

CIUDAD Y TERRITORIO

ESTUDIOS TERRITORIALES

Vol. LI, Nº 200, verano 2019

ISSN(P): 1133-4762

ISSN(E): 2659-3254

Págs. 311-326

Sobre el espacio de juego infantil en la ciudad moderna: Lady Allen of Hurtwood *versus* Jakoba Mulder

María Cristina GARCÍA-GONZÁLEZ (1) & Salvador-GUERRERO (2)

- (1) Profesora del Departamento de Urbanística y Ordenación del Territorio de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (UPM)
- (2) Profesor del Departamento de Composición Arquitectónica de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (UPM)

RESUMEN: En la Europa de mediados del siglo XX surgieron distintas formas de abordar los vínculos existentes entre el espacio público de la ciudad moderna y las necesidades del *homo ludens*. Entre ellas pueden destacarse dos propuestas: por un lado, la llevada a cabo por la paisajista inglesa Lady Allen of Hurtwood en algunos barrios de la ciudad de Londres durante los años de la posguerra, donde reivindicó, desde el ámbito del trabajo social y de las ideas provenientes de los *skrammellegepladen* daneses, el espacio destinado al juego como soporte para el ejercicio de la libertad individual; por otro, la iniciativa planteada por la urbanista holandesa Jakoba Mulder, desde el Departamento de Obras Públicas del Ayuntamiento de Ámsterdam, a través de sus propuestas de intervención en los intersticios urbanos para resolver la necesidad de espacios de juego en la superpoblada capital holandesa, las *public play-square*, así como la incorporación de la actividad lúdica en el diseño de los grandes parques y de los nuevos desarrollos urbanos de la ciudad. Ambas iniciativas tuvieron un carácter complementario y, por tanto, distintas derivaciones. El objetivo de este trabajo es descubrir aquellos valores que pueden ser reaprovechables para los espacios urbanos destinados al juego en la ciudad actual, a la vez que mostrar la relación dialéctica establecida entre las dos iniciativas. Además, ambas contaron con la significativa participación de dos pioneras en este nuevo ámbito de trabajo, que tuvo entre sus objetivos solucionar el problema de dotar de espacios de juego infantil en la ciudad moderna durante la posguerra europea.

DESCRIPTORES: Lady Allen of Hurtwood. Jakoba Mulder. Parques infantiles. Europa. Siglo XX.

Recibido: 24.05.2018; Revisado: 25.10.2018 Correo electrónico: mariacristina.garcia@upm.es;

Nº ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5381-7055> ; salvador.querrero@upm.es;

Nº ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6766-8695>.

Los autores agradecen los comentarios y sugerencias realizados por los evaluadores anónimos, que han contribuido a mejorar y enriquecer el manuscrito original.

About the children's play space in the modern city: Lady Allen of Hurtwood versus Jakoba Mulder

ABSTRACT: In the Europe of the mid-twentieth century, different ways of dealing with the links between the public place in the modern city and the needs of homo ludens emerged. Among them, we must highlight two complementary proposals: the one carried out by the English landscape artist Lady Allen of Hurtwood in some neighborhoods of London during the postwar years, where she claimed - from the field of social work and of ideas coming from the Danish *skrammellegepladen*- the space destined to the play as support for the exercise of individual freedom; on the other hand, the initiative proposed by the Dutch urban planner Jakoba Mulder -from the Departmente of Public Works of the Amsterdam City Council- through its interventions in the urban interstices of the city to solve the need for playing spaces in the overpopulated Dutch capital, as well as the incorporation of playful activities in the design of large parks and new urban developments. Both initiatives had different drifts. The paper aims to discover those values that can be reused for the urban spaces destined to the play of the current city. The aim of this paper is to show two cases of study of European interventions that emerged from the feminine to solve the problem of providing spaces for playing in the city from the dialectical relationship established between them in the post-war European city.

KEYWORDS: Lady Allen of Hurtwood. Jakoba Mulder. Playgrounds. Europe. XX century.

1. Introducción

Los niños y las niñas necesitan jugar. Esto no es más que una evidencia consustancial al ser humano. Desde esta premisa, establecer los lugares de la ciudad donde pueden hacerlo es una cuestión de primer orden que ha atraído desde siempre la atención y el interés de los urbanistas, aunque con un abordaje del problema en muchos casos marginal y secundario.

La importancia del espacio destinado al juego como soporte para la interrelación social fue reclamada por voces tan singulares como la de la carismática activista Jane Addams¹, responsable del primer parque de juegos infantiles, promovido por la Hull-House, de Chicago. Así, en su libro *The Spirit of Youth and the city streets* escribió: «Sólo en la ciudad moderna los hombres han concluido que no es necesario para la municipalidad proveer de espacio para dar respuesta al insaciable deseo de jugar, justo en el momento en que la ciudad industrial ofrecía una labor diaria cada vez más monótona» (ADDAMS, 1909).

Años más tarde, el historiador holandés Johan Huizinga definió el juego como un acto de desarrollo de la persona en sus distintas dimensiones: cultural, social, política y económica. Todas las cualidades y las actitudes implícitas en cada una de las facetas de la vida humana estaban presentes de una u otra manera. Para HUIZINGA (1943), el juego es distinto de la vida ordinaria tanto en su localización como en su duración, es

decir, su esquema temporal y espacial difiere del correspondiente de la línea espacio-temporal del mundo real. Huizinga plantea el juego no como una actividad exclusiva de la infancia, sino como una categoría de comportamiento humano, pero es indudable que en la etapa infantil y juvenil es donde la necesidad de un espacio de juego y socialización a escala urbana es indispensable.

El juego requiere de ciertos límites de tiempo y de lugar y contiene su propio desarrollo y significado. Es en esta preocupación por el espacio asignado y por su concepción donde se enmarcan la relación dialéctica establecida entre las dos propuestas que constituyen el objeto del presente estudio. Se podría tomar como punto de partida una definición a propósito de la intervención del escultor español Ángel Ferrant en la propuesta coetánea de un parque de juegos en el poblado dirigido de Caño Roto, en Madrid: «Los parques infantiles tratan siempre de promover la actividad y la educación de los niños a través de su contacto físico con el mundo exterior, ya sea manipulando el paisaje del propio recinto de juegos, sus topografías, sus texturas y sus límites, o colocando objetos de uso sobre un lugar determinado» (MUÑOZ, 2006).

La paisajista inglesa Lady Allen of Hurtwood (1897-1976), desde el campo de la acción social, difundió la sorprendente experiencia social del *skrammellegepladsen* danés (SORENSEN, 1950), iniciativa cargada de una gran fuerza

¹ *Investigación en curso de los autores de este trabajo:* Universities and the poors: Jane Adams y el llanto de la ciudad

amarga.

ideológica. Por su parte, la arquitecta y urbanista holandesa Jakoba Mulder (1900-1988), técnica del Departamento de Obras Públicas del Ayuntamiento de Ámsterdam desde los años 30 del pasado siglo, participó activamente en la inclusión de la naturaleza en la ciudad como un agente activo que, debidamente planificado, era capaz de generar la posibilidad de realizar una amplia gama de acciones lúdicas. Una de sus más significativas apuestas para la capital holandesa fue la creación de la elogiada red de espacios destinados al juego infantil que, a escala de barrio, abarcó la totalidad de la capital holandesa, las *public play-squares*, donde el juego constituía una experiencia para instruir deleitando mediante ejercicios de *townscape*.

2. Lady Allen of Hurtwood y «Why Not Use Our Bomb Sites Like This?»

Marjory Allen, baronesa de Hurtwood, fue desde sus inicios profesionales una reconocida *landscape architect*. Educada en el University College de Reading, formó parte activa en la institucionalización de la profesión de *landscape architect* a través de su colaboración en la instauración en 1929 del Institute for Landscape Architecture, bajo la presidencia del consagrado *landscape architect* Thomas H. Mawson.

En cuanto a su vida personal, Lady Allen contrajo matrimonio con Clifford Allen, un activo pacifista, presidente del Independent Labour Party y director del periódico *Daily Herald*. Por esa labor, le fue otorgado un título nobiliario en 1932. Clifford Allen falleció prematuramente en 1939 debido a su precaria salud, consecuencia de su prisión por su participación como presidente del No-Conscription Fellowship en contra del reclutamiento militar obligatorio en los tiempos de la Primera Guerra Mundial. El matrimonio tuvo una hija que pasado el tiempo compartiría con su madre las funciones relacionadas con la asistencia social.

La Segunda Guerra Mundial supuso un cambio el rumbo en la vocación profesional de Lady Allen of Hurtwood. A partir de entonces, su interés y compromiso derivó, desde su experiencia en los trabajos logísticos de evacuación de los niños londinenses para protegerlos de los bombardeos aéreos alemanes, hacia la acción social.

