

REIA #07-08 / 2017
298 páginas
ISSN: 2340-9851
www.reia.es

Almudena de Benito Alonso

Universidad Politécnica de Madrid. ETSAM / almudenadenbenito@gmail.com

La casa como escenario lúdico: los objetos domésticos subvertidos. El jugar como acción creativa y experimental en el entorno cotidiano / The home as a playfull stage: with household objects subverted. Play as creative and experimental activity in an every day enviroment.

Considerar el espacio doméstico como el primer ámbito de juego permite introducir la experiencia de lo cotidiano como la base del aprendizaje en la infancia. La acción del juego en casa utiliza los objetos, el espacio y el tiempo subvirtiéndolos sus funciones, usos y significados originales.

La topografía alterada por una línea del horizonte cercana al suelo, permite descubrir nuevos lugares en los que los objetos y el mobiliario aparecen como obstáculos y oportunidades para colonizar. La creatividad, ligada al instinto de supervivencia animal, estimula la búsqueda de espacios donde ocultarse. Esconderse detrás, debajo y dentro de determinados objetos domésticos, constituye una acción creativa que otorga funciones nuevas y propone la libre interpretación de elementos cotidianos como el armario, la cama y la mesa. Dentro de la casa surgen nuevas estructuras para esconderse, construidas con enseres domésticos.

De la casa como albergue familiar, llena de objetos y espacios secretos, se ha llegado a un espacio transparente en el que la domesticidad se expande fuera de la vivienda, ahora habitada por grupos de convivencia no necesariamente unidos por lazos familiares, y donde lo virtual sustituye rápidamente a lo analógico. En este nuevo espacio doméstico ¿es posible jugar?

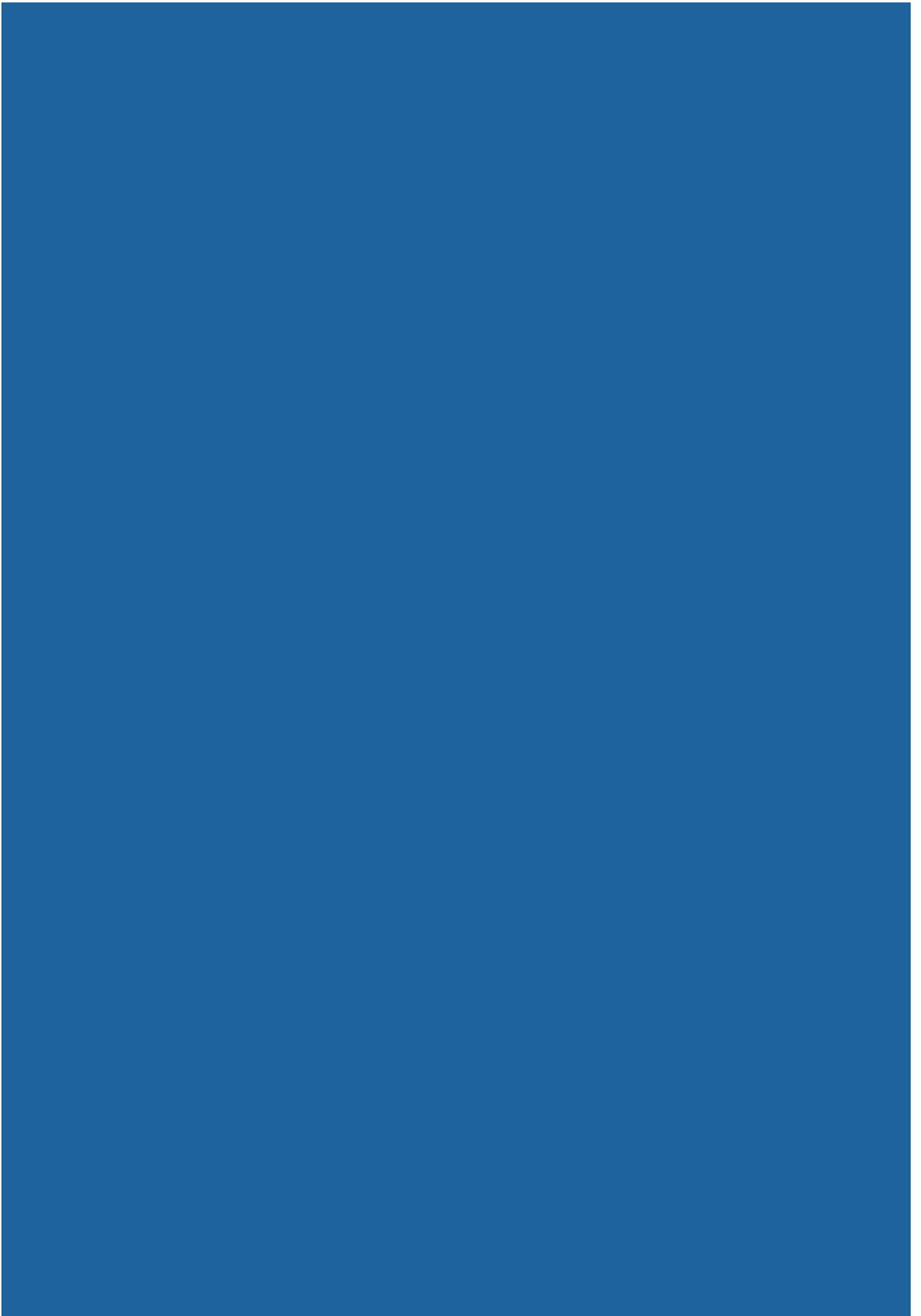
Considering the domestic space as the first field of play allows the child to enter the experience of everyday life as the basis of learning. Playing at home uses daily objects, and space and time overturn their functions, uses and original meanings.

The topography is altered by a skyline near to the ground, which allow the discovery of new places, where objects and furniture appear as obstacles and opportunities to colonize. Creativity, linked to animal survival instinct, stimulates the search for spaces to hide. Hiding behind, under and within certain household objects, becomes a creative action that gives new features and offers a free interpretation of everyday items such as wardrobes, beds and tables. Inside the house a child can find new structures to hide built with household goods.

The concept of the house as family accommodation full of secrets, objects and spaces, has now evolved into a transparent space in which homelife expands beyond the house, now inhabited by groups not necessarily linked by family ties, and where virtual reality quickly replaces the analogue. Is it possible to play in this new domestic space?

