

El playground del Tercer Paisaje: estudio prospectivo de los contextos urbanos desatendidos como entornos lúdicos multiespecie. The Playground of the Third Landscape: prospective study of neglected urban contexts as multispecies playful environments

Francisco García-Triviño^[1], Lara Sánchez Coterón^[2]

^[1] Universidad de Alcalá

ORCID: 0000-0003-0914-9584

^[2] Universidad Complutense de Madrid

ORCID: 0000-0002-3515-0979

Traducción Translation Francisco García-Triviño y Lara Sánchez Coterón

DOI: <https://doi.org/10.31921/constelaciones.n12a7>

Palabras clave **Keywords**

Terrain vague, *Tercer Paisaje*, *junk playgrounds*, entornos lúdicos, biodiversidad, renaturalización, juego libre, avifauna, arquitectura
Terrain vague, *Third Landscape*, *junk playgrounds*, *playful environments*, *biodiversity*, *rewilding*, *play*, *avifauna*, *architecture*

Resumen

El presente artículo define un estudio prospectivo lúdico-urbano a través de los siguientes conceptos: a) *Tercer Paisaje* de Clément y *Terrain Vague* de Solà-Morales, provenientes del paisajismo y la arquitectura. b) Las prácticas del *junk playground* conceptualizadas desde los *play studies*. c) La idea de experiencia lúdica animal desde una perspectiva no especista que proviene de los *animal studies*. Con todo ello se explora una propuesta de trabajo sobre el *playground* en entornos urbanos desatendidos que se suma a la agenda multiespecie y ayude a enriquecer los programas institucionales desde los que se está regulando la renaturalización de las ciudades. Por último, el artículo define el potencial que encierra esta propuesta en un *Tercer Paisaje* en la ciudad de Alcalá de Henares.

Abstract

This article defines a prospective playful-urban study across the following concepts: a) *Third Landscape* by Clément and *Terrain Vague* by Solà-Morales, from landscape and architecture. b) The practices of *Junk playgrounds* conceptualized through *play studies*. c) The idea of playful animal experience from a non-speciesist perspective that comes from *animal studies*. With all this, a specific work proposal on the *playground* in unattended urban environments is conceptually explored, which joins the multispecies agenda and helps to enrich the institutional programs from which the *rewilding* of cities is being regulated. Finally, the article defines the potential that this proposal contains in a specific *Third Landscape* in the city of Alcalá de Henares.

Estado de la cuestión. EL TERCER PAISAJE Y EL TERRENO BALDÍO COMO OPORTUNIDAD A LA BIODIVERSIDAD. El presente artículo se sirve de dos conceptos arquitectónicos y paisajísticos que permiten explorar una salida proyectiva que se suma a las propuestas en favor de la biodiversidad de la ciudad.

El primero de ellos es el concepto *Terrain Vague*, acuñado en 1994 por el arquitecto y filósofo Ignasi Solà-Morales, en el contexto de la conferencia ANYPLACE. (1) Este concepto hace una llamada a características y condiciones vinculadas a solares urbanos y edificaciones abandonadas que, por dejar de ser productivas, quedan desatendidas y son ajenas a las dinámicas propias de la ciudad. (2) El autor, en oposición a la visión que atiende a la organización y la racionalización de estos espacios, defiende la necesidad de entenderlos como representación de la memoria pública, como una forma de hacer frente a la homogeneización de la ciudad. [ver nota 2] *Terrain Vague* se define bajo un nombre voluntariamente ambiguo. La expresión francesa elegida permite interpretarse como lo baldío, lo vacío, lo libre o inocupado y permite reconocer espacialmente aquellos lugares que se escapan de la racionalización modernista, del funcionalismo más rígido. (3) Una lectura urbana que se encuentra latente en trabajos como el de la artista Lara Almarcegui, *Wasterlands of Amsterdam*, proyecto realizado entre 1998-1999. (4)



Fig. 1. Sternfeld, Joel. *Walking the High Line*, 2002. Extraído de la web del autor.

State of the art. THE THIRD LANDSCAPE AND THE WASTELAND AS AN OPPORTUNITY FOR BIODIVERSITY. This article uses two architectural and landscape concepts to explore a projective way forward in addition to the proposals in favour of the city's biodiversity.

The first of these is the *Terrain Vague* concept, coined in 1994 by the architect and philosopher Ignasi Solà-Morales, in the context of the ANYPLACE conference. (1) This concept calls for characteristics and conditions linked to urban plots and abandoned buildings that, because they are no longer productive, are neglected and are alien to the city's own dynamics. (2) The author, in opposition to the vision that focuses on the organisation and rationalisation of these spaces, defends the need to understand them as a representation of public memory, as a way of confronting the homogenisation of the city. [see note 2] *Terrain Vague* is defined under a deliberately ambiguous name. The French expression chosen can be interpreted as the wasteland, the empty, the free or unoccupied, and allows us to spatially recognise those places that escape from modernist rationalisation, from the most rigid functionalism. (3) An urban reading that is latent in works such as that of the artist Lara Almarcegui, *Wasterlands of Amsterdam*, a project carried out between 1998-1999. (4)

The second concept, the *Third Landscape*, coined by the landscape architect Gilles Clément, shows the potential of edges, lines, undefined and functionless spaces. Presented for the first time in French in his 2004 publication of the same name, *Manifeste pour le Tiers paysage*, it defends these nameless spaces that are forgotten by cartographies or public administrations. Places that can disappear at any time and at the same time are a refuge for biodiversity. Land waiting to be allocated with a project execution

El segundo concepto, el *Tercer Paisaje* acuñado por el paisajista Gilles Clément, muestra el potencial que tienen los bordes, las líneas, los espacios indecisos y sin función. Presentado por primera vez en francés, en su publicación homónima de 2004, *Manifeste pour le Tiers paysage*, defiende esos espacios sin nombre que caen en el olvido de las cartografías o de las administraciones públicas. Lugares que pueden desaparecer en cualquier momento y al mismo tiempo son un refugio para la biodiversidad. Terrenos a la espera de ser asignados con una ejecución de proyecto que, sin embargo, guardan un alto valor ecológico. El *Tercer Paisaje* es un *territorio de refugio* (situación pasiva) y a la vez un lugar de *posibles invenciones* (situación activa). (5) Una lectura paisajística que se encuentra latente en el proyecto fotográfico de Joel Sternfeld, *Walking the High Line* de 2002 (6) (Fig. 1) o más recientemente en el trabajo de la arquitecta María Auxiliadora Gálvez, *Descampados*. (7)

El concepto abierto y de indefinición voluntaria del *Terrain Vague* se puede entender abarcado por el concepto de *Tercer Paisaje* que enuncia Clément. Y no solo por la superposición de una capa de reconocimiento de biodiversidad en la arquitectura, sino por la oportunidad de intervención específica que lo acerca al Regionalismo Crítico. Un movimiento arquitectónico propuesto por Alexandre Tzonis y Liane Lefevre, y desarrollado posteriormente a través de los escritos de Kenneth Frampton en la segunda versión de su artículo *Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance*. (8) El Regionalismo Crítico nace en oposición a la regla modernizadora del comienzo desde cero, la denominada *tabula rasa*, (9) y a la vez en contra de la ornamentación fortuita del postmodernismo. Un movimiento que puso la fuerza en el medio natural y en el contexto cultural como fundamentos proyectuales. Aborda una mirada proyectiva de reconocimiento de factores arquitectónicos, naturales y sociales, que siendo más ambiciosa en el presente pudiera poner en consideración tanto el estado de la construcción como los seres que lo habitan. No para volver a un pasado *original* o un futuro restaurado, sino para plantearse un futuro que integre un estado de construcción estable, pero con un cierto valor *de ruina* que acoge la convivencia con otras especies. Un posicionamiento que traído a la arquitectura más presente se po-

that nevertheless has a high ecological value. The *Third Landscape* is a territory of refuge (passive situation) and at the same time a place of possible inventions (active situation). (5) A landscape reading that is latent in Joel Sternfeld's photographic project, *Walking the High Line* from 2002 (6) (Fig. 1) or more recently in the work of the architect María Auxiliadora Gálvez, *Descampados*. (7)

The open and voluntarily undefined concept of the *Terrain Vague* can be understood as encompassed by the concept of *Third Landscape* enunciated by Clément. And not only because of the superimposition of a layer of recognition of biodiversity in the architecture, but also because of the opportunity for specific intervention that brings it closer to Critical Regionalism. An architectural movement proposed by Alexander Tzonis and Liane Lefevre, and further developed through the writings of Kenneth Frampton in the second version of his article *Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance*. (8) Critical Regionalism was born in opposition to the modernising rule of starting from scratch, the so-called *tabula rasa*, (9) and at the same time against the haphazard ornamentation of postmodernism. A movement that placed the emphasis on the natural environment and the cultural context as the foundations of design. It approaches a projective gaze of recognition of architectural, natural and social factors, which, being more ambitious in the present, could take into consideration both the state of the construction and the beings that inhabit it. Not to return to an *original* past or a restored future, but to consider a future that integrates a stable state of construction, but with a certain *ruin* value that welcomes coexistence with other species. A positioning which, brought into the more present architecture, could be interpreted in some of the strategies of Lacaton and Vassal for the enhancement of the existing building. Léon Aucoc's *Place de Léon Aucoc* (1996) (Fig. 2) is a manifesto of this situation.

dría interpretar en algunas de las estrategias de puesta en valor de lo existente de los arquitectos Lacaton y Vassal. Siendo la Plaza de Léon Aucoc (1996) (Fig. 2) un manifiesto ante esta situación.

