centro geográfico de la ciudad para decir que poseen una lógica distintiva, requerirá analizar cómo se componen estos espacios y como fueron concebidos. Mencionamos que el Tríptico de la Infancia está compuesto por tres espacios físicos. Cada uno de ellos, tiene una materialización diferente en lo temporal, la Granja de la Infancia es el primero en conformarse en el año 1998, el Jardín de los Niños en el año 2001 y la Isla de los Inventos en el 2003. Es interesante pensar dos cuestiones, la concepción de estos espacios no fue realizada de una manera secuencial, no se partió de un proyecto concebido como tríptico que requería tres espacios distribuidos por la ciudad, con planos, diseños y dispositivos lúdicos para cada uno de ellos. La concepción, nace en un momento en que la ciudad transita varias transformaciones, y según la discursividad de los actores van surgiendo en simultáneo a la gestión municipal espacios que pueden ser re-utilizados, es así como cada uno de los lugares que conforman el Tríptico son espacios que tenían otros fines. Para Margulis, como el lenguajes y el uso de las palabras en las cuales sus sentidos y significantes se van renovando a lo largo del tiempo, en las ciudades se dan situaciones análogas, donde “configuraciones urbanas que han persistido —que han sobrevivido al paso del tiempo y conservado sus rasgos materiales— van adquiriendo, sin embargo, una nueva significación” (Margulis 2002, p.520). Así lo que en un momento era el zoológico de la ciudad, se transforma en un espacio parqueizado con máquinas para volar para infancias, o lo que es la antigua estación del ferrocarril y un andén de tren se retoma como galpón, sin separaciones ni divisiones para presentar espacios para el juego. Estas nuevas significaciones, desde la perspectiva de la producción del espacio pueden pensarse como re-concepciones, que por su puesto ocurrirán constantemente en el tejido urbano, pero que implican que el espacio se concebible, por lo menos muchas veces, desde un punto de partida que no implica un lienzo en blanco para el diseño y la creación. Pasa, incluso, en muchos espacios lúdicos, por ejemplo en el Museo de los Niños, dentro de lo que es el Shopping del Alto Rosario también reconfigurar lo que eran antiguas estructuras del ferrocarril convirtiéndolo en espacios comerciales y lúdicos. Pero esto espacios, como veremos más adelante, vienen de la mano de procesos que se dan en otras ciudades del mundo (como es el caso del Shopping del Abasto de la ciudad de Buenos Aires) donde:

La expropiación de la memoria, el avance irremediable de nuevos paisajes urbanos, de nuevas funciones, flujos y ritmos, no atañe solamente al habitante individual; la ciudad resultante de esas transformaciones particulares es asunto público, concierne a los ciudadanos y a su identidad, porque la ciudad es antes que los edificios y perfiles arquitectónicos —que tienden a igualarse a lo largo del planeta— la depositación de símbolos y de sentidos, de usos y de formas culturales que son creación histórica de sus habitantes (Margulis 2002, p.522).

En el Tríptico cada espacio era con anterioridad un territorio en desuso. Y aunque cada espacio nace y se concibe en momentos y lugares distintos, parecen presentar un mismo marco teórico del proyecto. El mismo incluirá lógicas particulares, que no están mediadas por lo mercantil, pero que además tendrán múltiples formas de generar sentidos que van más allá de lo espacio re-utilizado y no mercantilizado.

En referencia a estos espacios no se puede saltar la relevancia de la figura de Maria de los Angeles Gonzalez, también conocida como Chiqui Gonzalez. Quien fue creadora y artífice de estos espacios del Tríptico comenzando en la gestión pública con la coordinación del CEC (centro de expresiones contemporáneas de la ciudad de Rosario) en el año 1996, y a partir de este espacio la asignación y nacimiento de los tres espacios que forman hasta la actualidad el Tríptico de la Infancia. Persona que se forma como Abogada y dedicada muchos años al teatro. Que en entrevistas en retrospectiva se aboca a pensar la carencia de políticas públicas para infancias. Define la política tomando a Hannah Arendt como el arte de vivir juntos, y allí reside un primer acercamiento al novio que se tiene a la hora de concebir estos espacios, es por así decirlo, un primer acercamiento. En la misma entrevista se habla de los niños y su forma de vivir, ellos viven “en el presente” afirma Chiqui, mientras entrelaza temas como políticas públicas e infancias. En comparación a la vivencia en el presente con el futuro y el porvenir. Es relevante tener en cuenta la importancia de Chiqui a la hora de gestionar espacios públicos que persisten hasta la actualidad, la propuesta pública está orientada hacia las infancias, y ante todo a presentar, como se verá más adelante, espacios lúdicos y de juegos, sin restricción etarias, sociales, o económica alguna.

1.4 Otros espacios lúdicos

Para una primera delimitación del caso de análisis o casos comparables es importante no perder la noción de espacios lúdicos. Para ellos es fundamental que entren en juego dos ideas. En primer lugar el juego y lo lúdico puede darse en cualquier tiempo y lugar, y a su vez con cualquier elemento. Tal como cataloga Duek (2010) los juegos inclusive puede determinarse según utilicen o no elementos externos, grupos, personas, etc. Así, una calle puede representar una cancha de fútbol, o un juego de ollas puede convertirse en una especie de instrumento musical, no basta con la apropiación del tiempo y del espacio por parte del juego para que consideremos un contexto y una práctica como un espacio lúdico. Es allí donde retomar espacio de Henri Lefebvre es de utilidad, el espacio concebido, nos dará una pauta y segmento de que a que se denomina en este estudio espacio lúdico, considerándolo como aquel que ha sido concebido, pensado o diseñado como espacio con finalidades lúdicas. Esto último implica dar, además del espacio mismo, tiempo para el juego. Hasta aquí pensamos que el espacio lúdico es un espacio concebido para el juego, ya que las prácticas lúdicas podrían asumir cualquier espacio como propio, más aún desde las infancias, pero más aún estos espacios son presentados, por lo menos en una primera instancia, para las infancias. Aunque en el Tríptico y en el caso de análisis se verá que hay un vínculo y llamado constante a que los adultos jueguen y se vinculan, el espacio es presentado, por lo menos desde lo comunicacional para las infancias. Entonces, para poder ver otros casos es importante la concepción y el direccionamiento del público.

Esta primera aproximación a una definición es importante porque nos permitirá acercarnos al análisis de ciertos espacios y no otros. La ciudad misma presenta, a su vez, varias propuestas lúdicas que en primera instancia podrían estar orientadas hacia las infancias. Algunas provienen de ámbitos privados, otras son propuestas en plazas y parques como equipamiento y juegos para espacios públicos. En este caso sólo analizaremos acercamientos de lugares, que aunque son parte de una política pública o privada, presentan un personal, accesos determinados, modos de uso, y horarios de accesos, entre otras cuestiones. Así un lugar como la Isla de los Inventos, aunque es un espacio público porque es parte de una política pública estatal, presenta una concepción del espacio

determinada y ciertos modos de usos (horarios, personal, restricciones, y así sucesivamente).

Esta caracterización permite ahondar en otro ejemplo, que existió también en la ciudad de Rosario, que es el Museo de los Niños, espacio lúdico que se encontraba integrado en el Alto Rosario Shopping y que ha cerrado sus puertas hacia el año 2020. El mismo se encontraba ubicado en el lateral de uno de los ingresos del Shopping, siendo así parte del mismo. Este no es el único espacio integrado en la estructura comercial de un Shopping, sino que sigue las líneas de creación del Shopping del Abasto de la ciudad de Buenos Aires, donde se presentan propuestas lúdicas, orientadas hacia las infancias. En los mismos el juego se da en relación a bancos, locales de comida rápida, supermercados, medios audiovisuales, entre otras que sponsorean dichos espacios, y donde la propuesta ronda el presentar una ciudad en miniatura donde se circula sin la supervisión de la adultez. En estos espacios, según el estudio “Esos pequeños poderosos: deconstrucción de la representación de niñxs propuesta por el Museo de los Niños del Abasto” (2018) se juega o se representa el juego en torno a ser consumidor o empleado de las marcas que sponsorean dicho lugares, presentando lógicas de consumo y mercantiles que son partes de la propuesta y la concepción misma. Así como:

El shopping es un nuevo espacio social privatizado —una calle privada— en el que se instala una nueva sociabilidad condicionada por los mensajes del entorno, los agentes de seguridad y las insinuaciones metacomunicadas en las señales que emite el conjunto, referidas a las condiciones de ingreso y las pautas de comportamiento: no todos son bienvenidos: el shopping elige su público; en el shopping hay que consumir, si no se consume hay que circular (Margulis 2002, p.531).

En lo que es un espacio público municipal, tendrá sus implicancia los mismos parámetros de lectura, donde la seguridad no se encuentra vestida como tal, donde el ingresos es un bono contribución, donde el tiempo de recorrido es libre, entre otras cuestiones.

Ahora bien, esto da una primera idea inicial, ya que el Tríptico de la Infancia y nuestro caso de la Isla de los Inventos, parecieran en una primera instancia no estar mediados por una lógica mercantil, no solo de ingreso, ya que el costo de entrar a estos lugares en una décima parte de la propuesta del Museo, sino de las dinámicas que allí se habilitan. Hay además una

figura que está presente en el marco teórico y en la concepción del espacio del Tríptico de la Infancia, estando en los tres espacios, y es la del coordinador, o también llamado auxiliar pedagógico. Es una persona, contratada durante un año, capacitada y que forma parte del proyecto, que habilita las experiencias en los dispositivos lúdicos.

Por último, y más a modo de mención, existen múltiples propuestas lúdicas, más cercanas o alejadas tanto en el territorio como en la propuesta lúdica, como pueden ser la República de los Niños, en la ciudad de La Plata, donde lo lúdico simula el ejercicio democrático de la ciudadanía. El Tríptico de la Imaginación es una propuesta lúdica implementada en la ciudad de Santa Fe, la misma nace en el año 2010 siguiendo el marco teórico del Tríptico de la Infancia de la ciudad de Rosario.

Estos son algunos casos de espacios lúdicos para las infancias, tanto públicos como privados, que presentan múltiples sentidos para las infancias. Donde lo central, para este abordaje serán cuales se ponen en juego, en este caso de la Isla de los Inventos como parte del Tríptico.

2. Espacios lúdicos e infancias

2.1 El caso La Isla de los Inventos

La Isla de los Inventos es el espacio más joven del Tríptico y se encuentra ubicada en la costanera céntrica de la ciudad de Rosario. Tanto para la Isla, como para los demás espacios del Tríptico de la Infancia, no se concibió en su forma última y acabada en una planificación que luego sería materializada como espacio lúdico. Sino que se fueron generando espacios, desde una gestión municipal, que dieron origen a lugares físicos que podrían ser reestructurados o re-concebidos. Es así que la concepción misma implicó una negociación con el lugar que existía anteriormente, en el caso de la Isla, un galpón de acopio de cereales de la estación ferroviaria del puerto. Luego de su cierre y de ciertos intentos de reapertura en la década del 90 estaba casi abandonada. Para lo cual era un espacio propicio para una nueva transformación. Lo que implicó que este espacio lúdico tuviera un armazón exterior muy grande, y con un espacioso interior sin separadores físicos, alargado en su dimensión y de un recorrido extenso como se puede visualizar en la figura 2.

La isla, que a su vez se llama así porque el espacio se había pensado inicialmente del otro lado del Río Paraná, en lo que los habitantes de la ciudad de Rosario llamamos “la isla” y corresponde a la provincia de Entre Ríos, termina siendo asignada a este lugar. Se combina el último espacio de los tres del tríptico, que reutiliza el espacio anterior y lo transforma en un espacio lúdico. Según el área de dirección y en relación a los otros espacios del Tríptico, si “con la granja apareció cuerpo, con el jardín el movimiento, con la isla la imaginación en términos de aprendizaje, es en ella que queda la parte de ¿Qué es aprender y por qué fabricar?” (Cecilia, 2024)². Es, además, un espacio que a su vez no presenta tiempos ni recorridos, ni restricciones, se puede estar diez minutos o las seis horas que el espacio permanece abierto.

² Los nombres de todos los entrevistados no coinciden con los nombres reales de los trabajadores. Se generó un cuadro de doble entrada para asignar una nueva nomenclatura en cada área debido a que se entrevistó a trabajadores actuales de la Isla, se procura ante todo preservar su identidad.

Figura 2: la Isla de los Inventos



Elaboración propia 2024

Al permanecer cercana al centro histórico es accesible para ciudadanos de esa área y para el turismo. Mientras que vemos que las transformaciones urbanas de la ciudad se basan en una imagen de ciudad turística, el desarrollo de este proyecto abarca lugares más disímiles, refacciona, reconstruye y reutiliza espacios, que serán la Granja y el Jardín.

En este punto también es de interés las personas que asisten a este espacio. Así podríamos enumerar o hablar de habitantes, ciudadanos o inclusive como ocurre en otros casos de visitantes de la Isla. Para nombrar a quienes concurren en los días y horarios habilitados hablaremos de público. Existe personal que controla el ingreso al espacio, personal administrativo, personal de comunicación, producción o dirección y coordinadores

trabajando en los espacios lúdicos. A quienes asisten por fuera a conocer, recorrer, jugar a la Isla es a quienes llamaremos público. La definición del término se debe a varias cuestiones, pasa a ser el más apropiado, los integrantes de la Isla así se refieren a los visitantes del espacio. Y aunque pareciera que estos dos términos son casi idénticos (público-visita), hay desde quienes proponen y conciben el espacio una asignación particular al rol del público, como quien va a ver una obra de teatro, inclusive en palabras de los mismos actores serían como “quien va a una obra de teatro de objetos” (es aquel teatro que centra su show en una priorización del escenario y los objetos que entran en juego), ver figura 3. Desde el área de producción se destaca esta idea, comentando que “los dispositivos son un espacio de teatro de objetos, vos en el teatro de objetos tenés un entorno que te genera ideas de tiempo, de espacio, de colores y está todo ahí servido como para el público.” (Julián, 2024). El rol que se le asigna a quien asiste al espacio desde la propuesta, en este análisis, es importante, porque aludirá a que interacciones les habilitan desde la concepción. Siendo que el público, en relación a lo teatral o a un show, en este caso es invitado a ser participe, con un rol activo. El mismo no posee una separación etaria a la hora de utilizar los dispositivos lúdicos, no hay pago de ingreso según edades, infancias y adultos pueden ingresar, recorrer y jugar todos por igual.

Figura 3: los objetos en el espacio



Elaboración propia 2024

2.2 Los módulos y los dispositivos

De lleno en la propuesta del espacio lúdico, y antes de la enumeración de dispositivos y módulos que existen en la Isla, vale realizar dos aclaraciones. Primero, el espacio, desde lo concebido, y desde sus organizadores presenta múltiples líneas de lecturas, así se enuncia que “esto es un mundo dentro de un mundo, eso lo seguimos manteniendo siempre, como cajas chinas, como las capas de la cebolla, siempre hay un mundo dentro de otro mundo” (Julián, 2024). Es un espacio con pocas divisiones, separado en módulos y estos a su vez divididos en dispositivos. En cada dispositivo la propuesta depende de tres cuestiones, el dispositivo mismo, las y los coordinadores, y el público, que cobrarán distinta relevancia según la propuesta. En la Isla, al igual que puede ocurrir en cualquier espacio lúdico, la propuesta no funcionaría sin público visitante del lugar. En este estudio nos centramos en dispositivos y coordinadores, ya que son parte del marco teórico del proyecto o lo que aquí consideramos como espacio concebido, los visitantes serán abordados desde el lugar que se les asigna desde el proyecto, y no desde sus prácticas, usos del espacio y vivencias personales. Segundo, cuando hablamos de múltiples líneas de lectura, cuando hablamos desde la mirada de quienes organizan el espacio mismo, enuncia una alusión a lo que es el teatro y el teatro de objetos, que es aquel que implica una relevancia central en lo que son las escenografías y objetos que componen el escenario. Cada módulo y a su vez cada dispositivo tendrá un despliegue escenográfico y material importante, independientemente de la actividad o acción propuesta en uno u otro dispositivo, cada módulo presenta y a su vez representa objetos, escenas, textos para su lectura, decoraciones, objetos de muestran, abriendo múltiples líneas de lecturas, lo que denominamos como un teatro de objetos, en los que se realizará una especie de obra entre visitantes, dispositivos y coordinadores.