Jugar; Infancia; Aprendizaje; Escondite; Doméstico; Subvertir /// Play; Childhood; Learning; Hide and Seek; Domestic; Subvert

Fecha de envío: 15/04/2016 | Fecha de aceptación: 01/06/2016



La casa como campo de juego

Navegar en el sofá del salón sobre un simulado mar embravecido –la alfombra– o recorrer el pasillo cabalgando sobre el palo de la escoba son acciones que se experimentan en el espacio doméstico, el primer campo de batalla en la infancia. Jugar en este ámbito es la base de un conocimiento inconsciente, producido a través de la propia acción dirigida por la imaginación y acompañada por el instinto humano del aprendizaje. En la filosofía griega, donde surgen las primeras teorías sobre el juego, Platón lo define como la mejor herramienta para la educación de los niños y niñas, a través de amor a las reglas y la obediencia, y considera que lo aprendido mediante la experiencia lúdica no se olvida. El juego es “un ensayo de la vida, un experimento vital”, escribe Huizinga¹. Piaget considera que es la manera que tiene el niño de relacionarse con el mundo, siente la necesidad de jugar porque es su modo de interaccionar con una realidad que le desborda.

La casa constituye parte de esa realidad; el entorno doméstico supone un espacio-tiempo de oportunidades, donde se desarrollan experiencias lúdicas mediante la utilización subversiva de los objetos, muebles y espacios que introducen lecturas libres y sorprendentes que alteran el uso original.

Esta *apropiación indebida* no solamente sucede durante el juego simbólico² donde, desde la imaginación, se dota de identidades y de usos nuevos a los elementos y ámbitos cotidianos, el *hacer como si*, comienza con la repetición simulada, reproduciendo escenas de la vida real que son modificadas según las necesidades, utilizando la representación y el cambio de identidad de los objetos: la escoba es un caballo, la mesa, un refugio y la cama y el sofá, sendos navíos.

La ficción mediante juguetes, representaciones y objetos, surge con este tipo de juegos gracias a la capacidad adquirida progresivamente del uso del lenguaje, de la generación de imágenes mentales y de la utilización de otras clases de símbolos para referirse al mundo. “Los niños son maestros en usar *mal* las cosas más variadas para jugar y poner en

1. Johan Huizinga, *Homo Ludens* (Buenos Aires: Emecé editores, 1968), 14.

2. El juego simbólico comienza hacia los tres años de edad. Piaget lo asocia a la segunda etapa (pensamiento intuitivo o simbólico) de las cuatro que plantea como parte del desarrollo mental y que abarca, aproximadamente, hasta los seis años.

evidencia de una manera ingenua, el *alter ego* de muchos objetos y lugares de la casa. Nos enseñan la ambigüedad de muchas cosas al atreverse a usarlas de otra forma” escriben Monteys y Fuertes.³

Dentro del conjunto de acciones llevadas a cabo frecuentemente durante la infancia, cabe destacar la subversión, como una alteración del *orden establecido*, donde los objetos y las actuaciones de esta naturaleza forman parte de una vida cotidiana todavía alejada de la normativa y de la moral social. Esta ruptura con lo *establecido* posee también una connotación social, entendida como algo revolucionario y transgresor, que solo es posible en un ámbito de libertad.

Desde otro punto de vista, la subversión constituye la herramienta fundamental de movimientos como el dadaísmo⁴ y el surrealismo⁵ que, más allá de estilos artísticos, supusieron una revuelta contra todos los órdenes establecidos⁶. Las operaciones subversivas llevadas a cabo por Duchamp, con los llamados *objetos encontrados*,⁷ introducen en el ámbito artístico acciones cotidianas de carácter infantil. La técnica del cadáver exquisito,⁸ surgida con los surrealistas en 1925, supone el uso del juego como herramienta de creación y surge al introducir el azar en el proceso creativo. Las propuestas de los situacionistas⁹ poseen también un componente subversivo y lúdico, el juego permite una lectura de la ciudad como campo y escenario, Debord¹⁰ plantea la *deriva* como desplazamiento sin finalidad abandonándose a los requerimientos y sorpresas de los espacios que se transitan, así, un modo de desplazamiento infantil, se convierte en una propuesta lúdica y artística. La *deriva*, el deambular sin propósito concreto, –como el del *flaneur* de Benjamin– está abierto a las vicisitudes, que en el espacio doméstico, adquieren la forma tanto de descubrimientos, como de accidentes.

3. Xavier Monteys, y Pere Fuertes. *Casa Collage. Un ensayo sobre la arquitectura de la casa* (Barcelona: Gustavo Gili, 2001), 34

4. Surgido en el Cabaret Voltaire de Zúrich en el año 1916 del la mano del escritor Hugo Ball, los dadaistas cuestionan la existencia del arte, la literatura y la poesía y rechazan el orden establecido y las tradiciones.

5. Que surge a partir del dadaísmo en la década de los años veinte.

6. Alberto Manzano. *La subversión de las imágenes* (Barcelona: Gustavo Gili, 2001), 33.

7. en inglés *found art* o *ready-made* y *objet trouvé* en francés. Su primer readymade fue Rueda de bicicleta, de 1913, donde coloca una rueda de bicicleta con su horquilla sobre un taburete de madera. A esta obra siguen otras como la fuente (de 1917), un urinario que firmó con el seudónimo R. Mutt.

8. La frase “El cadáver exquisito tomará el vino nuevo” fue, valga la redundancia, el primer cadáver exquisito del que se tiene noticia y que dio nombre al juego cuyos artífices: Robert Desnos, André Bretón y Tristán Tzara comenzaron a practicar con el lenguaje escrito pero que muy pronto se extendió también al ámbito del dibujo, donde cada uno de los participantes debía continuar el dibujo del anterior, que permanecía oculto.

9. El situacionismo surge inspirado por la internacional situacionista (1957-1972) una organización de intelectuales y distintas agrupaciones artísticas revolucionarias que luchan en contra del capitalismo.

10. Guy Debord (1931-1994): filósofo, artista y cineasta francés fue una de las figuras claves del situacionismo, fundador de la internacional letrista y la internacional situacionista.



