

CONCURSO ABIERTO A ESTUDIANTES Y RECIÉN TITULADAS DE LA UPV

Imagina y construye micro-intervenciones urbanas para el juego

PlayStreet A jugar a la calle

Playstreet / playing in the street / the city as a playground

“Schnebli se pregunta por las ciudades que estamos creando, en las que el ambiente es hostil a los niños y ancianos. El adulto es capaz de sobrevivir en él, pero detectamos las carencias del entorno urbano que estamos construyendo cuando grupos más frágiles, en la ciudad, son víctimas de nuestras apuestas duras y cuantitativas. Crear espacios estancos, cerrados por una valla metálica, para su destino como espacios de juego solo para niños es romper la continuidad entre vida, juego y aprendizaje, que es fundamental en el niño, y que, sin embargo, en culturas diversas a la nuestra, como ciertos pueblos nómadas que describe el autor, suceden en armonía. Los padres, el juego, la crianza, el aprendizaje de los oficios, la transmisión de conocimientos, son un único juego, que no prepara al niño para un hipotético futuro rol de adulto sin el cual no es nada, sino que le permite vivir una globalidad desde su propia edad y en relación de continuidad con el entorno.

Los niños nos demuestran un acercamiento al espacio mucho más rico de lo que suponemos, en que el juego conduce a una profunda comprensión del espacio. Así, las escaleras y sus escalones no sólo sirven para comunicar distintos niveles, sino que son un espacio para ser habitado, o desde el cual poder observar desde distintos puntos de vista y niveles, el ámbito de una habitación. Su riqueza potencial es mucho mayor interpretándolo desde el juego como clave que desde un mero requisito formal o funcional, sintiendo su acústica o tacto de la materia... sin olvidar lo sensorial, lo emocional o lo simbólico en el uso del espacio.

Algunos movimientos artísticos, filosóficos, y algunos arquitectos (dadaístas, surrealistas, land art, Escuela de Chicago, letrismo, grupo Cobra, y especialmente los situacionistas, o Guy Debord, Asger Jorn, Pinot-Gallizio, Girl J. Wolman, Constant Nieuwenhuys o Francesco Careri) han tratado de reivindicar y potenciar el carácter lúdico, aventurero y nómada del hombre. A través de sus propuestas han querido construir un urbanismo dirigido a la vida y contrapuesto al funcionalismo racionalista, una actividad creativa que llevase a descubrir una nueva jungla caótica a través de experimentaciones privadas de utilidad y sentido”. También nos sirven de brújula los territorios conquistados por y para la infancia desde las propuestas de Aldo van Eyck, Alison y Peter Smithson, Ray y Charles Eames, Isamu Noguchi o Enric Miralles, o desde los mundos cinematográficos de François Truffaut, Jacques Tati, Víctor Erice o Yasujiro Ozu.

(CABANELLAS, I. ESLAVA, C. (2018): Territorios de la infancia. Diálogos entre arquitectura y pedagogía. Barcelona. GRAÓ.)

1. OBJETO DE LA CONVOCATORIA

PlayStreet: a jugar a la calle, propone reflexionar sobre el espacio urbano como territorio de la infancia y el juego a través de propuestas de microintervenciones de acupuntura urbana sobre los elementos existentes, que fomenten y diversifiquen la interacción, el juego y la imaginación en la experiencia urbana de la infancia

No se pide un pabellón, un parque infantil, un juego que parezca un barco, una casa o un alien recién aterrizado. Se buscan propuestas que añadan, customicen, hackeen, alteren, transformen lo ya existente, entendiendo el barrio y sus elementos como tablero de juego.

Las propuestas ganadoras serán construidas por parte del equipo de JugaPatraix, con la supervisión de la persona o equipo autor, y formarán parte de las intervenciones del Festival Urbano *JUGAFest Patraix* del 11 a 20 de noviembre de 2022.