Lady Allen viajó por Europa con distintos cometidos en su calidad de presidenta de la British Nursery Association y como promotora de la creación de la Organización Mundial para la

Educación Preescolar, asociación internacional dependiente de la UNESCO. De entre las novedades más reconocidas de las aportadas por Lady Allen, y que no pueden ser obviadas, fue la inclusión a lo largo de su trayectoria de la integración de los niños que presentaban alguna discapacidad. De hecho, el campo de juegos especializado para los niños con distintas limitaciones físicas o psíquicas y la preocupación por el entretenimiento de los «niños normales en lugares anormales» (HURTWOOD, 1975), como el caso de los niños hospitalizados, sirvió para abrir una amplia perspectiva en el planteamiento de las acciones requeridas por estos colectivos.

En 1946, camino de Noruega, donde iba a participar en unas conferencias de la British Council Foundation, su avión realizó una parada técnica en Copenhague y Lady Allen aprovechó la ocasión para contactar con Jens Sigsgaard, director del Froebel Training College de Dinamarca, el cual le animó a visitar el campo infantil de juegos del barrio de Emdrup. «Me quedé completamente atónita en mi primera visita al parque infantil de Emdrup. Al momento me dí cuenta que estaba ante algo nuevo y lleno de posibilidades» (HURTWOOD, 1975). Lady Allen llegaba al urbanismo desde el campo profesional de la acción social, ámbito en el que las mujeres compartían liderazgo público.

2.1. Las cooperativas de viviendas danesas y la comunidad democrática del *skrammellegepladsen* en Emdrup

Emdrup era un nuevo barrio obrero de los años 30 situado al norte de la capital danesa. Formaba parte de la exitosa política de viviendas cooperativas desarrollada a partir de la Primera Guerra Mundial, especialmente en Copenhague, donde se construyeron gran cantidad de conjuntos de bloques de viviendas sociales². Las cooperativas y las sociedades públicas de vivienda, que tenían un inequívoco carácter social, se construyeron a las afueras de Copenhague, en los terrenos que previamente había adquirido el Ayuntamiento de la ciudad (FIG. 1). La especialización de las cooperativas de viviendas según los diferentes modelos familiares a los que iban destinadas, fruto de la larga tradición del movimiento cooperativista escandinavo, se convirtió en un rasgo habitual. Uno de los más significativos exponentes de estas viviendas fue la Hornbaekhus (1923), de Kay Fisker, presentada como ejemplo de la política danesa de realojamiento en el congreso de la International

² Esta política de viviendas ya había llamado la atención internacional en su presentación en el Congreso de la

International Federation for Housing and Town Planning (IFHTP) celebrado en Goteborg en 1923.

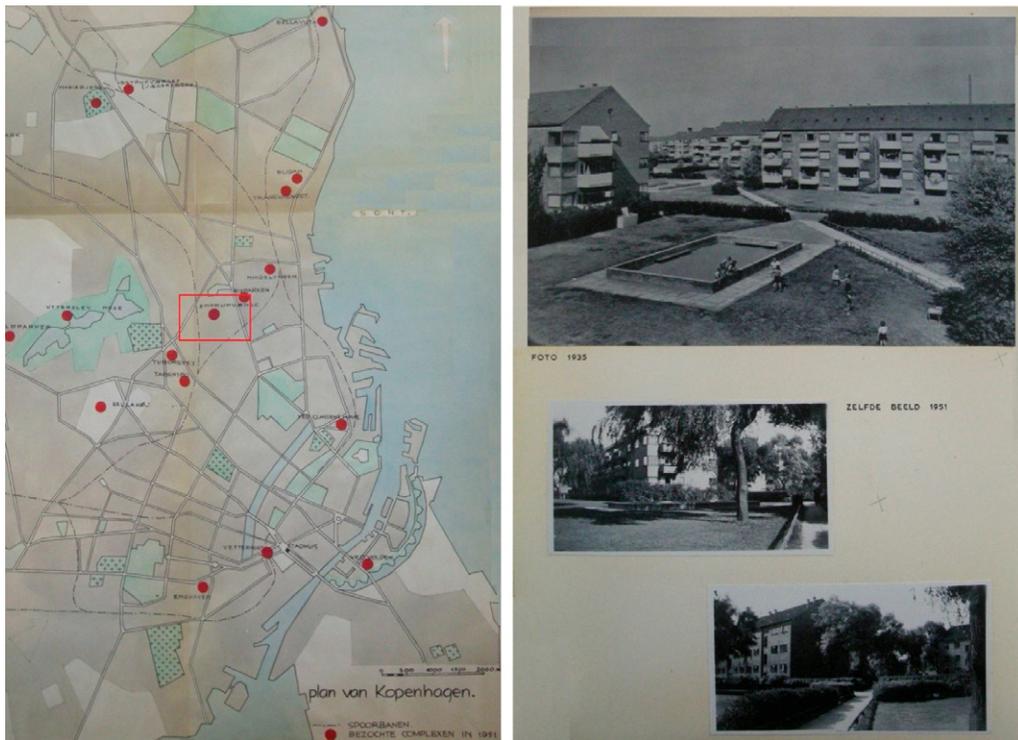


FIG.1/ Plano de localización de Emdrup (Copenhague) y bloques de viviendas con sus respectivas zonas de juego. Cuaderno de viaje de Jakoba Mulder de la visita realizada a las cooperativas de viviendas de Copenhague (1951).

Fuente: Archivo Jakoba MULDER, Gemeente Ámsterdam Stadsarchief.

Federation Housing and Town Planning de Londres de 1935 (BJERREGAARD, 1935). En este caso el tipo de residente predominante era el profesional. Otras destacadas experiencias fueron la Clara Raphaels Hus, en Østerbrogade (1920), viviendas destinadas a mujeres solas, del arquitecto Johannes Strøm Tejsen, y las realizadas por una sociedad obrera cooperativa en Frederikssundsvej (1923), en este caso de viviendas familiares de una sola altura.

Los criticados bloques de seis alturas de vivienda de rentas bajas en los densos barrios obreros de Copenhague dispuestos en manzana cerrada, albergaban en su interior espacios abiertos fragmentados, mal soleados y escasamente ventilados, y sin ninguna articulación espacial. Los nuevos conjuntos de bloques perimetrales, de menor densidad, generaban espacios abiertos considerados como una entidad en si misma, dotándolos por tanto de un mayor valor. Estos espacios se destinaron principalmente a zonas de juego infantil donde acogían a los niños de las familias numerosas que se agolpaban en las viviendas, de tamaño minúsculo. Aquí tiene su origen la política de vivienda danesa del *low-rise high density*, baja altura en alta densidad, frente a los bloques en altura.

El hecho tuvo como consecuencia inmediata la demanda de un servicio profesional que diseñara esos espacios, competencia atribuida en el caso danés a los paisajistas, entre los cuales destacaba Carl Theodore Sorensen (1893-1979). Este paisajista diseñó algunos parques infantiles en estos nuevos barrios de indudable calidad, como Klokengarten (1939), pero de manera bastante ortodoxa (ANDERSSON & HOYER, 2001). Había colaborado con Hans Dragehjelm, profesor y pedagogo danés influenciado por Friedrich Froebel, el cual había introducido los cajones de arena en los campos de juego de Copenhague a partir de 1907. Aunque defensor de la filosofía de Dragehjelm en cuanto a la arena como material de juego, Sorensen no consideraba que hubiese que limitarse sólo a definir el espacio de juego asignado a este material. Sorensen (1939) propuso dar a los niños de la ciudad la misma oportunidad de juego creativo de que disponían los niños del campo, que contaban para ello con una gran variedad de materiales y espacios.

Lo cierto es que el éxito de la experiencia de estos campos de juego infantiles de los bloques de viviendas sociales animó a las autoridades municipales de la capital danesa a aprobar en 1939 una ley municipal que obligaba a dotar

de un espacio de juego infantil a cualquier agrupación de más de ocho viviendas del compacto tejido de bloques de viviendas, utilizando para ello los patios interiores de los bloques. El ayuntamiento financiaba la dotación de los columpios y el proyecto a través del Departamento de Planeamiento Municipal y la propiedad del inmueble debía asumir los gastos de implantación y mantenimiento. Más de noventa campos de juegos fueron construidos en los conjuntos de viviendas de Copenhague.

En Emdrupvej, Dan Fink, arquitecto de la Asociación de la Cooperativa de Viviendas de los Trabajadores de Copenhague, fue el responsable de un proyecto destinado a albergar a 719 familias, muchas de ellas numerosas. Y fue allí donde se puso en funcionamiento un singular parque de juegos infantil, denominado *skrammellegepladsen*.

El concepto y el nombre de *skrammellegepladsen*, traducido como *junk playground* o parque de chatarra, apareció por primera vez en 1931, en la publicación *Parkpolitik i Sogn og Købstadt*, de Sorensen (1931), traducida al inglés como *Open Spaces for Town and Country*. Ducho en el diseño de parques infantiles, se percató de que los niños disfrutaban más jugando con materiales sencillos tales como palos, piedras, cajas, cuerdas, piezas de madera e, incluso, materiales de deshecho, que con los columpios ubicados en las zonas de juegos tradicionales:

«Tal vez deberíamos ensayar el trazado de campos de chatarra y desechos industriales, para juegos infantiles, en áreas adecuadas y bastante grandes, donde los niños pudiesen utilizar viejos carruajes, cajas de embalaje, ramas y toda esta clase de cosas. Es natural, que ello requiriera vigilantes para prevenir la posibilidad de que los niños se causaran daño. No obstante, tal vigilancia, con toda probabilidad, no sería indispensable» (SORENSEN, 1950).