Figura 1. La casa es percibida como un relieve, en la que los objetos se convierten tanto en obstáculos como en oportunidades para rodear, colonizar y ocultarse. ©Picapino

Figura 2. La escalera constituye una oportunidad para el juego y la exploración, un reto físico extremo para aquellos que todavía no han aprendido a andar. En este caso, se convierte en una atracción doméstica al transformarse en tobogán gracias a un embalaje de cartón, lo que supone una doble subversión que tiene como resultado la construcción de una rampa con una caja. Imagen: Thecontemplativecreative, 2012. <http://thecontemplativecreative.blogspot.com.es/2012/04/kids-project-cardboard-slide.html>



Sin embargo, entre los recorridos domésticos de los habitantes más pequeños de la casa y las prácticas situacionistas, existen ciertas similitudes: la exploración no tiene fin alguno y se abre a aquello que pueda acaecer. La posición, cercana al plano del suelo, de su línea del horizonte –cuya mirada está a menos de un metro de altura– también contribuye a una apropiación específica del entorno doméstico que provoca el descubrimiento de lugares alterados, distorsionados, sorprendentes e invisibles para los adultos.

El plano del suelo como topografía variable

La percepción del espacio doméstico se altera según el punto de vista; la distancia hasta el suelo cambia progresivamente con el crecimiento y el modo de desplazamiento. Los primeros movimientos de los bebés: reptar, arrastrarse, y el sucesivo gatear, provocan una visión del espacio y de los objetos particular, completamente distinta a la del caminar, pudiendo ser considerados todavía como *presas* y no como *cazadores* dentro de la casa. Consecuentemente, los elementos que usualmente se sortean, atraviesan o incluso evitan, adquieren ahora una nueva condición de naturaleza antrópica.

Junto a la alteración del plano de percepción visual de la casa según el modo de desplazamiento, se une la relación de escala, donde el tamaño reducido del cuerpo permite que los elementos domésticos sean utilizados de nuevo de otros modos, convirtiendo espacios residuales naturales (bajo una escalera, debajo de una encimera) en cuevas, en espacios y seguros.¹¹ En estas acciones existe una actitud desinhibida, previa al uso establecido, algo que va más allá del tamaño y que en el fondo, es un modo de crítica no escrita de la arquitectura.¹²

11. “Los niños procurarán crear lugares espaciales para si mismos y sus amigos y como la mayor parte del mundo que les rodea es espacio para adultos se esforzarán en excavar un lugar a su propia escala” señala Christopher Alexander en *Un lenguaje de patrones: ciudades, edificios, construcciones*. (Barcelona: Gustavo Gili, 1980), 813 donde recomienda “hacer pequeñas cuevas para que los niños puedan jugar. La altura debe ser baja (entre 15 y 120 cm) y la entrada muy pequeña.”

12. Xavier Monteys, y Pere Fuertes. *Casa Collage. Un ensayo sobre la arquitectura de la casa* (Barcelona: Gustavo Gili, 2001), 34

Figura 3. Cuando se juega en una “caverna” se ocupan aproximadamente 0,5 m2 por persona y suele hacerse en grupos por lo que deben poder albergar de tres a cinco jugadores, indica Christopher Alexander con esta imagen en *Un lenguaje de patrones: ciudades, edificios, construcciones*. (Barcelona: Gustavo Gili, 1980), 812-813.

Figura 4. El hecho de habitar espacios -no visibles para los adultos- es un juego recurrente en la vivienda.
© Enrique Espinosa



En este contexto, el espacio bajo la mesa puede ser más provocador que su superficie; entrar debajo de la cama produce toda una serie de emociones, ésta se convierte, para los más pequeños, en refugio y guarida. “El niño encuentra gran placer en un territorio que le es propio: siente que esos espacios son suyos, que los adultos no exploran debajo de la mesa.”¹³

Bajo la mesa existe un lugar de oportunidad desde el cual la percepción se altera, como refleja Neutra en sus memorias, donde explica el valor otorgado a los lugares “bajo el piano” o “bajo la mesa”, que empiezan a descubrirse durante los primeros años de vida y donde “el piso conservaba su condición de mundo dilatado que convenía explorar. Los adultos pisaban aquí y allá, pero yo veía únicamente sus zapatos grandes y brillantes (...) Ellos vivían en otro nivel, a gran altura sobre Liliput.”¹⁴

Esta percepción particular desde el punto de vista dimensional aparece intensificada en algunos dibujos animados como *Vaca y Pollo*¹⁵ donde nunca se vislumbra más allá de las rodillas de los personajes adultos, reflejando así la visión infantil desde un punto cercano al suelo, o *Tom y Jerry*¹⁶ donde, en innumerables ocasiones, el escenario se reduce al zócalo de la habitación, con la puerta-orificio de la vivienda del ratón. Son imágenes que permiten cuestionar la referencia normativa del espacio doméstico basada en usuarios adultos masculinos, por encima de un metro setenta de altura.

En el conjunto de los elementos arquitectónicos del espacio doméstico, el suelo constituye una topografía variable, donde el contacto entre el cuerpo y la superficie desencadena un juego especialmente interesante en la infancia: moverse por la casa sin pisar el suelo. Esta acción, que

13. Isabel Cabanellas, Clara Eslava. *Territorios de la infancia* (Barcelona: Gráo, 2005), 114.

14. Richard Neutra, *Vida y forma* (Buenos Aires: Matrymar, 1972) citado por Xavier Monteys y Pere Fuertes en *Casa Collage. Un ensayo sobre la arquitectura de la casa* (Barcelona: Gustavo Gili, 2001), 36.

15. La serie de dibujos animados *Cow & chicken surge* en 1997 y fue creada por David Feiss para Cartoon Network

16. Los personajes Tom y Jerry nacieron en 1940 de la mano de William Hanna y Joseph Barbera.



Figura 5. En la serie de dibujos animados Vaca y pollo no es visible el rostro de los adultos, la percepción infantil desde el suelo es constante en cada uno de los planos animados. Imagen: Vaca y pollo de cartoon network.

Figura 6. En Tom y Jerry existen numerosos planos cortos que no muestran al arquitectura del espacio circundante sino que se sitúan a ras del suelo, a la altura del ratón y del rodapié en el que se encuentra el acceso a su "vivienda". Imagen: Tom y Jerry de William Hanna y Joseph Barbera.



conecta con nuestra condición de primates, es retomada los artistas Bestué y Vives¹⁷ en su obra en video: *cruzar el salón sin tocar el suelo*.¹⁸ De nuevo, el mundo artístico se nutre de las acciones infantiles.

Para aquellos que no son adultos, el suelo de la casa constituye un elemento que va más allá de su naturaleza de superficie pisable; durante los primeros meses de vida, supone un vasto territorio inexplorado por donde desplazarse sin caminar, y más tarde, el escenario lúdico por excelencia cuyas características (las texturas, los despieces, o los colores) participan también de la experiencia sensible.

