

# El Joc de la Trini



És un joc interactiu sobre la memòria històrica del barri de la Trinitat Vella de Barcelona

VOLTES COOPERATIVA D'ARQUITECTURA

## VOLTES COOPERATIVA D'ARQUITECTURA

L'origen del "Joc de la Trini" es remunta a inicis de l'any 2018 a través d'un concurs promogut pel Pla de Barris de l'Ajuntament de Barcelona en el que es proposa realitzar una intervenció artística a la mitgera de la Plaça Foradada del barri de la Trinitat Vella.

L'objectiu de la intervenció havia de ser la posada en valor dels Drets dels Infants (el nom del nou espai és la "Plaça dels Drets dels Infants", gràcies a les reivindicacions de la Xarxa dels Drets dels Infants de Barcelona) i la memòria històrica del barri.

En aquest context, l'equip de Voltes Cooperativa d'Arquitectura

SCCL vam plantejar una façana interactiva que tractava d'explicar la forma urbana com a materialització de la història i que fomentava l'ús de l'espai públic dels infants a través del joc. La proposta entenia el dret a jugar, com un dels drets fonamentals dels infants, que simbolitza la seva capacitat més intuïtiva i primària i a través de la qual es descobreixen nous usos de l'espai públic de manera vivencial.

La proposta planteja donar cabuda a aquesta manera de descobrir la ciutat a través del joc, que s'ha anat perdent de mica en mica a la ciutat moderna.

És en aquest moment, quan les principals entitats del barri rela-

cionades amb la infància, i participants del concurs, manifesten la voluntat de desenvolupar, a més a més, una versió del Joc de la Trini de forma paral·lela a la materialització de la façana.

Un cop es decideix des de l'ajuntament donar suport a aquesta iniciativa popular, es comença a treballar en col·laboració amb les principals entitats del barri per tal de redefinir els objectius, fases i destinataris del projecte. Després de diverses trobades amb les entitats, es decideix crear un joc per a tots els públics (especialment dedicat a la infància i l'adolescència) on es treballin de manera transversal temàtiques com la lluita veïnal, la cultura popular, la



#### VOLTES COOPERATIVA D'ARQUITECTURA

memòria històrica, l'ecologisme o les migracions.

En aquestes trobades, es realitza un treball participatiu amb els representants de les entitats on es defineixen els espais més emblemàtics, els esdeveniments populars i culturals, i els personatges o fets històrics del barri.

També es representen els equipaments o espais que defineixen la seva identitat; com són les escoles, els comerços, els carrers i places, les entitats i, fins i tot els espais desapareguts. Un cop analitzada la informació resultant d'aquestes trobades, es decideix també incloure la veu de persones rellevants, que aporten fets relacionats amb la memòria històrica del barri i les seves lluites veïnals.

D'aquesta manera, el procés de disseny del joc ajuda a construir un pont entre generacions a través de la narració de relats i anècdotes dels més grans que es traspassen als més joves.

A partir d'aquest moment,

l'equip de Voltes inicia el procés de creació del joc amb varis objectius. Per una banda, la creació d'un joc didàctic que serveixi de fil conductor per donar a conèixer les temàtiques més representatives del barri amb especial atenció a la multiculturalitat i la diversitat (edat, gènere, diversitat, procedència, etc.) i per l'altra, la creació d'un joc personalitzat que els infants puguin editar en el futur.

El motiu principal d'aquesta decisió és dotar al barri d'una eina amb la qual poder treballar transversalment qualsevol temàtica i la possibilitat de crear jocs personalitzats sense la dependència d'un equip tècnic que ho acompanyi en el futur.

Després de fer una recerca sobre els diferents tipus de joc que s'han desenvolupat al llarg de la història a l'espai públic com la xarranca, els laberints, les gimcanes... o també d'altres jocs de taula històrics com els puzles o el joc de l'oca, es decideix optar per una versió més moderna del joc

en equip i interactiu com són els jocs d'escapada en viu, anomenats altrament "escape rooms". Per a poder adaptar-lo a les necessitats i objectius del projecte, es decideix canviar l'escala del joc i desenvolupar-lo a l'espai públic.

Una altra de les decisions per poder adaptar el joc a una generació cada cop més digitalitzada i per tal de crear un fil conductor i gràfic del projecte, ha estat la creació d'un dispositiu físic en el barri on poder iniciar el joc i on poder validar els resultats de les proves de manera lúdica i virtual. Un dispositiu inspirat en les màquines recreatives "arcade" dels anys 70 que van ser l'origen d'una nova generació de videojocs que s'ha anat desenvolupant fins l'actualitat.

Aquest dispositiu és una porta d'entrada del joc físic a través del món virtual, amb l'acompanyament de la "Trinity" un personatge virtual que introdueix el joc als infants i que estableix les normes del joc.

Així doncs, el resultat de tot



el procés de creació és la materialització d'un joc que fomenta el treball en equip amb diferents nivells adaptats per edats (infants, adolescents i adults) en el que es treballen les diverses temàtiques rellevants del barri.

El joc, s'inicia amb un grup d'aproximadament cinc persones que han de resoldre una primera prova en el dispositiu situat a un lloc concret del barri on aconseguir tota la informació per seguir. A continuació, el joc es desenvolupa físicament a l'espai públic, mitjançant una sèrie de proves que cal resoldre en els espais més emblemàtics del barri.

Aquest recorregut pel barri, es realitza amb una guia (en format paper i/o aplicació web) que introdueix les proves dels diferents espais i que en cas de dubte, ajuda a resoldre la prova amb l'obtenció de pistes. Cadascun dels jocs proposats narra una història al voltant

d'un fet o personatge fictici inspirat en la història del barri i que acompanya als jugadors durant el seu recorregut. Un cop realitzades totes les proves, es retorna a l'espai inicial on és el dispositiu i es validen els resultats obtinguts.

En la primera versió del dispositiu es proposen tres jocs de diferents temàtiques destinats a diferents edats, en els que qualsevol persona o entitat pot organitzar-se autònomament per anar a jugar (en el cas dels infants es recomana l'acompanyament d'un adult durant el recorregut pel barri). En un futur proper, l'objectiu és que des de les diferents entitats del barri es puguin crear tallers per la creació de nous jocs personalitzats i adaptats a noves temàtiques.

Per a la creació de tot el material físic i virtual, s'ha completat l'equip de Voltes de forma multidisciplinària amb la col·laboració

de Simulacre 8, una empresa especialitzada en la creació de jocs d'escapada en viu que ha desenvolupat el joc "físic" de les proves; i Arsgames, una associació cultural que promou la transformació social a través de projectes basats en la cultura del videojoc i que ha desenvolupat el software "virtual" del dispositiu.

Després de mesos de gestació d'aquest projecte i del treball en col·laboració amb les entitats i altres professionals, esperem que el "Joc de la Trini" esdevingui una eina a l'abast de la ciutadania, especialment destinada a infants i joves del barri de la Trinitat Vella, per tal de descobrir la seva memòria històrica a través del joc vivencial a l'espai públic.

La primera prova pilot del joc tindrà lloc a la nova Plaça dels Drets dels Infants a la Trinitat Vella de Barcelona. Vine a jugar i esbrina els misteris que s'amaguen al barri!



VOLTES COOPERATIVA D'ARQUITECTURA



VOLTES COOPERATIVA D'ARQUITECTURA