Ahora bien, un pantallazo de lo que son los módulos de la Isla podría tomarse de la siguiente manera, esta enumeración nos permitirá acceder al análisis de algunos en particular y así a los sentidos que allí se proponen. Así los módulos son:

- ***Teatrillo de comediantes.***

Es un escenario de teatro, donde se montan personajes de madera. Se propone vestir a estos personajes del teatro para poder contar una historia. Es un espacio

donde no siempre hay un coordinador o coordinadora, lo que implica ciertos usos alternativos del mismo.

- ***Iluminar la memoria.***

Es un espacio amplio, con largos tubos metálicos que representan cañas que se pueden trepar a modo de escalera para encender luces dispersas por el techo, es un juego físico. Presenta además mesas para componer frases e historias con retazos de metal escritos.

- ***Chapería general.***

Es un módulo donde se trabaja sobre el metal, en distintas acciones, y por lo general requieren un acompañamiento de las y los coordinadores. Integrado por batido, mallas y tejidos, parches y soluciones, pulido y lustrado. Es un lugar donde predomina el sonido, los golpes y martillazos sobre el metal, el olor del mismo.

- ***Llegar más lejos /Viajes.***

Es un dispositivo donde se representa un barco, todo alude a los viajes, mapas, barcos, instrumentos de medición, predomina la madera como material central, donde el punto principal es dibujar y calcar sobre una mesa, buscando crear un vehículo de viaje. Combina la presencia de un coordinador con la posibilidad de uso bastante libre.

- ***Depósito general y archivo de miedos.***

Es un dispositivo complejo, representa una oficina estatal, donde uno ingresa por una cola de espera, por mostrador lo recibe un coordinador a modo de oficinista y hacen llenar una planilla de forma burocrática, si o si requiere la presencia de alguien que coordina dicho dispositivo. La dinámica implica poder identificar y archivar un miedo específico, en cajones entre tantos otros miedos de personas que han jugado.

- ***El mundo del papel.***

Es un módulo con múltiples dispositivos, donde lo esencial es el trabajo sobre el papel. Hay estaciones para pintar, o estaciones y mesas de trabajo para poder

fabricar papel, en general es un espacio amplio, separado por una pared del resto del galpón, bien iluminado y con muchas mesas de trabajo. Suele estar coordinado por dos o tres personas.

Figura 4: dispositivos lúdicos 1



Elaboración propia 2024

- ***El espacio infinito.***

Es un módulo que solo está abierto en algunos momentos del año donde hay mayor cantidad de personal. Se busca explorar las posibilidades del espacio, hay otras posibilidades que es la creación de pócimas, o el juego con el sentido del olfato.

- ***El mundo de las imágenes animadas.***

Es uno de los pocos espacios más alejados, esto se debe a que se encuentra en un primer piso, se apunta a múltiples objetos que dan la posibilidad de entender cómo se realizaban los dibujos animados en las décadas anteriores. Es un espacio que se caracteriza por tener una gran carga de objetos que narran o aluden a épocas anteriores, desde personajes y muñecos hasta elementos del cine y la animación que van de los años 50 en adelante.

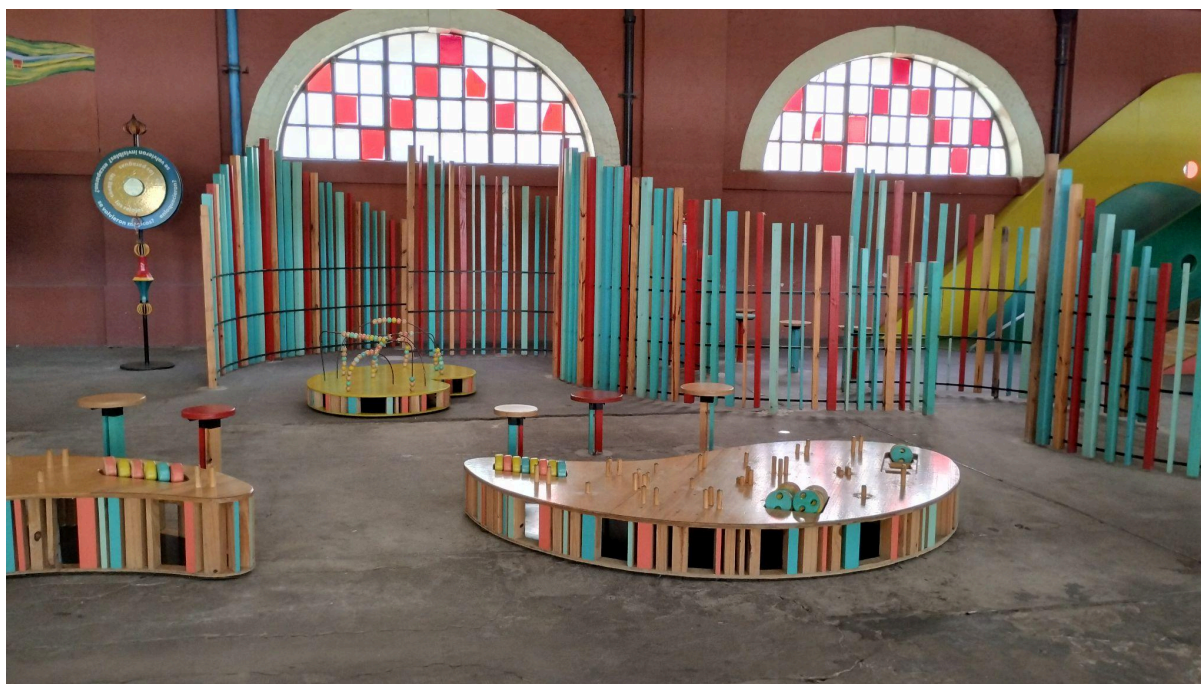
- ***La fábrica donde nacen los cuentos.***

Es un salón de bordado y trabajo sobre el material textil ubicado en el primer piso, junto al mundo de las imágenes animadas, es un módulo con varios dispositivos, donde se pueden mostrar una obra de teatro con títeres, o a su vez cocer, de forma comunitaria el pelo de muñecas entre otras acciones. Estos dos espacios descritos, suelen tener menor cantidad de gente y ruidos, debido a su distanciamiento, a no encontrarse en la estructura central del galpón y a su vez a la propuesta misma.

- ***El mapa del nombre.***

Es un dispositivo que no se encuentra habilitado en la actualidad, desde el año 2020 se cerró, y por encontrarse en el piso inferior la gran cantidad de humedad concentrada durante el aislamiento social de ese mismo año no permitió su reapertura.

Figura 5: dispositivos lúdicos 2



Elaboración propia 2024

- ***La ciudad***

Es un dispositivo donde se presentan cubos y formas de madera para poder armar, de forma colectiva, una ciudad en pequeñas dimensiones. Por lo general es concurrido por niños y niñas de pequeña edad.

Juego de armado, donde se presenta la posibilidad de armar una ciudad en miniatura con bloques de madera.

- ***Las lomas.***

Juego en su mayor parte físico, con lomas de madera para subir y bajar, con algunas sogas y rodeado de bancos y sillas de madera, pequeños en su mayoría que presentan la posibilidad de mover elementos de madera dentro de las pequeñas mesas, un dispositivo concurrido también por los de menor edad.

- ***Juegos de círculos***

La propuesta apunta al armado de palabras y frases de forma colaborativa. No suele tener coordinador ni público, ya que se encuentra en un extremo del andén. Muchas veces los coordinadores explican que no todos los dispositivos funcionan de la manera prevista. A veces se dan usos alternativos sin ellos, y a veces el dispositivo no es atractivo para los mismos coordinadores.

- ***Imaginario al paso.***

Son pequeños puestos circulares, que pueden utilizar no más de 2 o 3 personas a la vez, distribuidos a lo largo del andén, habiendo una totalidad de 5 puestos. Presentan la posibilidad de jugar con sellos, pegamento, tijeras. Es uno de los pocos dispositivos de creación que lo que se realiza se puede llevar ya que es una creación meramente propia.

En relación a la nomenclatura de los dispositivos y las acciones propuestas en cada uno de ellos, surge a partir de las observaciones realizadas, cierta disputa entre el sentido asignado desde el espacio concebido (Lefebvre, 2013) y el uso de los coordinadores. Incluso, y más interesante aún, la relación de las acciones propuestas por los dispositivos con los

coordinadores es muchas veces laxa o variable. Así se reflexiona a partir de las observaciones, que los dispositivos lúdicos “tiene un hilo conductor, pero que no siempre es necesario, porque el público a veces no lo requiere, y si el coordinador lo siguiese terminaría por no funcionar” (Candela, 2024). Incluso cada coordinador tiene espacios de preferencia que les son más afines a su coordinación. Se volverá sobre este apartado, pero el sentido propuesto por el espacio, inclusive en relación a la figura del coordinador, la cual fue pensada, planificada y desarrollada, se vuelve variable. Aun así, esto último, no impide que el espacio funcione dentro de lo planificado, centrándose en la experiencia.

Habiendo descrito hasta este punto rasgos más generales de la ciudad, el Tríptico, otras propuestas y la Isla misma, en este apartado es de interés dar una idea más detallada de lo que se concibe y materializa dentro de este espacio. Así la Isla de los Inventos, es un espacio alargado, con paredes de ladrillos vistos, techo de chapas elevadas. Poseen grandes ventanales y buena iluminación natural, da un aspecto antiguo. En su interior no poseen muchas separaciones físicas, el público puede deambular entre un dispositivo y otro sin necesidad de traspasar ningún tipo de separador. Como se mencionó el tiempo de recorrido es libre, tanto en ese espacio global, como en cada módulo o dispositivo, según los organizadores se presenta un recorrido tipo kermes, que alude a una fiesta popular donde que incluye puestos de juegos que se recorren libremente. En este punto debemos diferenciar cierta noción teórica de la de uso común de los organizadores de lo que llamamos dispositivo, siendo:

- **Dispositivo**, en uso común de los organizadores implican ese espacios para el hacer una acción determinada dentro de un módulo. Es lo que Agamben (2011) denomina como noción común, vendría a ser la manera en la que están dispuestas las piezas de una máquina o de un mecanismo y, por extensión, el mecanismo en sí mismo (p.253). Este dispositivo de significado común es lo que los organizadores utilizan para denominar cada espacio que genera una acción, que se encuentra integrada dentro de un módulo que está unificado por una temática. Así, por ejemplo, el espacio del mundo del papel está unificado por el trabajo en la materialidad misma del papel y sus diversas posibilidades de trabajo o manipulación y es lo que se denomina módulo. Ahora bien, en este módulo, existen múltiples dispositivos,

espacio que permiten un hacer concreto, acciones como pintar, prensar, cortar, fabricar, recortar, entre otras acciones.

- **Dispositivo**, en sentido foucaultiano implica un conjunto resueltamente heterogéneo que compone los discursos, las instituciones, las habilitaciones arquitectónicas, las decisiones reglamentarias, las leyes, las medidas administrativas (Agamben 2011, p.250). Para el autor, en un rastro del uso y etimología de la palabra, el sentido asignado difiere del sentido de uso común, es “la red que existe entre esos elementos” (Agamben 2011, p.253). Cuando hablamos de relaciones así dónde tejemos un conjunto de conceptos subyacentes que se encuentran presentes en el desarrollo del marco teórico del proyecto, que contienen que las acciones propuestas por el dispositivo (denominación común) darán un conjunto de múltiples sentidos que estarán presentes y una propuesta para con ellos. Algunos de estos elementos que tejen esas relaciones implicadas en el espacio mismo son: lo lúdico, lo pedagógico, lo coparticipativo, la adultez e infancia, el rol de los coordinadores, la no mercantilización, entre otros.
- **Dispositivo lúdico**, se entiende como un espacio configurado o habilitante de lo lúdico, que en este caso conlleva materialidades, juegos corporales o de tránsitos, introspectivos, pero que se vincula con el dispositivo en lo teórico, y que implica sentidos subyacentes (el dibujar en viajes, el martillar corazones, el coser retazos, el fabricar papel de animales).

¿Por qué es importante esta diferenciación? Porque comprender esta especificidad permitirá por un lado acceder a los sentidos, que es el objetivo central, y la combinación de dos acciones: el sentido práctico que propone el juego o dispositivo y el que se encuentra subyacente. Cuando hablamos en el taller de soldadura de “martillar corazones para arreglarlos” hay todo un conjunto de significados que entran en juego en la propuesta, esta propuesta lúdica, puesta en juego en el espacio, inclusive cuando no tenga una única lectura, habilitará ciertos procesos de interpretación en cada persona que juegue, según Agamben un mismo individuo da lugar a múltiples procesos de subjetivación (2011, p.258). Es en este espacio lúdico que ocurrirán determinadas relaciones, más cercanas o lejanas a la propuesta del espacio, pero que en fin conviven con otros dispositivos lúdicos más simples como una

plaza en un parque, u otros más complejos como pueden ser las propuestas lúdicas que existían en el Museo de los Niños, con sus propios dispositivos con mayor presencia de lo mercantil, o inclusive con propuestas lúdicas que pueden existir en un museo, parque, y así infinitamente. Según Ginzburg “la cultura ofrece al individuo un universo de posibilidades latentes, una jaula invisible y flexible para ejercer dentro de ella la propia libertad condicionada” (Ginzburg en Duek 2010, p.800). Es de esta forma, que la combinación de un dispositivo lúdico, que implica una dinámica práctica determinada desde la propuesta, en otras palabra una propuesta de juego, a su vez abarca este conjunto de relaciones heterogéneas que dan forma a un marco no explícito en el dispositivo. Así por ejemplo que toda la creación en la Isla sea colectiva y participativa hacen a este marco de la propuesta, que se refleja en el dispositivo práctico pero que no lo funda. Otras separaciones que se pueden ver en este espacio lúdico implican cuestiones como la relación infancia-adulthood, lo lúdico, lo pedagógico, lo comercial, entre otras, y que harán a esta gran jaula flexible que presenta determinados límites de interacción. Ahí, en esta delimitación es donde lo concebido, y su análisis en cuestión es de interés para esta tesina y para los sentidos del espacio.

Para (2010) la infancia es una etapa constitutiva de la subjetividad en relación con el desarrollo y la sociabilización (Duek 2010, p.800), digamos es allí en donde se presenta una esta jaula flexible al estilo weberiano que presenta ante todo posibilidades, en este caso nosotros solo nos centramos en el análisis de la Isla, como espacio lúdico, definiéndolo, y viendo que lógicas trae a disputar (o no) desde la propuesta del espacio de quienes lo organizan o desde el espacio concebido.