Otro elemento que forma parte del espacio de la vivienda, y que debe ser tenido en cuenta desde este enfoque, son las alfombras. Son objetos finitos superpuestos a la superficie del suelo que constituyen territorios acotados, y añaden diversificación a un plano, el cual adquiere connotaciones diferentes según el color y la textura, llegando a configurarse como lugares significativos. Su diseño y el del suelo pueden constituir parte del juego. Hay pavimentos que son arquitecturas abreviadas, el despiece es con frecuencia una radiografía de la lógica compositiva y la lógica constructiva del edificio.¹⁹ La geometría de las baldosas, los defectos del pavimento y las diferencias de cota –como escalones y escaleras– constituyen un ámbito lúdico infinito. Las juntas pueden acotar espacios de juego simbólico a pequeña escala, las líneas del pavimento se convierten en carreteras imaginarias, incluso la industria textil diseña alfombras como escenarios para juegos o como objetos transformables *preparados* para la subversión.

17. David Bestué (Barcelona, 1980) y Marc Vives (Barcelona, 1978) artistas que se dieron a conocer en el año 2002 con un conjunto de acciones de tono lúdico cercanas al surrealismo y dadaísmo.

18. donde se recorre la sala saltando de un mueble a otro y que forma parte, junto a otras experiencias subversivas como: *utilizar el microondas como lamparita*, de *Acciones en casa* (2005) que recibió el premio Generaciones de Caja Madrid 2006 y formó parte de la exposición sobre su obra en el Caixaforum de Barcelona en el año 2012.

19. Luis Fernández Galiano. "Elementos" *Arquitectura viva* 169 (2014) 28.



 Figuras 7,8,9. Hoppetee de Nicole de Bie, es un sistema de almacenaje para juguetes que al desplegarse se convierte en un tapete para juegos con una leve topografía que puede asociarse con una trama urbana de calles y manzanas. Imagen: Nicole de Bie, 2013.

El espacio de la vivienda adquiere otra apariencia cuando cambia el plano visual; la perspectiva doméstica varía, no solo para los pequeños habitantes de la casa, sino también para otras culturas como la japonesa, en la que la mayor parte de las tareas se realizan en un plano más cercano al suelo y donde la introducción de elementos occidentales como la silla, supuso la elevación del plano de referencia. En Occidente, los adultos sortean una mesa caminando –su superficie se encuentra por debajo de la línea de visión– mientras que para los niños y las niñas dicha superficie adquiere al mismo tiempo la condición de *techo* y es *atravesada* gateando. Del mismo modo, el espacio vacío bajo la cama y las sillas bajo la mesa, constituyen oportunidades para ocultarse de la mirada y del control de los adultos.

Esconderse: debajo, detrás y dentro

Entre los numerosos juegos populares infantiles, el escondite constituye una herramienta de conocimiento del espacio. Este juego universal, del que ya existen referencias en la antigua Grecia, supone cuerpos en movimiento en el espacio y, aunque se desconoce exactamente su origen, el acto de esconderse seguramente proviene de nuestra naturaleza animal, del instinto de supervivencia ante el depredador.

Mediante este juego, practicado en la infancia, uno se apropia de determinados objetos cotidianos que se transforman, de forma irremediable, en *sus* espacios donde la acción de ocultarse tiene lugar debajo, detrás y dentro de ellos.

“Yo fui el habitante del nivel inferior desde que comencé a gatear a cuatro patas. Parecía una espaciosa plaza, tan solo dominada por mí. Después alcancé la madurez suficiente para mudarme al nivel superior, al mismo tablero de la mesa blanca.” escribe Alvar Aalto.²⁰

Debajo de algunos objetos domésticos existen oportunidades para *habitarlos*. La función del techo es la de protección, podría decirse que es la primera construcción que se lleva a cabo. El tejado es el elemento arquitectónico por excelencia, cubre el espacio que quiere habitarse. El techo es a la vez cielorraso y tejado.²¹

20. Alvar Aalto (1970) en Schildt, 2000 pag.16-17 citado por Isabel Cabanellas y Clara Eslava en *Territorios de la infancia* (Barcelona: Gráo, 2005), 115.

21. Luis Fernández Galiano. “Elementos” *Arquitectura viva* 169 (2014), 29.

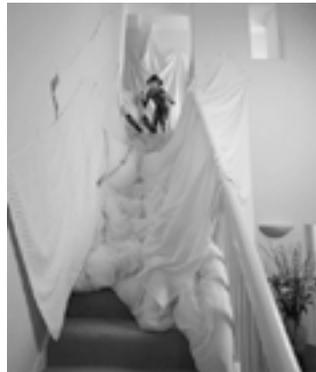
Figura 10. Los adolescentes Otto y Ana se encuentran clandestinamente bajo la cama en la película *Los amantes del círculo polar* de Julio Médem, 1998.



Figuras 11 y 12. JFK Jr juega debajo del escritorio Resolute (fabricado con la madera de un buque británico y regalo de la Reina Victoria al presidente Hayes en 1880) en el despacho oval de la Casa Blanca, en 1963. © Alan Stanley Tretick



Figuras 13 y 14. El fotógrafo británico Tim Macpherson ilustra la imaginación de los niños en su serie *Kids at Home and Play* partiendo de situaciones que podrían ser juegos reales.



Los más pequeños de la casa, buscan en la vivienda espacios susceptibles de ser habitados, para los que la condición de techo es casi indispensable. Posteriormente, ellos mismos construirán sus propias estructuras donde *vivir*, evolucionando en el desarrollo humano natural ligado al aprendizaje y a la adquisición de destrezas y habilidades.

Situada sobre el suelo, la cama constituye también el escenario de muchas de las acciones lúdicas domésticas, lugar de saltos y acrobacias, alberga cavernas bajo las sábanas, es escondite y también nave con la que se surcan mares imaginarios. Además, es uno de los primeros elementos del hogar con el que se desarrolla el sentido de la propiedad.

En numerosas ocasiones, la cama es imaginada como un navío, de este modo, el suelo adquiere una condición líquida imaginaria y ésta se constituye como un espacio antes inexistente, con una nueva condición flotante, móvil dentro de su cualidad estática real.



Herman Hertzberger en *Lessons for students in architecture*. (Rotterdam: O10 Publishers, 2009) 204 considera que las proporciones de los balcones dificultan su uso. No ocurre lo mismo en el mundo infantil.