“En realidad, no había nada que indicara la necesidad de introducir cambios demasiado importantes. En este caso el ‘embellecimiento’ no tenía razón de ser. Por lo tanto, nuestra labor se limitó a la realización de trabajos de mantenimiento simples e inmediatos: reponer la grava del suelo, planificar una limpieza periódica, podar los tilos, modificar levemente algunas circulaciones, todo ellos con el objetivo de mejorar el uso y de satisfacer a los vecinos”. (10)

Un discurso proyectivo no intervencionista, que no deviene a priori del concepto del *Tercer Paisaje*; no menciona el término biodiversidad, no explicita la posibilidad de incluirla en la agenda de trabajo, pero se antoja como una posición que fomenta la existencia, la presencia y la inclusión de biodiversidad. Tanto por atender al valor de lo existente cómo por asumir un planeamiento no invasivo. Tal y como manifiesta Clément, estos lugares no intervenidos son reconocidos dentro de la sociedad como espacios de acogida para numerosas especies, considerados como *espacios improductivos*, *espacios sagrados*, *espacios de naturaleza*, *espacios de ocio*. [ver nota 5] Es precisamente bajo esta última posibilidad, donde se construye la prospección del presente artículo, la cabida y el potencial de un posible espacio lúdico en un contexto paisajístico y arquitectónico como el expuesto.

JUNK PLAYGROUNDS. Rescatando el carácter emancipador de prácticas lúdicas históricas, como el potencial de los juegos tradicionales y su capacidad para favorecer la transformación social y física del espacio urbano (11) y teniendo en consideración los dos conceptos espaciales anteriormente descritos, la investigación recalca en los *junk playgrounds*. Una tipología de entornos lúdicos, alejados de cualquier condición estética preponderante, (12) que nace atendiendo al potencial que ofrecían los solares yermos abandonados tras la segunda guerra mundial. Espacios ocupados y transformados por la población infantil que jugaba a destruir y construir con todo aquello que encontraban en estos sitios.

“In reality, there was nothing to indicate the need for major changes. In this case, ‘beautification’ had no *raison d’être*. Our work was therefore limited to simple and immediate maintenance work: replacing the gravel on the ground, planning regular cleaning, pruning the lime trees, slightly modifying some circulations, all with the aim of improving the use and satisfying the neighbours”. (10)

A non-interventionist projective discourse, which does not a priori become the concept of the *Third Landscape*; does not mention the term biodiversity and does not make explicit the possibility of including it in the work agenda, but seems to be a position that encourages the existence, presence and inclusion of biodiversity. Both by attending to the value of what exists and by assuming non-invasive planning. As Clément states, these non-interventionist places are recognised in society as places where many species can be found, considered as *unproductive spaces*, *sacred spaces*, *nature spaces*, *leisure spaces*. [see note 5] It is precisely under this last possibility that the prospection of the present article is built, the place and potential of a possible recreational space in a landscape and architectural context such as the one described above.

JUNK PLAYGROUNDS. Recovering the emancipatory character of historical play practices, such as the potential of traditional games and their ability to favour the social and physical transformation of urban space (11) and taking into consideration the two spatial concepts described above, the research turns to the *junk playgrounds*. This typology of playgrounds, far removed from any predominant aesthetic condition, (12) was born in response to the potential offered by the wastelands abandoned after the Second World War. Spaces occupied and transformed by children who played at destroying and building with whatever they found on these sites.



Fig. 2. Lacaton, Anne y Vassal, Jean-Philippe. Plaza Léon Aucoc, Bordeaux 1996. Extraído de la web del estudio Lacaton & Vassal.

Tal y como presenta el investigador y arquitecto Roy Kozlovsky, (13) el concepto central de los *junk playgrounds* fue ideado por primera vez por el arquitecto paisajista danés Carl Theodor Sørensen durante la ocupación nazi, en 1931. Este autor introdujo la idea tras observar cómo la población infantil hacía un uso lúdico de los materiales existentes en obras de construcción y depósitos de chatarra de la ciudad. La propuesta de Sørensen partía de crear espacios basados en el enfoque de juego abierto y natural, con la intención de brindar a la población infantil el control y las herramientas para crear sus propios entornos. [ver nota 13]

El primer trabajo experimental de Sørensen en esta línea se llevó a cabo en Emdrup, a las afueras de Copenhague, en 1943. El espacio se convirtió en una fuente de inspiración para futuros proyectos. En la década de los años 50, la ciudad todavía sufría las consecuencias de la guerra; ruinas, edificaciones abandonadas, parcelas vacías en el tejido urbano. El creciente número de niños encontró un equilibrio no programado en estos sitios abandonados como lugares que ofrecían posibilidades de juego. El *playground* de Sørensen se llenó de ruedas, cuerdas, muebles abandonados, tuberías, ramas, palos, piedras, cajas, cuerdas y otros materiales de juego abierto, en algunos casos cercanos a la condición de chatarra o materiales de desecho. [ver nota 12]

El objetivo era satisfacer la necesidad apremiante de los niños de destruir y construir, creando su propio mundo particular. Aunque en un principio la propuesta no pretendía incluir ningún tipo de supervisión adulta, finalmente la cooperativa de vivienda donde se instaló el *playground* incluyó a uno de sus trabajadores, pero no para dirigir el juego de los niños, ni para crear algo útil, sino como apoyo para permitirles llevar a cabo sus propios proyectos. [ver nota 13] La evolución de esta condición de juego abierto y estética descuidada o desatendida, en cuanto al no diseño del juego físico, torna hacia un nuevo concepto que pone en práctica la paisajista inglesa Marjory Allen, los *Adventure Playgrounds*. Esta autora, ya implicada en defensa de la infancia tras la segunda guerra mundial, se vio muy influenciada por el trabajo

As presented by researcher and architect Roy Kozlovsky, (13) the central concept of Junk Playgrounds was first devised by Danish landscape architect Carl Theodor Sørensen during the Nazi occupation in 1931. Sørensen introduced the idea after observing how children made playful use of existing materials from construction sites and junkyards in the city. Sørensen's proposal was to create spaces based on the open and natural play approach, with the intention of giving children the control and tools to create their own environments. [see note 13]

Sørensen's first experimental work along these lines was carried out in Emdrup, outside Copenhagen, in 1943. The space became a source of inspiration for future projects. In the 1950s, the city was still suffering from the consequences of the war; ruins, abandoned buildings, empty plots in the urban fabric. The growing number of children found an unplanned balance in these abandoned sites as places that offered possibilities for play. Sørensen's playground was filled with wheels, ropes, abandoned furniture, pipes, branches, sticks, stones, boxes, ropes and other open play materials, in some cases close to the status of scrap or waste materials. [see note 12]

The aim was to satisfy the children's pressing need to destroy and build, creating their own particular world. Although the proposal was not originally intended to include any kind of adult supervision, eventually the housing cooperative where the playground was installed included one of its workers, but not to direct the children's play, nor to create something useful, but rather as a support to enable them to carry out their own projects. [see note 13] The evolution of this condition of open play and careless or neglected aesthetics, in terms of the non-design of physical play, turns towards a new concept put into practice by the English landscape artist Marjory Allen, the *adventure playgrounds*. This author, already involved in the defence

de Sørensen. En un principio empezó reproduciendo los *junk playgrounds*, para más tarde sumar al concepto el uso de unas parcelas específicas. Tal y como describe el título de su conocido ensayo *Why not use our Bombed Sites like this?*, (14) (Figs. 3 y 4) Allen invita a reconocer y transformar los lugares bombardeados en beneficio de la infancia. Lugares que se vieron paulatinamente abocados a su cierre tras el fin de la guerra y la vuelta de los propietarios de estos suelos. (15)

Allen era consciente de que la estética de la chatarra, y el uso concreto de este nombre (*junk*, término inglés peyorativo que se refiere a la chatarra), eran controvertidos para la población general. Consideró necesario alejarse de la estética del desecho con la que se iniciaron estos proyectos y también cambiar su nombre a *adventure playgrounds*. Esto ocurrió especialmente después de su experiencia en el *playground* del Clydesdale en 1949 cuyo proceso se prolongó debido a la intensa oposición de los vecinos que entendían que los restos dispuestos en ese tipo de parques daban pie e invocaban al vandalismo. [ver nota 13] Estas variaciones, que ayudaron a mantener su modelo de juego hasta el presente, también lo hicieron alejarse de la espontaneidad que se puede leer en los originales *junk playgrounds*.