En 1940, recogiendo estas observaciones, Dan Fink propuso a los promotores de la cooperativa de viviendas de Emdrup, la instalación de un *skrammellegepladsen*, sugerencia que fue aceptada por la cooperativa. El espacio reservado para el parque de juegos en el diseño del proyecto de viviendas, era un área rectangular de 65 x 82 metros, con una capacidad estimada de juego para 200 niños (FIG. 2). El primer *skrammellegepladsen* entró en funcionamiento en 1943. Las singulares y dramáticas circunstancias

del momento, en plena Segunda Guerra Mundial, con Dinamarca bajo la ocupación nazi, que se prolongó hasta 1945, no fueron ajenas al éxito de una propuesta basada en el ejercicio de la libertad en el juego y en la reutilización de los escasos medios materiales puestos a disposición de una infancia y una juventud cuyas ansias de rebeldía debían ser canalizadas, más allá del peligro de las violentas acciones contra la ocupación nazi. Por otra parte, satisfacía la escasez de materiales convencionales para juegos que suponían las duras condiciones de ocupación.

El campo de juegos propuesto presentaba enormes singularidades. Uno de los puntos más significativos definidos por Sorensen³ fue el concepto de cierre físico del espacio de juego como expresión de privacidad. No se trataba de evitar la salida de los niños, sino de impedir que se introdujeran en el recinto las perturbaciones procedentes del exterior. Se construyó un terraplén perimetral, de base de entre 10 a 14 metros de ancho y 2 metros de altura, aprovechando la tierra procedente de la explanada del interior y de los vaciados de las obras de las viviendas colindantes. En la parte alta del terraplén se superpuso una cerca de alambre para «rosales silvestres, espinos y acacias», de tal modo que se formara «una impenetrable espesura». Tanto en la pradera interior resultante como en los declives internos del terraplén se plantaron de hierba. Este concepto de cierre tenía también su expresión en el acceso al recinto, restringido a una única entrada en una esquina, concretamente la noroeste, donde se construyó un pabellón destinado a los servicios higiénicos y sanitarios, una fuente de agua potable y un pequeño almacén.

Los cierres perimetrales no eran solo para proporcionar refugio y un marco de dominio a los niños, sino que también servían de protección a los vecinos respecto de lo que era «desagradable a la vista». Sorensen tenía la acertada sensación de que las actividades de los niños que jugaban en el *skrammellegepladsen* no necesariamente tenían porqué ser aceptadas por los adultos. Éste cierre era para Sorensen una de las claves del éxito de la propuesta y una de las razones esgrimidas para justificar que no cuajara la idea en algún intento producido en Suecia al carecer de esa protección visual del exterior, a lo que se sumaba también una actitud demasiado protectora hacia los niños de determinados sectores sociales. En otros casos, como en

³ Sorensen mantenía una fluida relación y una estrecha colaboración con los arquitectos daneses, especialmente con el grupo de los denominados «sewing club» entre los que destacaba Kay Fisker. Sorensen y Fink habían colaborado

con la propuesta de un anteproyecto del anfiteatro Dybbol en 1939, presentada a un concurso, pero que no se llegó a realizar.

Odensgatan, el espacio de juegos fue cerrado en los años 60 con una verja de listones de madera de considerable altura que «daba intimidad a los niños y ocultaba las actividades de los viandantes» (HURTWOOD, 1975).

Uno de los principales problemas a abordar en estas iniciativas fue la cuestión de la financiación. En el caso de Emdrup, fue asumida por el gobierno danés en el 70% del presupuesto total del mantenimiento del parque de juegos y por la asociación cooperativa, que se hacía cargo del 30% restante. Aunque la propuesta inicial de Sorensen no requería un supervisor de juego adulto, la asociación cooperativa promotora del barrio, contrató a un joven recién graduado, John Bertelsen, maestro de niños pequeños a la vez que marinerero. La aportación de Bertelsen convertiría al líder de juegos en el otro punto crucial del éxito de la experiencia y la figura se incorporaría en las iniciativas tanto de los *junk playgrounds* como de los *adventure playgrounds*. El funcionamiento de Endrup se describía así:

«El campo de juego en Emdrup es de aproximadamente 70.000 pies cuadrados [6.500 m²]. Un cierre de seis pies [1,8 metros] de altura se conforma con plantaciones de setos de rosas. Es apenas visible desde el exterior. Hay alrededor de 100 pequeñas "casas" con jardines construidos por los niños en todas las formas y tamaños, de ladrillo o madera. Hay un grupo de edificios permanentes, erigidos por los padres ayudados de los hijos, que comprende una sala común, dos talleres con los bancos de trabajo y las herramientas, y un tinglado con mesas donde el modelado y la

construcción pueden ser realizados. Todas las demás "construcciones" se desmantelan antes de que comience el invierno. El líder del parque infantil, tiene que lograr organizar alrededor de 100 niños por día de abril a noviembre, y es también responsable del material de construcción y de hacer sugerencias a los niños sin forzar las ideas» (LEDERMAN, 1959).

Bertelsen fue el líder del juego en Emdrup de 1943 a 1947. Su trabajo ayudó a definir todo el movimiento de parques de juegos de aventura que perdura hasta hoy en día, transformado en los *adventure playgrounds*. Bertelsen (HENRIKSEN, 2006) tenía una filosofía básica acerca de la importancia del juego en el desarrollo del niño que plasmó en el diario que escribió sobre sus primeros días de trabajo. La zona de juegos fue un intento de dar al niño un sustituto de la ciudad, que había perdido su potencial como motor de desarrollo, al carecer de espacios que permitieran el ejercicio de la imaginación y el juego del niño.

Los espacios abiertos de acceso libre donde los niños tenían la posibilidad de vivir las más extrañas y emocionantes aventuras estaban desapareciendo de la ciudad, y el acceso a los solares en construcción estaba prohibido a personas no autorizadas. No había árboles donde los niños pudieran trepar y jugar libremente. Para Bertelsen era esencial que existiera un vínculo entre el medio físico y el entorno psicológico del niño. Se reconoce en los niños la necesidad de que dispongan de la oportunidad de ser los diseñadores y constructores de sus propios espacios.

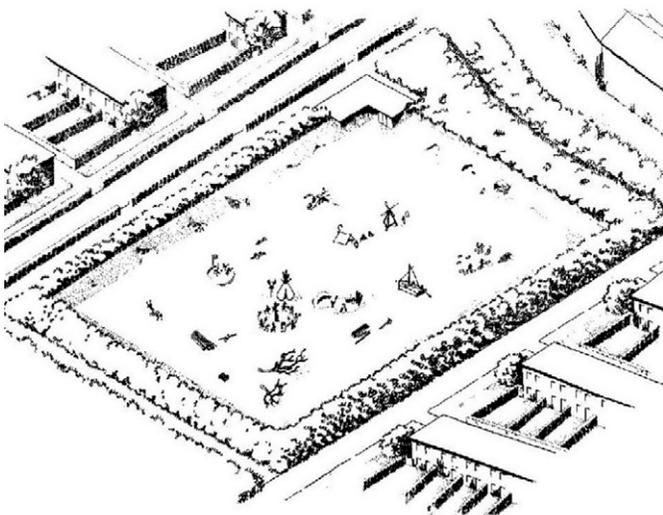


Fig.2/ Dibujo del arquitecto Dan Fink con la propuesta del *skrammel-legepladsen* de Emdrup (Copenhague) y el parque de juegos en uso (1943).

Fuente: Emdrup Skrammel-legeplads Arkiv y Københavns Stadsarkiv.

2.2. De los *junk playgrounds* a los *adventure playgrounds*

Después de visitar Emdrup, de regreso a Inglaterra, Lady Allen decidió exponer sus reflexiones sobre las posibilidades que había advertido en su visita. El resultado fue la publicación del artículo titulado «Why Not Use Our Bomb Sites Like This?» (1946), en *Picture Post*, la exitosa revista inglesa de fotoperiodismo entonces recientemente creada. El autor de las magníficas fotografías del artículo fue el fotógrafo

de ascendencia danesa Francis Reiss. Ante el objetivo de proporcionar espacio de juego para los niños en el Londres de la posguerra ¿Por qué no utilizar los solares bombardeados que todavía quedaban desocupados con ese fin?⁴ Después de todo, la efectiva propaganda inglesa, ofrecía diversas secuencias sobre distintas actividades que tenían lugar en los solares vacantes, como retirada de escombros, plantaciones, etc. que en cierto modo recordaban las imágenes ofrecidas en Emdrup (FIG. 3).



FIG.3/ Un grupo de niños limpiando solares en zonas bombardeadas de Londres y, a la derecha, el Lollard *adventure playground*, en Londres.