2. MARCO DE LA CONVOCATORIA

“La ciudad también es un espacio de juego. Los niños y niñas utilizan todos los elementos, todos los objetos construidos, todas las superficies. Saben jugar muy bien con eso, aunque no tengan permiso para hacerlo” (Aldo van Eyck)

Esta convocatoria se enmarca dentro del **proyecto de innovación social y urbana JUGAPatraix** que propone repensar el barrio de Patraix desde la vivencia de las personas más pequeñas. El proyecto está impulsado por la Escoleta el Ternet Cooperativa de Patraix, el AFA de la Escoleta, la ETSA de la UPV y Fent Estudi Coop. V. y está financiado por el Ayuntamiento de Valencia.

Una mirada atenta sobre la ciudad, evidencia que el espacio público no es neutro y perpetúa desigualdades sociales. La mayoría de los espacios urbanos en las ciudades están pensados desde dinámicas productivas, sin incluir enfoques reproductivos y sin tener en cuenta todas las etapas vitales o dinámicas diferentes a las de producción-consumo. La sociedad actual normaliza e invisibiliza las discriminaciones a la infancia en el uso del espacio público, dejándola al margen, con especial incidencia en la infancia con necesidades especiales o diversas. Las áreas de juego son homogéneas y se circunscriben a zonas delimitadas en espacios segregados con insuficiente diversidad de juego adaptado a diferentes capacidades, ritmos e intensidades.

El objetivo del equipo de **JugaPatraix** es ver, entender e intervenir en la ciudad desde los ojos de la infancia. Una experiencia urbana, la de la infancia, eminentemente vivencial y polisensorial, donde los recorridos cotidianos son espacios y tiempos de experimentación, de descubrimientos, de presente y de presencia. No conciben el recorrido como un camino simplemente de paso o que lleva a un destino rápidamente, sino que el propio camino es el destino, la aventura, el campo de juego, imaginación, aprendizaje y encuentro.

Desde **JUGAPatraix** estamos seguros que entender e incorporar esta mirada y vivencia del espacio público, haría a las personas adultas concebir, diseñar e intervenir la ciudad y las calles desde un lugar más diverso, creativo e imaginativo, poniendo la vida y las personas en el centro.

Con este concurso se anima a los participantes a pasear el barrio y mirarlo desde los ojos de la infancia, inocentes, sin prejuicios y sin significados a priori. Ver cada superficie como un elemento de juego, donde cualquier intersticio urbano, espacio abandonado u olvidado es un lugar de oportunidad, donde cualquier sombra, geometría, volumetría, forma o detalle forma parte de un entorno susceptible de cierta transgresión, transformación y apropiación, un universo simbólico que recorrer desde la imaginación y el juego como dispositivo creativo, de experimentación y conciencia espacial.

Además, los objetivos y metodología del proyecto **JUGAPatraix** y del presente concurso se alinean con los **OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE** marcados por la Agenda 2030 europea.

En concreto, este proyecto y concurso ayuda a abordar los siguientes ODS:

- ODS 3. SALUD Y BIENESTAR, promoviendo el bienestar de todas las personas a cualquier edad, ayudando a recuperar el carácter comunitario y de estancia y socialización del espacio público y diversificando los escenarios de psicomotricidad y desarrollo cognitivo de las personas más pequeñas. Además, la presencia de niños y niñas en la calle es un generador de felicidad y bienestar comunitario.
- ODS 4. EDUCACIÓN DE CALIDAD, aumentando y diversificando los espacios de juego, entendiendo el juego como la herramienta básica de aprendizaje infantil en el entorno urbano cotidiano.
- ODS 5. IGUALDAD DE GÉNERO, generando un espacio público más inclusivo, atendiendo a los recorridos cotidianos reproductivos y sus dinámicas y poniendo especial atención en los colectivos vulnerabilizados.
- ODS 10. REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES, a través de una concepción del espacio público inclusiva, que reconoce a las personas entre 0 y 3 años como sujetos de derechos urbanos.
- ODS 11. CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES, fomentando la movilidad lenta y a pie como herramienta de reducción del impacto climático. La presencia de la infancia en la calle, sola o en grupo, es un indicador inmejorable de seguridad, salud comunitaria y vitalidad de un barrio. A través de este proyecto, se incorpora la visión de la infancia y el uso que hacen de la ciudad al proceso de reconceptualización y regeneración urbana.
- ODS 12. PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES, ya que el proyecto y el concurso **PLAYStreet** fomentan el consumo en el propio barrio y en sus comercios, así como una utilización eficiente de los recursos y una gestión responsable de los residuos.
- ODS 17. ALIANZAS PARA CONSEGUIR LOS OBJETIVOS, ya que el proyecto se concibe como una colaboración entre las cuatro hélices de la innovación: sector público (Ayuntamiento de València), sector privado (Escoleta El Trenet Coop. V.; Fent Estudi Coop. V.), sector académico-investigador (ETSAV UPV) y colectivos del barrio (AFA Escoleta del Trenet y la Factoria d'Arts de Patraix)