Es importante diferenciar que desde la concepción se diferencia entre módulos y dispositivos, siendo así un módulo un conglomerado de dispositivos lúdicos. Así es como por ejemplo podemos diferenciar entre una cantidad de módulos más limitados, y una cantidad mayor de dispositivos. Según quienes desarrollan o están más cerca de la planificación material de los módulos la diferenciación recae en que: “cuando uno ingresa a la Isla se encuentra con los que componen el espacio, que se llaman módulos, estos pueden contener múltiples dispositivos lúdicos. Y cada dispositivo lúdico implica una acción, sea con coordinador o no, y sea con materialidades específicas o acciones de tránsito.” (Piero, 2024), aquí estaría presente, ante todo, la noción de dispositivo de uso común. Así en la

composición de un lugar sin divisiones son los módulos los que permiten el pasaje de una accionar a otro, luego dentro de los mismos se incluyen múltiples dispositivos. Se entiende dispositivo lúdico en un sentido Foucaultiano:

Es un conjunto resueltamente heterogéneo que compone los discursos, las instituciones, las habilitaciones arquitectónicas, las decisiones reglamentarias, las leyes, las medidas administrativas, los enunciados científicos, las proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas. En fin, entre lo dicho y lo no dicho, he aquí los elementos del dispositivo. El dispositivo mismo es la red que tendemos entre estos elementos. Por dispositivo entiendo una suerte, diríamos, de formación que, en un momento dado, ha tenido por función mayoritaria responder a una urgencia (Foucault en Agamben, 2011, p.250).

Es de interés que la combinación de ambas definiciones o aproximaciones nos permitan acercarnos al análisis. Según Agamben, en el análisis del concepto de dispositivo, el mismo expresa que “tanto en el uso común como en aquel que propone Foucault, parece remitir a un conjunto de prácticas y mecanismos (invariablemente, discursivos y no discursivos, jurídicos, técnicos y militares) que tienen por objetivo enfrentar una urgencia para obtener un efecto más o menos inmediato.” (Agamben, 2011, p.254). Así lo que los organizadores de la isla llaman dispositivo lúdico, e inclusive en algunos casos paisajes lúdicos en la búsqueda de ampliar el abanico de posibilidades que estos abren al público coinciden más con la primera definición. Mientras que la definición de dispositivo de Foucault nos permitirá acceder a ese conjunto de elementos que se encuentran subyacentes en la Isla y en muchos momentos en otros de los dispositivos del Tríptico.

El dispositivo implica todos los elementos entrelazados, incluso en aquellos discursivos y no discursivo, es allí donde está el accionar más minucioso, el soldar, el fabricar papel, coser, se vuelven parte de un dispositivo mayor, que implicarán todas estas cuestiones que el espacio y su reglamentación imponen, los materiales trabajados y fabricados no se retira, quedan en el espacio, son públicos y son de todos. Si se fabrica un anotador no es un souvenir que uno se puede llevar de modo recuerdo. No hay una lógica pedagógica impuesta, un curso que aprobar, un examen o estaciones de trabajo para ir incrementando el nivel. Las edades tampoco se dividen, se puede observar un niño de un año fabricando papel en conjunto a uno de doce, hay líneas presentes, de lo que aquí se toma como dispositivo, que están

presentadas en la concepción del espacio, y que a su vez genera determinados sentidos y no otros. Los módulos, de los cuales los dispositivos forman parte, no son más que meros ordenadores o tópicos, que generan un espacio de tránsito o trabajo con determinadas materialidades. Nos queda para el siguiente capítulo inclusive, evaluar los sentidos que se generan a su vez con la propuesta, al pensar que soldamos corazones, o los emparchando y los sentidos implicados en estas acciones.

Así no son las grandes temáticas, no son las propuestas del papel, el mantel o la tela como englobadores lo que nos es de interés, sino todas las relaciones que se ponen en juego en los dispositivos, en cada uno de sus accionares particulares sobre adultos, infancias e inclusive sobre los coordinadores. Estos últimos relatan, en particular porque con quienes se dialoga son coordinadores que tuvieron sus experiencias en años anteriores y están cubriendo el puesto laboral del mes de febrero y marzo, ellos relatan que la experiencia les sirvió para conocerse y para actividades futuras. Este dispositivo está conformando sentidos para todos y todas los que en ellos ingresan.

Si pensamos los dispositivos solo como lugares para realizar una acción, no podremos ingresar nunca a ese campo que están habilitando, toda la combinación de elementos puede ser completa, y las acciones de juego pueden ser modalidades interesantes, pero es la combinación con varios sentidos subyacentes lo que hace que los dispositivos se vuelvan de gran interés. A todos estos elementos se les acompaña con un coordinador, que no cumple el rol de un profesor, docente, maestro, compañero, en este caso su rol implica habilitar el accionar de ese espacio, no podemos desvincular su rol, de lo que se genera, y así no podemos dejar de aplicarlo dentro del dispositivo mismo.

Siempre se contempla que los dispositivos están dentro de la ciudad misma, y sus espacios lúdicos, según lo visto hasta este punto, son agentes en los procesos de socialización, permitiendo:

Incorporación de cultura, y cada individuo que nace y crece en ella se impregna, por canales sutiles, de los ritmos y cadencias, de los modos y modalidades, de los sistemas de reconocimiento y apreciación; aprende lenguajes y dialectos, gestos y signos que construyen la identidad del habitante y de cada miembro de las

subculturas urbanas pertenecientes a los múltiples nichos culturales, sociales o espaciales que confluyen en la ciudad (Margulis, 2002, p.525).

Los espacios lúdicos dentro de la ciudad tendrán el mismo efecto, y los dispositivos que ellos monten como estructuras detrás de cada espacio determinarán el vínculo de los ciudadanos con el espacio, y de los ciudadanos entre sí. A modo de cierre de este apartado y como características generales la Isla se estructura en dispositivos lúdicos determinados, que existen en lo físico, pero que a su vez cada uno remite a un conjunto de ideas muchas veces de más fácil acceso y otras quizás un poco más complejas, como pueden ser: el hacer coparticipación y colectivo, la no mercantilización de los espacios, el trabajo sobre los materiales, la no simulación sino la realización misma de acciones como soldar, coser, bordar, pegar, pintar, entre muchas otras.

2.3 Lo lúdico

El acercamiento a la noción de dispositivo nos permite dar sentido a la propuesta del espacio concebido (Lefebvre, 2013) y a su vez ver qué sentidos se proponen este espacio, en la mayoría de las entrevistas para el acercamiento al objeto fue claro la existencia de dos ejes que son transversales: lo lúdico y lo pedagógico. Más aún es de interés qué nociones se proponen sobre estos dos conceptos y cómo se plasman en el espacio, y cómo se conforman como hilos que entrelazan los dispositivos vistos anteriormente. De esta forma no podemos simplificar la propuesta a lo que se ve únicamente o al discurso de los organizadores.

Para el acercamiento a los dispositivos, y al espacio propuesto y concebido por los organizadores, es de interés poder definir qué se entiende por lúdico. Este espacio, dijimos con anterioridad, tiende a una actividad de juego, y el mismo siguiendo a Huizinga puede entenderse como:

una acción libre ejecutada “como si” y sentido como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que origina asociaciones que propenden a

rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse en el mundo habitual (Huizinga en Caillois 1986, p.28).

Ahora bien, en la definición, vemos que en relación a los dispositivos lúdicos presentados en la Isla de los Inventos se cumplen la mayoría de los puntos definidos. El juego en la Isla, presenta la particularidad de estar ligada a la propuesta de una política pública, por lo cual, y aunque podría ser más acotada, implica una propuestas lúdica con múltiples juegos, módulos y dispositivos. No es solamente una cancha de fútbol, un trepador o un conjunto de hamacas. Pero todos los dispositivos y módulos se encuentran ubicados, en un espacio físico que delimita, paredes, ventanas, cerramientos, que dan un lugar determinado, es como si uno ingresa a una sala de juegos, donde según quienes organizan la propuesta la gente se siente segura, deja que niños y niñas corran, se separen de ellos, dejan sus pertenencias sin vigilancia. Asignando un espacio, vasto pero espacio al fin, donde se “juega”. Además, cada módulo y dispositivo está ubicado en un lugar determinado y tiene su espacio de uso, cualquiera de las maquinarias disponibles no pueden ser movidas por el público. El tiempo también está determinado, pero de una forma distinta a lo que son los tiempos de un juego reglamentado. Siendo que no es una propuesta que se asemeje a un tiempo como podría ser la de un juego de competencia, pero si presenta horarios de apertura y cierre, para sus actividades. Aunque el accionar del jugador (chico o grande) es completamente libre, requisito indispensable para hablar de juego, las restricciones de tiempo, espacio y reglas están presentes en las formas correctas de uso previstas por los organizadores y sus horarios de apertura y cierre. Pero independientemente de esto prima siempre el libre accionar, se observa en la fábrica donde nacen los cuentos una niña, la cual ingresa por primera vez a la isla, a la cual Candela (2024) le recomienda “recorrer todo en costura” y luego “ver con que quiere jugar”. La libertad de recorrido es total, se puede ingresar en cualquier momento, detenerse en uno o transitar por todos los dispositivos si así se lo desea, sin orden, ni tiempo de uso determinado, siempre y cuando esté dentro del horario de apertura del espacio. En otro caso en el mundo del papel, coordinado por Valentín, una niña que está fabricando papel enuncia “mientras hay que bailar” y de inmediato, acompañada por el coordinador, bailan mientras continúan el proceso. En casos como estos ambos juegos conviven en simultáneo.

Ahora bien hay una particularidad esencial, independientemente de la comparativa del espacio global con lo que el autor caracteriza lo que podría ser un juego y este acercamiento para delimitar lo lúdico, la definición habla de la simulación de estar accionando “como si”. Es allí donde vale retomar las particularidades de la Isla, donde no se juega al hacer como si soldamos, o como si cosemos, o como si fabricamos papel. Es allí donde el simulacro, en parte, desaparece. La propuesta misma presenta un conjunto de materialidades en varios dispositivos, que buscan acercar la infancia y la adultez a los tiempos de las texturas, aromas y sonidos de los mismos, generando una experimentación con ellos y a su vez una experiencia y juego particular. Recapitulando, hasta este punto y dentro de la definición de lo lúdico, vemos una propuesta que apunta a alejarse del “como si” y del simulacro con respecto a las acciones, no se hace “como si” se soldara, o pintura o cocinera, sino que se hace realmente esa acción. Entendemos que hay una reasignación del “como si” que nos permite trasladar la imaginación y el juego a otros espacios más metafóricos, al batir un corazón, realizamos la acción golpear con un martillo un trozo de metal hasta darle la forma buscada, esa forma más redondeada que puede tener un corazón. El juego, lo lúdico requiere batir concretamente, pero no para aprender un oficio, sino para crear, fabricar, arreglar o emparchar corazones, con todas las significaciones que esto trae aparejado. El “como si” se traslada directamente al significado, a arreglar un corazón, el juego recae allí mismo, mientras se golpea y trabaja con un martillo y un cincel.

En este tipo de jugar, también se resalta una característica más, lo lúdico se orienta en la mayoría de los dispositivos de la Isla al hacer. Este hacer implica una creación, con o sin materiales, implica una materialización en un objeto, en el hacer y el crear se contrasta un sentido fundamental con respecto a el consumir que suele predominar en todos los ámbitos. La mercantilización no sólo no está presente en el espacio en el sentido de que no se cobran un ingreso significativo, ni los juegos tienen valor individual, e inclusive tampoco se comercializa ningún objeto de consumo, comidas o bebidas en el espacio, ni existen personajes de referencias para las infancias como podrían ser superhéroes que luego se vinculen con objetos de consumo, todos estos elementos están ausentes, de forma intencional. Así se da paso, a un hacer, que se aleja del consumir, un hacer centrado en su totalidad en la experiencia presente, con objetos y con otras personas involucradas en este mismo juego o dispositivo.

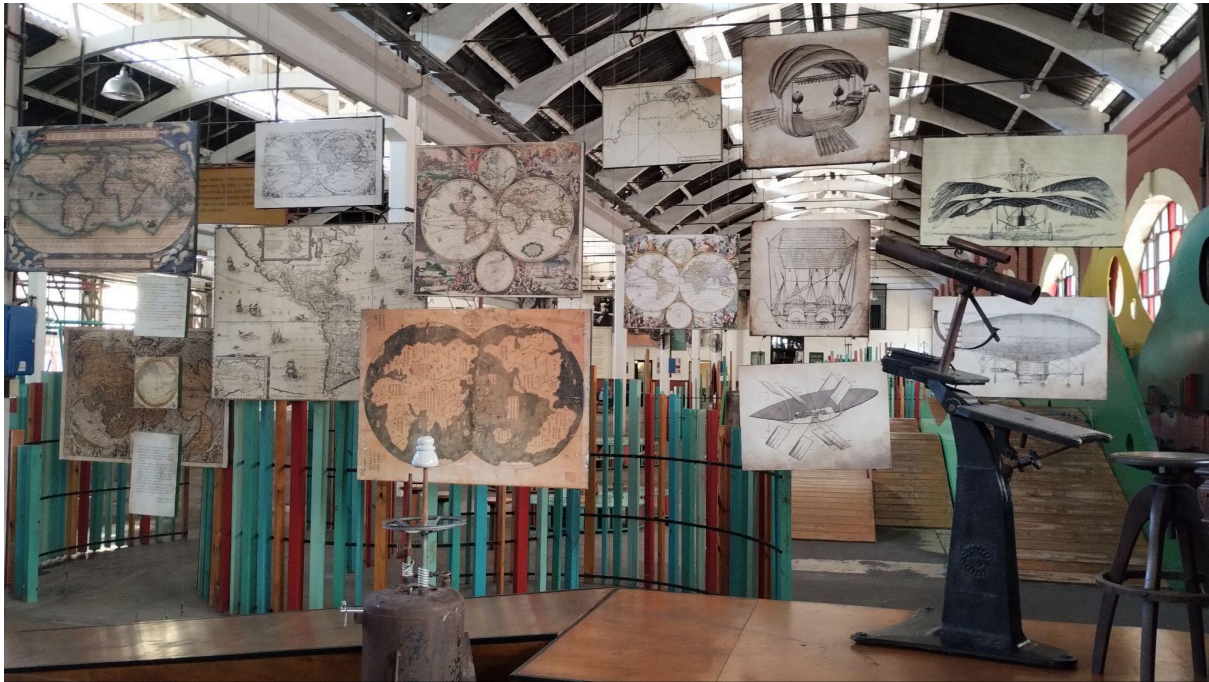
2.4 Lo pedagógico

Inicialmente se podría pensar que lo pedagógico entra en juego en el espacio porque la Isla está presentada, por lo menos hacia sus afueras, orientada hacia las infancias. Pero las situaciones en que hay un aprendizaje no dejan de estar a lo largo de la vida, cualquier persona adulta que se inscriba en un curso también estará mediada por una dinámica pedagógica que estará allí presente, más aún, cualquier escenario puede estar mediado por la pedagogía y un aprendizaje, independientemente que sea o no un ámbito institucionalizado. Lo que nos interesa aquí, es la propuesta pedagógica existente en la Isla de los Inventos, y más aún qué lugar ocupa en relación a lo lúdico y en la relación entre público, dispositivos y coordinadores.

Como lo lúdico, característica que consideramos esencial de la propuesta, es de interés la indagación de lo pedagógico, que rol desempeña y qué implicaciones tendrá, para poder abordar los sentidos que emanan del espacio. Una idea marcada por el área de pedagogía es que “no está puesto el acento en ese conocimiento que se pone como racional, donde vos decís bueno yo me voy de acá sabiendo soldador” sino que lo central, ante todo en la vivencia misma “solde y me latía el corazón re fuerte y no podía creer que las chispas salpicaba para todos lados” (Natalia, 2024).

Duek (2010) explica que son los marcos de interacción y socialización de niños y niñas los que permiten entender los discursos comunicativos en los que están inmersos. La educación, los medios de comunicación y la relación entre pares y sus discursos son ejes para analizar el desarrollo y la constitución subjetiva de niños y niñas. En este sentido, en un ecosistema donde todo está mediado por la capacidad de consumo, el dinero y lo mercantil existe desde esta propuesta un camino no tan mercantilizado, donde el consumo se presenta puertas afuera de la Isla y del resto de los espacios del Tríptico. Pero profundizando un poco más, lo que se pone en interacción y que permitirá determinado desarrollo subjetivo de las infancias en relación a la adultez implicarán, por lo menos para este estudio, los dos ejes que venimos trabajando, el de juego/lúdico visto previamente y el de educación/pedagogía.