Fuente: Ministry of Information Second World War Official Collection y <http://www.londonplay.org.uk>

Lady Allen comenzó su texto con una asociación de ideas que expresaba las inquietudes de la sociedad del momento acerca de la problemática de los niños en la ciudad, entendidos como ciudadanos en potencia: «la delincuencia juvenil y la muerte de los jóvenes en los accidentes de carretera surgen, en parte al menos, de la manera inadecuada y poco imaginativa en que las autoridades locales tratan de satisfacer la necesidad del juego creativo [...]». Es decir, la prevención de la violencia y la protección de los peligros físicos del tráfico rodado en las calles son los puntos de partida de todo el desarrollo argumental.

La gran repercusión del artículo de Lady Allen tuvo como consecuencia la materialización de su propuesta. En 1948, se trasladó a Londres el *skrammellegepladsen*, de manos de la asociación Cambridge House, un *university settlement*, aunque parece ser que Lady Allen no participó directamente en su implantación (Kozlovsky,

2016). El solar elegido fue el ocupado por una iglesia bombardeada en Camberwell, en el extremo este del sur del Támesis, manteniendo su actividad hasta 1951. En Morden, al sudoeste de la ciudad, también se puso en marcha otro *junk playground*. La implantación de estos campos de juego infantil no se restringió a Londres. Otro *university settlement*, Liverpool University, puso en marcha el Rathbone Street Adventure Playground en la ciudad de Liverpool.

Charcos, colinas, hierba, y materiales accesibles como tubos, cuerdas, tierra, bidones de gasolina vacíos, restos de motores, neumáticos, ladrillos, madera, martillos y clavos eran los materiales de juego disponibles. La base del juego era el ejercicio en libertad, aunque con una mínima supervisión.

Primeramente, los niños debían aprender a manejar las herramientas y los materiales y después de seis meses de entrenamiento ya eran

⁴ Sobre los daños en el tejido construido ocasionados por los bombardeos a Londres durante la Segunda Guerra

Mundial, ver la cartografía London County Council Bomb Damage Maps 1939-1945.

capaces de generar sorprendentes y variadas construcciones arquitectónicas, siempre teniendo en cuenta que eran refugios provisionales (FIG. 4). Se pensó también en un pabellón permanente para que los niños se pudieran refugiar ante las inclemencias del tiempo y para celebrar reuniones. Las oportunidades de juego eran tan ricas que los niños no tenían necesidad de pelearse entre ellos. Así, Lady Allen llegó a escribir frases como la que sigue: «Parto de la suposición de que los niños de todas las edades y adultos también, necesitan una infinita variedad de diferentes tipos de actividad de juego» (HURTWOOD, 1958).

Entre 1952 y 1955 funcionó un *junk playground* en Clydesdale Road, en Paddington, Londres. Un punto de inflexión significativo tuvo lugar en 1953 con el cambio de denominación del *junk playground*, o campo de chatarra, lo que implicaba un tono ciertamente despectivo, a una denominación más estimulante y políticamente más correcta, a los *adventure playgrounds* o campos de aventura.

En septiembre de 1954 el Consejo del Condado de Londres ofreció al comité que gestionaba los *adventure playgrounds* una superficie de un acre [4.000 m²] en Lambeth, en el corazón de Londres, para implantar uno de sus campos de juegos infantiles. El lugar estaba situado al lado de la calle Lollard, de la que tomó su nombre. El Lollard Adventure Playground (BESKIN, 1961) comenzó a funcionar en abril de 1955, a pesar de cierta oposición de los vecinos. Lo cierto es que, tal y como ya avanzó Sorensen, la ausencia de límites visuales tenía mucho que ver en las polémicas que generaban estos campos de juegos. En 1960 se cerró este campo de juegos tras menos de seis años de funcionamiento.

2.3. *Playing for free: la parábola de la anarquía y el juego en las periferias urbanas*

En 1958, Lady Allen expuso a propósito de los *adventure playgrounds* en el European Seminar on Playground Activities, que tuvo lugar en Estocolmo, unas reflexiones que situaban en un orden prioritario el concepto de espacio lúdico destinado a los jóvenes: «El problema de las grandes ciudades industriales es nuestro primer desafío real. El segundo desafío, que todavía no hemos cumplido, es mostrar cómo proporcionar un ambiente fascinante para los jóvenes de edades comprendidas entre los doce y dieciocho años» (HURTWOOD, 1958). Para Lady Allen, el espacio es quizás el máspreciado bien a menudo denegado a los jóvenes.

Lady Allen alertaba del peligro que suponía

la eliminación de los espacios naturales e informales de las periferias urbanas debido al afán ordenador de los responsables de la ciudad, ya que esos descampados de las inmediaciones de los barrios eran los espacios de la ciudad donde los niños y también los jóvenes podían vivir sus propias aventuras, en unos lugares que podían convertir en propios. La escalada a los árboles se convertía en un hecho que propiciaba la aventura y servía a la vez de reivindicación del árbol mismo. Los *adventure playgrounds* no tenían entre sus objetivos el de ser un espacio de belleza en sentido convencional, sino un proceso continuo de «construcción y crecimiento» (HURTWOOD, 1958). Profesionales arquitectos como el danés Steen Eiler Rasmussen incidían también en este aspecto y en 1953 escribió: «Algún día llegaremos a darnos cuenta de que un parque infantil no puede ser una cosa decorativa para niños de cierta edad. Debe y debería ser un lugar de trabajo donde puedan entrenar sus habilidades en la lucha contra el material» (SEGELER, 1973).

Uno de los análisis más esclarecedores sobre la experiencia de los *adventure playgrounds* proviene del pensamiento anarquista. El juego es una parábola de la anarquía, ya que es un área de actividad humana autoelegida y autodirigida que se contrapone al deber y al trabajo (WARD, 1996). La función de la educación de los más jóvenes (FREIRE, 1993) debía ser el ejercicio de la libertad, los medios por los que se trata crítica y creativamente con la realidad y descubren cómo participar en la transformación del mundo. En el número 7 de la revista inglesa *Anarchy* se presentaron los *adventure playgrounds* como el ejemplo de una sociedad en miniatura donde poder observar el funcionamiento del hombre libre. La autonomía y el espíritu cooperativo en democracia eran los aspectos más valorados por el pensamiento anarquista y esa era la actitud que fomentaban estos campos de juegos. La actitud hacia el espacio se basaba en el control y la apropiación estricta de aquel espacio que la acción requería.

El funcionamiento del Lollard Adventure Playground (BESKIN, 1961) servía de ejemplo. El recinto tenía acceso libre todo el día y funcionaba tanto en verano como en invierno. El espacio estaba organizado en una zona acotada de juegos de balón, una zona para niños menores de 8 años, con pilas de fina arena construidas por otros niños, una zona libre de hierbas, donde la mitad restante era para cavar, hacer hogueras y construir aquello que la fantasía infantil decidiese. En invierno, un albergue acogía las actividades de dibujo, de impresión de una revista, además de disponer de una biblioteca con 300 volúmenes.

Acogía a 100 niños diarios de entre 2 a 20 años, siendo 500 los que acudían con una cierta regularidad. Cincuenta de los chicos de entre 16 y 20 años habían montado un pequeño espacio de taller con bancos de trabajo y herramientas. Actuaban también como voluntarios para realizar trabajos de reparación en las viviendas de los ancianos del lugar, con lo que se suscitaba la cohesión social del barrio.

Dado el carácter peligroso de las herramientas utilizadas: sierras, hachas, martillos o clavos, se necesitaba que algún adulto asumiera un cierto papel de liderazgo, no de control, que «debe ser capaz de guiar a los jóvenes hacia su propia madurez con descubrimientos y aventuras a lo largo del camino». La seguridad infantil parecía no presentar problemas en estas experiencias: salvo algún corte o rasguño, no parecía haber sucedido ningún percance de importancia, a pesar del manejo de materiales potencialmente peligrosos.

Los beneficios obtenidos en la experiencia eran grandes, basados, como invariablemente sucedía desde finales del siglo XIX, en su capacidad de prevención de la delincuencia:

«Este parque de juegos antiortodoxo ha tenido ya una gran y ponderosa influencia en la prevención de la delincuencia juvenil» (HURTWOOD, 1958). La experiencia fue un éxito, llegando a contarse en 1977, 100 *adventure playgrounds* en Londres y 50 en el resto del país (RAVEN, 1977).

Los ecos de la propuesta también llegaron a España en 1950, cuando Sorensen describió su visión de la experiencia del *skrammellegepladsen* de Emdrup para la revista barcelonesa *Cuadernos de Arquitectura*. «De todo cuanto he contribuido a crear, el campo de chatarra es lo más feo, pero para mí es lo más hermoso, lo mejor de mi obra» (SORENSEN, 1950), declaró el paisajista en el artículo. De entre sus palabras de admiración destacaron las dirigidas a Lady Allen of Hurtwood, para la cual escribió el prólogo de *Planning for Play*. Los *adventure playgrounds* ingleses suscitaban también el interés de la revista *Ciudad y Territorio* (MOYA, 1972). Sin embargo, no tuvieron casi reconocimiento en su momento. España no estaba tan urbanizada como la mayoría de los países europeos, por lo que los niños españoles jugaban de hecho en los numerosos solares y descampados que presentaban entonces las ciudades españolas.

