

Gardens of Exception.
Landscapes of Play and the Construction
of Childhood as a Heterotopia

Abstract

The origin of children’s playgrounds coincides with the assimilation and evolution of the picturesque movement within metropolitan culture in the mid-19th century. In the major European and North American capitals, this process drove the creation of an extensive and dynamic network of public parks, through which new operational imaginaries of nature were incorporated and have endured to the present day. Moreover, this emergence is inseparable from a complete reformulation of the very notion of childhood. Soon after the early inclusion of attractions for children in such exclusive urban gardens, playgrounds inherited the playful impulse of the first ludic elements installed in green areas yet served more specific uses and political visions, which contributed to definitively articulating the spatial control of a different form of sociability, ‘minor’ and subsidiary to adulthood. The first outdoor spaces specifically designed to contain children’s play outside of a park appeared around 1885, almost coinciding with the invention of the automobile and the emergence of new information and communication technologies, such as cinema and radio. In other words, the relationship between childhood and the city as we understand it today, mediated by its play landscapes, is essentially modern. Conceived by adults, these spaces have produced territories of exception, heterotopias whose deterministic configuration has separated them from other environments. A few social reformers and landscape designers, their accidental creators, aimed to rethink these isolated spaces and hand them over to children’s exploration under their own rules. This paper addresses how, after the creation of playgrounds, through different assumptions and ideologies, as well as material paradigms, landscape design, and its conceptual and methodological tools have provided architecture with the most successful attempts to negotiate the otherness of childhood and reintegrate it into urban life. Their experiences constitute a valuable disciplinary legacy, raising instrumental questions to face contemporary challenges.

Keywords

Material culture, landscape design, otherness, playground politics, (post)nature

Jardines de excepción.
Los paisajes del juego y la construcción de la
infancia como heterotopía¹

Resumen

El origen de las plazas de juego infantil coincide con la asimilación y evolución del movimiento pintoresquista en la cultura metropolitana de mediados del siglo XIX. En las grandes capitales europeas y norteamericanas, este proceso influyó en la creación de una extensa y vigorosa red de parques públicos, a través de los cuales se incorporaron nuevos imaginarios operativos de la naturaleza que han perdurado hasta la actualidad. Asimismo, su aparición es indisoluble de una completa reformulación de la propia idea de infancia. Algo posteriores a la temprana inclusión de atracciones para niños en aquellos exclusivos jardines urbanos, los *playgrounds*, en cuanto lugares que heredaron el impulso lúdico de estos elementos asociados a zonas verdes, pero con usos y visiones políticas más concretos, contribuyeron a articular definitivamente el control espacial de una forma distinta de sociabilidad, ‘menor’ y subsidiaria de la adultez. Los primeros lugares al aire libre específicamente diseñados para contener el juego infantil fuera de un parque surgieron hacia 1885, casi al mismo tiempo que el automóvil y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, como el cine o la radio. Es decir, la relación entre la infancia y la ciudad como la entendemos hoy, mediada por sus paisajes de juego, es esencialmente moderna. Concebidos por adultos, estos recintos han producido territorios de excepción, heterotopías que el determinismo de su configuración ha desgajado de otros entornos y que solo algunos reformadores sociales y profesionales del diseño paisajista, sus artífices accidentales, trataron de repensar para entregarlos a la exploración de la niñez bajo sus propias reglas. Este artículo aborda cómo, tras la invención de estos espacios, a partir de diferentes supuestos e ideologías, como también paradigmas materiales, el proyecto de paisaje y sus herramientas —conceptuales y metodológicas— han proporcionado a la arquitectura los intentos más exitosos para negociar la otredad de la infancia y reintegrarla en la vida urbana. Sus experiencias conforman un valioso legado disciplinar desde el que levantar cuestiones instrumentales para afrontar desafíos contemporáneos.

Palabras clave

Cultura material, diseño de paisaje, otredad, políticas del *playground*, (post) naturaleza

¹ Recibido: 01 de julio de 2024. Aceptado: 06 de noviembre de 2024.

Cómo citar este artículo: Stutzin, N. y Parra-Martínez, J. (2025). Jardines de excepción. Los paisajes del juego y la construcción de la infancia como heterotopía. *Revista 180*, 55, (páginas 34 a 51). [http://dx.doi.org/10.32995/rev180.Num-55.\(2025\).art-1497](http://dx.doi.org/10.32995/rev180.Num-55.(2025).art-1497)

² Obra de Jean-Charles Adolphe Alphand, el Parc des Buttes-Chaumont (1867), erigido sobre las antiguas canteras de yeso que habían abastecido la edificación de los distritos centrales de París, es un ejemplo paradigmático de la asimilación del pintoresquismo británico en otros contextos culturales. La transformación de este paisaje productivo en un parque urbano buscaba embellecer y sanear una comuna periférica de tradición obrera y revolucionaria. Además de completar su anexión administrativa a la ciudad, el proyecto tenía como objetivo redefinir su identidad para atraer inversión inmobiliaria e integrar el nuevo barrio en la imagen de modernidad burguesa que Haussmann proyectaba para su capital. Al abrazar los ideales estéticos de este movimiento, su diseño abandonó la tradición geométrica francesa en favor de una escenografía romántica desplegada a través de grutas, cascadas, estanques, arquitecturas clásicas y senderos sinuosos. La diversidad botánica y de estímulos sensoriales del parque —entre estos, las vistas panorámicas de la ciudad y la experiencia inmersiva en un paisaje artificial— fueron alicientes para el disfrute de las clases más pudientes, lo que garantizó el éxito político y económico de la operación.

³ En el original inglés, Robinson utiliza el adjetivo *unwholesome*, que hace alusión tanto a lo moralmente malsano como a algo físico y mentalmente insalubre.

La historia de las plazas de juego infantil es inseparable de la eclosión de los jardines urbanos en la cultura metropolitana de mediados del siglo XIX. Fue en los nuevos parques de las grandes capitales europeas y norteamericanas donde se alojaron la mayoría de los primeros espacios formales de juego. Su desarrollo estuvo imbricado en diversas tradiciones culturales que, en su mayoría, coincidieron en adoptar imaginarios pintoresquistas³ en el diseño de estos exclusivos parques. Al mismo tiempo, su emergencia respondió a la necesidad creciente de gestionar la vida pública de la infancia en la ciudad, hasta el punto de que jardines urbanos y plazas de juego, afectándose mutuamente, contribuyeron a forjar otra sociabilidad ‘menor’ al margen de la de los adultos, aunque igualmente burguesa.

La explicación puede rastrearse en la consideración, consensuada por muchos expertos, de que la manera más ‘natural’ de jugar en la ciudad implicaba hacerlo en áreas arboladas donde los más pequeños pudieran “correr, saltar y llenar sus pulmones con el aire del campo”. Así lo precisaba, en 1869, el horticultor y paisajista irlandés William Robinson recordando que, antes del gran proyecto de infraestructuras verdes de Adolphe Alphand, la mayoría de los niños parisinos —aunque en realidad solo se refiriera a los más privilegiados, es decir, a aquellos que podían disfrutar de sus parques— estaban confinados en distritos “malsanos”⁴ (Robinson, 2013, p. 88). Este fue el momento en que la apreciación estética del paisaje y el interés científico por la botánica de los dos siglos anteriores dieron paso a otras formas de entender el mundo vegetal a través de nuevas ‘metáforas corporales’ que permitían conceptualizar cómo operaba lo ‘natural’ en la conformación de la ciudad industrial. Fuertemente ligadas a la salud pública y al higienismo, como revela la recurrente simbología del “pulmón” (Jones, 2018, p. 42), dichas metáforas incorporaban tanto aspectos sociales —la recreación— como ambientales, impregnados de visiones nostálgicas de un paisaje premoderno cuya formalización pastoril, sin embargo, escondía enfoques irrefutablemente modernos de planificación y, por tanto, un afán por establecer categorías de usos y usuarios, separar funciones y normativizar cualquier actividad urbana.