Figura 5: Mapas en viajes



Elaboración propia 2024

El juego se da en la totalidad del espacios, dispositivos, módulos y dispositivos físicos entran en el espacio con sus disposición, reglas de uso y propuestas lúdicas. En general desde la organización de la Isla se propone, según las entrevistas, en juegos que pueden ser de tránsito o de creación con materialidades. Los de tránsito son dispositivos lúdicos que implican el cuerpo, mientras que otros implican materialidades determinadas. Llamamos aquí materialidades, utilizando el término de los organizadores, que serán el papel, el metal, la tela, entre otros. Estos juegos siempre implican tres elementos necesarios, el dispositivo físico, el público y los coordinadores. Nos interesa ver qué propuesta se da desde la coordinación, ya que hay una noción pedagógica que se muestra y se observa en las dinámicas, pero que no está explicitada en el espacio de forma visual, escrita, no hay un manual de la coordinación.

Así, la propuesta en lo pedagógico, se distancia de la dinámica escolar, con la separación por edades en aulas, donde un niño o niña de 8 años es capaz de tales actividades, e incapaz de las que son presentadas en los años futuros. Así, en las observaciones puede verse el proceso de fabricación de papel de una niña de dos años, con sus pañales puestos, compactando papel junto a niños de 6 a 8 años, jugando en el mismo dispositivo. No hay prohibiciones desde la propuesta, inclusive se observa como la mayoría de los coordinadores

y coordinadores interceptan a los adultos que suelen acompañar para invitarlos a jugar, por lo general sin demasiado éxito. También se distancia de la separación del aula, donde posiblemente el público que asiste a las Isla pase sus mañanas o tardes en la etapa de escolarización, se distancia principalmente del espacio de aprendizaje donde un maestro enseña a un alumno, y donde el aula es un espacio de aprendizaje donde principalmente el cuerpo se mantiene quieto, sin movimientos, sin distracción y en pleno foco de atención. A su vez el tiempo de ocio y juego, ese espacio no productivo desde lo educativo está por fuera de las puertas del aula, en los descansos, recreos o en el exterior. Lo que se combina aquí es el aprendizaje con el juego, con el centro en la experiencia y no en el resultado de un proceso de producción a evaluar. Cabe agregar que todo lo producido no es posible retirarlo, sino que pasa a formar parte de la Isla, según los entrevistados se apunta sobre todo a un quehacer colectivo, es así como “hay una lógica en la fabricación colectiva, de la creación como un acto colectivo, no le pertenece a nadie, nos pertenece a todos” (Nadia, 2023), y como la creación es colectiva no es posible apropiarse de ello. Inclusive se reconoce que los materiales han ido cambiando pero que esta modalidad de fabricación no entraba en discusión.

Este juego, visto como una actividad libre, deja de censurar, en este tipo de espacio. Y aunque hay una propuesta explícita de creación, como por ejemplo “emparchar corazones” la idea nunca es poder dar cátedra de ese proceso de trabajo. Los niños y niñas pueden jugar, aunque uno de estos procesos dure varias etapas, el tiempo que deseen y gusten, no hay un recorrido o meta a lograr. Con respecto a esto último, se comenta en pedagogía que “el acento está puesto en la experiencia y no en el resultado. Nosotros venimos con una lógica, por el mercado y porque en la vida en general vamos por el resultado, donde lo central no es la experiencia.” (Natalia, 2024). En segunda instancia, no hay separaciones, etarias, de género, todos y todas pueden realizar el mismo proceso. Estas separaciones que existen en el sistema educativo formal como la edad para los grados, o la separación en talleres según el género se va disolviendo. Los coordinadores, encargados de acompañar la dinámica del dispositivo del cual están a cargo, no buscan tampoco impartir un conocimiento, no hay una dinámica tallerista de “aprender a” trabajar con una materialidad. Lo que ocurre, desde el testimonio de las entrevistas, apunta a la experiencia misma de jugar con esos materiales.

Mientras que el juego, porque es una característica propia de su definición y porque la propuesta así lo propone, no tiene ninguna función productiva per se. Lo mismo vemos que ocurre en lo pedagógico. A la par que la propuesta de juego, profundizada en lo que es el trabajo de materiales como papel, tela y metal, tiene un acercamiento a lo que son ciertos oficios tradicionales, la propuesta no se acerca en ningún momento a impartir conocimientos sobre los mismos en los términos formales, no solo no hay una producción a cumplir como en una fábrica, ni circuito de fabricación a terminar, sino que al entrelazar lo lúdico con lo pedagógico desde el marco teórico del proyecto, lo que pareciera buscar la propuesta es generar dispositivos lúdicos que impliquen esos materiales pero que no se enfoquen en el aprendizaje como lo haría un taller, sino en la experiencia que allí se generan. También, y aún más importante, es el lugar que ocupan las y los coordinadores, quienes una vez dadas las dinámicas, no es importante el aprendizaje técnico que se da en cuanto a los materiales, sino acompañar esa experiencia, el correrse, de ser posible, para la vivencia misma. Esto siempre desde la propuesta del marco teórico del mismo proyecto.

Ciertamente hemos abordado, hasta aquí, elementos que configuran los sentidos que podrían aludir con la producción del espacio. La división en dispositivos y módulos, tanto física como teórica, la presencia de un modelo pedagógico y lúdico combinado. Y antes de abordar ahora los tres elementos que se consideran fundamentales para el análisis del caso. Hay algunos puntos que no debemos dejar afuera. La cuestión del consumo y la no mercantilización de los espacios. Hay una primera impresión, donde se comienza a reconocer el espacio, y se visualiza que no hay espacios diagramados, en la propuesta para el consumo. No hay posibilidad de acceder a una tienda de recuerdos, de llevarse un souvenir, según los mismos organizadores, esto apunta a que toda la producción de la isla es colectiva, y al ser colectiva es de todos, por ende no se puede llevar. Sólo algunos casos de producciones más personales, como las que se realizan en los quioscos al paso se pueden llevar. En la misma línea, tampoco hay ningún tipo de espacio presentado para el consumo de comidas, ni bebidas, no hay un espacio asignado para que en lo que es la visita del espacio lúdico se consuma. Si hilamos un poco más fino, tampoco las representaciones de los juegos, o su accionar específico aluden a acciones del mercado. Según Bauman “pareciera no haber rincón de la vida humana que esté libre de la influencia de las fuerzas del mercado” (Bauman en Buckingham, p.39), pero este pareciera ser un caso, donde la

propuesta, y el espacio lúdico no aluden necesariamente a las representaciones o prácticas de consumo. Es un tema que no es central en el discurso de quienes organizan el espacio, ellos se encuentran mucho más presentes en el diseño de los dispositivos en base a materialidades y experiencias, o por lo menos así lo parecieran.

3. Siempre tres: dispositivos, coordinadores y público

El siguiente capítulo se aboca al análisis concreto del espacio de La Isla de los Inventos y, enunciado de forma global, se analizan los elementos que allí se combinan. Dicho espacio tiene algunas particularidades, tanto como espacio lúdico por un lado, como dentro del mismo Tríptico de la Infancia por otro. Ahora bien, siendo que el espacio presenta una multiplicidad de elementos como pueden ser los módulos, los dispositivos, objetos exhibidos según la temática trabajada en cada módulo, textos escritos en cada dispositivo o inclusive en el recorrido global a través del andén, todos estos elementos enumerados son parte de los elementos concebidos. Pero además, a su vez, se presentan estos elementos que más arriba describimos como dispositivo en términos teóricos, donde desde lo concebido y desde el mismo marco teórico del proyecto se presentan y configuran en el espacio determinadas nociones sobre el juego en relación a lo pedagógico, lo colectivo, la relación infancia y adultez, y la experimentación con determinadas materialidades. Entre todos estos elementos el análisis sobre lo concebido en este capítulo destaca tres elementos que son constitutivos de la Isla, y que según este recorrido abocaron a ser una parte fundamental para que estos dispositivos teóricos y las narrativas que se desarrollan en los juegos se materialicen correctamente, y estos son: **los dispositivos, los coordinadores y el público.**

Desde el primer acercamiento son los elementos planificados, pensados y diagramados que buscamos analizar en lo concebido, y son estos tres elementos los que funcionan como ordenadores a la hora de asumir el espacio concebido de la Isla como objeto de análisis y de significación. En estos elementos concentramos el análisis del tercer y último capítulo, debido a que aunque fue la primera separación y decisión tomada en el abordaje, era necesario el recorrido previo para poder analizar la planificación del rol de cada uno de ellos en la propuesta, y los sentidos que generan. Pensar estos tres elementos permite acercarnos a lo que configura este espacio lúdico, sin ellos dicho espacio no funcionaría de la misma manera. Se conciben dispositivos que no funcionan sin público, y que los usos y significación probablemente no serían iguales sin una coordinación. A su vez los coordinadores no sólo son quienes están a cargo del espacio, algo así como una figura regente, sino que buscan habilitar determinados sentidos y experiencia, como veremos en el punto que sigue

determinados dispositivos solo pueden acercarse al recorrido deseado por quienes los pensaron por medio de las y los coordinadores. Por último, una propuesta, por más coherente o abarcativa que sea no puede materializarse sin público o visitantes, en nuestro caso es de interés el rol asignado a este público, como figura activa y partícipe de lo que allí ocurre, y nunca como observador.

3.1 Dispositivos lúdicos y materialidades

Ya comentamos que la re-utilización del espacio es constitutiva en la Isla de los Inventos, el espacio uniforme, dispuesto para un recorrido a lo largo de un espacio continuo del antiguo espacio ferroviario. Cada uno de los módulos y dispositivos se ubican, en su gran mayoría sin separadores espaciales marcados. Cambiar de dispositivo, de las lomas a viajes puede hacerse mediante un par de pasos, sin ninguna dificultad, sin tiempos de esperas ni filas para acceder a un nuevo espacio de juego, en este sentido la libertad es casi total para el recorrido. Ahora bien esta diagramaciones entre módulos y dispositivos es lo que los organizadores denominan como una muestra, siendo la actual sobre la felicidad y data del 2015, cada cierta cantidad de años varía, cerrándose el espacios por algunos meses y permitiendo la reestructuración total del espacio. Por tal motivo los dispositivos allí presentados no son últimos y acabados, sino que varían a lo largo del tiempo.

Cada dispositivo lúdico, que ya se verá, implica determinadas materializadas, lenguajes y formas de participación, en segundo punto un coordinador, y en tercera instancia el público. Según se comentó en las entrevistas, los dispositivos pueden ser de tránsito, de trabajo con materialidades, o implicar una creación personal. El juego siempre alternará y se acercará a estas tres posibilidades de dispositivos:

- Aquellos dispositivos diseñados para el **tránsito** están alternados en la Isla e implican espacios lúdicos diseñados de una forma casi tradicional, donde el juego pasa por lo físico. El correr, el trepar, saltar se vuelven el centro del juego, en simultáneo y entre muchos chicos y chicas. Interactuar con otras infancias se vuelve el centro de la cuestión.
- En segundo lugar de análisis, los dispositivos para el trabajo con determinadas **materialidades**. Elementos como el papel, el metal, o la tela se convierten en el eje

central del juego. La propuesta de dispositivos de este estilo requiere necesariamente la presencia de un coordinador o coordinadora, que oriente el juego y la actividad lúdica en el sentido pretendido. La coordinación toma relevancia también ya que el juego está mediado por varios elementos como agujas, martillos, cinceles, que se vinculan con estos materiales y requieren por lo general un acompañamiento. Aunque el rol de los coordinadores es un rol de seguridad, su acompañamiento es indispensable para que la propuesta tome el sentido deseado.

- Por último hay ciertos dispositivos donde la experiencia y lo lúdico no pasa por ninguno de los dos puntos anteriores, sino más bien por una **creación personal**. Un ejemplo de esto es el *“depósito general y archivo de miedos”*. El objeto del juego pasa, en estos dispositivos, por el sentido creado o atribuido por cada persona a lo que allí está ocurriendo. La experiencia misma la pondrá cada una de las infancias o adultos que se vinculen con el dispositivo. Puede ser creando un vehículo imaginario o depositando un miedo, creando una pócima personal o recorriendo los quioscos de imaginarios al paso. La búsqueda es un poco más compleja e introspectiva, donde cada persona del público que juega, acompañado por un coordinador, debe poner el acento en una experiencia más personal. También la creación, en algunos casos puede ser colectiva, como lo es una propuesta que apunta a crear una ciudad con bloques de madera entre todos y todas.

La separación de estos dispositivos serían más un modelo ideal, aunque algunos casos se ven materializados, en muchos otros se combinan estos dispositivos generando nuevas posibilidades. Un caso es *“llegar más lejos”*, donde hay una propuesta física y de creación imaginativa, mientras se juega a estar en un barco, con múltiples objetos que caracterizan un estilo de embarcación antigua, los coordinadores allí presente proponen una consigna que es crear un vehículo con papel y lápiz, calcando parte de aviones, o maquinarias para volar, la idea es poder viajar sin límites ni restricciones.

Figura 6: materialidades en el papel



Elaboración propia 2024

Desde la parte de producción se argumenta que los dispositivos tratan de generarse con la mayor independencia posible de los coordinadores. Pero se observa que muchos dispositivos que no poseen coordinador porque los recursos así lo disponen, no funcionan tal cual se diseñaron, o son menos concurridos. Esto suele ocurrir con mayor frecuencia en los dispositivos de creación o en aquellos que tienen una búsqueda de sentido que va más allá de lo que se encuentra visible. Es así como un juego físico funciona independientemente de si posee un coordinador a cargo. O en el caso de la creación con materiales, el dispositivo no se encuentra en uso si no tiene un coordinador o coordinadora a cargo. Por hay dispositivos que están disponibles como el teatrillo de comediantes, donde se propone contar una historia, que según se observa el sentido del juego rara vez se acerca a la propuesta concebida si no posee un coordinador. Así en estos espacios lúdicos se irán

combinando dispositivos que implican el cuerpo, los materiales o ciertas narrativas de distintas maneras.

Para poder profundizar el análisis se toman tres casos que dan cuenta de las categorías enunciadas hasta aquí. No es la búsqueda de este estudio hacer un catálogo con cada uno de los juegos que en funcionan en la Isla, pero sí poder dar cuenta de qué dinámicas se habilitan en los dispositivos, y desde lo concebido en estos tipos de dispositivos. Sabiendo además que siempre funcionan dentro de un entramado más grande de módulos, y de una muestra, y que el juego y lo lúdico siempre alude constantemente a cuestiones como el quehacer colectivo, el vínculo de la infancia y la adultez, la relevancia de la experimentación y la no mercantilización del espacio.

1. Lomas

Uno de los dispositivos y juegos que funcionan dentro del espacio son las Lomas, es un juego casi en su totalidad físico, los mismos organizadores de la Isla lo denominan como juego de tránsito. Está compuesto por un conjunto de desniveles en madera para correr, subir, bajar, deslizarse y trepar. Acompañado además de bancos y juegos que implican el movimiento de piezas dentro de tableros de madera.

No es un juego que requiere un coordinador a cargo, y si lo hay es una persona que vela por la seguridad de quienes están jugando, para que el juego no sea demasiado brusco. Es lo más similar que vamos a encontrar a lo que es un juego de plaza para espacios públicos, lo cual implica una familiaridad inmediata en las infancias. En las observaciones se puede ver como dicho juego se encuentra siempre concurrido, la presencia de chicas y chicos es constante, que se corre, se juega, se salta. A veces acompañado, pero solo por cuestiones de seguridad, como en la mayoría de los juegos físicos o de tránsito las y los adultos quedan por fuera de los mismos y sus dinámicas. La concurrencia se entiende que esto se debe en gran parte por el marco de familiaridad que presenta el juego, dónde no requiere mucho más que la energía para trepar y deslizarse por toboganes una y otra vez, como si de una plaza se tártara.