Figura 15. El niño en el balcón, 2014
© Paco G.R.

Figura 16. Madrid a mis pies, 2015
© Picapino

La cama, convertida en mi cama, se entiende como la primera posesión²² espacial de un cuerpo doméstico por lo que puede convertirse en el escondite de aquel que desaparece, ocultándose en otro lugar, y cuyo cuerpo simula introduciendo una almohada bajo las sábanas.

La acción de ocultarse no solamente sucede por *debajo* de los objetos, *detrás* de algunos elementos también existen lugares *habitables*. Ocultarse en el cuarto de baño, tras la cortina de la bañera, de la mampara translúcida de la ducha, o detrás las cortinas opacas del dormitorio, –cuyo principio radica en la constante procreación de fisuras y pliegues–²³ constituyen otras posibilidades de escondite doméstico.

El cuerpo se envuelve con estos tejidos, casi como si fueran un disfraz, creando otros pliegues, atribuyendo un uso nuevo a elementos colgantes verticales que pretenden aumentar la separación entre el interior y el exterior. En esta ocultación invertida, también es posible esconderse en la prolongación exterior de la casa que constituye el balcón; tras los vidrios, sobrepasando el límite del cerramiento, expandiendo el juego de ocultarse hasta la calle, provocando así que los viandantes se conviertan en espectadores, en cómplices de esa mentira que sucede hacia dentro, protegida por distintos filtros o capas superpuestas como contraventanas, persianas, estores y cortinas. El balcón supone una ampliación de la ventana, un espacio reducido –pero exterior y descubierto– que ejerce una gran atracción sobre niños, niñas y adultos. Los balcones conectan con el afuera, son un punto de observación de proporción estrecha y alargada, lo que provoca su uso y apropiación por parte de los más pequeños.

22. Durante los siglos XIV y XV el lecho es prácticamente el único mueble que se lega por testamento a un fiel servidor, a un pariente necesitado, o a un hospital. Dominique Barthélemy, Philippe Contamine, Georges Duby, Philippe Braunstein. *Problemas. Historia de la Vida privada 4: El individuo en la Europa feudal*. (Madrid: Taurus, 1992) 184.

23. Vicente Verdú. *Enseres domésticos*. (Barcelona: Anagrama, 2014) 181.

Figura 17. El movimiento de la puerta también constituye un elemento de juego, en este caso, la puerta se convierte en columpio. The door is my swing, 1965. © Ken Josephson



Otro elemento arquitectónico también generador de juego es la puerta. Ésta constituye un lugar de paso íntimamente relacionado con el *atravesar*, con lo móvil, frente a la condición estática del que permanece escondido detrás. La ausencia de movimiento es, también, una forma de esconderse. “La inmovilidad irradia. Se construye una cámara imaginaria alrededor de nuestro cuerpo que se cree bien oculto cuando nos refugiamos en un rincón.” escribe Bachelard²⁴.

La puerta es un elemento que aparece en numerosas narraciones infantiles, formando parte del imaginario colectivo, como entrada a otra dimensión, a un mundo paralelo. Algunos autores hablan de la existencia de los “espacios umbral”²⁵ en los cuentos. En el relato *Alí Baba y los cuarenta ladrones*, de *Las mil y una noches*, las palabras mágicas “ábrete sésamo” generan un umbral en la montaña, que se descubre al pronunciarlas y que permite el acceso a la cueva donde se oculta el tesoro robado. Las puertas mágicas, como límite y acceso a otro mundo, también están presentes en el ámbito cinematográfico. Cada vez que Andy sale de la habitación en *Toy Story*²⁶ y cierra la puerta, los juguetes dejan de ser objetos inanimados. En *Monsters*²⁷ las puertas conectan el mundo de los sueños, donde habitan los monstruos de las pesadillas, con el real.

Todas las puertas son iniciáticas, todos los umbrales mágicos y eróticos²⁸ y atravesarlas supone cambiar de escenario, pasar de lo conocido (dentro)

24. Gastón Bachelard. *La poética del espacio*. (Méjico: Fondo de cultura económica, 1986), 172.

25. Isabel Cabanellas, Clara Eslava. *Territorios de la infancia* (Barcelona: Gráo, 2005), 100.

26. Película de animación dirigida por John Lasseter y producida por Walt Disney Pictures y Pixar en 1995.

27. Película de animación producida por Pixar Animation Studios en 2001.

28. Luis Fernández Galiano. “Elementos”⁴ *Arquitectura viva* 169 (2014) 34.

Fig 18. La puerta semiabierta permite escuchar los sonidos del interior de la casa desde el banco situado en el umbral. Viviendas para ancianos De Overloop en Almeres, Herman Hertzberger (1980-1984).



a lo desconocido (fuera). Simmel dice, que, si el *dentro* es el espacio de la estructura, el *afuera* lo es del acontecimiento.²⁹

Cuando el escondite sucede detrás de una puerta, a ésta se le otorga una identidad que antes no poseía. Para el filósofo coreano Byung-Chul Han, la primera experiencia del espacio en la niñez es una experiencia de umbrales: umbrales y pasadizos son zonas de misterio, de inseguridad, de transformación, de muerte, de miedo y también de añoranza, confianza, y de esperanza.³⁰ Los umbrales tienen el poder de unir lo que está separado y de separar lo distinto.³¹ La puerta como umbral y como elemento lúdico adquiere también esa doble condición en el juego donde, simultáneamente, comunica y aísla pero también, visibiliza y esconde.

Los umbrales son espacios de transición, de conexión entre áreas con demandas territoriales divergentes.³² Son los llamados espacios *in-between*, lugares en los que se produce el encuentro entre la calle y el dominio privado, como el umbral de la casa. Hertzberger plantea este espacio-umbral como una plataforma³³, un lugar donde dos mundos se superponen, un espacio dual, en el que los niños y las niñas se sienten independientes, alejados de sus progenitores, pero al mismo tiempo,

29. Georg. Simmel, *Puente y puerta* en *El individuo y la libertad*, (Barcelona: península, 1986) 29-34 citado por Manuel Delgado en *Sociedades movilizadas* (Barcelona: Anagrama, 2007) 28-29.

30. Byung- Chul Han. *La sociedad de la transparencia* (Barcelona: Herder, 2015) 63.

31. Georg Simmel, *Puente y puerta* en *El individuo y la libertad*, (Barcelona: península, 1986) 68-69 citado por Stravros Stavrides en *Hacia la ciudad de umbrales* (Madrid: Akal pensamiento crítico, 2016) 105.