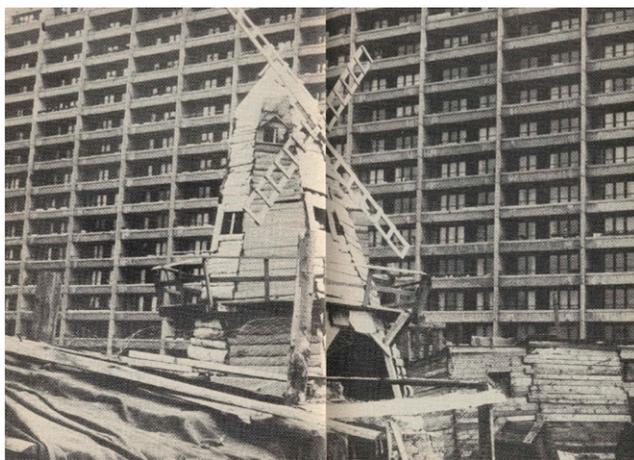
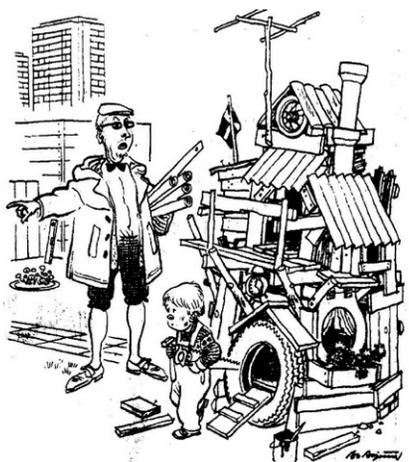


FIG.4/ Caricatura de los *skrammel-legepladsen* con el siguiente pie: «El Ayuntamiento de Esbjerg ha asignado 50.000 coronas para dos *skrammel-legepladsen*, y debe ser arquitecto el que los haga. Espero que esté muy avergonzado de lo que ha hecho», y, a la derecha, el parque de Beallerup (Copenhague).

Fuente: *Politiken*, 22 de noviembre de 1967, y LAMBERT (1974): *Adventure Playgrounds*, Jonathan Cape, Londres.

3. Jakoba Helen Mulder y el *homoludens*

Jakoba Mulder nació en 1900 en Breda, aunque su infancia transcurrió en las Indias Orientales (VAN KESSEK, 1994). En 1918, de regreso a Holanda, Mulder comenzó sus estudios de arquitectura en la Universidad Técnica de Delft contando con el apoyo paterno. Fue una de las

primeras mujeres en graduarse. El hecho de ser mujer no la cohibió, aunque sí le sirvió para tomar conciencia de la situación de desventaja que soportaban las mujeres en esos ámbitos de carácter eminentemente masculinos. De hecho, en 1925 sería nombrada presidenta de la *Delftse Vrouwen Studente-vereniging* (Asociación de Mujeres Estudiantes de Delft). En sus inicios, enfocó su carrera profesional hacia

la arquitectura, campo en el que intentó abrirse camino con no pocas dificultades. Encontró una oportunidad laboral en el Departamento de Urbanismo del Ayuntamiento de Delft, donde comenzó a interesarse seriamente por el urbanismo y reorientó su trayectoria profesional.

Esa experiencia previa en el campo del urbanismo le abrió las puertas del Ayuntamiento de Amsterdam. En 1928 Jakoba Mulder se incorporó como arquitecta asistente de Cornelis van Eesteren, responsable del área de diseño del poderoso Departamento de Obras Públicas del Ayuntamiento de Amsterdam. La principal razón de su selección fue sencillamente que era uno de los pocos candidatos presentados que contaba con experiencia previa en la planificación urbana. El hecho de ser mujer supuso sólo una sorpresa inicial dada la ausencia total de mujeres en esos puestos de carácter técnico⁵.

Codo a codo con Cornelis Van Eesteren, Jakoba Mulder trabajó durante treinta años como urbanista responsable de numerosos proyectos de desarrollo urbano derivados del Amsterdam Algemeen Uitbreidingsplan (AUP) (GALINDO, 2003) hasta 1958, año en el que Cornelis van Eesteren se retiró y fue nombrada jefa de la División de Planificación Urbana de la Oficina Técnica, nombramiento no exento de polémica con discutidos proyectos como Biljmeer.

Cornelis Van Eesteren encargó a Jakoba Mulder los trabajos de diseño y ejecución del proyecto del colosal parque urbano conocido como Amsterdam Bos, proyecto coral y estrella del Ayuntamiento de Amsterdam. El sobrenombre popular de Jakoba a partir de este trabajo fue el de «dama del bosque». La armonía entre las actividades de ocio y el espacio natural con la búsqueda de un equilibrio entre ambos, el recurso de la topografía para romper la monotonía de la llanura holandesa y la utilización de diferentes especies de arbolado, arbustivas y tapizantes, en combinación, fueron algunos de los apuntes incluidos en el proyecto. Hacia 1936 Jakoba comenzó el diseño del Beatrix Park, próximo al ensanche Amsterdam-Zuidde Berlage. Los trabajos duraron tres años. Presentaba como mayor novedad la utilización de arena como elemento de acabado de toda la superficie pavimentada del parque e incluía el agua como elemento recreativo con el diseño de los estanques. Era un parque urbano de carácter tradicional rodeado de agua.

⁵ Habría que esperar dieciséis años para que otra mujer profesional se incorporara a la oficina técnica de un ayuntamiento holandés: la inquieta arquitecta alemana Lotte Stam-Beese (1903-1988), que empezó a trabajar en la oficina de Róterdam hacia 1946

⁶ Esta iniciativa de carácter internacional fue creada en California en 1921 y se organizaba a través de la fundación

Jakoba se jubiló en 1965, aunque siguió ejerciendo un papel de asesoramiento en diversos proyectos municipales hasta su retirada definitiva en 1972. Persona discreta y trabajadora continuó dando conferencias sobre la expansión urbana de Amsterdam Oeste y organizando visitas al Amsterdamse Bos. La actitud personal prudente a la vez que afanosa de Jakoba Mulder se complementaba con su activa participación en el Soroptimisten Club⁶.

3.1. Las public play-squares y el jugar como experiencia estética urbana

Además de la sensibilidad hacia el espacio verde en la ciudad, el tacto hacia la infancia y la juventud en los responsables municipales holandeses estaba presente en el Amsterdam Algemeen Uitbreidingsplan (AUP), donde los niños fueron considerados en diferentes grupos de edad según sus requerimientos de juego y deporte: menores de 2 años, que estaban con sus madres y sólo requerían un parque cerca de casa para el paseo; niños de 2 a 6 años, que jugaban con arena y agua, y columpios; de 6 a 10; de 10 a 14 y de 14 a 18 años. Los niños hasta los 14 años jugaban además con balones y realizaban actividades deportivas, con lo que se podía afirmar que a medida que aumentaban la edad, se incrementaba también su necesidad de espacio. Hasta esa edad los niños necesitaban que se les dotase de lugares accesibles por motivos de seguridad y que no tuvieran que cruzar vías de tráfico peligrosas. Disponer de espacios destinados al juego en la ciudad con un criterio sistemático en cuanto a su implantación no era una primicia. Sin embargo, las singulares circunstancias de la Segunda Guerra Mundial agravaron la ya de por sí problemática situación del niño en la ciudad moderna.

La Europa de la posguerra presentaba como uno de los principales problemas a resolver la necesidad de atender al espacio de juego del elevado porcentaje de población infantil que había en las ciudades. Los efectos del conflicto bélico también se dejaron sentir en la edificación de Amsterdam. Si en el caso de la capital inglesa fueron los bombardeos, en el caso de la capital holandesa, muchas edificaciones de la parte vieja de la ciudad fueron demolidas durante la Segunda Guerra Mundial tras la deportación de

de clubes por diferentes ciudades. Iba específicamente dirigida a mujeres profesionales que se comprometían desde sus posiciones a mejorar las condiciones de vida de la mujer en las distintas comunidades y, más genéricamente, a favor de los derechos humanos, del desarrollo y de la paz mundial.

sus dueños, muchos de ellos judíos (LEDEMAN, 1959). Algunos de estos solares fueron adquiridos por la municipalidad para destinarlos a espacios de juegos infantiles. La mayoría no eran lugares con las adecuadas condiciones, pero dado el peligro que suponían los niños en las zonas de tráfico, destinarlos a estos menesteres era la solución más inmediata.

Algunos tenían fijado el destino definitivo de espacio de juegos y otros eran solares a la espera de la reconstrucción del distrito. Con estas premisas de partida, Jakoba Mulder inició la experiencia de los parques infantiles de Ámsterdam, que se convirtió en un referente tanto por su magnitud como por su modo de implantación en la ciudad.