Alexandra Lange fija la disposición de un primer “jardín de arena” (2018, p. 205) en el Berlín de 1850 y lo identifica como la extensión lúdica y paisajística del modelo educativo del *Kindergarten* desarrollado por Friedrich Fröbel. La inspiración botánica del término no es casual, pues con la elección de este vocablo compuesto, *jardín de niños*, el pedagogo alemán quería evocar el trabajo cuidador y cuidadoso de un jardinero, que escoge y cultiva esmeradamente las semillas de sus plantas, con la dedicación de un educador hacia sus pupilos (Peabody Mann & Peabody, 1870). Tampoco parece fortuito que la etimología de esta palabra conduzca a la esencia misma de la plaza de juego infantil como un ámbito delimitado, pues *Garten*, como *garden*, en inglés, o la voz francesa *jardin* —de la que deriva nuestro ‘jardín’, pero también ‘huerto’—, evolucionaron desde la raíz indoeuropea *gher-*: encerrar, vallar.

En efecto, aproximadamente tres décadas más tarde, cuando las primeras plazas de juego urbano comenzaron a instalarse como recintos acotados en calles y plazas, coexistiendo con las atracciones ya presentes en los jardines públicos, estos nuevos espacios —inspirados en los anteriores— terminarían por consolidarse como *playgrounds*, término adoptado bajo la influencia de la cultura anglosajona que contribuyó a su popularización. Ello ocurrió en el preciso instante en que su diseño implicó la definición de un perímetro dentro del cual, con independencia de su ubicación, los niños pudieran divertirse de forma segura.

Partiendo de este contexto, este artículo aborda cómo desde el paisajismo moderno, precisamente la primera disciplina a la que se encomendó el diseño de *playgrounds*, se intentó absorber la otredad de la infancia con propuestas que contribuyesen a reintegrar sus espacios en un continuo urbano. Para ello se explora, primeramente, la construcción igualmente moderna de esta otredad y los proyectos políticos que explican los lugares a los que en época reciente se ha relegado o tratado de llevar a la niñez. A continuación, revisando momentos críticos en la historia del *playground*, desde la negación al redescubrimiento de la agencia infantil en la ciudad, se reúnen algunas miradas que, entrelazando los mundos de la educación, el activismo social y la creación artística con las preocupaciones de la arquitectura y el paisaje, contribuyeron a este proceso histórico. Varias pusieron énfasis en una aproximación, más o menos abstracta, al mundo vegetal; algunas apostaron por la manipulación del plano del suelo para generar topografías disidentes con la rigidez de la cota cero urbana; y otras movilizaron, de manera igualmente abstracta, elementos de la naturaleza, como la tierra, o el agua, en todas sus formas, para convocar la imaginación y participación de niños y niñas.



Figura 1
Aparatos de juegos en Victoria Park, Londres, 1899
Fotografía de la colección Entertaining London, London County Council Collections, London Metropolitan Archives.

⁴ *Des espaces autres* es el título de la conferencia impartida por Michel Foucault en el *Cercle d'études architecturales* el 14 de marzo de 1967. En ella desarrolló su noción de heterotopías que, a su vez, procedía de una emisión radiofónica de *France Culture* (*Utopías y heterotopías*) realizada en diciembre del año anterior. Su disertación no sería publicada hasta octubre de 1984 cuando, pocos meses después de la muerte del filósofo, apareció en el número 5 de la revista *AMC*.

LAS PLAZAS DE JUEGO URBANO COMO ‘ESPACIOS OTROS’

Desde su invención, el *playground* ha remitido a los distintos marcos ideológicos que, en cada momento, han considerado la función del juego y de sus territorios de acuerdo con una determinada visión de la ciudad. Si se examina su situación actual, se evidencia que hoy este se caracteriza por la impermeabilidad de sus límites y la escasa *affordance* de un mobiliario estándar de juego, cuyos usos predefinidos apenas han variado desde hace un siglo y medio (Figura 1). Asimismo, es fruto de unas condiciones de seguridad tendentes a la minimización del riesgo, y de una uniformidad de protocolos administrativos y criterios de adjudicación y ejecución por lotes —donde priman factores económicos— que derivan en las mismas agrupaciones de elementos autorreferenciales y funcionalmente segregados. Ciertamente, la mayoría de los lugares destinados al juego infantil no parten del diseño espacial, sino de la mera disposición de unos objetos continuamente repetidos. Se han vuelto tan genéricos que nadie suele reparar en ellos (Parra-Martínez et al., 2021). Así, cuando se leen como oportunidades perdidas, llama la atención que disciplinas instrumentales para el desarrollo urbano, como la arquitectura y el paisajismo, obvien sus vínculos históricos con esta tipología, apenas participan en su producción y hayan renunciado a liderar reflexiones sobre su futuro.

Bajo estas premisas, las plazas de juego infantil, en cuanto espacios institucionales y discursivos, pueden ser interpretados como verdaderos ‘espacios otros’⁵ (Foucault, 1984): espacios sin espacio, lugares con vida propia, cerrados sobre sí mismos y apartados del resto de la ciudad; ámbitos que, a pesar de la inversión que los sostiene, han quedado fuera del debate público. Perturbadores y contradictorios, late en ellos una gran capacidad transformadora, aunque insuficientemente explorada por el diseño contemporáneo. Componentes básicos de los paisajes de la infancia, son pequeños mundos dentro de otros mundos que, como tales heterotopías, reflejan y alteran lo que está fuera de ellos. Su articulación en el proyecto urbano parece haberse vuelto inquietantemente pueril como expresión de un extraño régimen neoliberal de “hegemonía lúdica” (Larsen, 2014, p. 20) que aspira a capitalizar cualquier placer. Si bien, para entender plenamente esta otredad, conviene reparar primero en la de los sujetos a quienes están destinados.

5 La socióloga alemana Helga Zeiher (2001) denunció la exacerbada ‘formación de islas’ (*islanding*) donde, al aislamiento de los paisajes infantiles respecto de los de los adultos, se suma el de los propios niños entre sí, separados en burbujas de experiencias individualizadas —desde su propio cuarto, o un entrenamiento, a clases particulares— como espacios dispersos y funcionalmente desconectados en un archipiélago urbano por el que cada menor viajaría apresuradamente siguiendo un itinerario personalizado diseñado por adultos.

6 El primer *playground* en Estados Unidos se inauguró en Boston en 1885. Fue creado por un grupo de filántropas que sufragaron un montón de arena en el patio de una capilla para que los niños no tuvieran que pasar el verano jugando en las peligrosas calles del North End. Tras Boston, las plazas de juego infantil se multiplicaron en la década de 1890 en el cinturón industrial del Este y Medio Oeste, apareciendo, generalmente, junto a casas de acogida de personas migrantes, como la Hull House de Jane Addams, que fundó el primer *playground* público de Chicago.

LA EXPULSIÓN (AL JARDÍN) DE LA INFANCIA

La noción actual de la infancia no ha sido estable a través del tiempo. Es fruto de cambios culturales y sociales acontecidos en los albores de la Ilustración. Como argumentó Philippe Ariès, los niños, hasta entonces entendidos y representados como “adultos a pequeña escala” (1962, p. 33), fueron redescubiertos como una clase especial de seres, criaturas por formar esencialmente diferentes de sus progenitores. Sobre esta idea, Richard Sennett postuló que los fenómenos que comenzaron a delinear lo público como algo exclusivo de los adultos surgieron de la consideración de la infancia como una ‘etapa vulnerable’. Según su análisis, esto se debió, justamente, a “las distinciones graduales hechas entre las formas infantiles y adultas de juego” (Sennett, 2002, p. 92), tanto que el niño fue exiliado de los principales espacios de la ciudad para protegerlo de los vicios asociados con el entretenimiento adulto. No obstante, la escisión urbana de ambas realidades supuso otros riegos para el desarrollo de la infancia, pues, sin apenas vigilancia, los niños —y en menor medida las niñas— se apropiaron de calles y solares donde, como en un emocionante tercer paisaje de exploración y autoaprendizaje, el juego sucedía espontáneamente.