32. Herman Hertzberger en *Lessons for students in architecture* (Rotterdam: 010 Publishers, 2009) 32.

33. En el caso de la Escuela Montessori en Delft, o como un banco junto a la entrada en el proyecto de viviendas para la tercera edad de Overloop en Almere. Herman Hertzberger en *Lessons for students in architecture* (Rotterdam: 010 Publishers, 2009) 32-34.

tienen la sensación de estar en casa. La puerta de acceso a la vivienda está dividida por la mitad, de modo que es posible mantener abierta la parte superior, como un gesto de invitación, de contacto social.³⁴ Sin embargo, con la mirada puesta en la niñez en lugar de en la tercera edad, la imagen sería la opuesta; la hoja inferior abierta, permitiendo así la libre circulación de los más pequeños y dificultando el paso de los adultos. “La acción separadora del umbral establece la diferencia entre zonas adyacentes (...) pero al mismo tiempo los umbrales unen, acercan esas zonas que la diferencia tiende a mantener apartadas” escribe Stravrides.³⁵

Otra posibilidad más de ocultarse, además de *debajo* y *detrás*, es *dentro*. Uno de los escondites de la casa por excelencia es en el interior del armario, ante la actual ausencia de desván y de sótano, que casi siempre han supuesto lugares vetados para los menores. Ambos son espacios donde se almacenan objetos antiguos, lugares prohibidos, oscuros y rodeados de misterio. La cueva y el desván son los espacios de los sueños y de las transformaciones, espacios que permiten al niño realizar un viaje interior del que emergen actitudes simultáneamente básicas y llenas de matices.³⁶ Hoy, ante arquitecturas urbanas carentes de esta “polaridad del sótano y la guardilla”³⁷ el armario constituye un espacio extremadamente accesible, un contenedor cerrado cuya función se ve alterada al establecer el usuario una relación distinta con él, considerándolo un escondite, un refugio.³⁸

Sin embargo, los espacios de almacenaje están desapareciendo, al disminuir la cantidad de elementos que antes albergaban. Por un lado, el número de prendas de vestir, al mantenerse la temperatura interior constante y ser los cambios de estación cada vez menos notables. Por otro, a causa del aumento del almacén virtual; la música, los libros, las fotos, los documentos, se encuentran disponibles en los distintos dispositivos digitales de los habitantes de la casa, en sus discos duros o en *la nube*, solamente es necesaria una conexión a internet. Además, los objetos, muebles y pequeños recuerdos que a partir del siglo XIX habían ocupado la vivienda evocando a un familiar o algún hecho conmovedor³⁹

34. En estos proyectos de viviendas para la tercera edad de Overloop en Almere, 1984 o de Drie Hoven en Amsterdam, 1974 se considera igual de importante el mantener la privacidad como facilitar el contacto social con el resto. Herman Hertzberger en *Lessons for students in architecture*. (Rotterdam: 010 Publishers, 2009) 32-34.

35. Stravros Stavrides. *Hacia la ciudad de umbrales* (Madrid: Akal pensamiento crítico, 2016) 105-106.

36. Isabel Cabanellas, Clara Eslava. *Territorios de la infancia* (Barcelona: Gráo, 2005), 114.

37. Gastón Bachelard. *La poética del espacio*. (Méjico: Fondo de cultura económica, 1986) 48.

38. Una mujer japonesa vivió escondida en el interior de un armario durante un año en una casa ajena. El propietario la descubrió al poner cámaras de vigilancia, debido a la desaparición de comida de la nevera. Habitaba en el interior de un armario que el hombre no utilizaba y salía solamente cuando él se ausentaba. Reuters *¿Pero qué hace usted en mi armario?* El País. 30 mayo 2008. Consultado el 23 enero de 2016. http://elpais.com/elpais/2008/05/30/actualidad/1212130134_850215.html

39. Orest Ranum. *Los refugios de la intimidad. Historia de la vida privada 5: El proceso de cambio en la sociedad de los siglos. La comunidad, el Estado y la familia en los siglos XVI-XVIII* (Madrid: Taurus, 1992) 237

Fig 19. La Casa N.A. en Tokio de Sou Fujimoto, construida en 2010, actúa al mismo tiempo como una habitación individual y como una colección de habitaciones. “El punto intrigante de un árbol es que sus lugares no están aislados herméticamente, se conectan uno a otro en una única relatividad” apunta el arquitecto.



se eliminan, vaciándose así el espacio domestico. En algunos casos, también el cerramiento de los armarios desaparece, quedando expuesto su contenido.

En la actual *sociedad de la transparencia* de la que habla Han⁴⁰, se considera sospechoso todo aquello que no se somete a la visibilidad. Esta sociedad apuesta por la vigilancia y por el control en todos los ámbitos⁴¹ “Todo vuelto hacia fuera, despojado, desvestido y expuesto (...) En la sociedad expuesta cada sujeto es su propio objeto de publicidad. Todo se mide en su valor de exposición,” escribe Han.⁴²

Esta transparencia es patente físicamente en el ámbito de la vivienda, no solo en el interior sino también hacia el exterior, donde el uso de vidrios fotosensibles se manifiesta en la ausencia de cortinas y estores. La vivienda transparente dificulta el escondite y para sus habitantes más pequeños solo existe una posibilidad: la autoconstrucción.

La casa dentro de la casa: la autoconstrucción de espacios en la infancia

“El niño ha jugado siempre a construir, distribuyendo objetos y materiales a su alcance; y los psicólogos confirman que esta manifestación expresiva del niño está tan arraigada en su naturaleza como el dibujo”

40. Byung- Chul Han. *La sociedad de la transparencia* (Barcelona: Herder, 2015).

41. Esto se acentuó tras los atentados en Nueva York del 11 de septiembre del 2001. “La libertad y la seguridad son dos valores tremendamente difíciles de conciliar. Si tienes más seguridad tienes que renunciar a cierta libertad, si quieres más libertad tienes que renunciar a seguridad. Ese dilema va a continuar para siempre” Zygmunt Bauman. Entrevista en El País Semanal. 4 de febrero 2016. Consultado el 10 de junio de 2016. http://cultura.elpais.com/cultura/2015/12/30/babe-lia/1451504427_675885.html

42. Byung- Chul Han. *La sociedad de la transparencia* (Barcelona: Herder, 2015), 29.



Figuras 20 y 21. El techo textil constituye la base de las construcciones domésticas infantiles, adquiriendo una importancia incluso superior a la del muro.
© chiquitectos

afirma Juan Bordes.⁴³ Durante la infancia, la construcción es un juego recurrente, además de construir a pequeña escala, se crean también espacios a escala 1:1, donde se toma conciencia del propio cuerpo en relación con el espacio.