3. CARÁCTER DE LAS PROPUESTAS

Se buscan **propuestas de micro-intervenciones** (objetos, instalaciones, acciones, ...) **sobre los pavimentos, paramentos y elementos urbanos existentes, concebidos para fomentar el juego y la interacción de personas entre 1 y 3 años en los recorridos cotidianos y espacios peatonales de Patraix.**

- Deberán concebirse como intervenciones **susceptibles de ser construidas**, planteando desde su génesis una propuesta material posible. El tiempo máximo estimado de ejecución o producción deberá ser de 15 días.
- Las intervenciones deberán poder **montarse y desmontarse** y el volumen total de transporte de todas las piezas que componen la instalación no puede superar 1,7 x 1,8 x 3 metros (12 m³). La instalación final no está restringida a estas medidas.
- Las intervenciones pueden ser exentas o pueden tener como **elementos de apoyo o sujeción el mobiliario urbano existente, las aceras y las fachadas del área de intervención**. Las sujeciones y apoyos de las intervenciones deberán ser mecánicas, que posibiliten su montaje y desmontaje, sin que dañen los elementos de soporte, en cualquier caso.
- Deberán ser **resistentes a la intemperie** (aunque no necesariamente estancas)
- Deberán dar respuesta a la **diversidad de infancias y juegos**
- Se podrán presentar todas las ideas y propuestas que se consideren, hasta un **coste máximo material de 1.000€**. Este coste se refiere a la compra de material, ya que el montaje corre a cargo del Festival. No es obligatorio llegar al coste máximo.

4. MODALIDADES DE PARTICIPACIÓN

Se podrán presentar propuestas a cada una de las siguientes dos modalidades:

Modalidad 1: INTERVENCIÓN PUNTUAL en LA PLAZA DE PATRAIX

Modalidad 2: INTERVENCIONES DISTRIBUIDAS en EL ÁMBITO DE LAS ACERAS de las calles:

Calamocha

Cor de Jesús

Conca (entre calle Ramón de Castro y Nicolau Factor)

Humanista Mariner (entre calles Nicolau Factor y Fontanars dels Alforins)

Ramón de Castro

La localización de las propuestas deberá estar enmarcada en los espacios de estancia y recorrido de peatones (espacios no asfaltados), sin obstaculizar el flujo de los desplazamientos, según se indica en el **plano de ámbitos de actuación** adjunto.

Las propuestas sobre pavimentos o paramentos verticales privados deberán ser validadas, pudiendo proponerse su relocalización si no es posible la ubicación en la localización concreta planteada.

5. DOCUMENTACIÓN ADJUNTA en www.jugapatraix.com

- Documento **“Las gafas de la infancia”** elaborado por el equipo de JUGAPatraix, que puede servir como inspiración a la hora de realizar propuestas (*pdf*)
- Planos de los ámbitos de intervención (*pdf y dwg*)

6. MATERIALES A UTILIZAR

Con el objetivo de reforzar la economía local y de proximidad, así como fomentar la interacción de las personas concursantes con la vida, la dinámica del barrio y su vecindario, los materiales a utilizar se tendrán que poder obtener en los comercios del distrito de Patraix (distrito 8), que incluye los barrios de Patraix, Sant Isidre, Vara de Quart, Safranar i Favara.