A finales del siglo XIX, en el contexto de aceleración tecnológica del comercio global, se entendió la calle como el resorte de las exigentes dinámicas de distribución y consumo de la ciudad industrial y, por ende, como un lugar cada vez más peligroso, física, pero también socialmente, del que era preciso apartar a los más pequeños. Por ejemplo, el historiador Cary Goodman sostuvo que la obsesión de la élite económica de Nueva York por controlar el juego tenía dos propósitos indisolubles: la destrucción de la vibrante cultura callejera de la población inmigrante, extrayendo a los niños de entornos ‘inmorales’ para educarlos convenientemente; así como despejar su presencia de las principales vías para facilitar la circulación de bienes y trabajadores. Múltiples iniciativas, algunas tan adelantadas al capitalismo de su época como la recomendación de construir un rascacielos temático de 20 plantas dedicado exclusivamente a actividades para menores (Playground Association of America, 1907), dan cuenta de la determinación con la que líderes cívicos, entre ellos médicos higienistas, educadores y empresarios empujaban a los niños y sus familias a “escoger” entre una de las “caras de la moneda” que representaba la disyuntiva de aquel tiempo: el juego callejero o el *playground* (Goodman, 1979, pp. 14-15).

Desde la teoría de la arquitectura, Roy Kozlovsky (2008) ha denominado a esta condición “la paradoja del discurso moderno sobre el juego”, ya que siendo este sustraído a la infancia, es resultado “del diseño político y social de otros” (p. 171). En consecuencia, el *playground* surgió como un lugar concebido por adultos con el propósito de vincular los rituales de la infancia a recintos y tiempos concretos. Fue propuesto como un espacio vicario, una alternativa segura para alejar a los más pequeños de los engranajes productivos de la modernidad, pero también como un dispositivo complejo de socialización política (Stutzin-Donoso, 2015), pues, además de su rol lúdico, se inventó como un espacio formativo, normativo y didáctico donde ensayar reglas cívicas, introducir a nuevas costumbres, regular roles —especialmente, inculcando distinciones de clase y/o de género al separar a niñas y niños en áreas diferenciadas de juego (Cavallo, 1981)— y, así, fomentar o inhibir comportamientos. Este segundo destierro dio carta de naturaleza a las modernas plazas de juego, que contribuyeron definitivamente a aislar la niñez del mundo de los adultos sin desprenderse de la visión moralizante que aún hoy perdura en la proliferación de ‘islas’ donde, cada vez más, se confina a la infancia (Gillis, 2008; Zeiher, 2001)⁶.

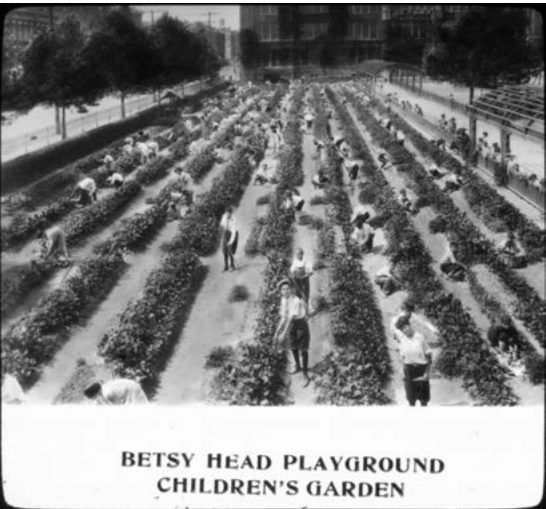
Ante esta anomalía, es entendible que el origen heterotópico del *playground* esté indisociablemente unido a principios de planificación urbana que persiguieron controlar el juego libre en recintos cerrados como parte de la misma lógica higienista que, en aras del bienestar físico, la salud y la seguridad de la población, impulsaron la creación de equipamientos sanitarios, baños públicos, zonas verdes y espacios recreativos para adultos. A la vez, está ligado a visiones reformistas de la infancia y la educación, y a proyectos de progreso social que buscaban dar mejores oportunidades a grupos marginados. En la ambivalente historia social del *playground*, a principios del siglo XX, los parques infantiles no solo fueron vistos como un terreno para la asimilación y el control de poblaciones recién llegadas; también fueron utilizados como un lugar donde generar comunidad en torno a propósitos de bienestar común, como el deporte, o la atención a niños sin recursos, cuyos progenitores, generalmente migrantes, debían trabajar todo el día (Lange, 2018)⁷.

Figura 2

Huertos infantiles y plazas de juego en Nueva York a principios del siglo XX

Fotografías coloreadas: arriba izquierda, Betsy Head Playground (Brooklyn), circa 1915; arriba derecha, McCarren Park Children's Garden (Brooklyn), pintada a mano sobre imagen original circa 1927. Fotografías en blanco y negro: abajo izquierda, huerto infantil en Highland Park (Brooklyn), fotografiado por Max Ulrich, 1936; abajo derecha, huerto infantil en el Bronx, 1942.

Composición de imágenes procedentes de Parks' Archived Collection, New York City Department of Parks & Recreation (Image Source Attributed to NYC Parks' Archived Collection).



LA EXPRESIÓN DE UN PROGRAMA PAISAJÍSTICO

Los primeros lugares al aire libre específicamente diseñados para contener el juego infantil fuera de un parque aparecieron, también en Alemania, hacia 1885, aproximadamente dos décadas más tarde de que se instalaran los primeros ascensores para pasajeros en Nueva York y se iniciaran los experimentos con vehículos a combustión interna que dieron paso al automóvil. Es decir, la relación entre el niño y la ciudad como la conocemos hoy, mediada por los paisajes del juego infantil, es intrínsecamente moderna. Aunque el sumatorio de sus espacios en la ciudad contemporánea equipararía los *playgrounds* a otras infraestructuras urbanas, como los propios parques, la posibilidad de concebir estos recintos desde visiones arquitectónicas es, en comparación con la perspectiva paisajística, mucho más reciente.

Hasta bien entrado el siglo XX, el diseño y ejecución de *playgrounds* no se consideró un problema de arquitectura, ni siquiera de urbanismo, sino de jardinería y paisaje. Fueron los mismos paisajistas y trabajadores de los parques públicos los primeros profesionales encargados de realizar los espacios de juego infantil por toda la ciudad. Todavía en 1953, cuando Lady Allen of Hurtwood publicó un pequeño libro sobre tipos de jardines (Allen & Jellicoe, 1953), incluyó el *playground* como una de sus formas. Este detalle es revelador de cómo, desde el punto de vista disciplinar, el lugar que ha ocupado el juego infantil en la esfera pública fue reclamado antes desde la educación y el paisajismo que por la arquitectura y el urbanismo. Asimismo, permite entender que la evolución de sus propias condiciones materiales y herramientas compositivas han sido deudoras de estrategias propias del diseño de paisaje, como también sus desafíos al incorporar elementos naturales, la condición ingnieril en su alcance infraestructural y la dimensión estética de sus prácticas artísticas.

Ya en la década de 1910, el Departamento de Parques de Nueva York creó numerosos huertos infantiles en la ciudad que, habitualmente, eran ubicados cerca o a la vez que equipamientos de juego, como Betsy Head Park en el Brownsville de Brooklyn (1915) (Figura 2). Estos espacios eran atendidos por niños, quienes, como parte de sus actividades lúdicas, participaban en concursos hortofrutícolas convocados por sus barrios. De hecho, quienes más se involucraron en el diseño de *playgrounds* en esta ciudad fueron especialistas procedentes de la horticultura, como M. Paul Friedberg, quien se formaría más tarde en la disciplina del paisaje y cuyo trabajo permite ampliar otras aristas.

Figura 3
Carl Theodor Sørensen, primer adventure
playground, Emdrup (Copenhague), 1943
Allen & Jellicoe, 1953, p. 46.