“El panorama que se abre al observar cómo los niños construyen lugares para vivir es simplemente inmenso” afirma el arquitecto Muntañola⁴⁴ que, en la década de los setenta, realizó varias investigaciones⁴⁵ sobre el diseño de espacios con maquetas, aplicando las teorías de Piaget al proceso de proyectar lugares para vivir en la infancia.

El hecho de *habitar* espacios –ya sean autoconstruidos o no– es constante en la etapa infantil y, la mayoría de las veces, el juego simbólico es el artífice de nuevos lugares y territorios dentro de la casa. *La casa dentro de la casa* es una cabaña, un refugio que “nos sugiere la toma de posesión de un mundo. Por precario que sea, brinda todos los sueños de la seguridad” escribe Bachelard⁴⁶. La choza, la cabaña, el nido, son rincones donde uno “quisiera agazaparse como un animal en su guarida.”⁴⁷ Refugiarse, buscar la protección “contra” distintos elementos, como afirma el filósofo francés, conectando así el ámbito doméstico con el mundo animal donde, la supervivencia proviene –en parte– de la capacidad de esconderse o camuflarse en el entorno.

43. Juan Bordes. *Historia de los juguetes de construcción* (Madrid: Cátedra, 2012), 15.

44. Josep Muntañola. *La arquitectura como lugar* (1975) (Barcelona: UPC nº 13 de la serie Quaderns d'Arquitectes, 1996), 64.

45. Los resultados de estos estudios llevados a cabo en Berkeley en 1973 están recogidos en *La arquitectura como lugar* (1975), el nº 13 de la serie Quaderns d'Arquitectes. (Barcelona: UPC, 1996)

46. Gastón Bachelard. *La tierra y las ensoñaciones del reposo* (México D.F.: Fondo de cultura económica, 2006) 211.

47. Gastón Bachelard. *La poética del espacio* (Méjico: Fondo de cultura económica, 1986) 61.

“Tener techo es tener casa“ escribe Fernández Galiano⁴⁸ y así sucede en el juego doméstico, donde un elemento textil de uso cotidiano se convierte en una cubierta protectora al ser colocado en un determinado lugar, adquiriendo el espacio bajo él, la misma condición que los lugares bajo la mesa o debajo de la cama.

Existen una serie de elementos sencillos de la arquitectura que no definen por sí mismos espacios habitables (los muros y los vanos abiertos en ellos, los soportes aislados y su entablamento, forjados, bóvedas y cubiertas).⁴⁹ Son precisamente éstos, los sustituidos en las construcciones domésticas por distintos muebles u objetos cotidianos: la silla es una *columna* y el sofá, una *pared*. Al igual que el techo, el muro también supone protección. En el imaginario colectivo el muro define un perímetro defensivo, una apropiación del territorio en la ciudad o en la casa, frente a la naturaleza y frente a las personas.⁵⁰

Con estas autoconstrucciones, posteriormente habitadas, los más pequeños representan *su casa*. Bachelard afirma que todo espacio realmente habitado lleva como esencia la noción de casa⁵¹. Los niños y las niñas se apropian de los lugares domésticos construyendo en ellos, diferenciando de ese modo lo de fuera de lo de dentro, construyendo un límite entre lo que consideran público, –la vivienda– y su propio espacio privado. Inventan reglas de acceso, a pesar de que el tamaño ya impide la entrada de adultos, y se protegen del exterior. En algunos juegos, la mención de la palabra *casa* supone la protección inmediata ante el perseguidor y en parte ese es uno de los fines de esta acción, realizada gracias a la subversión de enseres cotidianos, la búsqueda o construcción de un refugio, de una protección, de un escondite que ya apenas existe en la nueva casa transparente.

La casa como lugar de referencia

La casa es el primer lugar donde se juega. La casa, para los niños y las niñas, es su *lugar familiar*, afirma Liliane Lurçat⁵² en sus investigaciones, donde busca las relaciones que se establecen a través del juego entre el espacio mental y este espacio de los lugares familiares.

Actualmente la casa ha perdido esa connotación relativa a la *familia* del pasado y han surgido nuevos modelos de convivencia, un reflejo de la sociedad actual donde “todas las formas sociales desaparecen a mayor velocidad de la que se establecen las nuevas.”⁵³

Los habitantes de las viviendas son distintos grupos que conviven, unidos por lazos diversos, más allá de los familiares. La casa ha dejado

48. Luis Fernández Galiano. “Elementos”⁴⁸ *Arquitectura viva* 169 (2014), 29.

49. *ibíd.* 20.

50. *ibíd.* 27.

51. Gastón Bachelard. *La poética del espacio* (Méjico: Fondo de cultura económica, 1986) 35.

52. Isabel Cabanellas, Clara Eslava. *Territorios de la infancia* (Barcelona: Gráo, 2005) 117.

53. Zygmunt Bauman & David Lyon. *Vigilancia líquida* (Barcelona: Paidós 2013) 11.

de ser el referente de la familia, pero se mantiene como lugar de referencia⁵⁴ durante la infancia, aunque ya no sea único. Las viviendas se multiplican, el entorno doméstico se expande y las relaciones entre los inquilinos cambian, dejando de ser exclusivamente sentimentales. Los hijos *habitan* sucesivos y distintos lugares y en cada una de ellos, tienen una circunstancia distinta⁵⁵. La *casa natal*⁵⁶ ya no es una sola, se multiplica, ha dejado de ser única, y frente a esta serie de cambios y transformaciones, la acción de jugar, sin embargo, permanece. En el momento en el que los pequeños se encuentran en el aparente reposo tranquilo de sus casas, es cuando surgen los juegos, que investigan sobre el entorno y transformación lúdica de los objetos cotidianos.⁵⁷

El hecho de que la casa se vacíe, su nueva condición de espacio transparente, la “hipervisibilidad” de la que habla Han, “a la que falta toda la negatividad de lo oculto, lo inaccesible y lo misterioso”⁵⁸ se manifiesta en la vivienda afectando a las acciones de sus usuarios: No solo desaparecen los escondites, sino también el tiempo para construirlos, por lo que los niños, niñas y adolescentes comienzan a refugiarse en otros lugares, esta vez virtuales.