Fig.3 y 4. Allen, Marjory. *Why Not Use Our Bomb Sites Like This?*, 1946. Página central y páginas 28 y 29 del ensayo en *Picture Post*.



of children after the Second World War, was greatly influenced by Sørensen's work. Initially, she began by reproducing *junk playgrounds*, but later added the use of specific plots to the concept. As described in the title of his well-known essay *Why not use our Bombed Sites like this?*, (14) (Figs. 3 and 4) Allen invites us to recognise and transform bombed sites for the benefit of children. Sites that were gradually forced to close after the end of the war and the return of the owners of the land. (15)

Allen was aware that the aesthetics of junk, and the specific use of the name junk, were controversial to the general population. He felt it necessary to move away from the junk aesthetic with which these projects began and also to change their name to *adventure playgrounds*. This was especially the case after her experience with the Clydesdale playground in 1949, the process of which was prolonged due to intense opposition from neighbours who felt that the debris in such playgrounds gave rise to and invoked vandalism. [see note 13] These variations, which helped to maintain that model of play to the present day, also moved it away from the spontaneity that can be read in the original *junk playgrounds*.

However, the construction of playful contexts under the seed of the Junk Playground continues to be current, and not only through the aforementioned *adventure playgrounds*. References such as the playful and participatory urban designs carried out by Basurama, like the RUS Lima, Autoparque de diversiones project of 2010, (16) seem to draw more from the references to free play, social action and, in short, the enhancement of the *junk playground* context than from other references to better known playgrounds such as those of Jakoba Mulder and Aldo van Eyck of 1954 or the projects of Isamu Noguchi of 1941, in which the design of abstract elements is more of a protagonist.

Sin embargo, la construcción de contextos lúdicos bajo la semilla del *junk playground* sigue estando vigente, y no solo a través de los ya mencionados *adventure playgrounds*. Referencias como los diseños urbanos lúdicos y participativos llevados a cabo por Basurama, como el proyecto RUS Lima, Autoparque de diversiones del año 2010, (16) parecen beber más de las referencias de juego libre, acción social y en definitiva de puesta en valor del contexto de los *junk playground* que de otros referentes de áreas de juego más conocidas como las de Jakoba Mulder y Aldo van Eyck de 1954 o los proyectos de Isamu Noguchi de 1941, en los cuales el diseño de elementos abstractos es más protagonista.

De hecho, resulta interesante cómo en la investigación que presenta Kozlovsky sobre los *junk playground* se encierra un fuerte sentido de construcción de valores democráticos que provienen de la condición de juego alejada del objeto diseñado. Esto facilita por ejemplo los juegos de roles sin definir quién es audiencia y quien es actor ya que todos son parte participante de la escena. (17)

Asenbaum, siguiendo las consideraciones de Eva Brandt, (18) invita a que sean los ciudadanos los que co-diseñen sus propios espacios participativos en lugar de ser prediseñados por profesionales y que por lo tanto sean creados mediante flujos ascendentes bottom-up, de abajo hacia arriba. [ver nota 17] Estas sugerencias apoyan aún más el entendimiento de los *junk playgrounds* como laboratorios de inclusión, participación y gobernanza ciudadana. Por otro lado, estudios recientes ponen cada vez más el foco en introducir en los debates sobre cuestiones ambientales la metáfora lúdica como vector que podría enriquecer las interpretaciones actuales sobre la crisis climática y los cambios medioambientales. (19)

COMPORTAMIENTOS LÚDICOS EN LA ESFERA ANIMAL. Diversos campos académicos, como los estudios de juegos, la antropología y la etología, han expuesto reiteradamente que el juego no es exclusivo de los seres humanos. (20) (21) (22) La naturaleza de lo lúdico es difícil de delimitar debido a sus ambigüedades en

In fact, it is interesting how Kozlovsky's research on *junk playgrounds* contains a strong sense of building democratic values that come from the condition of play away from the designed object. This facilitates, for example, role-playing without defining who is audience and who is actor, since everyone is a participant in the scene. (17)

Asenbaum, following Eva Brandt's considerations, (18) invites citizens to co-design their own participatory spaces rather than having them pre-designed by professionals and thus created through bottom-up, bottom-up flows. (see note 17) These suggestions further support the understanding of *junk playgrounds* as laboratories of inclusion, participation and citizen governance. On the other hand, recent studies increasingly focus on introducing the playful metaphor into debates on environmental issues as a vector that could enrich current interpretations of the climate crisis and environmental change. (19)

PLAYFUL BEHAVIOURS IN THE ANIMAL REALM. Various academic fields, such as play studies, anthropology and ethology, have repeatedly argued that play is not unique to humans. (20) (21) (22) The nature of playfulness is difficult to delimit due to its ambiguities in all these fields. In fact, depending on the different value systems that each area of knowledge uses to analyse, different and indeterminate effects can be understood under the concept of playfulness.

When it comes to the animal kingdom, playful activity is often interpreted from a utilitarian perspective, considering it as an activity with functional value that contributes to the individual and cultural development of the group. In his book *The ambiguity of play*, the renowned play studies researcher Brian Sutton-Smith presents the propos-

todos estos ámbitos. De hecho, dependiendo de los diferentes sistemas de valores que cada área de conocimiento utiliza para analizar, se pueden entender efectos diferentes e indeterminados bajo el concepto de lo lúdico.

Cuando se trata del reino animal, la actividad lúdica suele interpretarse desde una perspectiva utilitaria, considerándola una actividad con valor funcional que contribuye al desarrollo individual y cultural del grupo. El reconocido investigador sobre estudios lúdicos Brian Sutton-Smith expone en su libro *The ambiguity of play* las propuestas de varios autores y teorías sobre estudios animales desde diferentes perspectivas: lo lúdico entendido como entrenamiento y mejora de habilidades (según un sistema de valores de progreso y poder), como generador de vínculos entre individuos (identidad) o como experiencia emocional de los propios individuos (actitud motivacional y estados de bienestar). (23)

En los primates, los delfines y los córvidos la muestra de una condición lúdica destacada y compleja se vincula con el tamaño de su cerebro. Robert Fagen, en su texto *Animal Play Behavior*, (24) reconoce en algunos de estos animales superiores actividad lúdica similar a juegos infantiles como el pilla-pilla, el rey del castillo, el monito mayor, la *sokatira*, etc. Estas construcciones culturales, a priori humanas, parecen extenderse también al reino animal. (25) (Figs. 5 y 6)

Es importante en este aspecto puntualizar que, a la hora de reconocer los comportamientos, actitudes o experiencias lúdicas es necesario evitar determinados sesgos que afectan a las diferentes especies o a los límites del hecho lúdico en sí mismo. De ahí que esta propuesta entienda los contextos lúdicos desde una perspectiva amplia y abierta que incluye formas de juego participantes, pero también otras vicarias o pasivas.

La prospección que el artículo propone para arquitecturas del *Terrain Vague* y del *Tercer Paisaje* se basa en identificar patrones de comportamiento animal que puedan ser entendidos bajo parámetros lúdicos, tomando como

als of various authors and theories on animal studies from different perspectives: play understood as training and improvement of skills (according to a value system of progress and power), as a generator of bonds between individuals (identity) or as an emotional experience of the individuals themselves (motivational attitude and states of well-being). (23)

In primates, dolphins and corvids, the display of a prominent and complex playfulness is linked to the size of their brains. Robert Fagen, in his text *Animal Play Behavior*, (24) recognises in some of these superior animals playful activity similar to children's games such as tag, king of the hill, monkey on the ground, tug of war, etc. These cultural constructions, a priori human, also seem to extend to the animal kingdom. (25) (Figs. 5 and 6)

It is important to point out that, when recognising playful behaviours, attitudes or experiences, it is necessary to avoid certain biases that affect the different species or the limits of the playful act itself. Hence, this proposal understands playful contexts from a broad and open perspective that includes forms of play that are participatory, but also other forms of play that are vicarious or passive.