2. El mundo del papel

Este conjunto de juegos es bastante más complejo que el anterior. Como módulo implica un conjunto de dispositivos internos donde la invitación y lo lúdico tienen una relación muy cercana a lo que es el proceso de creación del papel. Es un caso donde prima la materialidad misma, ubicado en una habitación separada del resto del galpón y de la estructura de la Isla. Se invita tanto a chicos como a adultos a jugar creando el papel. Cuando un chico llega, lo primero que se le pregunta es su nombre, si ya conoce el espacio y lo que se hace allí, y se lo invita a jugar.

Este módulo cuenta con un conjunto de rodillos donde se ponen siluetas de cartón que representan animales para pintarlos con múltiples colores y armar representaciones de tres dimensiones. Un conjunto de mesas de trabajo para poder ir mojando, escurriendo y fabricando papel de una forma bastante manual. Incorpora además otros dispositivos donde se complementan tanto la creación del material como la utilización del mismo. Además de que toda la sala se encuentra ornamentada con objetos, máquinas o elementos que aluden a la temática. La combinación de materialidades dispuestas para el juego entran en combinación con la objetualidad. Es un espacio, además, donde cada persona que ingresa es invitada a jugar durante el tiempo que lo desee.

Estos tipos de juego de creación sobre materiales específicos presentan tiempos específicos de juego, así como existe el papel, también lo hay sobre el metal y sobre la tela. Repetidas veces surge en las entrevistas la cuestión temporal como una particularidad de estos espacios lúdicos. Donde es el material el que impone no solo la textura, el olor, el color y sonidos determinados, sino un tiempo específico de juegos para poder moldearlo, este tiempo siempre es el que el material dicta. Cada infancia puede sumarse en cualquier momento y a su vez abandonar el proceso si así lo desea, pero el papel no se puede fabricar con mayor velocidad.

Tampoco se presenta, como vimos anteriormente, un conocimiento a incorporar y rendir. De esta forma el juego, esa actividad libre de la que hablamos, en este tipo de dispositivos y módulos se vuelve experiencia pura, en este sentido enuncia el área de

comunicación que “la materialidad impone un tiempo, el tiempo de los materiales, impone técnicas e impone el modo de hacer” (Nadia, 2023). De todas formas, el tiempo de juego para experimentar con esas materialidades es completamente libre, sin delimitación más que el tiempo en que se encuentra abierto el espacio de la Isla. El cuerpo puesto en juego en este acto implica esa experiencia, y el juego se combina con algunas nociones que hemos visto cómo lo colectivo, la producción de un determinado elemento como lo es un cuaderno es entre todos.

Por último, es indispensable en este tipo de dispositivos la presencia de varios coordinadores, por lo menos dos en cada módulo, ya que el juego orientado al sentido que han proyectado sobre el espacio solo puede tomar esa dirección si es acompañado por dichos coordinadores. De lo contrario la propuesta no tendría el mismo sentido si no fuera por este rol, que en este caso se vuelve indispensable.

3. Miedos, entre la narración o la introspección:

Por último, este dispositivo que mencionamos anteriormente, implica un juego sumamente introspectivo, no demasiado mencionado en las entrevistas. En estas últimas suele primar ante todo los juegos que implican una materialidad y sus características principales. Pero la propuesta, representa un trabajo de introspección o pensamiento propio, que se combina con la necesidad de un coordinador para que pueda estar abierto. Es una alternativa donde el juego no pasa por acciones físicas como trepar, o sobre el trabajo de materialidades, más aún pareciera ser completamente opuesto, ya que las personas que allí están jugando suelen ser las que menos más tranquilas permanecen durante el juego. Ahora bien, procedamos a describirlo con más detalle.

El “Depósito General de Miedos” o también llamado “Miedos” entre las y los coordinadores³ representa una oficina estatal, con un espacio para esperar ser atendido, un escritorio antiguo, múltiples bibliotecas, cajones, archiveros e infinidad de papeles. Toda esta estructura se monta, para segmentar, dividir y separar múltiples miedos o temores, con los cuales en general se pueden identificar infancias

³ Vale aclarar que las y los coordinadores constantemente renombran los juegos, haciendo las fácil sus diálogos y rotaciones entre los dispositivos, así todos los juegos tendrán su nombre oficial y su nombre en paralelo.

y adultos. Así hay caretas para archivar el miedo a la oscuridad, el miedo a la altura, o el miedo a los monstruos. A su vez se categoriza y subdivide en tipos de miedos manteniendo interesado al lector o usuario del dispositivo.

La acción, cuando se ingresa en el juego, implica completar un formulario con un miedo específico para poder archivarlo en el depósito. Para esto se le pone nombre y apellido, se categoriza el miedo, y se lo deposita en el lugar correcto, si uno realiza el juego verá que hay muchos miedos ya depositados en esa categoría, normalizando por completo la posibilidad de tener sustos, temores, miedos o fobias de muchos tipos. El dispositivo no solo genera la introspección sino que a su vez se combina con la normalización de ese tema, viendo carpetas y cajones llenos con ese miedo. También de este juego nos llevamos un talonario, completo con nuestro nombre, apellido, el tipo de miedo y la firma del coordinador presente, que funciona a modo de formulario de reclamo de no irse el temor trabajado.

En este caso se tomó algo tan rígido como una oficina, tomando su estructura, no solo arquitectónica, o de mobiliario, sino también sus prácticas para presentarse, el sentarse de frente a otra persona en un escritorio, el completar un formulario, o el tener un mecanismo de reclamo, todo para poder trabajar sobre miedos personales.

Otros juegos toman en menos medida la introspección y apuntan a la creación e imaginación, como es el caso de imaginarios al paso, o como la sección llamada Viajes, donde se crea una nave para viajar como y a donde se desee. Este tipo de temáticas, quizás en igual o mayor medida inclusive que los materiales, requieren una coordinación para que el juego se acerque al significado pretendido.

También hay dispositivos que no responden a una categoría específica. Pero estos ejemplos permiten ver qué prácticas proponen los dispositivos lúdicos, o sea, cuál es el sentido del juego, y que implicancias tiene la acción. A su vez, este análisis visualiza los dispositivos lúdicos en los cuales la presencia de las y los coordinadores se vuelve indispensable si queremos llegar a ciertas prácticas y no otras. A continuación se retoma la figura del coordinador, pensada desde el marco teórico del proyecto, para acercar al público al sentido del juego diagramado, y a su vez, pensada para que juegue.

3.2 Los coordinadores

En este punto es necesario una aclaración, desde nuestro abordaje hemos tomando el espacio concebido de Lefebvre, ese espacio configurado por los planificadores de la Isla de los Inventos, y de quienes hoy en día organizan las muestras, los dispositivos y el espacio en sí, siempre tratando de acercarnos a los sentidos o a los significados que se proponen en el espacio y no solamente desde los planos, diseños, o a representaciones del espacio concebido. Tanto en las observaciones, como en las entrevistas, la metodología es mucho más etnográfica, habiendo un acercamiento al funcionamiento del espacio y a su materialización. Es desde este punto, donde pensamos este apartado de la coordinación, esa persona que juega en el espacio con adultos e infantes según las entrevistas, esa figura que no es casual ni simplemente es un animador que vela por la seguridad de los chicos y los chicos jugando. Como vimos en el punto anterior puede ser indispensable su presencia en ciertos dispositivos, es así, como se plantean como parte del marco teórico, y como al igual que el público se les asigna un rol específico para poder generar ciertas dinámicas. Se suma la aclaración ya que pareciera que la triada dispositivo, coordinador, publico pareciera algo difícil, pero todos estos elementos que se proponen en la Isla están planificados en la creación de cada dispositivo y de la propuesta lúdica.

Continuando con el análisis, podemos ver la figura del coordinador/a como una persona que se encuentra presente en algunos o varios dispositivos lúdicos o módulos, están identificados con ropa de trabajo que los identifica como parte de la Isla (por lo general un delantal de trabajo azul con el logo de la Isla y una frase en él), y su función principal es mediar entre las usos y experiencias de los dispositivos y el público. No están presentes en cada dispositivo de cada módulo, sino que por lo general se distribuyen según la disponibilidad del personal. Los coordinadores rotan entre todos los dispositivos, no tiene un puesto fijo, sino que su su rol se baja en la coordinación, en la mediación misma entre el público y los dispositivos. Por eso es de interés su análisis, sin su presencia no se obtendría el mismo uso y apropiación del espacio. Así, miedos y viajes son dispositivos que funcionan mucho más cercanos al sentido creado del dispositivo si poseen una persona que acompaña ese juego. En muchos casos pasa que la cantidad de coordinadores no es suficiente para que haya un coordinador por dispositivo. Siguiendo esta línea, se puede ver en las observaciones

como, en los caso en los que el dispositivo no posee un coordinador o coordinadora, y el mismo implica un significado subyacente en el juego, o sea busca generar un sentido particular con la experiencia lúdica, en estos casos, rara vez el juego es utilizado como se planificó. O inclusive, en los dispositivos con materialidades, o aquellos más complejos como la sala del tiempo o miedos, no pueden abrirse sin personal que esté allí presente. Sería como asistir a un teatro y que nadie abriera el telón.

En lo institucional, las y los coordinadores son personas que se encuentran transitando un trayecto de un año de trabajo en el Tríptico de la Infancia. En nuestro caso en las observaciones se dialogó con coordinadores que se encontraban en el final de su recorrido, las personas que cubren los puestos de coordinación durante febrero y marzo son coordinadores de años anteriores, ya no vinculados con el funcionamiento de la Isla, pero que son contratados por esos días. Desde la dirección de la Isla se plantea que este recorrido, que no es demasiado extenso, sea una forma de aprendizaje e interacción.

Se encuentran contratados por el período de 9 meses, el cual no se renueva para el año siguiente y son capacitados durante las semanas previas al inicio. Cada año ingresan entre 30 y 40 personas a coordinar que nuevamente son capacitados, esto implica una experiencia constante para una ciudadanía joven. El perfil de los coordinadores, por lo recopilado, por lo general son personas de entre 18 y 25 años, que se encuentran realizando un estudio de grado y se anotan a este trabajo. Desde quienes organizan el espacio se argumenta que en este rol el desgaste es constante y requieren ir rotando para no volver rutinario la labor. Además, ahondan, que la Isla busca ser una experiencia lúdico-pedagógica para los coordinadores, no solo para quienes se acercan a jugar al espacio, sino también para los que diariamente están en ese rol particular.

Tienen en cierta forma un lugar de autoridad, ya que cuando se ingresa a un dispositivo, son los coordinadores quienes delimitan ciertas acciones posibles y no posibles para el juego, pero su rol no apunta a ser un profesor de taller, ni un guía de un recorrido guiado, ni tampoco un persona de seguridad que delimita lo posible. Su función apunta a acompañar la experiencia tanto lúdica como pedagogía dentro del espacio.

Según el área de pedagogía, “el rol del coordinador no es el rol del docente, del que tiene el saber y te imparte, el coordinador lo que hace es habilitar” (Daniela, 2024) de esta forma el acceso a la propuesta misma, a los sentidos de que ella emana, en muchos casos estará mediada por estas personas. Se alude repetidas veces a la metáfora del titiritero, “el rol del coordinador no es el rol del docente, del que tiene el saber y te imparte, el coordinador lo que hace es habilitar. A nosotros nos gusta mucho la metáfora teatral del titiritero” (Sandra, 2024). Dentro de las constantes alusiones al ámbito del teatro que hay desde los integrantes de la Isla, en la metáfora del titiritero, presente tanto en el área de pedagogía como en el área de producción y en dirección, se toma a los coordinadores como aquellos que mueven los hilos de lo que ocurre en el escenario, permitiendo dar inicio a la función y a la interacción entre el público y la obra, en este caso entre el público y los dispositivos lúdicos.

De cierta forma todo inició queda mediado por los coordinadores, quienes reciben a la gente, les preguntan si ya conocían el espacio, le pregunta dónde estuvieron, y les comentan como funciona el módulo o dispositivo al que llegaron, el “que se hace” en ese lugar determinado se comenta mientras se invita al público a jugar. También el espacio funciona sin coordinadores. Imaginemos que solo hay una persona en el ingreso, personal de seguridad que vigila que no se vaya ningún niño o niña sin acompañante, con eso bastaría para que las infancias jueguen. Inclusive se podría agregar alguna persona que garantice el buen uso de las instalaciones. Lo que variaría en el espacio lúdico en cuestión es lo que mencionamos anteriormente en el análisis sobre lo lúdico, lo que cambia es el eje donde se deposita el sentido del juego. Es allí donde la mediación es fundamental, su rol planificado permite mediar al dispositivo con el público en una dirección determinada, construir una ciudad en forma comunitaria, crear una pócima o batir corazones.

Retomando el vínculo de coordinación-espacio podemos ver que en algunos dispositivos lúdicos la presencia de un coordinador es fundamental. Es así como medir el sentido que allí se genera es de una y no de otra manera. Por tal motivo por ejemplo en la fábrica de papel, como módulo, requiere la presencia de 2 o 3 coordinadores, ya que el proceso de fabricación del papel requiere tiempo y formas que demandan de una persona para ese determinado proceso, mientras otros coordinadores abocaron a otro dispositivo en la medida que ingrese un nuevo público. A su vez actividades como soldar, coser también son mediadas por las y los coordinadores. En otros casos, los dispositivos lúdicos no requieren

de un coordinador, por ejemplo en la lomas o en fueguitos, donde por un lado los dispositivos funcionan de forma más independiente, y por otro es una búsqueda, que sean espacios de tránsito. De todas maneras, como la mayoría de los dispositivos aluden, podríamos decir, a ciertos sentidos subyacentes, ciertas narrativas van inmersas en el juego, por ejemplo textos para la lectura, escritura o producción, sentidos internos al juego, como la alusión a jugar con el metal y fabricar corazones, parece ocurrir que si el procesos no es acompañado constantemente los usos se separan del sentido propuesto. Esto tiene que ver con las prácticas por un lado, que nunca se amoldan a los sentidos, y a la libertad que requiere el mismo juego.

Se tienen en cuenta, además, dos cuestiones, las muestras de las isla de los inventos, así como todos los espacios del tríptico de la infancia presentan una modalidad tipo kermes, esto quiere decir que no hay un orden de recorrido, no hay tiempo mínimo ni máximo para recorrer el espacio, no hay juegos ni tickets que medien mercantilmente, un dispositivo se puede usar una o 10 veces, se puede no utilizar ninguno. A esto se suma que la Isla, el espacio del Tríptico donde más coordinadores se requiere si queremos que los dispositivos funcionen de la forma planificada. Esto quizás se debe a que presenta juegos en los cuales la búsqueda de sentido requiere fiedora constante esta mediación, este rol de mediador que solo se dan por la persona allí inmersa. Inclusive no podría ser otro integrante de la Isla quien medie, quien coordina se encuentra inmerso en el juego, es tan participe como quien juega, eso hace perder su lugar de trabajador, y acercarse a lo que ocurre en lo lúdico.