Jakoba Mulder tenía en mente la necesidad de cambiar el esquema del parque infantil con la incorporación de cajones de arena y mobiliario de juegos, por lo que apartó la vieja idea de traslación directa de los esquemas del jardín tradicional al espacio de juego infantil. Parece ser que la visión de una niña jugando con la arena en el alcorque de un árbol en los alrededores de su casa le dio la idea de partida para la puesta en marcha del sistema de parques infantiles en Ámsterdam. En su traducción inglesa fueron denominadas «public play-squares». Así la definía Jakoba Mulder:

«Desde la guerra, una nueva forma de parques de juego ha sido desarrollada para los niños más pequeños. En algunas esquinas, plazas o aceras anchas, y en pequeños parques, son suministrados unos pequeños recintos de hormigón con arena y algunas estructuras metálicas tubulares

especialmente diseñadas para evitar el peligro. Los niños pueden jugar en cualquier momento, y la arena siempre está a punto. Las suciedades inevitables de perros y gatos, obliga a que todas las mañanas deba ser suministrada arena limpia. Estos parques de juegos son muy populares, y la gente constantemente los pide. Se ha tenido mucho cuidado en su diseño, y la apariencia de algunas partes de la ciudad ha sido mejorada por la provisión de estos espacios donde la gente joven puede jugar y los mayores pueden descansar en los bancos instalados. Aquí se presenta una lógica y atractiva solución a los problemas de afronta el buen townscape y la provisión de espacios de juegos. Este ejemplo ha sido seguido por muchas otras ciudades en Holanda» (MULDER, 1954).

Para Jakoba Mulder los elementos protagonistas del juego debían ser dos: la arena, que atraía a los más pequeños, y el agua, que era del gusto de todos. La razón de estas preferencias estaba en que tanto la arena como el agua eran estímulos continuos para la imaginación, cosa que no podía ser dicha de los columpios, que ocupaban la atención en momentos puntuales. El objetivo era que los niños no se aburrieran en un entorno protegido, sobre todo del peligro del tráfico. Por tanto, el diseño de los espacios de juego debía ser muy cuidadoso para poder cumplir su objetivo. La altísima densidad de las ciudades holandesas era uno de los mayores condicionantes de su diseño. En 1968 se puso en marcha la propuesta en Prins Bernhardpark en base a incorporar el agua como surtidor en unas estructuras tubulares diseñadas por Aldo van Eyck (Fig. 5).

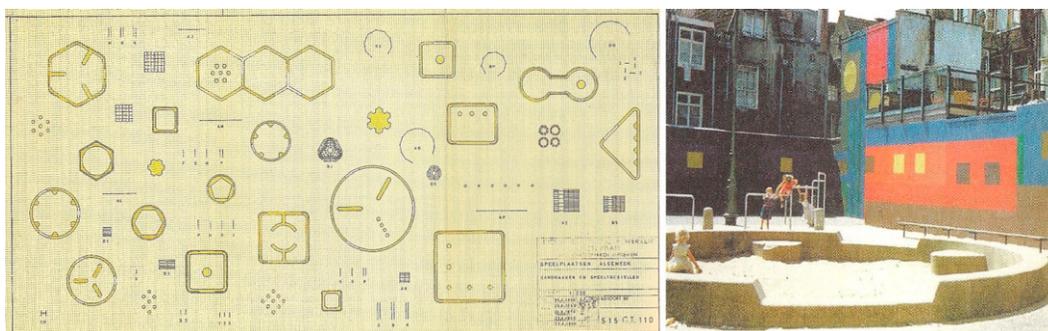


FIG.5/ Planimetría de las diferentes cajas de arena y elementos de juego proyectados por Aldo van Eyck en 1960 y, a la derecha, un espacio de juego en Zeedijk (Ámsterdam).

Fuente: LEFAIVRE y de ROODE (Eds.) (2002): Aldo van Eyck. *The playgrounds and the city*, NAI Publishers, Róterdam.

En 1947 Cornelis van Eesteren, por mediación del matrimonio Giedion, contrató al arquitecto Aldo van Eyck para los servicios municipales y Jakoba Mulder le propuso como tema de colaboración el diseño de un campo infantil de juegos en Bertelmanplein, un espacio urbano libre en las proximidades de su domicilio particular. Van Eyck

colocó un arenero de 6x9 metros como elemento principal de juego. En todos sus diseños el arenero, definido por su perímetro de hormigón con esquinas curvas, de tal modo que se controlaba el espacio de juego, se convirtió en el corazón de la propuesta. La forma geométrica y la dimensión se adaptaban al lugar del proyecto.

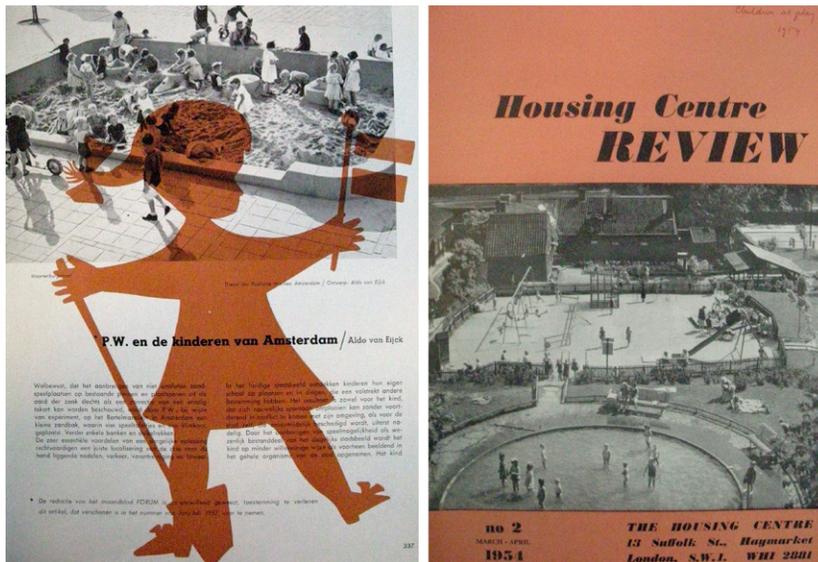


Fig.6/ Artículo de Aldo van Eyck publicado en la revista *Forum* en 1952 y, a la derecha, portada del número 2 de *Housing Centre Review* de 1954, que recoge el artículo «Children at play», de Jakoba Mulder.

Fuente: VAN EYCK, (1952): «P. W. en de kinderen van Amsterdam», *Forum*, 6-7, junio-julio. y Archivo Jakoba Mulder, Gemeente Amsterdam Stadsarchief.

En el diseño de los objetos de juego, al arenero se unirían los topos de hormigón y las estructuras tubulares de aluminio como articuladores del espacio (Fig. 6). La posición de los sencillos elementos venía determinada por la interrelación que se producía entre ellos. De su distribución resultaba un espacio de uso homogéneo y no jerárquico.

El espacio urbano utilizado como soporte de la zona de juegos infantiles presentaba normalmente carácter residual e intersticial, se rodeaba de calles de intenso tráfico, espacios medianeros descuidados o pequeños restos de suelo de geometrías diversas. Para cada uno de ellos se propuso sacar partido de estos desfavorables condicionantes de partida: desde los colores en los muros, el tratamiento de las medianeras y la disposición y la configuración del mobiliario de juegos, que estaba estandarizado. Cada propuesta se adaptaba a las cualidades del espacio residual urbano en el que se iba a implantar, convirtiéndose este modo de acometer los proyectos por parte de Aldo van Eyck en uno de los aportes más novedosos.

Con esa sensibilidad hacia el diseño, Jakoba Mulder encargó al pintor del grupo Cobra Constant Antón Nieuwenhuijs, amigo personal de Aldo van Eyck, el diseño de dos objetos de escalada

para parques infantiles (Fig. 7)⁷. Una propuesta basada en dos semicírculos de acero que no llegó a realizarse por el enorme coste del elemento y la duda expresada por algunos en cuanto a la seguridad del modelo para juegos infantiles. El segundo diseño presentado por Constant sí se ejecutó. El objeto, denominado enseguida popularmente como la araña, se construyó en hormigón pretensado, lo que permitía que vibrara cuando los niños jugaban sobre los ocho brazos (LEFAIVRE, 2002). Los parques infantiles eran por tanto un proyecto abierto.

Jakoba Mulder era conocedora de la iniciativa de los *junk playgrounds* (MULDER, 1954), de hecho, había visitado Emdrup en un viaje de trabajo a Dinamarca en 1951, y en el informe elaborado se incluye alguna fotografía, pero no consideró la posibilidad de adaptarlos a Ámsterdam, dada la altísima densidad de población de la capital holandesa y la alta responsabilidad que se asumía sobre los niños. Estos dos condicionantes, que habían sido al parecer la causa del fracaso de algún intento de adaptarlos a las peculiaridades holandesas, hacían muy complicada la gestión tanto para las autoridades municipales como para las organizaciones privadas.

La novedad más destacada de la propuesta holandesa fue el protagonismo que alcanzó la

⁷ Esta aportación de Constant podía ser equivalente a los atractivos objetos para juegos de niños diseñados por el escultor Ángel Ferrant para el poblado dirigido de Caño

Roto, de los arquitectos Antonio Vazquez de Castro y José Luis Íñiguez de Onzoño, construido en Madrid entre 1957 y 1963.