Su proyecto para el Riis Park Plaza (1966), en el entonces segregado Lower East Side de Manhattan, desafió la tradición paisajista de Nueva York, conculcando una práctica que “ignoraba al juego y la creatividad como necesidades elementales” y “se enfocaba más en la horticultura que en el diseño de espacio público” (Brown, 2017, p. 304). Distanciándose del universo pintoresquista de Olmstead y su legado en las urbanizaciones y vecindarios más exclusivos de la ciudad, Friedberg huyó de soluciones florales, superficies de césped y otros recursos habituales del paisajismo histórico, que consideró “arcaicos e irrelevantes, dados los enormes desafíos económicos, sociales y físicos de aquel gueto moderno” (citado en Brown, 2017, p. 308). Como señala la historiadora Marisa Angell Brown, como alternativa a la dicotomía de postguerra entre la abundancia del suburbio y las privaciones del centro, Friedberg renunció a imaginar Riis Park Plaza como un parque o un jardín y, en lugar de celebrar la misma naturaleza que disfrutaban los distritos ricos de la periferia, su abstracta propuesta fue un “tributo a la vida social urbana en toda su complejidad, contradicción y desorden, sin caer en la caricatura ni tratarla como un espectáculo” (Brown, 2017, p. 308).

PARAÍSOS PERDIDOS

Otro caso significativo de paisajistas que intervinieron en el debate sobre el lugar de la infancia en la ciudad fue el del danés Carl Theodor Sørensen, vinculado al movimiento cooperativista escandinavo y a su demanda de generar plazas de juego en todas las agrupaciones de vivienda social —competencia que, en el caso de Dinamarca, recaía en los paisajistas—. Para Sørensen, la principal misión del diseño de estos espacios, que, en la década de 1920, había comenzado en los densos barrios obreros del norte de Copenhague (Figura 3) como una solución para transformar y conferir un uso comunitario a los jardines de estos conjuntos residenciales, era “dar a los niños en la ciudad las mismas posibilidades de juego creativo que tienen aquellos en el campo” (Sørensen, 1968, p. 9). Para este paisajista, el solo hecho de “poder cavar la tierra a su gusto, ya les da espléndidas oportunidades” (Sørensen, 1950, p. 33).

La exaltación del mundo rural preconizada por Sørensen —ampliamente compartida por sus contemporáneos— tuvo importantes efectos en la construcción de espacios heterotópicos que rememoran una vida más simple fuera de la ciudad. Ideológicamente, su añoranza de la naturaleza repercutió en dos aspectos centrales: la idea de un juego libre y dependiente solo de lo que se encuentra disponible, más que de lo que se diseña para jugar; y la propuesta de conectar a los niños con una realidad ‘natural’ en respuesta a las privaciones de una vida urbana, unas carencias entendidas de diferente modo y según distintas visiones políticas en América y Europa.

En los Estados Unidos, el simulacro de la naturaleza como escenario experiencial fue instrumentalizado para reforzar roles de género y hegemonías de clase en campamentos de verano exclusivos



Figura 4
Recorte de prensa, artículo de Chiquita
Sandilands sobre Lollard Adventure
Playground (Londres), 1955
Sandilands, 1955, pp. 24-25.

Figura 5
Frederick Law Olmsted y Calvert Vaux,
Kinderberg, Central Park (Manhattan), circa
1930
Fotografías estereoscópica y aérea
procedentes del Archivo del Central Park
Conservacy.



Figura 6
Alison y Peter Smithson, Robin Hood Gardens (Londres), montículo central de césped durante las vacaciones escolares, 1973
Smithson & Smithson, 2005, p. 177.



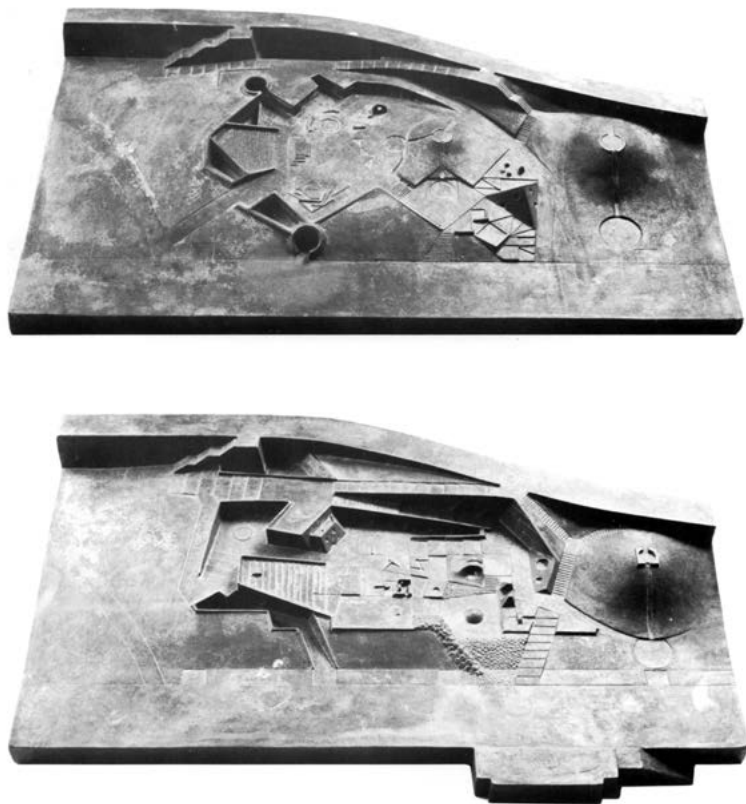
Figura 7
Isamu Noguchi y Louis Kahn, plaza de juegos para Riverside Park (Manhattan), modelos de bronce de las versiones de 1963 y 1965
Friedman, 1978, p. 50.

para niños. Promovidos por asociaciones cristianas, como YMCA, estos retiros se inventaron, a la vez que el *playground*, en la década de 1880 y perseguían extraer a los varones durante varios días de la comodidad de sus hogares para desprogramar en ellos cualquier influencia femenina. A tal efecto, niños y jóvenes eran sometidos a ejercicios físicos y prácticas performativas de masculinidad en la otredad de una burbuja ahistórica de vida primitiva en un entorno salvaje donde fomentar el vigor, la competencia y la camaradería entre iguales (van Slyck, 2008). Todo ello con el objetivo de que interiorizaran y pronto reprodujeran los valores de la estructura social dominante.

En el contexto europeo, sin embargo, esta nostalgia arcádica dio lugar a la conceptualización de los *waste o junk playgrounds*, que Sørensen promovió en Dinamarca durante la ocupación alemana y, más tarde, Lady Allen of Hurtwood desarrolló como modelo en la Inglaterra de postguerra. Estos espacios de juego, concebidos como oasis de riesgo y libertad, escapaban de toda condición de urbanidad para recrear un paisaje de excepción. Este se podía transformar al margen de las reglas establecidas para el resto de la ciudad, utilizando para ello elementos encontrados, descartados o excedentes de material de construcción. Apenas supervisados por adultos, los *adventure playgrounds* (Figura 4) estaban destinados a estimular la imaginación y el espíritu cooperativo propiciando ejercicios que combinaban destrezas manuales y actividades físicas, como la escalada a los árboles, una práctica con la que, al mismo tiempo, se reivindicaban los propios árboles (García-González y Guerrero-López, 2019) y otros valores naturales perdidos en la metrópolis. El modelo apenas suscitó interés en países mediterráneos, como España, un país por entonces menos urbanizado que sus vecinos europeos y donde los niños aún podían jugar en los numerosos descampados en las periferias de sus ciudades. No obstante, entre los escasos autores que abordaron el tema en el contexto ibérico, en 1972, el arquitecto Luis Moya ponía el foco en la falta de espacios de juego en los nuevos barrios, en la ausencia de vegetación en los mismos y en el “hastío” que producía su carácter monótono (Moya González, 1972, p. 15).