The prospection that the article proposes for *Terrain Vague* and *Third Landscape* architectures is based on identifying patterns of animal behaviour that can be understood under ludic parameters, taking as a reference the definition proposed by Gordon M. Burghardt in his text *The Genesis of Animal Play*:

Fig. 5. Juego de demolición con una silla abandonada llevado a cabo por tres keas *Nestor notabilis*, especie de ave endémica de Nueva Zelanda, 2005. Fotógrafo desconocido.
Fig. 6. Dos contextos de juego diferentes: A) Juego en solitario de la *Cacatúa sanginea* balanceo a modo de columpio. B) Urracas australianas salvajes en vigoroso juego social de pelea, 2020. Fotografía de Gisela Kaplan.



referencia la definición que Gordon M. Burghardt propone en su texto *The Genesis of Animal Play*:

“El juego es un comportamiento funcional incompleto y repetido que difiere de los comportamientos serios de manera estructural, contextual y ontogenética y que se inicia voluntariamente cuando el animal se encuentra en un entorno relajado o de bajo estrés”. [ver nota 21]

Teniendo muy presente esta contextualización del juego animal para no caer en enfoques de carácter fuertemente antropocéntrico, el horizonte que abre este estudio no es tanto cómo se ha respondido desde el diseño al juego de los animales en el espacio público, sino una pregunta ulterior; ¿Qué marco lúdico se puede definir en estas situaciones espaciales preexistentes para dar acogida a diferentes especies? ¿Cómo facilitar a través de la elección de diferentes parámetros y del diseño, estos deseos que devienen de mejorar la biodiversidad en el centro de las ciudades?

Una de las principales preocupaciones en este sentido es concebir intervenciones estratégicas y no intrusivas que puedan ser usadas por los diferentes agentes que concurren esos espacios y que poseen una amplia gama de intereses y habilidades. Facilitar la posibilidad de acceso a materiales y espacios de juego que, al igual que ocurre con los *junk playgrounds*, permitan despertar modos de juego contingente. Explotar las inexactitudes e indefiniciones que aportan el conjunto de contextos del *Tercer Paisaje* en conjunción con la tipología de *junk playground* como escenarios generativos que fomentan el juego de diferentes agentes multiespecie (humanos, animales), con el fin no solo de promover su experiencia lúdica sino de ampliar y fomentar las zonas de contacto entre especies.

Debilidades: la respuesta institucional a la biodiversidad desde la arquitectura. Es pertinente aclarar que este artículo parte de uno de los hitos más importantes en cuanto a la sensibilización animal, las recomendaciones o mandatos que provienen de la Evaluación de los Ecosistemas del Milenio (26)

“Play is repeated, incompletely functional behavior differing from more serious versions structurally, contextually, or ontogenetically, and initiated voluntarily when the animal is in a relaxed or low-stress setting”. [see note 21]

Bearing in mind this contextualisation of animal play so as not to fall into a strongly anthropocentric approach, the horizon that this study opens up is not so much how design has responded to animal play in public space, but rather a follow-up question: What playful framework can be defined in these pre-existing spatial situations to accommodate different species? How to facilitate, through the choice of different parameters and design, these desires that come from improving biodiversity in city centres?

One of the main concerns in this sense is to devise strategic and non-intrusive interventions that can be used by the different agents who concur in these spaces and who possess a wide range of interests and abilities. Facilitating the possibility of access to materials and play spaces that, like the *junk playgrounds*, allow for the awakening of contingent modes of play. To exploit the inaccuracies and indefinitions provided by the set of *Third Landscape* contexts in conjunction with the *junk playground* typology as generative scenarios that encourage the play of different multi-species agents (humans, animals), in order not only to promote their playful experience but also to expand and encourage zones of interspecies contact.

Weaknesses: institutional response to biodiversity from architecture. It is pertinent to clarify that this article is based on one of the most important milestones in terms of animal awareness, the recommendations or mandates that come

que apuestan por la biodiversidad y se centran en una población animal cuya merma es alarmante si se considera la expansión actual de las ciudades. Algo que explica el interés reciente por la *ecología urbana*. (27) (28) (29) (30) Si bien, es necesario puntualizar algunas debilidades identificadas en relación a este interés de renaturalización de los entornos urbanos que provienen desde la arquitectura y desde las políticas institucionales.

Por un lado, el rol que se le asigna a la arquitectura en relación con la biodiversidad. A nivel de espacio público en España hay varios planes urbanos y guías de acogida a la biodiversidad que hacen un barrido general de intervenciones necesarias. Entre ellas la llevada a cabo por la ciudad de Madrid en 2023, otra del Ajuntament de Barcelona en 2013 o la de la Federación Española de Municipios y Provincias en 2019. (31) (32) (33) A nivel específico, en cuanto a la integración en la edificación, son de referencia tres guías de ciudades españolas (34) (35) (36) y una guía técnica de intervención en edificación reciente, llevada a cabo por SEO/BirdLife en 2022, la cual ofrece detalles constructivos específicos. (37)

Una característica común a todas estas guías es que son una muestra de medidas encaminadas a proteger a los animales silvestres en las ciudades, resolver posibles patologías constructivas devenidas, favorecer la colonización y sobre todo acoger la nidificación de especies existentes. Todas comparten un mismo carácter funcionalista. Sin embargo, la puesta en valor de arquitecturas abandonadas como reservas biológicas apenas aparece presente en ellas, salvo en la guía de medidas propuestas en 2019 por la Federación Española de Municipios y Provincias, [ver nota 33] la cual nombra a los solares abandonados a través de la medida de “Valorizar los espacios marginales”.

Por otro lado, se reconoce una cierta fragilidad que tiene que ver con la apuesta institucional que se hace en relación a los solares en desuso. Este tipo de entornos está siendo mayormente contemplado desde las políticas institucionales con un fin social, de acción colectiva que los pone en valor. Prueba de ello es la implantación de red de huertos urbanos comunitarios en grandes ciudades

from the Millennium Ecosystem Assessment, (26) which are committed to biodiversity and focus on an animal population whose depletion is alarming considering the current expansion of cities. This explains the recent interest in *urban ecology*. (27) (28) (29) (30) However, it is necessary to point out some weaknesses identified in relation to this interest in the rewilding of urban environments that come from architecture and institutional policies.

On the one hand, the role assigned to architecture in relation to biodiversity. At the level of public space in Spain, there are several urban plans and biodiversity-friendly guides that make a general sweep of necessary interventions. These include the one carried out by the city of Madrid in 2023, another by Barcelona City Council in 2013 and another by the Spanish Federation of Municipalities and Provinces in 2019. (31) (32) (33) On a specific level, with regard to integration in buildings, three Spanish city guides are of reference (34) (35) (36) and a recent technical guide for intervention in buildings, carried out by SEO/BirdLife in 2022, which offers specific construction details. (37)

A common feature of all these guides is that they are a sample of measures aimed at protecting wild animals in cities, resolving possible constructive pathologies, encouraging colonisation and, above all, accommodating the nesting of existing species. They all share the same functionalist character. However, the valorisation of abandoned buildings as biological reserves hardly appears in them, except in the guide of measures proposed in 2019 by the Spanish Federation of Municipalities and Provinces, [see note 33] which mentions abandoned plots through the measure “Valorise marginal spaces”.

como Madrid (38) o Barcelona, (39) o la acogida de intervenciones culturales autogestionadas, que permiten darle a estos lugares un sentido de acción colectiva social. En este segundo caso, en el que la institución respalda y da cabida a prácticas mediadas en algunos casos por agentes culturales locales, se llevan a cabo acciones temporales protagonizadas por la ciudadanía. Aparecen proyectos como Folly for a Flyover (40) que en 2011 transformó los bajos en desuso del scalextric de una autopista en Londres en un lugar artístico y un nuevo espacio público, o el Cinema Usera, (41) un proyecto que durante seis años transformó la loma de un descampado de barrio de Madrid en un espacio vecinal autogestionado. Gran parte de estas acciones sin embargo se centran en cuestiones que ponen al tejido social en primer plano, pero dejan de lado el potencial de renaturalización que esas situaciones espaciales pueden ofrecer.