A la hora de elegir materiales y elaborar el presupuesto, se aconseja visitar el barrio y los comercios especificados. El presupuesto máximo material será de hasta 1000€. La compra del material y la ejecución de la instalación correrá a cargo del equipo de **JUGAPatraix**.

Os recomendamos algunos comercios que colaboran activamente en el proyecto **JUGAPatraix**, como son:

- Miss Tela. *Teles Telas*
- Está en tus manos. *Mercería y manualidades*
- Artefacte. *Serigrafía*
- Ferretería3Forques. *Ferretería*
- Ferre-Útil S.L. *Ferretería*
- Aparicio Vivó. *Pintura*
- Color y pintura Valencia. *Pintura*
- Carpintero David Andrés. *Madera*

7. VISITA A LOS EMPLAZAMIENTOS

Se realizará una visita guiada al barrio y a los ámbitos de actuación el **jueves 29 de Setiembre**, con salida a la 13:00 desde la Plaza de Patraix.

8. PARTICIPANTES

El concurso está abierto a **todos los estudiantes de la UPV y antiguos alumnos que sean Alumni y que hayan obtenido el título como máximo en los dos años anteriores**.

En los equipos deberá haber como mínimo un responsable que se encuentre en alguna de las dos situaciones anteriores. En ningún caso se aceptarán como miembros de los equipos a profesionales con más de dos años de titulación.

El trabajo podrá ser presentado de forma individual o por equipo.

Cada participante sólo podrá formar parte de un equipo.

Cada equipo podrá presentar **una única propuesta a cada una de las modalidades**.

Modalidad 1: INTERVENCIÓN PUNTUAL en LA PLAZA DE PATRAIX

Modalidad 2: INTERVENCIONES DISTRIBUIDAS en EL ÁMBITO DE LAS ACERAS de las calles Calamocha, Cor de Jesús, Conca (entre calle Ramón de Castro y Nicolau Factor) y Humanista Mariner (entre calles Nicolau Factor y Fontanars dels Alforins)

Cada trabajo deberá presentarse bajo un lema identificativo, para asegurar el anonimato.

9. NORMAS DE PRESENTACIÓN

INSCRIPCIÓN PREVIA

La inscripción previa es obligatoria y se realizará mediante **correo electrónico** dirigido a **playstreet@jugapatraix.com**, en la que se indique el **nombre o nombres de los participantes**, así como su **escuela** de procedencia, si se es **estudiante** o **año de obtención del título**, en su caso. El asunto del correo será ***Inscripción Concurso PlayStreet***

La fecha límite para la inscripción será el **lunes, 26 de septiembre de 2022**.

Una vez realizada la inscripción previa se os enviará un **código de equipo** para asegurar el anonimato durante la posterior presentación de la propuesta.

PRESENTACIÓN DE PROPUESTAS

2 paneles DIN A2 en pdf maquetados en **horizontal** con **lema** en la parte superior derecha. La propuesta deberá incluir una breve memoria (máximo 800 palabras) incluida en los paneles que la explique y haga explícita las pautas previstas para su producción, transporte, montaje, desmontaje y reutilización, en su caso. Los dos paneles deberán presentarse en un único archivo con tamaño máximo de 20Mb

Los paneles se enviarán a **playstreet@jugapatraix.com**, indicando en el cuerpo del mensaje el **lema** y el **código de equipo**. El asunto del correo será:

Propuesta Concurso PlayStreet – Modalidad 1 Puntual
Propuesta Concurso PlayStreet – Modalidad 2 Distribuida

La fecha límite será el **viernes, 14 de octubre de 2022 antes de las 14.00 horas**.

10. CALENDARIO

Lunes, 26 de septiembre de 2022, fecha límite para la inscripción en el concurso.

Jueves, 29 de septiembre de 2022, visita guiada al barrio y a los ámbitos de actuación.

Viernes, 14 de octubre de 2022 antes de las 14.00 horas, fecha límite para la presentación de las propuestas.

Semana del 17 al 23 de octubre, publicación de ganadores y reuniones de organización.

Del 24 de octubre al 6 de noviembre, producción de las intervenciones.