Con respecto a la capacitación de estas personas integradas como coordinadores, desde el área misma de pedagogía se enuncia, no le damos un “manual de coordinador”, se explican la búsqueda en cada juego, se juega con los coordinadores y luego las experiencias de coordinación es la que va dando el aprendizaje. Se rompe la lógica formal de la institución educativa, tal como dice Jaques Ranciere, “la institución pedagógica, el lugar material y simbólico donde el ejercicio de la autoridad y la sumisión de los sujetos no tiene otro objetivo que el de la progresión de estos sujetos hasta alcanzar el límite de su capacidad: el conocimiento de las materias, del programa para la mayoría” (Ranciere 2018, p.10). En nuestro objeto analizado no hay maestro/alumno, no es dicotómico, siempre son tres o más, el espacio, el público y los coordinadores. En el cual el rol no es de profesor, maestro, o guía del recorrido, no hay una muestra estática que explicar. Lo lúdico se entrelaza con lo

pedagógico a su vez rompiendo otra dicotomía, la del aula y el recreo, la del aprendizaje como realización mental, estática en contraposición al tiempo de ocio y dispersión. No solo se rompe la dualidad del aula, mente/cuerpo, sino que además trampo se replica la lógica de un taller u oficio técnico, donde se realiza un dictado de un cursos, sobre esas materialidades se juega, se experimenta y se crea. Esto se ve por ejemplo en que el emparchar corazones o soldarlos se hace con cámaras de bicicleta, o con pedazos de tela. El objeto se entrelazan íntimamente, el hacer, el juego, y el aprender.

No es que no haya explicación, ni que no haya aprendizaje, pero el foco no está ahí, se acompaña, por eso también una alternativa al nombre de coordinador es acompañante pedagógico, pero no se acompañan en una aprendizaje sino en una experiencia, la misma será en base a materialidades, metal, papel, tela que permiten un trabajo colectivo, o en las narrativas personales. Más aún y en segundo plano el acompañante sabe bien que acompañan una experiencia de tránsito por un espacio, módulo y dispositivos.

Si la pedagogía tradicional separa al mundo entre quienes saben y quienes no saben, en este espacio el marco teórico del proyecto mismo parece centrar la figura del coordinador por fuera de esta idea. Lo lúdico pasa a ser el elemento central, quedando soslayado lo pedagógico a la experiencia misma. En general se ve en las entrevistas que se trata de acercar a todos los que asisten al espacio al juego, a ese presente continuo en el que viven las infancias, a la experimentación en el aquí y en el ahora, a eso apuntan los dispositivos y la experiencia buscada.

Así como Ranciere (2018) explica cómo un docente se retira para enseñar un idioma dejando a sus alumnos con un libro y ellos pueden aprender, de la misma manera un coordinador recibe al público y explica “que se hace” en ese dispositivo, luego su rol implica correrse y que el público juegue, creen, o aprendan. Se destaca en este rol de coordinación la importancia como mediador. Mediador del público con el dispositivo, de infancia y adultez, de lo individual y lo colectivo, del juego y el aprendizaje. Sin esta mediación, las apropiaciones del espacio seguramente serían otras, la negociación del sentido que allí se genera es dada por este rol, que está presente entre el espacio y los visitantes, entre dispositivos y público.

3.3 El público

Con respecto al público vale realizar algunas aclaraciones. Fue una decisión asumida en el inicio de este trabajo la determinación del nombre público y no otro. En algunos antecedentes que asumen una propuesta comunicacional sobre el Tríptico de la infancia se toma al mismo como visitantes. La significación de este término apunta en el mismo camino, referimos siempre a personas que concurren a los espacios del Tríptico, y en nuestro caso de análisis a la Isla de los Inventos, pero el término de público surge principalmente de las entrevistas, observaciones y diálogos con los coordinadores, siempre se refiere a la persona que concurre al lugar como público. La significación que le dan los actores a este término apunta a una referencia teatro o de un show, que solo puede iniciar cuando establos tres elementos diagramados presentes. La mayoría de los diálogos con las personas que forman parte del quehacer cotidiano de la Isla refieren a esta idea de lo teatral, de presentar el espacio como si fuera preparado para dar comienzo a una obra de teatro entre coordinadores, dispositivos y público. Este último, más que un espectador inmovil, es llamado a intervenir y formar parte del accionar que allí ocurre, sin la interacción del público no hay dispositivo que funcione, y en este apartado del trabajo apuntamos a poder describir cual es el rol asignado para el público.

Hay algo ineludible, sin público no tendría sentido un esquema dual dispositivos-coordinadores, sin público no se presenta la posibilidad de que el espacio lúdico funcione. Esto pasa en cualquier espacio lúdico, en cualquier espacio diagramado para jugar, se requiere de una persona que juegue, en términos de Henri Lefebvre la producción del espacio se da en forma continua en la relación entre espacio concebido, espacio percibido y espacio vivido. En este caso, el espacio concebido, da lugar a determinada experiencia y no otra, por esto es que se afirma que el rol asignado al público es de interés para este estudio. Allí, en ese rol asignado, el público deja de ser un espectador pasivo, un visitante o una persona que va a observar una muestra. En la Isla, lo primordial es la experiencia del público. Todo el armado previo, los dispositivos, ya sean de tránsito, de materiales o de narración, la capacitación de personal para el acompañamiento, la disposición de elementos, textos, objetos, separadores se materializa en la experiencia que se busque que el público transite.

Hay múltiples ejemplos como pueden ser cocer de forma colectiva el pelo de muñecas, o emparchar corazones con soldadura entre chicos y grandes, o dejar un miedo o temor.

Por otro lado no eludimos que el público tendrá prácticas, apropiaciones, significaciones y re-significaciones del espacio. Que las prácticas mismas sobre el espacio no necesariamente coinciden con este rol asignado. En el caso de la Isla, hay libertad para el recorrido, el uso de los dispositivos y el tiempo en el espacio. Se presenta el espacio y se deja al juego del público, a que experimente en el espacio con los dispositivos lúdicos a disposición.

Desde la organización se asume al público con un rol claramente activo, el transitar el espacio es generar una participación con coordinadores y dispositivos de forma libre y aleatoria. A su vez, se asume al público como infancias y adultos, ambos son invitados a la propuesta lúdica. Se le da mucha libertad, en cada dispositivo se puede estar el tiempo que se desee, el recorrido es libre, en el orden que se desee, y la propuesta tiene una narrativa que va entrelazando una muestra y módulos en varias líneas de lecturas. Los mismos coordinadores mencionan constantemente cómo reciben al público, es importante remarcar que no se habla de clientes, visitantes, consumidores, habitantes, turistas o ciudadanos.

En la participación del público, ahora sí, y aquí reside el punto de interés para nuestro trabajo tiene ciertas caracterizaciones. Así tanto las infancias como los adultos son invitados a jugar, a darle un espacio al juego. Suele pensarse los espacios lúdicos como un lugar para las infancias, donde los adultos quedan escindidos del mismo, distanciados de lo que allí ocurre. Inclusive en otros espacios como el citado caso del Museo de los Niños el ingreso es solo para las infancias, presentando una ciudad en miniatura y sus actividades cotidianas a disposición de chicos y chicas, sin supervisión o restricciones marcadas. En este caso ocurre todo lo contrario, la experiencia propuesta en los dispositivos es para chicos y grandes, según las entrevistas, todos son invitados a jugar, con la libertad de hacerlo o no, parte indispensable del juego. Se pudo observar como la mayoría de los adultos rechaza la invitación a jugar, caso totalmente opuesto para los chicos y chicas que recorren el espacio sabiendo que están en un espacio lúdico, y que juegan sin restricciones.

Otra invitación a los adultos se vincula con las materialidades que apuntan al conocimiento de algún recuerdo de los adultos, muchos de lo que llamamos aquí teatro de objetos, son

puestos para ellos. Hay dibujos como Hijitus⁴ que aparecen en dispositivos como “el mundo de las imágenes animadas”, espacio donde se apunta al proceso de producción artesanal de generación de dibujos animados. Inclusive múltiples objetos, se muestran de forma decorativa, al que llamamos teatro de objetos, donde hay marcadas referencias a un público de edad elevada que pueda reconocer los personajes. Estos objetos se entrelazan constantemente con dispositivos y módulos, pero a su vez muchos presentan hilos de lectura que son exclusivos para adultos, como el caso de los personajes tenemos textos de autores como Julio Cortazar que aparecen en ciertos dispositivos. Así lo lúdico, el correr y el saltar, el fabricar y trabajar una materialidad, o el narrar se entrelaza con otras líneas de lectura.

Figura 7: El mundo donde nacen las imágenes animadas



Elaboración propia 2024

Por último, desde la Dirección se sostiene que la Isla es un espacio pensado para adultos, que vienen de la mano de niños, se explica que se intenta construir una ciudadanía distintiva, que apunte a lo colectivo y a lo vincular, no es que el niño juega y el adulto observa, se invita a ambos a participar. La isla presenta el espacio sin separación etaria, en el trabajo con las materialidades no hay bancos de trabajo en miniatura, creando una copia

⁴ Personaje ficticio de historieta creado por el dibujante y caricaturista argentino Manuel Garcia Ferré en la década de 1950.

pequeña de objetos que usan las personas adultas, todo está en su escala real, en la fabricación de papel se observa chicos de doce años trabajando en conjunto de una niña de un año de edad.

En esta parte del análisis nos quedamos con dos cuestiones centrales del rol del público. Por un lado, lo abarcativo de los dispositivos y del espacio, no habiendo una separación etaria que puede ocurrir en muchos otros espacios lúdicos, tanto chicos como grandes pueden jugar, leer, recorrer, trabajar, y experimentar. Por el otro, la experiencia como característica central de la propuesta para el público, en ningún momento el eje está puesto sobre la relevancia del conocimiento, el aprendizaje, lo lúdico se enmarca en vivir la experiencia que allí se propone, de forma libre se puede asistir a un sólo dispositivo o a todos.

4. ¿A qué jugamos cuando jugamos en la Isla?

4.1 Otras acercamientos a los sentidos del espacio y la propuesta

Hasta este punto del recorrido, nos enfocamos, en la propuesta de los objetos y personas que son concebidos desde el marco teórico mismo del proyecto, en otras palabras en lo que, de alguna manera, se habilita desde el espacio concebido. Incorporando los roles de la coordinación y el público como partes centrales del marco teórico del proyecto, pasando por su rol asignado como un rol importante a la hora de analizar la propuesta misma.

Ahora bien, la Isla tiene otros materiales que siguen que acompañan permanentemente la propuesta en el espacio. Existen desde revistas anuales y materiales gráficos e impresos que se entregan al público. En algunos casos el ingreso o una vez al año con la emisión de la revista Berretín, donde la propuesta impresa sigue ahondando en la dirección que hemos visto, con la profundización de la propuesta lúdica y el juego como experimentación y creación constante.

La revista Berretín es una revista de tirada anual que se desarrolla para la totalidad del Tríptico de la Infancia, no es un material gráfico exclusivo de la Isla, pero si se encuentra allí presente en cierto momento del año. Esto da a entender cómo la concepción del espacio podría ser análoga tanto en la Isla como en el resto de los espacios que conforman el Tríptico. La revista es un material gráfico cuadrado, de hojas de buen gramaje y de unas 30 páginas. El objeto de este breve análisis de otros materiales que acompañan la muestra de la Isla, en este caso, implica acercarnos a otra parte más soslayada de la propuesta lúdica y ver como el juego se representa por fuera de lo que vimos hasta aquí, donde hay coordinadores y materialidades que delimitan el quehacer en los dispositivos.

A continuación, analizaremos tres puntos que parecen fundamentales al plasmar la propuesta del espacio lúdico en esta revista del Tríptico. El primero de ellos es la propuesta constante al hacer. La revista Berretín inicia, luego de una breve presentación, con un título que enuncia “con las manos en la masa” y utiliza el mismo para enunciar como esta palabra “masa” es sinónimo de transformación tanto en la cocina, como en la ciencia, el arte y la política. La primera propuesta es la realización de una receta de pan, indicando brevemente

ingredientes y forma de elaboración. Es una propuesta que lleva a un “hacer pan” que tal como ocurriría en un libro de cocina está por fuera de las páginas, implica una experiencia y una realización, inclusive algo de experimentación. En el caso citado también se enuncia la palabra masa y se describen hechos históricos como es la utilización de la “masa” en la Ley de Gravedad de Isaac Newton, o la “masa” como muchedumbre, multitud o manifestación en un sentido político, como masa de gente. El juego de palabras es una característica que está en la revista, en la Isla y en el Tríptico, la alusión constante a los juegos de palabras se puede ver en entrevistas como “Políticas Públicas de las Infancias. Tramas y Redes. Red de Espacios Culturales del Sur” a Chiqui Gonzalez. Así, el uso de una palabra en múltiples significados posibles no es una característica aislada en la revista, sino que se puede ver como un recurso muchas veces usado para formar en entramado de la propuesta lúdica. Esta primera característica que es el llamado al hacer por fuera de la página de la revista, en este caso amasar pan, implica que la propuesta no es solo la lectura en sí, sino sus derivados y a su vez las relaciones posibles, que bien es la segunda característica. Este segundo punto que ya vimos en el ejemplo anterior, es donde se juega con el significado de la palabras, así como se alude al hacer, también hay una implicancia en el pensar. Otro juego implica por ejemplo buscar en la palabra “Rosario” que otras palabras posibles se forman con las letras que la componen, así rio, rosa o raro son posibilidades que van surgiendo. Vale aclarar que las letras se presentan para recortar, extraer de la revista y poder jugar con ellas.

El tercer y último punto implica un referente, siempre hay un lugar que conecta la experimentación del juego por fuera de la revista, la significación de las palabras y la relación con un contexto. Es así como se entrelazan varias líneas de narración. Por momentos, en Berretín, se cuenta un fragmento de los espacios que componen el Tríptico, o en otro se alude a poemas de Francisco Quevedo o canciones de Fito Paez. Para este análisis, que es complementario al recorrido en el espacio es importante distinguir entonces estas tres características, porque así como están presentes en la revista que acompaña la propuesta, también esta lectura es posible en el espacio. Destacamos la experiencia o creación como parte de lo indispensable del juego, en segundo las relación a múltiples líneas de lecturas y pensamientos, así la masa es tanto un grupo de personas como a su vez agua, harina, sal y aceite combinados y por último la relación con un contexto, como pueden ser referentes históricos, personajes, artistas, entre muchos otros. Estas tres características generan una

lectura de la revista y del espacio algo compleja, pero siempre con un denominador común que es el juego. Lo lúdico como elemento característico, la revista por más aperturas que presente está orientada a habilitar el juego, lo mismo el caso de la Isla, está habilitando un espacio de juego en el espacio público, que tendrán muchas de las características que hasta aquí vimos, pero donde el denominador común siempre es lo lúdico, siempre es jugar como verbo que engloba todo lo demás.

4.2 ¿Qué hay detrás de jugar y experimentar con texturas, sonidos y olores?

Partimos de la propuesta misma de La Isla de los Inventos, de quienes la conforman y han conformado desde sus inicios hasta la actualidad. Desde la observación y el análisis de lo que allí ocurre, que como se explicó anteriormente implica espacios lúdicos, con dinámicas pedagógicas que se centran en algunos casos en la manipulación de ciertos materiales. Luego se podría enumerar, tanto desde lo que dicen las áreas de la isla, como lo que se observa, una multiplicidad de sentidos subyacentes, entre ellos el hacer colectivo, el invitar chicos y grandes, la accesibilidad, la no mercantilización, entre otros. Pero hay algo más que es parte de esos sentidos que allí reposan, que además de lo expresado implica sentidos subyacentes, que están presentes, al alcance del actual análisis, y que aunque no se presentan como centrales, son el objeto de este escrito.