Con esto, el artículo no hace una crítica a las posibilidades que muestran las presentes guías, o las acciones institucionales que se llevan a cabo en relación a los espacios en desuso, sino que ofrece una oportunidad de ensanchar el concepto de agenda institucional, a favor de la biodiversidad, bajo una mirada que excede lo funcionalista. (42) Presenta la arquitectura como un medio que atiende a estos contextos medioambientales más subjetivos como es el juego animal (43) y el juego libre como vector de cambio del espacio. Define la posibilidad de un espacio lúdico interespecie, cercano a los *junk playgrounds*, en arquitecturas abandonadas y que son, *de facto*, una reserva biológica.

Objetivos. El *playground* del Tercer Paisaje como estrategia de resignificación biológica de la ciudad. Retomando el hilo con el que se iniciaba este artículo y en base a los diferentes estados del arte expuestos, resulta especialmente significativo el potencial que pueden encerrar el *Terrain Vague* o el Tercer Paisaje en relación a la propuesta del *junk playground*. Una actividad específica para estos lugares que ofrece una oportunidad de convivencia programática entre especies. Es decir, un entorno lúdico capaz de acoger de forma transversal a la infancia y la fauna silvestre de la ciudad. Algo que permitiría ampliar, tanto la agenda social (a lo no solamente humano) como los contextos arquitectónicos de acogida a la biodiversidad (a lo no sola-

On the other hand, a certain fragility is recognised that has to do with the institutional commitment made in relation to disused plots of land. This type of environment is mostly being contemplated from institutional policies with a social purpose, of collective action that gives value to them. Proof of this is the implementation of a network of urban community gardens in large cities such as Madrid (38) or Barcelona, (39) or the hosting of self-managed cultural interventions, which allow these places to be given a sense of social collective action. In this second case, in which the institution supports and gives space to practices mediated in some cases by local cultural agents, temporary actions are carried out by the citizens. There are projects such as Folly for a Flyover, (40) which in 2011 transformed the disused underside of a London motorway Scalextric into an artistic venue and a new public space, or Cinema Usera, (41) a project that for six years transformed the hill of a Madrid neighbourhood wasteland into a self-managed neighbourhood space. Many of these actions, however, focus on issues that foreground the social fabric, but neglect the potential for rewilding that such spatial situations can offer.

With this, the article does not criticise the possibilities shown by the present guidelines, or the institutional actions carried out in relation to disused spaces, but rather offers an opportunity to broaden the concept of the institutional agenda, in favour of biodiversity, under a view that exceeds the functionalist. (42) It presents architecture as a medium that attends to these more subjective environmental contexts such as animal play (43) and free play as a vector of change in space. He defines the possibility of an inter-species play space, similar to *junk playgrounds*, in abandoned architectures that are, *de facto*, a biological reserve.

mente técnico). En otros términos, una mirada holística a la coexistencia de especies en la ciudad.

Un desafío que requiere de una contextualización propia para explorar las posibilidades que brinda. El reconocimiento de los agentes participantes en estos espacios, animales y humanos, presentes y venideros, así como las especificaciones arquitectónicas y vegetales existentes, son condicionantes para implementar estrategias lúdicas no intrusivas y contingentes. Por ello, parece pertinente hacer una breve presentación general del contexto en el que se enmarca el caso de estudio de esta investigación, el casco histórico de Alcalá de Henares, considerado un entorno de interés arquitectónico y también biológico.

Esta ciudad, Patrimonio de la Humanidad desde 1998, cuenta en la actualidad con importantes espacios en el centro histórico en un estado similar a los que enuncian Solà-Morales y Clément. Construcciones que están en ruina o en estado de derrumbe a pesar de los notables esfuerzos conseguidos por restaurar-rehabilitar y dar sentido programático a monumentos históricos.

Un ejemplo de estos sitios, donde la naturaleza tiene una fuerte presencia, es La Cárcel de Mujeres, denominada “La Galera”. (Figs. 7 y 8) Un panóptico construido en 1883 y que estuvo activo hasta 1978, cuyo tejado se derrumbó por la acumulación de nieve durante la borrasca Filomena en el año 2021. En la actualidad la construcción está a la espera de una obra de consolidación estructural que evite el resto del derrumbe de la edificación y que permita ganar tiempo para acoger proyectos venideros de la Universidad, propietaria de la finca. (44) Una edificación que no solo es destacable por el valor arquitectónico, uno de los primeros panópticos llevados a cabo en España, (45) sino también por la coexistencia de vida silvestre que alberga en la actualidad. Algunas especies que se registraron en esta edificación, principalmente avifauna, son: la Cigüeña blanca *Ciconia ciconia*, muy presente en la ciudad y estudiadas por el biólogo Juan Prieto Martín en su libro de *Las cigüeñas de Alcalá*, (46) (47) (48) el Mirlo *Turdus merula*, el Estornino *Sturnus unicolor*, la Grajilla *Corvus monedula*, el Vencejo común *Apus apus*,

Opportunities. The Third Landscape playground as a strategy for the biological resignification of the city. Returning to the thread with which this article began and based on the different states of the art presented, the potential of the *Terrain Vague* or the *Third Landscape* in relation to the *junk playground* proposal is particularly significant. A specific activity for these places that offers an opportunity for programmatic coexistence between species. In other words, a playful environment capable of welcoming children and the city’s wildlife in a cross-cutting manner. This would make it possible to broaden both the social agenda (not only human) and the architectural contexts for welcoming biodiversity (not only technical). In other words, a holistic look at the coexistence of species in the city.

A challenge that requires its own contextualisation in order to explore the possibilities it offers. The recognition of the agents participating in these spaces, animals and humans, present and future, as well as the existing architectural and plant specifications, are conditioning factors for implementing non-intrusive and contingent play strategies. For this reason, it seems pertinent to make a brief general presentation of the context in which the case study of this research is framed, the historic centre of Alcalá de Henares, considered an environment of architectural and also biological interest.

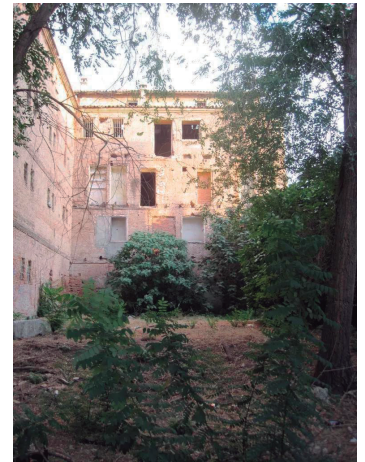
This city, a World Heritage Site since 1998, currently has important spaces in the historic centre in a similar state to those described by Solà-Morales and Clément. Buildings that are in ruins or in a state of collapse despite the notable efforts made to restore-rehabilitate and give programmatic meaning to historic monuments.

Urraca *Pica pica*, la Golondrina común *Hirundo rústica*, el Cernícalo primitivo *Falco naumanni*, así como el Murciélago común *Pipistrellus*.

Lo singular de esta edificación es que, como panóptico insertado en la parcela, organiza el espacio verde abierto en cuatro zonas, de las cuales siempre hay alguna en sombra y en sol, algo que facilita la acogida de especies así como el disfrute del espacio abierto en diferentes épocas del año. Así mismo, la apertura de huecos sin carpinterías y vidrios ha permitido que en su interior se encuentren anidando numerosos vencejos y murciélagos. La arquitectura, como forma construida, ayuda a definir qué actividades llevan a cabo las aves en estos espacios. La edificación amplía la esfera de acogida informal y abre espacios de posibilidad a que el hecho lúdico ocurra.

Por ello, más allá de la urgente intervención planificada que evite el derrumbe de parte del edificio, se propone algunas líneas de trabajo que ofrezcan un despertar lúdico que permita acompasar, entrecruzar, sumar, la presencia de

Fig. 7. Vista aérea de La Cárcel de Mujeres donde se aprecia el tejado derruido y su forma panóptica, 2022. Fotógrafo "De San Bernardo".
Fig. 8. Patio este donde se aprecia la apertura de huecos, 2017. Fotógrafo desconocido.