Fig.7/ La “araña” de Costan Nieuwenhuijs en Ámsterdam y, a la derecha, los “objetos” del escultor Ángel Ferrant (fotografía de Kindel, 1959) para el poblado dirigido de Caño Roto (Madrid).

Fuente: «LEFAIVRE Y DE ROODE, (Ed.). (2002). Aldo van Eyck. *The playgrounds and the city*, NAI Publishers, Róterdam, y AA. VV. (2013): *El poblado dirigido de Caño Roto*, CEDEX-Ministerio de Fomento y ETSAM, Madrid.

participación ciudadana al tomar sus demandas como base para la decisión de la implantación de los parques infantiles, como constata la numerosa correspondencia entre Cornelis van Eesteren, Jakoba Mulder, Aldo van Eyck, los ciudadanos de Ámsterdam y los directores del Departamento de Obras Públicas, del que dependía la división de Cornelis van Esteren (LEFAIVRE, 2007). La idea de Jakoba Mulder, apoyada por Cornelis van Eestern y con diseños de Aldo van Eyck, supuso para Ámsterdam la creación de una singular red de espacios de juego infantiles a lo largo y ancho de toda la ciudad, llegando a contabilizarse 734 unidades en treinta años. Se creó realmente una red de espacios públicos localizados en espacios intersticiales del tejido urbano, convertidos en verdaderos imanes de actividad social en los barrios en los que se implantaron (VERSTRATE, 2011).

3.2. El juego en los nuevos barrios del Algemeen Uitbreidingsplan (AUP): el caso de Frankendaal

El barrio de Frankendaal fue uno de los nuevos desarrollos surgidos al oeste de Ámsterdam incluidos en el Amsterdam Algemeen Uitbreidingsplan (AUP). Tenía previsto una serie de bloques paralelos que se sucedían repetitiva y monótonamente. Las críticas suscitadas a las rígidas y uniformes estructuras propuestas en diversos foros, como el encuentro organizado por el Royal Institute of British Architects en 1946, dieron la oportunidad a Jakoba Mulder de proponer una variación en las geometrías seriadas: la planta de los bloques de viviendas en forma de L, similar a la utilizada entonces por Hillberseimer.

Fue uno de sus proyectos más apreciados como urbanista, convertido en prototipo residencial que pretendía resolver la relación del espacio público abierto y la vivienda en el contexto del uso de la seriación como herramienta proyectual para la producción de los nuevos desarrollos urbanos. Esta propuesta presentaba dos ventajas claras: la creación de espacios públicos susceptible de albergar nuevos usos como zonas de juegos y la mejora de la iluminación y la ventilación de los bloques de viviendas (Fig. 8).

Las viviendas situadas alrededor de los espacios libres orientaban las zonas estancias a sureste o a suroeste, mientras que las rutas de acceso presentaban orientación noreste o noroeste (MULDER, 1950). En 1951, los arquitectos Merkelbach y Karsten realizaron un proyecto de viviendas unifamiliares tipo duplex acompañadas de dotaciones como una iglesia, escuelas y comercios, que conformaban el nuevo barrio. La jardinería corrió a cargo de la paisajista Mien Ruys, una de las profesionales de mayor reconocimiento en su campo en Holanda, cuyo padre, también paisajista, era amigo de la consagrada paisajista inglesa Gertrude Jeckyll.

En 1952 Jakoba Mulder encargó a Aldo van Eyck el diseño de un parque infantil para uno de los conjuntos urbanos de Frankendaal. Van Eyck realizó el diseño, pero se negó a aceptar su estandarización. De hecho, aunque se repetían los elementos de juego diseñados por Aldo van Eyck, no el diseño del espacio urbano del parque en sí, que era considerado como una solución individualizada para cada ámbito urbano específico. Y dado que no había dos espacios urbanos exactamente iguales, no habría tampoco dos espacios de juegos infantiles exactos.

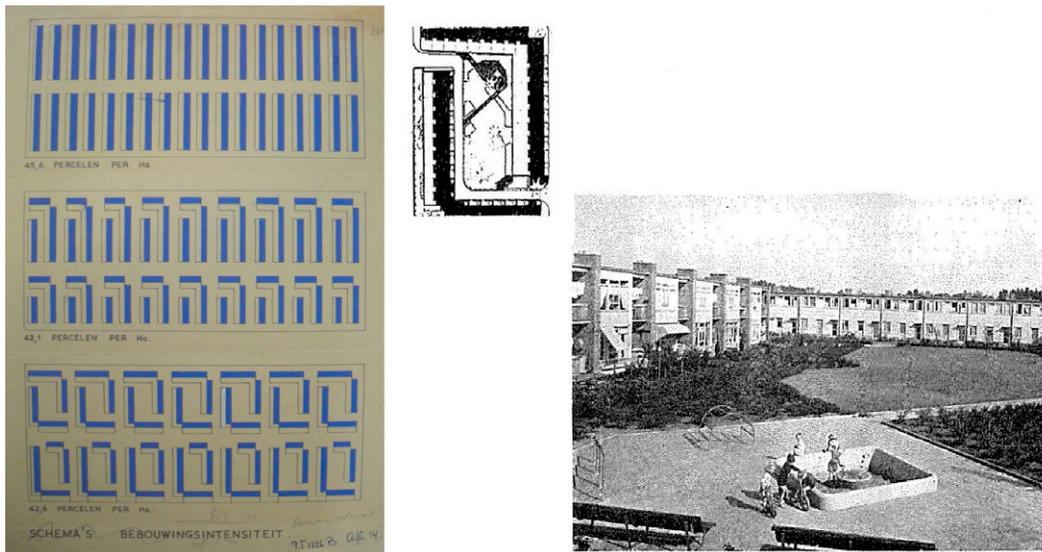


FIG.8/ Esquema de seriación de bloques de vivienda de Jakoba Mulder puesto en marcha en el proyecto del barrio de Frankendaal (Amsterdam) y, a la derecha, detalle de la zona de juegos diseñada por Aldo van Eyck para una de las manzanas de Frankendaal, publicado en el artículo «Children at play».

Fuente: Archivo Jakoba Mulder, Gemeente Amsterdam Stadsarchief.

4. Un apunte acerca de la formalización de los espacios de juego: *town play-square* frente a *junk playground*

En base a la descripción de las pautas de materialización y funcionamiento de los dos tipos de espacios de juego en los que se fundamentan las propuestas analizadas, se pueden contraponer las semejanzas y las diferencias entre ellas como una fórmula que nos permita evidenciar también sus valores.

Las *town play-square* presentan un diseño espacial realizado por un técnico especialista, normalmente un arquitecto, que busca la cualidad espacial y la experiencia estética con especial cuidado en el tema de los pavimentos, donde predominan los materiales artificiales, pero también el cuidado de los paramentos verticales si se trata de un solar entre medianeras. Esto justifica en parte su carácter de espacio abierto, sin formalización de los límites de separación tanto físicos como visuales, más allá de las mínimas medidas de seguridad. A los objetos de juego de fabricación industrial y de carácter permanente, se suma un recinto de hormigón a modo de arenero. A los objetos tubulares, articulados o fijos, se suman los topos de hormigón y el agua, también objeto de diseño a través de la presencia de láminas o surtidores. Todos estos elementos actúan como distribuidores espaciales del juego de los niños.

El diseño espontáneo y efímero del espacio de juegos por parte de los niños con apoyo de educadores en un espacio cerrado respecto a su entorno, protegido física y visualmente, es característico de los *junk playgrounds*. En sus implantaciones en la periferia, se produce la manipulación del paisaje del propio recinto, su topografía, sus texturas y sus límites, con un predominio de los materiales naturales. No existen objetos prefabricados exprofeso, los elementos de juego son de autoconstrucción y de carácter efímero, localizados libremente en el propio recinto. Los elementos de juego son herramientas y restos de materiales de construcción, tierra, fuego y agua procedente de un punto de suministro.

Esta diferenciación física se traduce también en un contraste en cuanto a su funcionamiento. El hecho de disponer de personal asociado en los *junk playgrounds* o *adventure playgrounds*, lleva implícita una restricción temporal de uso, en este caso tanto de horarios como de temporada, dadas las inclemencias del tiempo, y el fomento del juego colaborativo bajo liderazgo, con la integración de distintas edades. Esta limitación de uso no existe en las *town play-square*, con un libre acceso permanente. El coste de mantenimiento y limpieza de las instalaciones, especialmente el arenero, ha de ser tenido en cuenta para el correcto funcionamiento de las instalaciones. Al ser estructuras fijas, van dirigidas a un segmento de edad determinado.

Sin embargo, más interesantes aún que las diferencias son las similitudes. En ambos casos, tres aspectos se han demostrado indispensables para su éxito. En primer lugar, la implicación a modo cooperativo de las autoridades municipales y de las colectividades de usuarios, de las asociaciones de propietarios y de padres en la financiación y el mantenimiento de la implantación del espacio de juegos. En segundo lugar, la necesaria disposición de una superficie libre de uso para el recinto de juego, con la posibilidad de reutilización de espacios urbanos en desuso o infrautilizados, sin vocación de permanencia con independencia de la propiedad del suelo. La densidad, es decir, la cantidad de niños por superficie, está en relación directa con el tipo de actividades previstas. En tercer lugar, la participación de personal profesional técnico adecuado. Según el tipo de experiencia predominan los arquitectos y los expertos en diseño en las *town play-squares* y los educadores en los *junk playgrounds*.