Retomamos un dispositivo particular, y quizás de los más llamativos de la Isla para acercarnos al final de este análisis. El taller de soldadura, donde se reparan corazones, implica dos cuestiones por lo menos. Por un lado un trabajo que podríamos ver como de taller, que intenta ser más un proceso artesanal que una procesos de producción fabril o sistematizado, donde las acciones concretas son “batir, zurcir, emparchar” corazones. Son procesos que generan ruidos, olores, tactos sobre los materiales. Se trabaja sobre el metal, se golpea con martillos, se suelda realmente con una máquina de soldar, se emparchan si están rotos con cámaras de bicicleta. Pero el foco no está puestos desde la propuesta en el aprender un quehacer de un taller, en un curso de soldadura u oficio, sino en el jugar con esos materiales para generar un nuevos significados colectivos, es allí donde no se persigue el fin, no importa si se da un solo martillazo o se generan diez corazones, todo es colectivo, y

se centra en esa fabricación colectiva de corazones. Tampoco el foco no está puesto en producir un objeto, en llegar a un fin determinado, ni generar un aprendizaje para otorgar un diploma, se apunta a la experiencia misma, que se entrelaza con sentidos subyacentes donde hay corazones de fondo, que se forjan o se emparchan. Y así, sucesivamente los sentidos implicarán una propuesta y un ejercicio con los miedos, con el bordado, con el papel, por enumerar algunos ejemplos. No es la idea realizar una enumeración de cada experiencia allí generada.

Recapitulamos, la existencia de estos espacios lúdicos desde lo público, en este caso, representan la posibilidad de juego que ahonda en la experiencia que pueden generar allí in situ. Cargados de información, estos espacios compuestos por dispositivos y módulos, que contienen parte pedagógicas, que implican coordinadores, parecen apuntar a presentar una configuración de espacios lúdicos con determinadas características con un modo alternativo al que domina en la sociedad. Cada uno vive una experiencia de creación o de “inventos” según enuncia el nombre del espacio, con las características de ser un espacio lúdico y pedagógico, pero además colectivo y no mercantilizado. Allí radica un punto que este estudio no ha focalizado, que es la no mercantilización del espacio. Fue inicialmente una de las primeras características en aparecer, porque al observar el funcionamiento de la Isla se ve que no hay ningún puesto comercial, no existen alusiones a personajes de series, dibujos animados actuales donde las infancias puedan materializar un deseo, no hay puestos comerciales de comida. Así, podríamos identificar que es un espacio lúdico, con múltiples narraciones complejas y múltiples sentidos que no están mediadas por lo comercial. Una plaza tampoco presenta, como espacio lúdico, un sector comercial, pero este es un objeto más amplio que, como hemos visto, combina de manera integrada su concepción de dispositivo lúdico, coordinadores y público dentro de un entramado lúdico y pedagógico. Siendo así, es de interés para estos puntos finales, focalizar en lo que hemos mencionado durante todo el trabajo y que se extrae del análisis de entrevistas, observaciones y materiales gráficos, que son los sentidos. Particularmente enumeramos a continuación, aquellos sentidos que son parte de lo concebido, de la propuesta, pero que parecen quedar integrados.

- ***El tiempo vivido en presente continuo***

Referimos en este apartado a la noción propuesta para la temporalidad, en un contexto social y cultural donde todo parece volverse cada vez más vertiginoso, donde el consumo tanto de materiales audiovisuales como de experiencias vividas se intensifica. Según el filósofo Byung-Chul Han (2015), la aceleración sobre las opciones del mundo hacen que queramos vivir más rápido, pudiendo alcanzar más opciones de forma más rápida (2009, p.57). Esta fugacidad cultural va en contra de la propuesta de la Isla, o más bien a la inversa, la Isla propone un tiempo distinto al marco cotidiano en el cual está inserta. Esto se debe en parte a su persistencia en el tiempo, con más de veinte años desde su inauguración la propuesta para habilitar un espacio enfocado en las experiencias del “aquí y el ahora” y centrada en el jugar, sin saltar necesariamente de una experiencia a otra, sino más bien, posibilitando la vivencia del mismo.

Donde todo se vuelve cada vez más fugaz, y donde la atención parece requerir múltiples focos en simultáneo, la Isla presenta un acercamiento al uso del tiempo como vivencia antes que consumo, la experiencia prima sobre el fin en sí mismo. En base a las entrevistas, surge reiteradas veces la aparición de una propuesta para la sociedad que permita estar en el “presente continuo” y en las mismas lo definen como aquel momento de la vivencia plena, que es propio de las infancia, de los niños y niñas, donde se abocan a ese momento temporal y a esa experiencia, sin presentar que pasara momento después, o que nos depara el día siguiente. El presente continuo enunciado por los actores de la Isla remite a la experiencia allí presentada, no solo el libre recorrido y la dinámica abierta del espacio, sino el tiempo dedicado al juego, a lo lúdico, donde estos conceptos se vuelven centrales. No hay un acercamiento a la fabricación, con respecto a los materiales, que apunte a un aprendizaje. No importa si soldamos, cosemos, bordamos, o creamos, no hay cuantificación de esa práctica, sino experiencia pura, sin límites temporales más que los que da el espacio presenta en su apertura y cierre. Y esta experiencia, que surge recurrentemente en la discursividad de los actores es la que busca primar, inclusive por sobre lo pedagógico, no importa aprender a fabricar papel, no importa el resultado final, ni el apropiarse de ese objeto “no hay que llevarse, lo que te lleva

es una experiencia y esa experiencia tiene tiempo” (P.2024). Donde en el transcurrir del tiempo deja de haber metas a cumplir, la producción de una tarea rápida de forma eficiente (que pareciera primar en la actualidad), se corre de su eje para dejar paso a un presente continuo situado en el jugar, y este es un sentido esencial, propio de la propuesta y del marco teórico del espacio, que está presente y se aplica, sin siquiera resaltarlo.

- ***Fabricar papel en pañales***

Aquí se pone en juego límites que se dan naturalizados en la sociedad. Si podemos pensar que la cultura es una jaula flexible que da marcos de referencia para habitar la sociedad (Duek 2010, p.801), es ahí donde el espacio propone límites alternativos. Donde en la fabricación de papel pueden vincularse las infancias sin restricciones de edad, género, o cualquier otro tipo de caracterización. Inclusive, se pudo ver en las observaciones, como las y los coordinadores mediante la palabra interpelan a las y los adultos para invitarlos al juego, a lo que hacen esas personas que están viviendo este presente. Es una presentación de alternativas a la segmentación etaria que se hace en el colegio, el club e inclusive en la casa. El título de alguna forma busca representar como se pueden romper múltiples barreras de la segmentación etaria, desde que avancemos, en la sociedad, quedamos catalogados según nuestra edad, en el jardín, en el colegio, en las categorías competitivas de los deportes de un club. La posibilidad de fabricar papel por igual a una persona adulta, experiencia que se vio en las observaciones, da por lo menos una alternativa a las categorías que están determinando a las personas que hacen el hacer cotidiano.

- ***Una enseñanza sin manual***

Así como vimos anteriormente para el vínculo y la experiencia, lo pedagógico está presente. Pero es un aprendizaje que no busca completar una casilla curricular de conocimiento. Digamos, no se distingue por sobre otras cuestiones como el vínculo, lo vivido, o el juego, sino que es parte de estos. Así, como citamos anteriormente el libro del Maestro Ignorante donde un maestra enseña un idioma sin siquiera conocerlo, la búsqueda tiene un camino similar, por un lado se rompe la presentación de un profesor que imparte conocimiento, el rol de la coordinación

busca correrse constantemente de la estructura docente. Por eso los mismos entrevistados lo asocian al rol de un titiritero que mueve los hilos para que comience la función, para que se vincule el público con el dispositivo. La analogía citada es de utilidad, ya que la función mencionada es la experiencia de la que hablamos, entre el público y los dispositivos, y para que las personas principalmente jueguen. Esta actividad del juego que pareciera estar vetada para el mundo adulto. La enseñanza sin manual apunta a la propuesta de aprender a coordinar realizando la acción de coordinar. No hay un “manual del coordinador”. Si hay un recorrido, desde pedagogía se explica que muchas veces se cuenta que hace un dispositivo, y se explica a partir de las experiencias de coordinación previa. Desde dirección se insiste en que donde prima el coordinador, es donde falla la propuesta lúdica, ya que se convierte simplemente en un espectáculo. Lo mismo que es una enseñanza desdibujada, y abocada a la experiencia medida por lo corporal y lo lúdico, desde las entrevistas surge constantemente la noción de experiencia de la coordinación, explicado que no solo quienes vienen como público aprender y juegan, sino que las y los coordinadores se capacitan sin un manual del coordinador por así decirlo, sin una guía, sino que se los prepara para saber que van a coordinar, y así inician. Donde aprender a coordinar está puesto en el hacer mismo, su experiencia a diferencia de la del público es durante nueve meses, que apuntan que sirva de base para una experiencia ciudadana.

- ***La metáfora en el espacio***

La metáfora en sí, como recurso pareciera ser parte más de un ámbito de aliteración que de lo que podríamos entender como producción del espacio. La Isla es un ejemplo de cómo la metáfora, pensada como reasignación del sentido, se presenta constantemente en el espacio. Todo pareciera estar mediado por la metáfora, todos los materiales se encuentran mediados por un significado que va más allá de lo que se ve, se escucha, o se crea. Es un ejemplo reiterado, pero emparchar un corazón es una práctica que en la realidad no se puede hacer, implica un sentido metafórico, y esto se combina con la el emparchar un corazón de un material tan duro como el metal. O en el juego de “viajes” así llamado por los coordinadores, se invita a formar una nave para viajar donde se quiera, con las características que se quieran, sin

límites algunos, el sentido busca la creación hacia donde se desea, y el sentido se traslada allí, escindidos de las posibilidad de viaje más tradicionales.

- ***El quehacer público y colectivo no es una propiedad personal de nadie***

Este es un sentido presente en casi todos los dispositivos y módulos de creación. Dejando de lado aquellos que son de tránsito o de narración e introspección, en los dispositivos lúdicos en los que disponemos de una materialidad para trabajar, moldear y crear como parte de lo lúdico, la creación misma o fruto del trabajo o es un recuerdo que el público pueda llevarse a modo de recuerdo de la Isla. Las actividades como coser el pelo de muñecas con lana, entre todos los que deseen jugar no poseen un inicio y un fin, se puede cocerse una mechon de pelo o diez muñecas si se quisiera, jugar en estos dispositivos pone el acento en que lo producido no es de quien lo cosió, producido aquí no se puede llevar como souvenir, porque es público, y al ser público es de todos. Se rompe con la idea de un objeto, ya pudiera ser adquirido o creado por uno, como algo que es propiedad “mía” y de nadie más, el sentido allí se da por la propiedad, y por la exclusión de otras personas de esa propiedad. Aquí se connota algo totalmente distinto, como es de todos, no puedo apropiarme del objeto en sí, sólo puedo aportar jugando a esa creación colectiva. En la misma discursividad de los entrevistados surge el hecho de que tardó varios años acostumbrar al público de la ciudad a esta modalidad, ya que en los inicios la personas querían llevarse lo que fabricaban, inclusive en ciertos casos a escondidas de los coordinadores. También se enuncia en los diálogos con los coordinadores que en la actualidad el público ya sabe que el trabajo en la Isla no quedará luego como objeto personal, y para quienes asisten por primera vez el contexto mismo da a entender que no se puede retirar la creación de los dispositivos de creación, otra vez, se retoma la idea de lo que se intenta es que el público se lleve esa experiencia misma, antes que lo material o el objeto en sí.

En los otros casos como lo son las producciones individuales, en los quioscos de imaginarios al paso por ejemplo, o las actividades más introspectivas uno se lleva un cupón de reclamo del miedo depositado, nunca el miedo en sí.

- ***Jugar sin trampas - Sobre la no mercantilización del espacio***

En este punto particular, busco hacer una detención particular, ya que todo el estudio y la primera lectura del mismo inicio por este punto. Quizás por el mismo recorrido, o por el surgimiento de otras significaciones del espacio mismo fue profundizando por otros lados. Y aunque pareciera algo obvio, como se mencionó, no hay una propuesta comercial al interior de la isla, ni en los juegos, ni en el ingreso, tampoco se alude a representaciones de personajes que las infancias podrían visualizar en la televisión, youtube, o cualquier canal audiovisual o gráfico. Vale destacar que no es menor presentar un espacio no mercantilizado en la actualidad, donde todo parece estar mediado por la lógica costo-beneficio, donde si no se vende, se compra, se consume, se sponsorea. La preponderancia de lo mercantil está presente, inclusive en muchos otros espacios lúdicos como pueden serlo un parque con juegos mecánicos o el mismo museo de los niños mencionado en el inicio de este trabajo. Pero en este caso, no solo no hay posibilidad, al igual que en todos los espacios del Tríptico, de ponerle precio a un quehacer colectivo, que comentamos que no puede llevarse como souvenirs y mucho menos comprarse. Sino que a su vez, la temática mercantil, alejada de los sentidos habilitados por el espacio, queda completamente soslayada. Es por esto mismo que el presente trabajo no se centra en este punto, aunque pueda ser un sentido alternativo, deja la centralidad a otros aspectos como la experiencia y lo lúdico, o la relación infancia-adulthood, entre otras.

- ***Jugar entre el aroma, el tacto y los sonidos***

La pregunta, en este último apartado, nace a partir de algunas anotaciones de las entrevistas y de las observaciones, sobre el juego y la representación. Por supuesto que podríamos jugar a coser sin usar una aguja, o con hojas de papel sin siquiera humedecerse las manos con la pasta con la cual se hace el papel, o inclusive imaginar que soldamos con una maquinaria que simula una soldadora. Esto se debe, principalmente a que el juego habilita a la imaginación a representarnos en un mundo o una acción completamente diferente de la que hacemos, podríamos simular todo esto, pero los dispositivos están armados para que el juego sea con esas herramientas, materiales. Como se dijo antes, esto se debe a que la apuesta del

juego trata de que lo central sea la experiencia, pero esto trae consigo lo que el cuerpo percibe. La tela implica un material blanco y moldeable, que se dobla según nuestras manos dictan, con suavidad y silencio. El metal es frío, rígido, y duro, batirlo implica un ruido constante que mediante dicho dispositivo, martillar una y otra vez ambienta el lugar de una forma y no otra, en conjunto con el olor a la soldadura, idéntico a un taller.

En este caso el juego no está mediado por la simulación, por simular que fabricamos papel por ejemplo, sino que lo fabricamos, y es por medio de esta acción que accedemos a esos aromas y a ese tacto de la experiencia misma. Por último, además de esos aromas, sonidos y olores que pueden denotar que está ocurriendo en ciertos dispositivos, estos están relacionados a un tiempo, que no suele ser inmediato, sino que es el que implica la práctica de hacer algo. Hoy donde todo se vuelve fugaz y vertiginoso, donde accedemos a la experiencia mediados por dispositivos móviles, computadores y pantallas, la Isla presentaría una experiencia por lo menos alternativa.

4.3 Una representación del espacio alternativa

Hasta este punto se ha hecho un recorrido sobre distintos puntos de análisis que se consideran pertinentes en este trabajo de grado para el análisis de los espacios lúdicos y el abordaje sobre la Isla de los Inventos como caso particular en la ciudad de Rosario. Y aunque estas líneas de análisis no agota el objeto y el caso en cuestión, si son bastantes representativas. Para este apartado es de interés retomar uno de los primeros conceptos del marco teórico de este escrito que es el de espacio concebido de Henri Lefebvre. Como se describió en las primeras páginas este espacio es el diseñado por los especialistas, aquel que es propio de los arquitectos, ingenieros, urbanistas y diseñadores quienes proyectan sobre el espacio, esta proyección implica un espacio abstracto. El espacio concebido coincide con la representación que se tiene sobre el espacio. Un punto de interés es que para este autor el sistema productivo, en este caso capitalista, donde prima lo mercantil y la rentabilidad, es lo que rige por lo general a la hora de diagramar un espacio, y será el público en este caso, que por medio de prácticas y vivencias disputen el sentido de lo que allí se genera o resignifican el espacio. Pero un cuestion de interes aqui es, en esta línea de pensamiento ¿Por qué

surgen espacios donde lo mercantil no es el eje central a la hora de representar el espacio? o más bien, rearmando la pregunta, ¿Desde qué especialista pueden surgir estos espacios? Ya que como hemos visto hasta aquí, tanto la Isla de los Inventos como el Tríptico de la Infancia parecen presentar una perspectiva contra hegemónica, donde no prevalece lo mercantil o lo comercial sobre la producción del espacio. Esta pregunta será respondida solo para el caso de análisis, solo para la Isla en sí, en el mismo avance de la investigación se fue en parte respondiendo.