IMPULSOS TOPOGRÁFICOS

Antes incluso de su articulación como tipología urbana, la colonización de los primeros parques públicos por el juego infantil fue guiada por la fascinación de niños y paisajistas hacia los elementos topográficos. Mientras Frederick Law Olmsted y Calvert Vaux diseñaban Central Park en Nueva York, en 1858, decidieron preservar una colina de la parte sur del parque para que los niños pudieran jugar en su cima, donde ‘plantaron’ un pabellón arbóreo. La bautizaron como *Kinderberg* (‘montaña de los niños’) (Figura 5) y representa fielmente el momento en que paisaje y arquitectura comenzaron a ser parte del debate sobre los territorios de la infancia.



En el contexto europeo de la reconstrucción tras la Segunda Guerra Mundial, donde los túmulos de escombros narraban una historia implacable, la extrañeza de estos paisajes despertaba el espíritu explorador y primitivo de los niños. Más aún, en Inglaterra, como describe Ben Highmore, la “trans-formación de los sitios bombardeados en parques infantiles fue una forma de abordar la presencia de estos basureros en la ciudad” (2013, p. 330). Otras aproximaciones a esta cuestión, como los *mounds* proyectados por Alison y Peter Smithson en su propuesta de concurso para Golden Lane (1952) daban una nueva vida vegetal a la memoria de aquellos trágicos restos. Veinte años después, el montículo central de sus Robin Hood Gardens (Figura 6), construido con material resultante de la excavación, recreaba un pedazo de naturaleza donde no solo pudiesen jugar los más pequeños, sino que también fuera una experiencia estética, ya que, “probablemente por primera vez, muchos de los residentes del complejo podrían ver una pendiente de césped alzándose ante sus ventanas” (Smithson & Smithson, 2005, p. 177).

En 1962, Aldo van Eyck reflexionaba análogamente sobre este mismo potencial lúdico y estético de un apilamiento de tierra como elemento paisajístico:

Desde lo alto de un terraplén de 1,5 metros de altura, de pronto se percibe el mundo de un modo muy diferente. Sin embargo, entiendo que un espacio de juego de este tipo dificulta la supervisión. Pero estamos introduciendo el milagro de la pendiente, del valle y de la colina. Desde este punto anclamos el espacio de juego mucho más al terreno como ‘lugar’. Un dique es mucho más escultórico que una valla. (van Eyck, 2008, p. 119)

Por su parte, frente a la preeminencia —profundamente moderna— de lo visual en la descripción de las experiencias anteriores, también en los años sesenta, Paul Virilio y Claude Parent, al reclamar los planos inclinados como elementos disruptivos con las lógicas espaciales y organizativas de la ciudad capitalista, insistieron en el modo en que la topografía desencadena otras respuestas psicológicas donde prima lo táctil. Como escribiría Parent: “a lo largo del recorrido, la pendiente se siente directamente a través de los pies gracias al fenómeno de la adherencia [...] Lo visual deja de ser el elemento de información preferente” (1970, p. 35).

Pero fue el artista estadounidense-japonés Isamu Noguchi quien explotó con mayor ambición la capacidad lúdica y escultórica y, por tanto, háptica, de los movimientos de tierras. Entre 1930 y 1960 elaboró sus conocidos diseños de *playscapes*, lugares de juego surgidos de la intersección entre proyectos paisajísticos, arquitectónicos y artísticos. Basados en operaciones de excavación que producían inflexiones topográficas, funcionaban como ‘espacios otros’ que negociaban su inserción en la ciudad. Aunque sus propuestas, pensadas originalmente para Nueva York —con una notable colaboración de Louis Kahn en el Riverside Park de Manhattan (Figura 7)—, no lograron ejecutarse por sus elevados costes y su complejidad constructiva, la apuesta de Noguchi vio la luz, de manera póstuma, en su proyecto para el Moerenuma Park de Sapporo, Japón (2005). Creado sobre un vertedero de basura, esta actuación cruza ya ideas contemporáneas de reciclaje de paisajes postindustriales, postnaturaleza y entretenimiento del juego a escala monumental.

MATERIALIDADES VIBRANTES

Si regresamos por un momento a aquellos primeros jardines de arena de los parques berlineses que permitían infinitas transformaciones y ensoñaciones, es inevitable pensar en su diálogo con las cualidades plásticas de las herramientas pedagógicas de Fröbel. Sus *Fröbelgaben* consistían en pequeños y coloridos objetos de juego, piezas geométricas de lana y madera que se ofrecían secuencialmente como acompañamiento al desarrollo infantil. La interacción con estos ‘regalos’, complejizada con cada nueva adición, fomentaba el descubrimiento y el aprendizaje a través de la experiencia fenomenológica de la infancia en relación con diferentes configuraciones de la materia. El uso de cartón, barro, aserrín o arena eran claves en el desarrollo de actividades (re)creativas, ya que permitían generar formas a voluntad. Si bien, la relación con elementos naturales como pilar de los modelos didácticos más avanzados de su tiempo reforzaba los mismos valores dualistas del jardín y del paisaje que alimentaron el imaginario moderno de una naturaleza trascendente y objetiva independiente de lo humano (Latour, 2007).

Esta reflexión es pertinente en el contexto actual de crisis ambiental y paulatina desafección por el mundo material frente a la hegemonía de lo digital. Filósofas y científicas feministas, como Donna Haraway, Karen Barad, Jane Bennett o, más recientemente, Laura Tripaldi, han postulado un nuevo horizonte cognitivo guiado por una visión relacional de la materia. Esta socaba las diferencias entre seres humanos y no humanos, incluyendo los materiales ‘naturales’ o ‘artificiales’ y las ‘cosas’



Figura 8

Composición de instalaciones de juegos infantiles del Group Ludic

Izquierda arriba: *Jouer aux Halles*, Pavillon 8 en Les Halles Baltard (Paris), 1970; izquierda abajo: acción temporal en la reserva natural de la costa de Bigulia (Córcega), 1971; derecha: Parc d’Élancourt en la ville nouvelle de Saint-Quentin-en-Yveline, 1974.

En de la Salle, 2018, pp. 120-121 (izquierda arriba), p. 151 (izquierda abajo) y p. 175 (derecha).

que utilizamos de forma cotidiana, pues poseen la capacidad de participar activamente en nuestro mundo (Bennet, 2022). Sus estudios abogan por dejar de considerar los elementos inorgánicos como una sustancia no organizada o inerte para entender que “se vuelven continuos con nuestro cuerpo y nuestra cultura y derrumban el límite entre mente y materia” (Tripaldi, 2023, p. 87); se hibridan con nosotros y nos dejan una profunda huella, física y psíquica.

El poder de elementos como la arena para alterar los cuerpos y la conciencia de los más pequeños, una materia a la que, desde la perspectiva anterior, reconoceríamos agencia, fue también reivindicada estética y políticamente desde su asociación explícita con las ideas de juego y transformación social en el contexto de los movimientos de la Nueva Izquierda de los años sesenta y setenta que, como Constant, veían en el impulso lúdico una forma de resistencia y emancipación ante el avance de las fuerzas productivas del capitalismo. En aquel instante, antes de que se sellaran definitivamente las fisuras por las que podían escapar las utopías, cuando, en mayo de 1968, París se paralizó durante semanas por las manifestaciones estudiantiles que clamaban contra el paradigma de la sociedad de consumo, miles de jóvenes universitarios y trabajadores armaron barricadas con piedras, automóviles volcados, árboles y postes mientras empapelaban la ciudad con memorables consignas como *La imaginación al poder* o *Bajo los adoquines, la playa*. Esta última celebraba la aparición de la arena una vez que los bloques del pavimento eran arrancados y la calle volvía a ser un espacio de posibilidad. Se convertía en un campo moldeable, un paisaje otro y la promesa de un mundo distinto.