La casa transparente es una casa expandida en la medida en que su interior –que antes constituía un entorno privado y, por tanto, invisible– se hace ahora público y se visibiliza a través de las redes sociales como Facebook, Twitter e Instagram.

Pero la red supone una especie de privatización del mundo, de la cual sólo se ven aquellas secciones que *te gustan*, dice Han. Esto provoca que se transforme en una esfera íntima, o en una zona de bienestar⁵⁹ y en consecuencia, uno se instala en ella escondiéndose de la realidad exterior, y eligiendo con quién se relaciona, eliminando incluso las distancias físicas. “Es un espacio cercano que está eliminando el afuera. Allí nos encontramos solamente a nosotros mismos y a nuestros semejantes” afirma Han, que considera que la cercanía, de la que se ha eliminado toda lejanía, es también una forma de expresión de la transparencia.⁶⁰

54. “como un nido seguro un *hogar-base* al que poder regresar.” Herman Hertzberger en *Lessons for students in architecture* (Rotterdam: O10 Publishers, 2009) 28.

55. Los hijos habitan distintas viviendas donde también cambian sus habitantes: conviven con cuidadores, abuelos u otros familiares y a veces pasan temporadas en segundas residencias. La custodia compartida, una solución cada vez más adoptada (según el Instituto Nacional Estadística en un 21,3% de los divorcios del 2014, cifra que va en aumento, junto a la del número de separaciones) implica que los hijos vivan en dos casas diferentes con dos *familias* distintas.

56. Bachelard se refiere a la casa natal en el capítulo “La casa. Del sótano a la guardilla” de su obra *La poética del espacio*. Donde la define como “un ser privilegiado para un estudio fenomenológico de los valores de la intimidad del espacio interior, siempre y cuando se considere la casa a la vez en su unidad y su complejidad, tratando de integrar todos sus valores particulares en un valor fundamental”.

57. Isabel Cabanellas, Clara Eslava. *Territorios de la infancia* (Barcelona: Gráó, 2005) 116.

58. Byung- Chul Han. *La sociedad de la transparencia* (Barcelona: Herder, 2015) 30.

59. *ibíd.*

60. Byung- Chul Han. *La sociedad de la transparencia* (Barcelona: Herder, 2015) 69.

Paradójicamente, en ese espacio *privado* –desde los escondites, tras las pantallas de dispositivos móviles y ordenadores– todo se hace público, convirtiéndose en un lugar de exposición en el que ya no es posible ocultarse y en el que *la sociedad del control* de Delleuze tiene su máximo exponente, en el hecho de que “el sujeto se desnuda no por coacción externa”, sino por una necesidad que ha creado él mismo “donde el miedo de tener que renunciar a su esfera privada e íntima cede a la necesidad de exhibirse sin vergüenza.” escribe Han.⁶¹

En la *sociedad transparente* todo aquello que ocurre en el interior doméstico es exhibido, las actividades que forman parte de la cotidianidad de sus habitantes –antes consideradas íntimas– son *publicadas* en las redes gracias a la presencia de dispositivos digitales *conectados* y con cámaras incorporadas. El juego del escondite, que permite mirar sin ser visto, adquiere también ahora la cualidad virtual.

La *casa conectada* ya es una realidad, en la que un asistente⁶² –que reconoce a su propietario– activa y regula la iluminación y la temperatura en función del tiempo atmosférico cuando éste llega a casa, recuerda su agenda y proyecta las fotos y videos que han enviado los amigos a través de las redes sociales sobre cualquier superficie. También emite mensajes grabados por otros habitantes de la casa para él y ofrece información sobre el tráfico.

Los niños y niñas, que cada vez pasan menos tiempo en casa, disfrutan ahora de un escenario lúdico expandido, donde esconderse físicamente es cada vez más difícil ya que lo analógico ha sido sustituido por lo digital, pero donde, sin embargo, es posible y cada vez más frecuente, el juego en red, en el que la condición espacio temporal no existe.

61. *ibíd.* 89

62. Sony's Xperia Agent Concept es un robot-asistente presentado en febrero de 2016 en el Mobile World Congress celebrado en Barcelona.

Bibliografía

- AAVV. *La subversión de las imágenes. Surrealismo, fotografía, cine* [exposición]. Fundación Mapfre 17 junio-12 septiembre 2010. Publicación: Fundación Mapfre Instituto de Cultura, 2010.
- AAVV. *Historia de la vida privada 4: El individuo en la Europa feudal*. Madrid: Taurus, 1992.
- AAVV. *Historia de la vida privada 5: El proceso de cambio en la sociedad de los siglos. La comunidad, el Estado y la familia en los siglos XVI-XVIII*. Madrid: Taurus, 1992.
- Alexander, Christopher. *Un lenguaje de patrones: ciudades, edificios, construcciones*. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.
- Bachelard, Gastón. *La poética del espacio*. México D.F.: Fondo de cultura económica, 1986.
- Bachelard, Gastón. *La tierra y las ensoñaciones del reposo*. México D.F.: Fondo de cultura económica, 2006.
- Bauman, Zygmunt & Lyon, David. *Vigilancia líquida*. Barcelona: Paidós, 2013.
- Bordes, Juan. *Historia de los juguetes de construcción*. Madrid: Cátedra, 2012.
- Cabanellas Isabel, Eslava, Clara. *Territorios de la infancia*. Barcelona: Gráo, 2005.
- Careri, Francesco. *El andar como práctica estética*. Ed. Gustavo Gili.
- Delgado, Manuel. *Sociedades movedizas*. Barcelona: Anagrama, 2007.
- Fernández Galiano, Luis. "Elementos" *Arquitectura viva* 169, 2014
- Han, Byung-Chul. *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder, 2015
- Hertzberger Herman. *Lessons for students in architecture*. Rotterdam: 010 Publishers, 2009.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Buenos Aires: Emecé editores, 1968.
- Monteys, Xavier y Fuertes, Pere. *Casa Collage. Un ensayo sobre la arquitectura de la casa*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
- Muntañola, Josep. *La arquitectura como lugar* (1975). Barcelona: UPC nº 13 de la serie Quaderns d'Arquitectes, 1996.
- Stavrides, Stravros. *Hacia la ciudad de umbrales*. Madrid: Akal pensamiento crítico, 2016.
- Verdú, Vicente. *Enseres domésticos*. Barcelona: Anagrama, 2014.