Del 7 al 10 de noviembre, montaje de las intervenciones en el barrio.

Del 11 al 20 de noviembre, celebración del ***JUGAFest Patraix***.

11. PREMIOS

Se concederán **dos premios, uno por modalidad, y dos menciones, una por modalidad**, a las mejores propuestas.

El premio consiste en la **producción material (hasta un máximo de 1.000€)** y **montaje de la propuesta**, bajo la supervisión de las personas autoras.

Las dos menciones obtendrán un diploma acreditativo, así como una dotación de libros.

El fallo del jurado será inapelable, pudiendo declararse desiertos los premios. La organización se reserva el poder anular el Festival y la producción de las piezas en caso de causas sobrevenidas.

Todas las propuestas serán exhibidas durante el Festival Urbano ***JUGAFest Patraix*** y en la ETSA de la UPV.

12. CRITERIOS DE VALORACIÓN

Integración en el entorno urbano y versatilidad: Relación e integración en el área urbana de intervención, así como la adecuación a los usos y flujos peatonales. Se valorará la capacidad para transformar el entorno con un proyecto flexible, replicable escalable e integrador, con posibilidad de adaptarse a las diferentes situaciones.

Viabilidad material, técnica y económica: El objetivo del concurso es construir físicamente la instalación durante los días del festival, por lo que su producción ha de ser viable material y técnicamente. Debido a su vocación efímera, la concepción de la intervención ha de asegurar su transporte, montaje y desmontaje una vez transcurrido el festival.

Sostenibilidad y proximidad: Se valorará la utilización de materiales sostenibles, así como la utilización de material reciclado (palets, ruedas...etc). También se tendrá en cuenta la reciclabilidad y la gestión de los materiales una vez acabado *JUGAFest Patraix*.

Diversidad e Inclusión: Aunque la población a la que va dirigida las propuestas está comprendida entre los 1 y 3 años, se valorará positivamente que las propuestas puedan abarcar otras etapas vitales, así como su desarrollo específico para diversidades funcionales y cognitivas.

13. ORGANIZADORES

Proyecto *JUGAPatraix*: Escoleta El Trenet Coop. V. y Fent Estudi Coop. V..

Colabora: Departamento de Proyectos Arquitectónicos ETSA-UPV

14. JURADO

Presidenta:

Ana María Navarro Bosch (Subdirectora del Departamento de Proyectos Arquitectónicos de la ETSAV-UPV)

Secretaria:

Carla Sentieri Omarrementería (Profesora del Departamento de Proyectos Arquitectónicos ETSA-UPV)

Vocales:

Paula Cardells Mosteiro (Arquitecta, Técnica Relac. Internacionales ETSA-UPV)

Rafael Rivera Herráez (Arquitecto y urbanista)

Mariona Genís Vinyals (Arquitecta e investigadora)

Trinitat Olcina Bas (Maestra y miembro del estudio Milimbo)

Vocales proyecto Juga Patraix:

Persona designada por Escoleta El Trenet Cooperativa

Persona designada por Fent Estudi Coop. V.

Persona designada por AMPA del Trenet

Persona designada por Makea tu vida

Vecina/o del barrio

15. CONTACTO

Para cualquier duda, escribir a playstreet@jugapatraix.com

16. DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Con el propósito de alinear el presente concurso con los objetivos de replicabilidad y escalabilidad del proyecto **JUGAPatraix**, todas las obras presentadas estarán sujetas a la licencia *Reconocimiento Internacional – No Comercial – Compartir Igual 3.0 España de CREATIVE COMMONS (CC BY-NC-SA 3.0 ES)*

Esta licencia implica que, una vez publicadas las propuestas, cualquiera es libre de:

Compartir: copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato) y

Adaptar: remezclar, transformar y crear a partir del material

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento: Se debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Las personas autoras y coautoras deberán ser claramente identificadas como propietarias de los derechos de autor de la obra original. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.

No Comercial: No se puede utilizar el material para una finalidad comercial.

Compartir Igual: Si remezcla, transforma o crea a partir del material, deberá difundir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.