Group Ludic logró evocar esta misma imagen en Les Halles Baltard poco antes de la demolición del histórico mercado parisino. Su propuesta *Jouer aux Halles* (Figura 8) situó algunas de las sorprendentes piezas del colectivo francés, así como todo tipo de materiales encontrados —maderas, resinas plásticas, plexiglás de colores, caucho, espumas sintéticas, etc.— sobre un lecho de 15 cm de arena que cubrió el suelo del Pabellón 8 para deleite de los 800.000 visitantes que disfrutaron de aquel evento durante el verano de 1970 (de la Salle, 2018). El proyecto fue posible gracias a un

Figura 9

Niños jugando sobre superficies granulares
Izquierda: fotografía de Cas Oorthuys tras una gran nevada en Ámsterdam, circa 1955, empleada por Aldo van Eyck en *Lost Identity*; grilla presentada en el congreso CIAM X en Dubrovnik, 1956; derecha: Aldo van Eyck, arenero del playground de Herenmarkt (Ámsterdam). Izquierda: van Eyck & Ligtelijn, 1999, p. 68. Derecha: fotografía de Nicolás Stutzin, 2013.

exitoso llamamiento público lanzado a través de la radio, que animaba a la ciudadanía a colaborar y donar la arena que desdibujaría el orden moderno de aquel recinto urbano. Fruto de un inquebrantable compromiso social, esta acción de Ludic puede leerse como un manifiesto radical, pues la arena nivelaba cualquier jerarquía centro-periferia, natural-artificial y asimilaba todos los paisajes en los que aparecerían sus características esferas, desde las segregadas *banlieues* al corazón de París y desde la capital de Francia a una playa mediterránea (Figura 8).

Con una capacidad transformadora como la de la arena, Aldo van Eyck puso el foco en el efecto de *tabula rasa* y de suspensión de reglas producido por una nevada sobre el paisaje urbano, pues, al borrar sus trazados, convertía la ciudad en un extenso campo de juego: “¡Mira, nieve! Un truco milagroso de los cielos, una fugaz enmienda. De repente el niño es el Señor de la Ciudad [...] Aportemos algo para el niño que sea más permanente que la nieve” (van Eyck, 2021, p. 31), escribió también en 1962.

Esto ocurría cuando ya había diseñado cerca de 150 *playgrounds* de la serie de más de 700 llevados a cabo en Ámsterdam entre 1947 y 1978. Precisamente, las características cambiantes de la nieve animaron al arquitecto a escalar su propuesta desde lo objetual a lo infraestructural. La posibilidad de pensar un paisaje de juegos que fuese tan disruptivo como el de un manto de nieve sobre toda una ciudad se tradujo en una constelación de espacios lúdicos donde piezas geométricas abstractas se cruzaban con los mundos de la pintura, la escultura y el muralismo. Estos construían un territorio artístico y urbano entregado a la imaginación del niño como garantía de su participación en la vida pública, una premisa explorada en sus colaboraciones con otros artistas de su generación, como el grupo Cobra (Mayoral-Campa et al., 2014).

La arena, granular e igualadora como la nieve, resultó asimismo fundamental en el universo creativo y metodología proyectual de van Eyck, quien quiso contener su blandura en versiones inagotables de areneros circulares, cuadrados, triangulares y hexagonales como protagonistas de sus plazas (Figura 9).

Desafortunadamente, a partir de la década de 1980, la presencia de la arena en los *playgrounds* fue perdiendo importancia debido a un creciente clima de temor en torno a la seguridad y salubridad de los espacios públicos. En un contexto global marcado por la crisis de la heroína y el SIDA, la niñez y la juventud fueron alejadas de los parques, y los suelos de tierra quedaron estigmatizados por su supuesta vulnerabilidad a la presencia de jeringuillas infectadas. En los años noventa, esta percepción negativa se vio reforzada por la preocupación en torno a los excrementos de animales, consolidando el descrédito de la arena como material de juego. No obstante, en la actualidad, esta visión empieza



Figura 10

Evolución de juegos a partir de elementos de agua a presión en las calles de Manhattan

Izquierda: niños escapan del calor del East Side usando improvisadamente una boca de incendios como ducha en el verano de 1943; derecha: niños divirtiéndose con una estructura de aspersión diseñada con fines lúdicos, seguramente en la calle 67, circa 1960.

Izquierda: fotografía de Roger Smith, Library of Congress, Prints & Photographs Division, Farm Security Administration/Office of War Information Black and White Negatives. Derecha: Parks Council records, 1920s-1979, Avery Architectural & Fine Arts Library, Columbia University.

a revertirse a medida que se reconocen sus ventajas frente a opciones como los pavimentos de caucho, un material más costoso, contaminante y de alto mantenimiento (Parra-Martínez et al., 2021).

El agua constituye otra referencia paisajística ineludible. Esta ha sido ‘arquitecturizada’ en objetos y composiciones para la infancia que han tomado su inspiración en las diferentes formas que adquiere en el campo: reservas, canalizaciones y sistemas de riego. En múltiples casos, se han superpuesto y sintetizado el interés paisajístico y ambiental del agua, la nostalgia por las libertades de vida rural y su potencial como elemento de juego.

Que una estampa de niños y niñas saltando entre el agua que brota de unos grifos en la calle responda a una iniciativa municipal, y que, incluso, esta haya suscitado la fabricación de bocas y aspersores diseñados a tal efecto, demuestra el valor urbano del agua como elemento climático, lúdico y estético (Figura 10). La idea, promovida por el Comisionado de Obras Públicas de Nueva York en respuesta a los estragos de una ola de calor en 1896, constituye el arquetipo local del juego infantil, siendo incluso anterior a la apertura de las primeras plazas de juegos municipales de la ciudad, como Seward Park (1903).

Otras situaciones, como las láminas de agua (Figura 11, derecha) o los aparatos metálicos de trepa con aspersores de agua incluidos por van Eyck en algunos de sus proyectos, se presentan como piezas propias del paisaje de los grandes parques en las que fueron emplazadas —Vondelpark, Beatrixpark u Oosterpark, entre otros—. Resultan tan atractivas que, emulando las condiciones de una fina lluvia o de un estanque natural, durante el verano, todavía son apreciadas como piscinas de chapoteo, mientras que, en invierno, estas últimas permiten patinar sobre hielo.

Reparando en el caso de los equipos rociadores incorporados por van Eyck en sus piezas tubulares (Figura 12, izquierda), más allá de su estimulante presencia como dispositivos paisajísticos, no puede obviarse que su recurrencia como unidades básicas de una auténtica infraestructura urbana implicaba que tanto su materialidad como su lógica industrial tuvieran importantes consecuencias socioeconómicas para el conjunto de la región. En Ámsterdam, la fabricación estandarizada de estructuras para parques infantiles en la segunda mitad del siglo XX estuvo fuertemente vinculada a la industria del aluminio. Según la revista sindical *Het Zeskant*, la empresa AVI (Smit’s Aluminium Verwerkende Industrie) procesaba anualmente 35 kilómetros de tubo de este material, que eran cortados, doblados y soldados para crear una amplia variedad de juegos, incluyendo barras, puentes y elementos de escalada, así como aspersores de agua, cuya producción superaba cada año las 40 toneladas de aluminio⁸.

Por su parte, Richard Dattner y M. Paul Friedberg, entre otros arquitectos y paisajistas, también fueron conscientes de todos los potenciales del agua. La acequia escultórica de Dattner para el espacio de juegos de West 67th Street en Central Park, donado por la Estée y Joseph Lauder Foundation (1967) (Figura 11, izquierda), donde aún juegan los niños en los días calurosos, o el anfiteatro inunda-ble del ya mencionado Riis Park Plaza, ejemplifican formas de operar donde los roles ambientales, estéticos y lúdicos del agua se retroalimentan a través del diseño, probando ser un recurso trasversal en distintos contextos socioculturales.

Figura 11
Playgrounds con juegos de agua en parques públicos
Izquierda: Richard Dattner, proyecto de plaza infantil encargado por The Estée and Joseph Lauder Foundation, Central Park (Manhattan), 1967; derecha: Aldo van Eyck, piscina de chapoteo en Vondelpark (Ámsterdam). Fotografías de Nicolás Stutzin. Izquierda: 2023; derecha: 2013.