One example of these sites, where nature has a strong presence, is the Women's Prison, known as "La Galera". (Figs. 7 and 8) A Panopticon built in 1883 and active until 1978, whose roof collapsed due to the accumulation of snow during the Filomena storm in 2021. The building is currently awaiting structural consolidation work to prevent the rest of the collapse of the building and to gain time to accommodate future projects of the University, the owner of the estate. (44) This building is remarkable not only for its architectural value, one of the first panopticons built in Spain, (45) but also for the coexistence of wildlife that it houses today. Some of the species recorded in this building, mainly birds, are: the white Stork *Ciconia ciconia*, very present in the city and studied by the biologist Juan Prieto Martín in his book *Las cigüeñas de Alcalá*, (46) (47) (48) the Blackbird *Turdus merula*, the Starling *Sturnus unicolor*, the Jackdaw *Corvus monedula*, the Common Swift *Apus apus*, the Magpie *Pica pica*, the Barn Swallow *Hirundo rústica*, the Lesser Kestrel *Falco naumanni*, as well as the Common Bat *Pipistrellus pipistrellus*.

What is unique about this building is that, as a panopticon inserted into the plot, it organises the open green space into four zones, of which there are always some in shade and some in sun, something that facilitates the reception of species as well as the enjoyment of the open space at different times of the year. In addition, the opening of openings without carpentry and glass has allowed numerous swifts and bats to nest inside. The architecture, as a built form, helps to define what activities the birds carry out in these spaces. The building broadens the sphere of informal reception and opens up spaces for the possibility of play to take place.

diferentes especies. Por ejemplo, el reconocimiento e incorporación de puntos de acumulación de agua (charcos, pequeñas balsas) que permitan el juego con el barro así como el uso de bebederos. Valorar y reconocer como caminos los senderos y lindes que dejan la vegetación así como los escombros que puede haber en la construcción. Reconocer la vegetación espontánea como parte de un jardín de juego y no como algo a evitar. Implementar señaléticas abiertas que inviten a poner en prácticas intervenciones con un sentido lúdico, como por ejemplo puntos de mayor estabilidad estructural para colgar o apoyar cosas de peso. Promover ciclos rotativos del uso de los espacios exteriores e interiores atendiendo a la climatología y a la forma de panóptico que tiene la construcción. Ofrecer herramientas de trabajo y transformación del espacio en lugar de incorporar objetos de juego prediseñados.

En definitiva, estas posibilidades de intervención en el espacio van encaminadas hacia una estrategia más afín a la que se encierra en el proyecto de referencia antes presentado, la Plaza de Léon Aucoc de Lacaton y Vassal, que hacía cualquier situación genérica de restauración o rehabilitación. Con un matiz, no se trata de *no hacer nada*, sino de mediar de manera poco invasiva y, tal y como expresan Lacaton y Vassal, poner el foco en el mantenimiento como un vector de trabajo decisivo. En ese sentido, el enfoque de propuesta que presenta esta investigación pretende aportar desde los detonantes lúdicos una propuesta mínimamente intervencionista, con un papel aglutinador y de una naturaleza generativa que fomente la pertenencia al lugar por parte de los diferentes agentes multiespecie. El vector lúdico imbricado en estos contextos yermos como motor de renaturalización.

Conclusiones. Salvando las debilidades que más arriba se exponen, el *junk playground* se ofrece como una tipología programática que ofrece una salida a los distintos mandatos y esfuerzos institucionales que luchan por definir una renaturalización de la ciudad, una ciudad más verde. Proyectar un playground en el *Tercer Paisaje*, aunque sea de forma temporal, ofrece la oportunidad de desvelar la riqueza biológica existente, y en concreto en un centro histórico compacto como es el alcaláino. Como consecuencia, si la

For this reason, beyond the urgent planned intervention to avoid the collapse of part of the building, some lines of work are proposed that offer a playful awakening that allows the presence of different species to be brought together, intertwined and added together. For example, the recognition and incorporation of water accumulation points (puddles, small ponds) that allow play with mud as well as the use of drinking troughs. To value and recognise as paths the paths and borders left by vegetation as well as the debris that may be present in the construction. Recognise spontaneous vegetation as part of a play garden and not as something to be avoided. Implement open signage that invites playful interventions, such as points of increased structural stability for hanging or supporting heavy objects. Promote rotating cycles of use of the exterior and interior spaces, taking into account the weather and the panopticon shape of the building. Offer tools for working and transforming the space rather than incorporating pre-designed play objects.

In short, these possibilities for intervention in the space are directed towards a strategy more akin to that contained in the reference project presented above, the Place de Léon Aucoc by Lacaton and Vassal, than towards any generic situation of restoration or rehabilitation. With a nuance, it is not a matter of “doing nothing”, but of mediating in a non-invasive way and, as Lacaton and Vassal express, putting the focus on maintenance as a decisive vector of work. In this sense, the proposal approach presented in this research aims to provide a minimally interventionist proposal from the playful triggers, with an agglutinating role and of a generative nature that encourages the different multi-species agents to belong to the place. The playful vector imbricated in these barren contexts as a driving force for rewilding.

biodiversidad puede ser considerada en este centro monumental parte indisoluble de su patrimonio, frente a las políticas generalizadas de desejar una ciudad en un estado de restauración completa, ¿y si el valor del conjunto urbano, vivo e inerte, reside en la presencia de áreas en transición, no intervenidas, no restauradas, que bajo un sentido lúdico como el que se propone necesitan seguir perteneciendo a un *Tercer Paisaje*?

Por último, este estudio prospectivo ofrece un recurso alternativo a los entornos urbanos consolidados. Es un lugar para desinhibirse de las reglamentaciones de la ciudad. Escapar de diseños de juegos urbanos genéricos, donde la naturaleza está controlada por la administración o por una geometría reguladora. Prestar atención a comportamientos lúdicos que también forman parte de la vida de la fauna silvestre que habitan las ciudades. (49) (Fig. 9) Abrazar la propuesta de Clément, instruir en la no acción tanto como en la acción y en la indecisión tanto como en la decisión para considerar otro orden o un contrapunto al orden establecido. [ver nota 5] Invitar a cuestionar el valor de lo que entendemos bajo nuevos sentidos no *dictados*, trabajar y reinventar contextos lúdicos contingentes frente al uso del diseño de áreas y juegos muy marcados para un modo de uso concreto. Es decir, invitar a reconocer lo lúdico como una capa más en la ciudad y no como un área determinada. ¿Y si la manera más efectiva de poner en valor la sensibilidad medioambiental y arquitectónica-patrimonial, no es sectorizando a estos agentes (humanos y animales) en recintos, sino reconociendo y trabajando las capas de convivencia que se superponen una sobre otra?



Fig. 9. Cigüeñas jóvenes *Ciconia ciconia*. Comportamiento de juego libre, enfrentamiento entre hermanos, 2006. Fotografía de Grzegorz Jędro.

Contribuciones específicas de cada autor/a *Specific contributions from each author*

Concepción y diseño del trabajo *Conception and design of the work* Francisco García-Triviño, Lara Sánchez Coterón

Metodología *Methodology* Francisco García-Triviño, Lara Sánchez Coterón

Recogida y análisis de datos *Data Collection and Analysis* Francisco García-Triviño, Lara Sánchez Coterón

Discusión y conclusiones *Discussion and Conclusions* Francisco García-Triviño, Lara Sánchez Coterón

Redacción, formato, revisión y aprobación de versiones *Drafting, formatting, version revision, and approval*

Francisco García-Triviño, Lara Sánchez Coterón

Agencias de Apoyo *Support Agencies* Del proyecto de investigación: Arquitectura y fauna urbana. Integración, conservación y fomento de la biodiversidad animal en los espacios monumentales históricos. Aplicación al caso de Alcalá de Henares.

Código: 2022/00453/001 Referencia interna: PIUAH22/IA-020.

Prospects. Apart from the weaknesses described above, the *junk playground* is offered as a programmatic typology that offers a way out of the different institutional mandates and efforts that struggle to define a rewilding of the city. Projecting a playground in the *Third Landscape*, albeit temporarily, offers the opportunity to reveal the existing biological richness, particularly in a compact historic centre such as Alcalá. As a consequence, if biodiversity can be considered in this monumental centre as an indissoluble part of its heritage, in the face of the generalised policies of desiring a city in a state of complete restoration, what if the value of the urban complex, alive and inert, lies in the presence of areas in transition, not intervened, not restored, which under a playful sense such as the one proposed need to continue belonging to a *Third Landscape*?

Finally, this prospective study offers an alternative resource to consolidated urban environments. It is a place to uninhibit oneself from the regulations of the city. To escape from generic urban play designs, where nature is controlled by the administration or by a regulatory geometry. Pay attention to playful behaviours that are also part of the life of the wildlife that inhabit cities. (Fig. 9) To embrace Clément's proposal, to instruct in non-action as much as in action and in indecision as much as in decision to consider another order or a counterpoint to the established order. [see note 5] To invite to question the value of what we understand under new senses not *dictated*, to work and reinvent contingent ludic contexts as opposed to the use of the design of areas and games very marked for a particular mode of use. In other words, to invite us to recognise play as one more layer in the city and not as a specific area. What if the most effective way of valuing environmental and architectural-heritage sensitivity is not by sectoring these agents (humans and animals) within enclosures, but by recognising and working on the layers of coexistence that are superimposed one on top of the other?