En ningún momento se plantea una discriminación formal o funcional en base al nivel socioeconómico de los niños, su raza o su sexo, no estableciéndose a priori ningún tipo de especificaciones de distinción entre los juegos dirigidos a niños y a niñas. Y si bien las propuestas de las *town play-squares* se restringen a una franja de edad más limitada, en los soportes políticos y teóricos de ambas iniciativas se plantea un amplio espectro de edad, que va desde la infancia a la juventud, es decir, desde la más tierna niñez hasta los veinte años.

5. Conclusión: el derecho al juego en la ciudad

A lo largo de la historia, las redes internacionales del urbanismo se han nutrido en múltiples ocasiones de los saberes generados desde posiciones y visiones marginales, como es el caso de los trabajos realizados en el ámbito de la ciudad por mujeres. Reconocer los valores aportados por estas experiencias puede estimular una nueva consideración, desde un prisma diferente, de los retos actuales a los que se enfrenta la ciudad contemporánea.

Lady Allen of Hurtwood propuso generar espacios de libertad en la ciudad más allá del urbanismo formal, que permitieran sentir como propio un espacio urbano efímero, surgido desde las más diversas y a veces dramáticas causas, cuyo límite de apropiación lo marcaba el ejercicio de la libertad individual. El juego se entendía como una energía que discurre dentro de unos límites espaciales generados por el mismo flujo de la actividad lúdica y que se cierran con unos límites

físicos en cuya impenetrabilidad se esconde un mundo mágico aprehendido sólo por sus protagonistas.

La sensibilización hacia el espacio lúdico como una actividad propia del instruir deleitando fue una apuesta decidida de la arquitecta municipal Jakoba Mulder, que desarrolló una metodología de trabajo colaborativo que apostó por la integración de la ciudadanía como usuaria potencial, del técnico como profesional de la planificación, del artista plástico o del diseñador como parte cualificada del proceso y de la administración pública como gestora y como garante del derecho al juego en la ciudad. Desde los pequeños intersticios situados entre los edificios a los grandes parques urbanos, las diferentes etapas de la vida necesitan de unos espacios adecuados para el ejercicio del juego, donde la importancia de los aspectos vinculados al diseño los convierten en una singular experiencia estética y, por tanto, asociada a un lugar único. La dignificación del espacio urbano concebido como soporte de una sucesión de acciones de carácter lúdico que discurren a modo de coreografía urbana, con la incorporación de la naturaleza, entendida no como un telón de fondo sino como un agente activo al servicio del ciudadano, plantea una visión innovadora sobre la importancia del espacio público destinado al juego en la ciudad moderna.

En ambos casos, las propuestas parten de ciudades situadas en algunos de los países europeos con políticas sociales más avanzadas, pero en el contexto de superación de unas circunstancias dramáticas, como fueron una situación de posguerra y de una altísima densidad de población infantil. Y estas circunstancias las encontramos hoy en día en muchos lugares del mundo y no precisamente en los países más avanzados de Europa. A lo largo y ancho del planeta tenemos «niños normales en lugares anormales» para los que debe haber una respuesta, en la que, cualquiera de estas dos opciones, según los condicionantes del entorno, podría servir de estímulo. Sea como fuere, el homo ludens necesita desarrollarse.

Bibliografía

- ADDAMS, J. (1909): *The Spirit of Youth and the City Streets*, The Macmillan Company, Nueva York, 1918.
- ANDERSSON, S. & HOYER, S. (2001): C. T. *Sorensen Landscape Modernist*, The Danish Architectural Press, Copenague.
- BESKIN, S. (1961): «Adventure in Lollard Street», *Anarchy*, 7, septiembre.
- BJERREGAARD, K. (1935): «Rehousing the People in Denmark», en, *XIV International Housing and*

- Town Planning Congress*, pp. 205-208, International Federation Housing and Town Planning, Londres.
- FREIRE, P. (1993): *Pedagogy of the Oppressed*, Continuum International Publishing Group Ltd., Nueva York.
- GALINDO GONZÁLEZ, J. (2003): *Cornelis van Eesteren: la experiencia de Ámsterdam 1929-1958*, Fundación Caja de Arquitectos, Barcelona.
- GUTMAN, M. & CONINCK-SMITH, N. (Eds.) (2007): *Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children; An International Reader* Rutgers University Press, Nuevo Brunswick. HENRIKSEN, O. S. (2006): *Skrammellegepladsen*, Dansk Pædagogisk Historisk Forening, Copenague.
- HUIZINGA, J. (1938): *Homo ludens*, Editorial Azar, Lisboa, 1943.
- HURTWOOD, Lady Allen of (1946): «Why Not Use Our Bomb Sites Like This?», *Picture Post*, 16, noviembre, pp. 26-29.
- (1975): *Planning for Play*, Thames & Hudson, Londres.
- (1975): *Memoirs of an Uneducated Lady: Lady Allen of Hurtwood*, Thames & Hudson Ltd., Londres.
- (1958): «Adventure playgrounds», en *European Seminar on Playground Activities: Objectives and Leadership*. Bergendal (Estocolmo): 27 mayo-7 junio, pp. 36-39.
- (195?): *Adventure playgrounds*, Londres, The National Planning Fields Association.
- JOURNAL OF THE ROYAL INSTITUTE OF BRITISH ARCHITECTS (1938): «Amsterdam Boshplan», *Journal of the Royal Institute of British Architects*, mayo, pp. 681-689.
- KOZLOVSKY, R. (2007): *Adventure Playgrounds and Postwar Reconstruction*, en GUTMAN, Marta & CONINCK-SMITH, Ning de (Eds.): *Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children; An International Reader*, Rutgers University Press, Nuevo Brunswick.
- (2016): *The Architectures of Childhood: Children, Modern Architecture and Reconstruction in Postwar England*, Routledge, Londres.
- LAMBERT, J. (1974): *Adventure Playgrounds*, Jonathan Cape, Londres.
- LEDERMANN, A. & TRACHSEL, A. (1959): *Playgrounds and Recreation Spaces*, Architectural Press, Londres.
- LEFAIVRE, L. & DÖLL (2007): *Grown-up City: Play as a design Tool*. 010 Publishers, Róterdam, pp. 66-71.
- & ROODE, I. (Eds.) (2002): *Aldo van Eyck. The playgrounds and the city*, NAI Publishers, Róterdam.
- & TZONIS, A. (2000): *Aldo van Eyck: Humanist Rebe - Inbetweening in a Post War World*, 010 Uitgeverij, Róterdam.
- MOYA GONZÁLEZ, L. (1972): «Parques de juegos infantiles», *Ciudad y Territorio*, 3, pp. 15-22.
- MULDER, J. (1950): «Frankendaal», *Publieke Werken*, enero, pp. 12-14.
- (1954): «Children at play» *The Housing Centre review*, 2, pp. 13-18.
- MUÑOZ, M. T. (2006): «Mis objetos», *Circo*, 137, p. 2.
- RAVEN, S. (1977): «Treasure Island». *Sunday Times*, colour supplement, 7 de agosto.
- SALCEDO SÁNCHEZ, E. (2013): «Formas de jugar. Juegos infantiles de Ángel Ferrant en Caño Roto», en Andrés CÁNOVAS y Fernando RUIZ (Eds.): *El poblado dirigido de Caño Roto*, CEDEX-Ministerio de Fomento / Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, Madrid.
- SELEGER, U. (1973): «C. Th. Sørensen's challenge», *Zeitschrift für Landschaftsarchitektur = Une revue pour le paysage*, 12 (4), p.12.
- SORENSEN, C. T. (1931): *Parkpolitik i Sogn og Købstad*, Christian Ejlers, Copenague, 1978.
- (1950): «Skrammellegerpladser o campos para juegos infantiles», *Cuadernos de Arquitectura*, 133, pp. 33-35.
- VAN EYCK, A. (1952): «P. W en de kinderen van Ámsterdam», *Forum*, 6-7. junio-julio, pp. 337-341.
- VAN KESSEK, H. & PALSTRA, F. (1994): *Ir Jakoba Mulder (1900-1988)*, Ámsterdam Stadsdrukkerij, Ámsterdam.
- VERSTRATE, L. & KARSTEN, L. (2011): «The Creation of Play Spaces in Twentieth-century Ámsterdam: From an Intervention of Civil Actors to a Public Policy», *Landscape Research*, pp. 85-109.
- WARD, C. (1996): *Anarchy in Action*, London Freedom Press, Londres.
- (1961): «Adventure Playground. A parable of anarchy», *Anarchy*, 7, septiembre.
- WARD, L. (2015): *London County Council Bomb Damage Maps 1939-1945*, Thames & Hudson, Londres.