Precisamente por ello, no puede pasarse por alto que, si bien autores como Lange (2018) clasifican las plazas de juego infantil en tipologías basadas en aspectos proyectuales, es decir, según metodologías e ideologías de diseño, este artículo aborda dichas cuestiones —las formas de juego en relación con su configuración espacial, ubicación y materialidad— a través del análisis de casos que visibilizan la transformación política que implica todo diseño. De este modo, cada concepción del juego puede contrastarse con la ideología subyacente que la sustenta, lo que permite leer en sus principios de diseño una determinada visión de la ciudad y del modelo de sociedad al que esta responde. En este sentido, los *playgrounds* de Dattner y Friedberg pueden parecer similares, pero en realidad no podrían ser más opuestos. Desde una perspectiva estrictamente material, los paisajes del agua promovidos por la Lauder Foundation y los de Riis Park Plaza comparten ciertas similitudes; sin embargo, difieren profundamente en sus implicaciones políticas. El primero responde a un modelo autocomplaciente de tutela capitalista, en el que los sectores más privilegiados de la sociedad, desde una posición de poder, comparten sus excedentes a cambio de acumular más capital social y simbólico. En contraste, el segundo representa una apuesta decidida por un modelo *bottom-up*: democrático, igualitario y comprometido con la construcción de lo público. No en vano, sobre el caso de Friedberg, Juan José Tuset ha resaltado el cometido ‘aglutinador’ del anfiteatro dentro del parque ya que, durante el día, una parte de él se llenaba de agua y, de este modo, niños y mayores podían disfrutar de estanques en plena ciudad, mientras que, en las noches estivales, era el prosenio de otros entretenimientos como juegos organizados para adultos, bailes y veladas de boxeo (Tuset Davó, 2019); es decir, más allá de su condición ‘escenográfica’, el diseño de Friedberg revelaba toda su eficacia paisajística en la conformación de un espacio excepcional de encuentro intergeneracional (Figura 12, derecha).

Y es justamente así, recordaría el paisajista y crítico John Jackson, como deberían pensarse los paisajes: no solo cómo se ven, o cómo se ajustan a un ideal estético, sino cómo satisfacen necesidades elementales, tales como reunirse para celebrar o establecer nuevos vínculos; para compartir experiencias sensoriales como música, olores o comida; disfrutar un tipo especial de clima, o ser parte de un juego que no es posible en ningún otro sitio. “Estas cosas nos recuerdan que pertenecemos —o solíamos pertenecer— a un lugar”. En esta misma línea fenomenológica y sitio-específica, podría concluirse que cuando los espacios de juego se diseñan con “un vocabulario de situaciones” (Jackson, 1980, p. 16) que moviliza universos matéricos y afectivos y, por tanto, se conciben como territorios libremente interpretables desde vínculos con el contexto, pueden crear “paisajes comunitarios” (Herrington, 1999, p. 25), que invitan a la participación, propician eventos y construyen nuestra memoria emocional.

Figura 12
Juegos con agua a presión creados por arquitectos y paisajistas
Izquierda: Aldo van Eyck, elementos de trepa con aspersores en Prins Bernhardpark (Ámsterdam) fabricados por Smit's Aluminium Verwerkende Industrie, 1968; derecha: M. Paul Friedberg, anfiteatro inundable de Riis Park Plaza, Lower East Side (Manhattan), 1966. Izquierda: Fotografía de 1969, procedente de los Amsterdam City Archives. Derecha: [Fotografía] © David Hirsch, Records of Lady Allen of Hurtwood, Modern Records Centre, University of Warwick.



REFLEXIONES FINALES: PAISAJES INFANTILES MÁS ALLÁ DEL *PLAYGROUND*

En los últimos 150 años, el *playground* se ha consolidado hasta ser asumido, sin mucha discusión, como el lugar ‘natural’ de la infancia en la ciudad. Hoy, su interés se ve renovado por el embate de las crisis climáticas y sociales que amenazan nuestra supervivencia. Ante ellas, estos espacios albergan todavía intacta su promesa de fomentar, por un lado, en la ciudadanía, a través del juego al aire libre, la valoración de lo colectivo, la empatía y la educación ambiental desde temprana edad; y, por otro, en la disciplina, mediante la reivindicación de su proyecto, una concepción más democrática e inclusiva del diseño arquitectónico y urbano (Mayoral-Campa et al., 2021).

Bajo una óptica latouriana, repensarlos desde nuevas ontologías del paisaje, esto es, desde la necesidad de que emerjan y contribuyan a un nuevo ‘contrato natural’ (Serres, 1991), puede ayudar a superar sus limitaciones como meros conjuntos de objetos técnicos, orientados a solucionar ‘asuntos de hecho’, para empezar a entenderlos como verdaderas ‘cuestiones de preocupación’ (Latour, 2004), y, por tanto, que sus diseños y ensamblajes materiales, en cuanto verdaderos ‘asuntos de cuidados’ (Puig de la Bellacasa, 2017), se hagan relevantes al adquirir un mayor peso en el mundo de la vida. En este sentido, los mencionados postulados neomaterialistas pueden guiar la concepción de otros espacios y prácticas de diseño imbricadas en redes de agencias donde el juego, en compañía de otras especies, abra la subjetividad infantil —y adulta— a relaciones más ecológicas como parte de una democracia extendida a otros seres humanos, no humanos y ‘cosas’.

Aunque no conviene concluir haciendo explícita esta aspiración sin advertir sobre ciertas paradojas y desafíos. Por un lado, si bien existió una estrecha relación entre el origen del *playground* y una mirada social atenta a las necesidades comunitarias, principalmente de aquellas otredades menos favorecidas, históricamente, su ejecución significó un aumento en el valor de mercado de los vecindarios donde se crearon estos espacios (Howell, 2008), hasta el punto de que, incluso, han colaborado a su gentrificación. Por otro lado, a esta realidad se suma la actual sofisticación del algunos objetos de juego y su inserción en escenarios artificioamente ‘renaturalizados’. Habitualmente, los diseños que escapan de la repetición y de la norma se destinan a elitistas parques cuya composición apela a la erótica visual del pintoresquismo como un movimiento de inapelable autoridad estética y moral que todavía hoy sigue condicionando el aprecio que suscitan determinadas visiones paisajistas, frente a otras percibidas como menos románticas y naturales (Loughran, 2022), pero, sobre todo, dictando por qué y para quién resultan valiosas. Esto explica, en parte, la falta de interés por entender las plazas de juego como un verdadero sistema de paisaje, y que, en su lugar, se planteen como ambientes ensimismados que es preciso desgajar de otros entornos urbanos menos privilegiados.

Asimismo, de acuerdo con la máxima de Fisher (2019) de que el capitalismo siempre logra fagocitar de manera anticipada las condiciones de emergencia de cualquier intento de cuestionar su poder, cada vez es más frecuente la absorción neoliberal de la energía vital del juego y de la experiencia infantil. Si, a finales de los años sesenta, Guy Debord (2000) ya advertía sobre cómo la espectacularización de la vida cotidiana tornaba esta en una mera mercancía, parece evidente que, en las últimas décadas, la idea de juego se ha vuelto un mecanismo central para este propósito. Casos recientes como el de Central Saint Martins en Londres, donde el tratamiento del espacio público se ha ludificado siguiendo los cánones del optimismo corporativo y el clasismo de la era Google; o el de CopenHill de BIG, donde el barniz pintoresco de su cubierta verde y la exhibición del entretenimiento despreocupado vuelven amables las infraestructuras del Capitaloceno, han tenido profundos efectos anestésicos sobre las implicaciones políticas y económicas de estas heterotopías.

En consecuencia, frente a las incertidumbres que introduce este nuevo paradigma, resulta pertinente volver la mirada hacia la historia social del *playground* y reflexionar sobre las condiciones que dieron forma a su proyecto para evitar que se desdibuje su sentido. De lo contrario, cabría el riesgo de que los paisajes de la infancia sean reducidos a meros objetos de consumo, y que los potenciales y atractivos de su diseño arquitectónico sean banalizados o instrumentalizados en función de lógicas ajenas a sus propósitos transformadores. ●

REFERENCIAS

35 km aluminium pijp per jaar. (1970). *Het Zeskant* (7-8), 98.