REFERENCIAS

1. DAVIDSON, C. *Anyplace*. MIT Press, 1995. pp. 118-123.
2. SOLÀ-MORALES, I. *Territorios*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002. pp. 191, 192.
3. GÁLVEZ PÉREZ, M. A. "Actualizaciones de la ciudad múltiple: espacios de la reserva informal". *Constelaciones*, n. 1. Universidad CEU San Pablo, 2013. pp. 145-157.
4. ALMARCEGUI, L. *Descampados de Ámsterdam*. Centro Botín, 1998.
5. CLÉMENT, G. *Manifiesto del Tercer Paisaje*. Gustavo Gili, 2007. pp. 28, 53.
6. STERNFELD, J. *Walking the High Line*. Gotinga, Londres: Steidl, 2002.
7. GÁLVEZ PÉREZ, M. A. *Descampados: caminar los paisajes revolucionarios en la ciudad somática*. Madrid: Ediciones Asimétricas, 2022.
8. FRAMPTON, K. "Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance". *The Anti-Aesthetic ESSAYS ON POSTMODERN CULTURE*. Bay Press, 1983. pp. 16-30.
9. COLMENARES VILATA, S. "De la 'tabula rasa' al 'terrain vague'. El vacío como comienzo". *RITA*, n. 11, 2019.
11. SÁNCHEZ COTERÓN, L. "La ciudad como playground: Relaciones entre el diseño de juegos y las realidades urbanas". *AusArt Journal for Research in Art*. pp. 78-89.
12. PAPASTERGIOU, C. "Junk Playgrounds. The 'Anti-Aesthetics' of Play in Post-World War II Playground Design". *Studies in History and Theory of Architecture*, n. 8, 2020. pp. 245-264.
13. KOZLOVSKY, R. *The architectures of childhood: children, modern architecture and reconstruction in postwar England*. Farnham, Surrey: Ashgate, 2013. p. 8.
14. ALLEN OF HURTWOOD, M. "Why Not Use Our Bomb Sites Like This?". *Picture Post*, 1946.
15. GUTMAN, M.; DE CONINCK-SMITH, N. *Designing modern childhoods: history, space, and the material culture of children*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, 2008. p. 179.
16. BASURAMA, C. RUS Lima, autoparque de diversiones "Parque infantil", 2010.
17. ASENBAUM, H.; HANUSCH, F. "(De)future democracy: Labs, playgrounds, and ateliers as democratic innovations". *Futures*, vol. 134, 2021. p. 7.
18. BRANDT, E. "Designing exploratory design games | Proceedings Ninth Conference". *Participatory Design: Expanding boundaries in design*, vol. 1, 2006. pp. 57-66.
19. OSTI, G. "Ludic Scopes for Environmental Crisis and Education". *Nature and Culture*, vol. 14, n. 2, 2019. pp. 107-118.
20. BATESON, G. *Steps to an ecology of mind. Collected essays in anthropology, psychiatry, evolution, and epistemology*. Jason Aronson Inc, 1972.
21. BURGHARDT, G. M. "Defining Play: Can we Stop playing Around?". *The Genesis of Animal Play. A Bradford Book*. Cambridge: MIT Press, 2005.
22. HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 2008.
23. SUTTON-SMITH, B. "Rethorics of animal play". *The ambiguity of play*. Harvard University Press, 2001.
24. FAGEN, R. *Animal Play Behavior*. Nueva York: Oxford University Press, 1981.
25. KAPLAN, G. "Play behaviour, not tool using, relates to brain mass in a sample of birds". *Scientific Reports*, vol. 10, n. 1, 2020. p. 20437.
26. MILLENNIUM ECOSYSTEM, A. *Ecosystems and Human Well-being: Synthesis*. Washington, DC: Island Press, 2005.
27. IPBES. *Summary for policymakers of the global assessment report on biodiversity and ecosystem services*. Zenodo, 2019.
28. La Nueva Agenda Urbana. 2020. Disponible en: <https://onuhabitat.org.mx/index.php/la-nueva-agenda-urbana-en-espanol>
29. SECRETARÍA DEL CONVENIO SOBRE LA DIVERSIDAD BIOLÓGICA. 5: Perspectiva Mundial sobre la Diversidad Biológica. Montreal, 2020.

REFERENCIAS

1. DAVIDSON, C. *Anyplace*. MIT Press, 1995. pp. 118-123.
2. SOLÀ-MORALES, I. *Territorios*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002. pp. 191, 192.
3. GÁLVEZ PÉREZ, M. A. "Actualizaciones de la ciudad múltiple: espacios de la reserva informal". *Constelaciones*, n. 1. Universidad CEU San Pablo, 2013. pp. 145-157.
4. ALMARCEGUI, L. *Descampados de Ámsterdam*. Centro Botín, 1998.
5. CLÉMENT, G. *Manifiesto del Tercer Paisaje*. Gustavo Gili, 2007. pp. 28, 53.
6. STERNFELD, J. *Walking the High Line*. Göttingen, London: Steidl, 2002.
7. GÁLVEZ PÉREZ, M. A. *Descampados: caminar los paisajes revolucionarios en la ciudad somática*. Madrid: Ediciones Asimétricas, 2022.
8. FRAMPTON, K. "Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance". *The Anti-Aesthetic ESSAYS ON POSTMODERN CULTURE*. Bay Press, 1983. pp. 16-30.
9. COLMENARES VILATA, S. "De la 'tabula rasa' al 'terrain vague'. El vacío como comienzo". *RITA*, n. 11, 2019.
11. SÁNCHEZ COTERÓN, L. "La ciudad como playground: Relaciones entre el diseño de juegos y las realidades urbanas". *AusArt Journal for Research in Art*. pp. 78-89.
12. PAPASTERGIOU, C. "Junk Playgrounds. The 'Anti-Aesthetics' of Play in Post-World War II Playground Design". *Studies in History and Theory of Architecture*, n. 8, 2020. pp. 245-264.
13. KOZLOVSKY, R. *The architectures of childhood: children, modern architecture and reconstruction in postwar England*. Farnham, Surrey: Ashgate, 2013. p. 8.
14. ALLEN OF HURTWOOD, M. "Why Not Use Our Bomb Sites Like This?". *Picture Post*, 1946.
15. GUTMAN, M.; DE CONINCK-SMITH, N. *Designing modern childhoods: history, space, and the material culture of children*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, 2008. p. 179.
16. BASURAMA, C. RUS Lima, autoparque de diversiones "Parque infantil", 2010.
17. ASENBAUM, H.; HANUSCH, F. "(De)future democracy: Labs, playgrounds, and ateliers as democratic innovations". *Futures*, vol. 134, 2021. p. 7.
18. BRANDT, E. "Designing exploratory design games | Proceedings Ninth Conference". *Participatory Design: Expanding boundaries in design*, vol. 1, 2006. pp. 57-66.
19. OSTI, G. "Ludic Scopes for Environmental Crisis and Education". *Nature and Culture*, vol. 14, n. 2, 2019. pp. 107-118.
20. BATESON, G. *Steps to an ecology of mind. Collected essays in anthropology, psychiatry, evolution, and epistemology*. Jason Aronson Inc, 1972.
21. BURGHARDT, G. M. "Defining Play: Can we Stop playing Around?". *The Genesis of Animal Play. A Bradford Book*. Cambridge: MIT Press, 2005.
22. HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 2008.
23. SUTTON-SMITH, B. "Rethorics of animal play". *The ambiguity of play*. Harvard University Press, 2001.
24. FAGEN, R. *Animal Play Behavior*. Nueva York: Oxford University Press, 1981.
25. KAPLAN, G. "Play behaviour, not tool using, relates to brain mass in a sample of birds". *Scientific Reports*, vol. 10, n. 1, 2020. p. 20437.
26. MILLENNIUM ECOSYSTEM, A. *Ecosystems and Human Well-being: Synthesis*. Washington, DC: Island Press, 2005.
27. IPBES. *Summary for policymakers of the global assessment report on biodiversity and ecosystem services*. Zenodo, 2019.
28. La Nueva Agenda Urbana. 2020. Available in: <https://onuhabitat.org.mx/index.php/la-nueva-agenda-urbana-en-espanol>
29. SECRETARÍA DEL CONVENIO SOBRE LA DIVERSIDAD BIOLÓGICA. 5: Perspectiva Mundial sobre la Diversidad Biológica. Montreal, 2020.
30. SUKOPP, H. "Urban Ecology — Scientific and Practical Aspects". En: BREUSTE, J.; FELDMANN, H.; UHLMANN, O. (eds.). *Urban Ecology*. Berlin, Heidelberg: Springer, 1998. pp. 3-16.