Quizás es a partir de otros especialistas y otras miradas que puedan surgir espacios concebidos de formas no mercantiles. Si volvemos a tomar el caso del Museo de los Niños en el Alto Rosario shopping con su sponsorización, es allí donde lo comercial no solo impone formas de jugar y los objetos sobre los cuales jugar, sino que a su vez el espacio se vende al mejor postor. En casos como la Isla quizás la propuesta y la discursividad de los actores que la organizan, tanto producción, dirección, comunicación como pedagogía son personas de larga trayectoria en la Isla, y muy cercanas a Chiqui González. En general, demuestran haber estado en el proceso de formación del Tríptico y del Centro de Expresiones Contemporáneas como primeros espacios disponibles para experimentar con el juego, las infancias y la cultura. En su discursividad hay una constante alusión al teatro, y a las formas de ser en el mismo. Las referencias al teatro de objetos para concebir el espacio, la relación entre la coordinación y el titiritero, no sólo están presentes, sino que en las entrevistas realizadas surge constantemente la idea de que asistir a estos espacios es como asistir a una obra de teatro. En respuesta al interrogante planteado, y en base al desarrollo de esta tesina, pensar espacios concebidos desde otras alternativas, no mediados por lo mercantil quizás requiere otras miradas, la participación de otros “especialistas” en términos de Henri Lefebvre.

Reflexiones finales

Llegado hasta aquí, es importante remarcar de cierta manera algunas cuestiones que han surgido del análisis. No pensándose como cierre sino como una apertura para la lectura en clave de los sentidos propuestos, inclusive para el acercamiento a otros espacios lúdicos. Ahora bien, me gustaría relevar brevemente el camino recorrido, incorporando una lectura más global e integrada antes de cerrar.

El Tríptico de la Infancia es un proyecto que surgió en la ciudad de Rosario, en las palabras de la misma Chiqui González narradas en el reciente documental “La sociedad del afecto” (2024), centrado en su vida, describe a su gestión íntimamente ligada con el surgimiento de estos espacio, y comenta como cada parte del Tríptico eran lugares en en desuso. Al momento en que se inaugura la Granja de la Infancia no se sabía que habría una Isla de los Inventos. Cada espacio fue concebido (Lefebvre, 2013) en la medida en que se presentaban estas partes de la ciudad que habían entrado en desuso, pero que estaban ligados por su orientación a brindar espacios de juegos y creación en cuestión de políticas de infancias. No los unía un conjunto de planos, diagramas o una representación específica del espacio, sino la orientación, en cuestión de sentidos, que debían tener.

Así el Tríptico, que mantiene su propuesta hasta la actualidad, es objeto de múltiples estudios y disciplinas. Y ha sido tomado como modelo en las ciudades de Santa Fe y San Martín (Buenos Aires). Ver el modelo de este espacio lúdico replicado en otras ciudades implica una lectura que excede los límites de la ciudad de Rosario y que se aplica en otras. Casos como el Museo de los Niños, que adoptan modelos orientado el juego hacia la representación del consumo o del trabajo, llegan a la ciudad de la mano de grandes proyectos urbanos o transformaciones como un Shopping. Si este recorrido es de interés, es que una pregunta central siempre vuelve sobre ¿Cómo se llega a concebir un espacio donde la relación no esté mediada por lo comercial? Y a su vez, al de no estar mediado por lo mercantil, y más interesante aún ¿Qué usos alternativos y sentidos nacen en estos espacios? Esa es la cuestión central que hemos tratado de dilucidar en esta tesina.

La Isla, se presentó en las entrevistas de alguna manera como una síntesis del aprendizaje de la creación de los espacios de la Granja y el Jardín. Como primera idea de cierre, no quedan

dudas de que es un espacio lúdico, el cual habiéndose desligado desde sus inicios de la lógica del mercado, que prima en casi todos los ámbitos de la sociedad, habilita nuevas posibilidades en un momento donde los sentidos dominantes son otros. No hay posibilidad del juego-consumo, la lectura de los sentidos allí habilitados siempre es en otra dirección. El juego se relaciona con la experiencia, con el experimentar en el aquí y en el ahora, con el experimentar del “hacer”, en el sentido más práctico de la palabra. Ese hacer que propone una relación diferencial con el espacio, alternativa o contrahegemónica, también acerca el jugar a muchos otros sentidos. Desligado de lo mercantil el juego se relaciona con una propuesta de uso del tiempo, con la ruptura de la edad como categoría determinante para el uso del espacio, con la experimentación con los sentidos del cuerpo, de aromas, sonidos, olores y texturas. El hacer colectivo desdibuja la propiedad del objeto, lo que se crea en la Isla no es algo propio, algo privado, sino que es una creación colectiva, por tal motivo es de todos, no pudiendo apropiarnos de él. El juego también se relaciona con un otro, con un otro que juega, sea un chico, un grande o un coordinador, que es otra persona jugando, en las reglas propuestas por el espacio, pero que está allí, mediado por los mismos sentidos propuestos por un dispositivo, este dispositivo tanto práctico como teórico.

De esta manera, el caso de análisis presentó mucho material para análisis en cuanto a los sentidos configurados en el espacio. Hemos indagado cuanto hemos podido, aún sin agotar por completo los posibles acercamientos, pero sí de una forma completa, profundizando en la propuesta lúdica, y entendiendo que sentidos se ponen en juego cuando jugamos en la Isla. La misma conlleva una relación propia entre los dispositivos lúdicos, la figura de los coordinadores, indispensable para acceder a los sentidos asignados al espacio, y el público, imprescindible para que comience la función. Consideramos que los sentidos, antes enumerados, se proponen para toda la ciudadanía, tanto chicos como grandes, coordinadores y públicos, habitantes y turistas. Es una política pública para las infancias, o sea orientada hacia ellas, pero que sus sentidos se ponen allí, en el espacio, para todo aquel que quiera ser parte del público de la Isla. Este es un espacio dispuesto para el juego, para darle tiempo al mismo.

A modo de cierre se dirá que en esta tesina, es importante porque permite acceder a los sentidos de un caso de análisis de espacio lúdico para las infancias. Una acotación final sobre el juego y su abordaje, es que esta puede ser una tarea sumamente divertida. El trabajo

etnográfico y los diálogos con los coordinadores siempre estuvieron mediados por lo lúdico, por una invitación a jugar. Muchas charlas se dieron en la observación entre juegos y experiencias. Es en el juego con otros y con papel, metal, tela, miedos, lomas, escaleras, viajes, ciudades, aromas, fórmulas y teatros donde nace una ruptura con lo cotidiano. Si nos sumergimos en él, y en las reglas propuestas, podremos realmente experimentar. El rol de público es para todos por igual, y es donde perdemos nuestras categorías previas, en mi caso de investigador, para jugar. Así, este espacio lúdico nos libera, aunque sea por un momento, de la mediación del mundo de las mercancías, permitiéndonos, así como lo hacen las infancias de forma diaria, hacer magia.

Bibliografía

Agamben, G. (2005). Cap. 1, Magia y felicidad. En *profanaciones*. Barcelona, España: Anagrama.

Agamben, G. (2011). ¿Qué es un dispositivo?. *Sociológica*, año 26, número 73, pp. 249-264.

Apple, M. (2003). Comiendo papas fritas baratas. *Docencia, Santiago de Chile*, (20), pp. 47-55.

Disponible

en:

http://www.hechohistorico.com.ar/archivos/problemas_fundamentales/1.%20apple%20educacion%20identidad%20y%20papas%20fritas%20baratas.pdf

Baringo, D. (2013). La tesis de la producción del espacio en Henri Lefebvre y sus críticos: un enfoque a tomar en consideración. *Quid* 16 N°3 pp. 119-135. Disponible en: <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/quid16/article/view/1133/1021>

Bernabé, M. y Valdetaro, S. (2011) Descripción y análisis de un caso de gestión pública: la Dirección General de Programas Educativos de la Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Rosario. En *Políticas culturales y comunicación*. Cap. 5 pp. 43-63. Rosario, Argentina: UNR Editora.

Berretín (2023). *La revista del Tríptico de la Infancia*. N°1. Rosario, Argentina.

Buckingham, D. (2013). *La infancia materialista. Crecer en la cultura consumista*. Ediciones Morata.

Disponible

en:

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=FZ5yAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=buckingham+la+infancia+materialista&ots=f40kkKdm9b&sig=2vIWz3WS3YOyBVruYekJzTjfwvA#v=onepage&q=buckingham%20la%20infancia%20materialista&f=false>

Caillois, R. (1986). Cap. 1. Definición del Juego. En *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de cultura económica. México.

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

Carbajo, M. A. (2023). Tríptico de la infancia Rosario: turismo y cultura. Disponible en: <https://rephip.unr.edu.ar/items/559f3799-3c2f-4b72-a757-897f0793f1fb>

Censo Nacional de Población, Hogares y Viviendas 2022. https://www.indec.gob.ar/ftp/cuadros/poblacion/cnphv2022_resultados_provisionales.pdf

Davio, S. (2023) Las propuestas lúdicas en la red Andando, sentidos y desafíos del juego en comunidad. *Revista Lúdicamente*. Vol. 11 N°23. Disponible en: <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/view/8313>

Dayub, J. (2010). Conversaciones e infancia. Una mirada sobre la comunicación en el proyecto Tríptico de la Infancia. UNR, Rosario, Argentina.

Duek, C. (2012). El juego infantil contemporáneo: medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, vol. 34 N°. 3, pp. 649 -664. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/4013/401338570009.pdf>

Duek, C. (2010). Infancia, desarrollo y conocimiento: los niños y niñas y su socialización. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. Vol. 8 N°2. Pp. 799-808. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77315155002>

Duek, C.; Enriz, N. (2015). Juegos tradicionales y nuevas tecnologías: Continuidades y apropiaciones. *Cuadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas* Vol. 16 N°108 pp 62-64. Disponible en: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/1984-8951.2015v16n108p62>

Erzen, B. (2018). Esos pequeños poderosos. Deconstrucción de la representación de niñex propuesta por el museo de los niños del abasto. *Tramando revista*. Disponible en: <https://www.tramared.com/revista/items/show/18>

González, M.A. "Chiqui" (2006) Una ciudad con ojos de niño. Políticas de infancia. El paisaje de la ciudadanía en El Proyecto Feria de Gobernabilidad Local para América Latina, del Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). Experiencia Rosario. Políticas para la gobernabilidad. Rosario, Santa Fe

González, M.A. "Chiqui" (2018). El paisaje de la ciudadanía. Políticas de infancia. *Chiqui González*

<https://chiquigonzalez.com.ar/project/politicas-de-infancia-el-paisaje-de-la-ciudadania-2/>

González, M.A. "Chiqui" (2020) Políticas Públicas de las infancia. Tramas y Redes. Red Espacios Culturales Del Sur (Video). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=BY05fQ2PoC8>

González, M.A. "Chiqui" (2021). Tríptico de la Infancia y Tríptico de la Imaginación Rosario, Santa Fe, Argentina Políticas de infancia. *Chiqui González* <https://chiquigonzalez.com.ar/project/politicas-de-infancia-el-paisaje-de-la-ciudadania-2/>

Guber, R. (2001) Cap. 4. La entrevista etnográfica o el arte de la no directividad. En La etnografía, método, campo y reflexividad. Disponible en: <https://antroporecursos.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/02/guber-rossana-la-etnografia-capitulo-4-la-entrevista-en-profundidad.pdf>

Gülgönen, T.; Alvarez, A. (2017) *Ciudad grande* (video). Disponible en: <https://vimeo.com/246528639>

Han, B. C. (2015). *El aroma del tiempo: un ensayo filosófico sobre el arte de demorarse*. Herder editorial. Barcelona, España.

Harvey, D. (2008) La libertad de la ciudad. En *Antípoda*, pp. 15-29. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/antpo/n7/n7a03.pdf>

Lefebvre, H. (1974). cap. XVII pp 96-104. *La producción del espacio* (Trad. Martinez Gutierrez, E.). Madrid, España: Capitán Swing.

Margulis, M. (2002). La ciudad y sus signos. *Estudios Sociológicos*, vol. XX N°3 pp. 515-536.

Marino, A. y Marcolini, M. (2024) *La sociedad del afecto* (largometraje). Rosario, Argentina.

Martín-Barbero, J. (2002). Medios y culturas en el espacio latinoamericano. *Iberoamericana* Vol. 2 N°6. Disponible en: <https://red.pucp.edu.pe/ridei/files/2011/08/Jesus-Martin-Barbero.pdf>

Martín-Barbero, J. (2015). ¿ Desde dónde pensamos la comunicación hoy?. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, (128), 13-29.

Martínez Lorea, I. (2013). Henri Lefebvre y los espacios posibles. En *La producción del espacio* pp. 8-28. Madrid, España: Capitán Swing.

Ramírez Velázquez, B.R. (2004). Lefebvre y la producción del espacio. Sus aportaciones a los debates contemporáneos. En *Veredas revista del pensamiento sociológico* N°8 pp. 61-73. Disponible en: <https://veredasojs.xoc.uam.mx/index.php/veredas/article/view/84/83>

Rancière, J. (2008). *El maestro ignorante*. Mimesis. 1° reim. Libros del Zorzal 2018. Buenos Aires: Argentina.

Reguillo, R. (1997). Ciudad y comunicación. Densidades, ejes y niveles. En *Diálogos de FELAFACS*, 47, 33-42. Disponible en: <https://teoriasculturales.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/03/reguillo.pdf>

Rizo, M. (2005). La ciudad como objeto de estudio de la comunicología. Hipótesis, preguntas y rutas para la construcción de un estado del arte sobre la línea de investigación “ciudad y comunicación”. En *Andamios. Revista de investigación Social*, N°1 002 pp. 197-225. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-00632005000300009

Rossini, G. (2019). Aportes para el pensar contextualizado: el caso del Tríptico de la Imaginación de la Ciudad de Santa Fe. Disponible en: <https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar:8443/handle/11185/5317>

Sautu, R. (2003). *Todo es teoría* (p. 10). Buenos Aires: Lumiere Ediciones.

Scheines, G. I. (1998). Cap.1 Las máquinas mágicas. En *Juegos inocentes, juegos terribles*. Editorial Universitaria de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.

Stringhini, M.E. (2021). Cap. 3 El Tríptico como experiencia educativa alternativa. En Baraldi, V., Bernik, J., & Díaz, N. *Una didáctica para la formación docente: dimensiones y principios para la enseñanza*. Ediciones UNL. Disponible en:

https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar:8443/bitstream/handle/11185/5795/CyT_Baraldi_WEB_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Taylor S.J y Bodgan, R. (1996). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Barcelona: Paidós.

Vera, P. (2015). Estrategias patrimoniales y turísticas: su incidencia en la configuración urbana. El caso Rosario. *Revista Territorios* N°33 pp. 83-101. Disponible en <http://revistas.urosario.edu.co/index.php/territorios/article/view/3352/3088>

Vera, P.; Roldán D. & Pascual C. (2016). La construcción escenográfica de la ciudad. Espacio público, turismo e itinerarios en Rosario (Argentina). *Chasqui Revista Latinoamericana de Comunicación* N°130 p. 199-219. Disponible en: <http://www.revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/2552>