Allen, M., & Jellicoe, S. (1953). *Gardens*. Penguin.

Ariès, P. (1962). *Centuries of Childhood: A Social History of Family Life*. Alfred A. Knopf.

Bennett, J. (2022). *Materia vibrante: Una ecología política de las cosas*. Caja Negra Editora.

Brown, M. A. (2017). Radical Urbanism in the Divided City: On M. Paul Friedberg’s Riis Park Plaza (1966). *Perspecta*, (50), 302-316.

Cavallo, D. (1981). *Muscles and Morals: Organized Playgrounds and Urban Reform, 1880-1920*. University of Pennsylvania Press.

Debord, G. (2000). *La sociedad del espectáculo*. Pre-Textos.

de La Salle, X. (Dir.), & Group Ludic. (2018). *L’Imagination au Pouvoir*. Éditions Facteur Humain.

Fisher, M. (2019). *Los fantasmas de mi vida*. Caja Negra Editora.

Foucault, M. (1984). Des espaces autres. *Architecture, Mouvement, Continuité*, (5), 46-49.

Friedman, M. (1978). *Noguchi’s Imaginary Landscapes (DQ, 106/107)*. Design Quarterly.

García-González, M. C. y Guerrero-López, S. (2019). Sobre el espacio de juego infantil en la ciudad moderna: Lady Allen of Hurtwood versus Jakoba Mulder. *Ciudad y Territorio Estudios Territoriales*, 51(200), 311-326. <https://recyt.fecyt.es/index.php/CyTET/article/view/76733>

Gillis, J. R. (2008). The Islanding of Children: Reshaping the Mythical Landscapes of Childhood. En M. Gutman, & N. de Coninck-Smith (Eds.), *Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children* (pp. 316-330). Rutgers University Press.

Goodman, C. (1979). *Choosing Sides: Playground and Street Life on the Lower East Side*. Schocken Books.

Herrington, S. (1999). Playgrounds as Community Landscapes. *Built Environment*, 25(1), 25-33.

Highmore, B. (2013). Playgrounds and Bombsites: Postwar Britain’s Ruined Landscapes. *Cultural Politics* 9(3), 323-336. <https://doi.org/10.1215/17432197-2347009>

Howell, O. (2008). Play Pays: Urban Land Politics and Playgrounds in the United States, 1900-1930. *Journal of Urban History*, 34(6), 961-994. <https://doi.org/10.1177/0096144208319648>

Jackson, J. B. (1980). *The Necessity for Ruins, and Other Topics*. University of Massachusetts Press.

Jones, K. J. (2018). The Lungs of the City: Green Space, Public Health and Bodily Metaphor in the Landscape of Urban Park History. *Environment and History*, 24(1), 39-58. <https://doi.org/10.3197/096734018X15137949591837>

Kozlovsky, R. (2008). Adventure Playgrounds and Postwar Reconstruction. En M. Gutman, & N. de Coninck-Smith (Eds.), *Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children* (pp. 171-190). Rutgers University Press.

Lange, A. (2018). *The Design of Childhood. How the Material World Shapes Independent Kids*. Bloomsbury.

Larsen, L. B. (2014). Círculos dibujados en el agua: el juego en tonalidad mayor. En M. Borja-Villel, T. Díaz Bringas, & T. Velázquez (Eds.), *Playgrounds. Reinventar la plaza* (pp. 12-27). Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y Siruela.

Latour, B. (2004). Why Has Critique Run out of Steam? From Matters of Fact to Matters of Concern. *Critical Inquiry*, 30(2), 225-248.

Latour, B. (2007). *Nunca fuimos modernos*. Siglo XXI.

Loughran, K. (2022). *Parks for Profit: Selling Nature in the City*. University Press.

Mayoral-Campa, E. (2014). Pensamientos compartidos. Aldo van Eyck, el Grupo COBRA y el arte. *Proyecto, Progreso, Arquitectura*, (11), 67-75. <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2014.i11.05>

Mayoral-Campa, E., Pozo-Bernal, M. y Miró-Miró, C. (2021). Paisajes infantiles: La infancia como constructora de un imaginario urbano. *ACE: Architecture, City and Environment*, 16(47), art 9945. <http://dx.doi.org/10.5821/ace.16.47.9945>

Moya González, L. (1972). Parques de juegos infantiles *Ciudad y Territorio Estudios Territoriales*, (13), 15-20. <https://recyt.fecyt.es/index.php/CyTET/article/view/80373>

Parent, C. (1970). *Vivre à l’oblique*. L’aventure urbaine.

Parra-Martínez, J., Stutzin-Donoso, N., & López-Carreño, J.-M. (2021). Playgrounds y espacio común: A propósito del juego en la ciudad suspendida. *Proyecto, Progreso, Arquitectura*, (25), 50-67. <https://doi.org/10.12795/ppa.2021i25.03>

Playground Association of America. (1907). A Suggestion to the Millionaire. *The Playground*, 1(2), 8.

Peabody Mann, M. T., & Peabody, E. P. (1870). *Moral Culture of Infancy and Kindergarten Guide*. J. W. Schermerhorn & Co.

Puig de la Bellacasa, M. (2017). *Matters of Care: Speculative Ethics in More Than Human Worlds*. University of Minnesota Press.

Robinson, W. (2013). *The Parks, Promenades and Gardens of Paris*. Forgotten Books.

Sandilands, C. (9 de febrero de 1955). I visit the Lollard Adventure Playground. *Illustrated*, pp. 24-25.

Sennett, R. (2002). *The Fall of the Public Man*. Penguin.

Serres, M. (1991). *El contrato natural*. Pre-Textos.

Smithson, A., & Smithson, P. (2005). *The Charged Void: Urbanism*. The Monacelli Press.

Sørensen, C. T. (1950). *Skrammellegepladser* o campos para juegos infantiles. *Cuadernos de arquitectura*, (14), 33-35.

Sørensen, C. T. (1968). Preface. En M. Allen (Ed.), *Planning for Play* (p. 9). Thames and Hudson.

Stutzin-Donoso, N. (2015). Políticas del *playground*. Los espacios de juego de Robert Moses y Aldo van Eyck. *ARQ*, (91), 32-39. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-69962015000300005>

Tripaldi, L. (2023). *Mentes paralelas. Descubrir la inteligencia de los materiales*. Caja Negra Editora.

Tuset Davó, J. J. (2019). M. Paul Friedberg: Escenografías para el juego en habitats urbanos. *Boletín Académico*, (9), 23-44. <https://doi.org/10.17979/bac.2019.9.0.4638>

van Eyck, A. (2008). On the Design of Play Equipment and the Arrangement of Playgrounds. En V. Ligtelijn, & F. Strauven (Eds.), *Aldo van Eyck. Collected Articles and Other Writings 1947-1998* (pp. 112-119). SUN Publishers.

van Eyck, A. (2021). El niño, la ciudad y el artista. En A. van Eyck, T. van Eyck Wickham (Prol.), & A. Campos Uribe (Ed.), *El niño, la ciudad y el artista* (pp. 25-32). Fundación Arquia.

van Eyck, A., & Ligtelijn, V. (Ed.). (1999). *Aldo van Eyck Works*. Birkhäuser.

van Slyck, A. (2008). Connecting with the Landscape. Campfires and Youth Culture at American Summer Camps. En M. Gutman, & N. de Coninck-Smith (Eds.), *Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children* (pp. 23-41). Rutgers University Press.

Zeiber, H. (2001). Children’s Islands in Space and Time: The Impact of Spatial Differentiation on Children’s Ways of Shaping Social Life. En M. du Bois-Reymond, H. Sünker, & H. H. Krüger (Eds.), *Childhood in Europe. Approaches-Trends-Findings* (pp. 139-159). Peter Lang.