30. SUKOPP, H. "Urban Ecology — Scientific and Practical Aspects". En: BREUSTE, J.; FELDMANN, H.; UHLMANN, O. (eds.). *Urban Ecology*. Berlín, Heidelberg: Springer, 1998. pp. 3-16.
31. Ayuntamiento de Madrid. *Plan de fomento y gestión de la biodiversidad*. 2023.
32. Ajuntament de Barcelona. *Plan Verde y de la biodiversidad de Barcelona 2020*. Medi Ambient i Serveis Urbans - Hàbitat Urbà. 2013.
33. FEMP. *Guía Divulgativa de la Infraestructura Verde Municipal*. Online. Federación Española de Municipios y Provincias. 2019.
34. GARCÍA, S.; GRANELL MORENO, L. *Arquitectura i fauna urbana: solucions arquitectòniques en rehabilitacions i obra nova per integrar espais de nidificació i refugi*. Ajuntament de Barcelona. 2019.
35. GARCÍA GRANDE, M. A.; GRANELL MORENO, L.; MARTÍNEZ MARTÍNEZ, L.; SÁNCHEZ CEPEDA, B. *Fauna Silvestre y edificios. Guía técnica para conservar y fomentar la biodiversidad en obra nueva y rehabilitación*. Madrid: SEO/BirdLife, 2022.
36. GALANTHUS ASSOCIACIÓ. *Mesures per al Foment de la Biodiversitat Urbana a la ciutat de Girona*. Online. Girona, 2016.
37. GARCÍA GRANDE, M. Á.; SÁNCHEZ CEPEDA, B. *Conservación y fomento de la biodiversidad en obras de rehabilitación y reforma de Segovia*. Ayuntamiento de Segovia, 2018.
38. DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN AMBIENTAL. *Programa Municipal de Huertos Urbanos Comunitarios*. Disponible en: <https://diario.madrid.es/huertos/>
39. ÁREA DE URBANISMO, TRANSICIÓN ECOLÓGICA, SERVICIOS URBANOS Y VIVIENDA. *Huertos urbanos*. Ajuntament de Barcelona. Online. Available in: <https://ajuntament.barcelona.cat/ecologiaurbana/es/servicios/la-ciudad-funciona/mantenimiento-del-espacio-publico/gestion-del-verde-y-biodiversidad/huertos-urbanos>
40. ASSEMBLE STUDIO. *Folly For a Flyover*. Available in: <https://assemblestudio.co.uk/projects/folly-for-a-flyover>
41. ASOCIACIÓN VECINAL BARRIO ZOFÍO. *Cinema Usera*. Online. Available in: <https://www.avbarriozofio.com/cultura/cinema-usera/>
42. DESPRET, V. "From Secret Agents to Interagency". *History and Theory*. vol. 52, n. 4, 2013. pp. 29-44.
43. GARCÍA-TRIVIÑO, F.; GONZÁLEZ TORREMOCHA, A.; BALLESTEROS MATEOS, V. "La etnografía arquitectónica como método de trabajo con los animales no humanos. El caso de Alcalá de Henares". *Astrágalo. Cultura de la Arquitectura y la Ciudad*. vol. 1, n. 32, 2023. pp. 131-154.
44. POBLET, J. G. "Alcalá de Henares: La Galera será consolidada para evitar su colapso". *Cadena SER*. 2022.
45. HERNÁNDEZ HOLGADO, F. "Cárceles de mujeres del novecientos: Una rutina punitiva secular". *Segle XX: revista catalana d'història*, n. 6, 2013. pp. 85-112.
46. PRIETO MARTÍN, J. *Las cigüeñas de Alcalá*. 2002.
47. SANTOS MOYA, A. "Última llamada para salvar la histórica cárcel de mujeres de Alcalá". *Diario ABC*. Online. 2022.
48. MARFERPE21. "La Galera", antigua cárcel en Alcalá de Henares. "Viajando tranquilamente por Madrid y su Comunidad". Online. 2017.
49. BOCHENSKI, M.; JERZAK, L. "The White Stork in Poland: studies in biology, ecology and conservation". *Behaviour of the White Stork Ciconia ciconia: a review*. 2006. pp. 295-324.
31. Ayuntamiento de Madrid. *Plan de fomento y gestión de la biodiversidad*. 2023.
32. Ajuntament de Barcelona. *Plan Verde y de la biodiversidad de Barcelona 2020*. Medi Ambient i Serveis Urbans - Hàbitat Urbà. 2013.
33. FEMP. *Guía Divulgativa de la Infraestructura Verde Municipal*. Online. Federación Española de Municipios y Provincias. 2019.
34. GARCÍA, S.; GRANELL MORENO, L. *Arquitectura i fauna urbana: solucions arquitectòniques en rehabilitacions i obra nova per integrar espais de nidificació i refugi*. Ajuntament de Barcelona. 2019.
35. GARCÍA GRANDE, M. A.; GRANELL MORENO, L.; MARTÍNEZ MARTÍNEZ, L.; SÁNCHEZ CEPEDA, B. *Fauna Silvestre y edificios. Guía técnica para conservar y fomentar la biodiversidad en obra nueva y rehabilitación*. Madrid: SEO/BirdLife, 2022.
36. GALANTHUS ASSOCIACIÓ. *Mesures per al Foment de la Biodiversitat Urbana a la ciutat de Girona*. Online. Girona, 2016.
37. GARCÍA GRANDE, M. Á.; SÁNCHEZ CEPEDA, B. *Conservación y fomento de la biodiversidad en obras de rehabilitación y reforma de Segovia*. Ayuntamiento de Segovia, 2018.
38. DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN AMBIENTAL. *Programa Municipal de Huertos Urbanos Comunitarios*. Available in: <https://diario.madrid.es/huertos/>
39. ÁREA DE URBANISMO, TRANSICIÓN ECOLÓGICA, SERVICIOS URBANOS Y VIVIENDA. *Huertos urbanos*. Ajuntament de Barcelona. Online. Available in: <https://ajuntament.barcelona.cat/ecologiaurbana/es/servicios/la-ciudad-funciona/mantenimiento-del-espacio-publico/gestion-del-verde-y-biodiversidad/huertos-urbanos>
40. ASSEMBLE STUDIO. *Folly For a Flyover*. Available in: <https://assemblestudio.co.uk/projects/folly-for-a-flyover>
41. ASOCIACIÓN VECINAL BARRIO ZOFÍO. *Cinema Usera*. Online. Available in: <https://www.avbarriozofio.com/cultura/cinema-usera/>
42. DESPRET, V. "From Secret Agents to Interagency". *History and Theory*. vol. 52, n. 4, 2013. pp. 29-44.
43. GARCÍA-TRIVIÑO, F.; GONZÁLEZ TORREMOCHA, A.; BALLESTEROS MATEOS, V. "La etnografía arquitectónica como método de trabajo con los animales no humanos. El caso de Alcalá de Henares". *Astrágalo. Cultura de la Arquitectura y la Ciudad*. vol. 1, n. 32, 2023. pp. 131-154.
44. POBLET, J. G. "Alcalá de Henares: La Galera será consolidada para evitar su colapso". *Cadena SER*. 2022.
45. HERNÁNDEZ HOLGADO, F. "Cárceles de mujeres del novecientos: Una rutina punitiva secular". *Segle XX: revista catalana d'història*, n. 6, 2013. pp. 85-112.
46. PRIETO MARTÍN, J. *Las cigüeñas de Alcalá*. 2002.
47. SANTOS MOYA, A. "Última llamada para salvar la histórica cárcel de mujeres de Alcalá". *Diario ABC*. Online. 2022.
48. MARFERPE21. "La Galera", antigua cárcel en Alcalá de Henares. "Viajando tranquilamente por Madrid y su Comunidad". Online. 2017.
49. BOCHENSKI, M.; JERZAK, L. "The White Stork in Poland: studies in biology, ecology and conservation". *Behaviour of the White Stork Ciconia ciconia: a review*. 2006. pp. 295-324.