

Virginia Navarro Martínez

JUGAR EN LA CIUDAD

EL *PLAYGROUND*, RECURSO URBANO SOSTENIBLE



### ***Índice de temas***

Gestión y política ambiental urbana. Regeneración urbana y ciudadanía. Gestión del espacio público. Salud urbana.

### ***Palabras clave***

Sostenibilidad, infancia, reciclaje, creatividad, espacios de juego.

### ***Introducción***

El playground es el único espacio urbano destinado específicamente a la infancia. Su reducida escala favorece la interacción entre vecinos, permite su implantación en zonas residuales y posibilita su distribución homogénea. Complementariamente, el juego en la ciudad es capaz de generar toda una serie de alternativas innovadoras en la gestión y uso del espacio público.

El pedagogo Francesco Tonucci publicó en 1991 *La città dei bambini*, libro en el que propone que el niño sea el parámetro con el que se diseñe la ciudad. El autor italiano no tiene como objetivo favorecer políticas que mejoren exclusivamente los servicios para la infancia, sino que trata de incidir en la diversidad y las demandas específicas del niño como forma de satisfacer y mejorar el bienestar del resto de los ciudadanos (1). Ya en 1945 Lewis Mumford había hablado de la importancia de introducir todas las etapas de la vida en el diseño urbano y de crear espacios públicos de dimensión accesible que incrementasen el encuentro entre los ciudadanos de todas las edades (2).

Lo interesante de las teorías y acciones urbanísticas que incorporaron a los niños en el diseño urbano es que nos remiten a una forma particular de hacer ciudad en la que prima la pequeña escala, se valora el cuidado de los espacios cotidianos y se busca la calidad de vida a nivel de calle. Liane Lefavre, historiadora, crítica e investigadora de la obra de Aldo Van Eyck, plantea actualmente la necesidad no sólo de volver a considerar seriamente al niño dentro del urbanismo, sino de valorar el potencial que el *playground* tiene como lugar público y de relación comunitaria dentro del tejido urbano (3).

Hay que tener en cuenta que las principales características del niño que habita en la ciudad son su condición de peatón y la necesidad de espacios exteriores para su desarrollo. Si bien ambos aspectos ya nos sitúan en un enfoque sostenible, a esto debemos añadir las posibilidades sociales y creativas que el juego aporta al espacio público. Jugar en la ciudad implica no sólo satisfacer las demandas de ocio, salud y desarrollo de la infancia, sino también utilizar el espacio común de forma efímera e innovadora, favorecer la interacción entre vecinos y vincular emocionalmente a los ciudadanos a un lugar concreto a través de la acción que acontece en él. A continuación expondremos una serie de acciones representativas en las que el juego ha sido un positivo catalizador de transformación del espacio público.

1. Corte de calles al tráfico. En los años 40 se habilitaron una serie de calles en la ciudad de Copenhague para el juego infantil, con objeto de dar solución a la falta de espacio libre en las zonas densamente pobladas. Esta iniciativa alcanzó carácter legal en 1955 dentro de la ley de tráfico danesa.

Lejos de convertirse en un hecho aislado, el corte del tráfico para el juego se fue repitiendo a lo largo del tiempo en numerosas ciudades. Así en Nueva York se peatonalizaron algunas calles durante los meses de verano dentro del proyecto *Street party* (años 70). Un arquitecto y un artista, junto con los vecinos, proponían un programa de actividades de carácter lúdico. El uso compartido para el juego infantil de las áreas rodadas sigue vigente en algunos países, entre los que destacamos la propuesta *Londonplay* (4).



2. Incorporación de áreas ajardinadas. La investigación centrada en el desarrollo de entornos adecuados para la infancia incide en la importancia de incluir elementos naturales en su diseño de modo que se favorezca el contacto con seres vivos, como animales y plantas. Susan Herrington, arquitecto y paisajista, ha realizado numerosas investigaciones acerca de la importancia que el paisaje tiene en el juego al aire libre y cómo éste refleja la naturaleza y cultura de un lugar específico.

Estudios recientes señalan además el efecto nocivo que la compleja organización espacial de las ciudades produce en el adecuado desarrollo de la autonomía infantil. Éste efecto, denominado *Nature Deficit Disorder*, surge como consecuencia del esfuerzo prolongado que el cerebro humano debe hacer ante los estridentes estímulos urbanos y la carencia de contacto con un entorno natural (5). La introducción de vegetación en las áreas de juego ha sido defendida por numerosos arquitectos (Mitsuru Senda, Mary Mitchell, Jacques Sgard, etc.) cuyos “paisajes de juego” o *playscapes* surgen de la topografía y el uso controlado de texturas naturales.

3. Uso de materiales reciclados. La primera vez que se propuso el uso de materiales de desecho para el juego infantil fue en Dinamarca a mediados de la Segunda Guerra Mundial (1943). El arquitecto danés C.T.Sorensen había observado el juego intenso de los niños en los solares bombardeados y decidió proponer una tipología de *playground* que fomentara sus aptitudes constructivas (*Skrammellegepladsen*) . Éstas solían ser áreas extensas en las que los niños iban modificando el espacio de juego durante su actividad gracias a cajas de cartón, tablones, coches viejos, neumáticos usados, etc. La idea de Sorensen se exportó a distintos países bajo el nombre de *Adventure playgrounds*, arraigando especialmente en Inglaterra y EEUU. Esta instalación requería personal que ayudase a mantener un mínimo orden y evitar accidentes. Los *playpods*, *pop-up adventure playgrounds* y los *imagination playgrounds* son interesantes herederos de aquella propuesta inicial.



Con unas premisas diferentes, pero manteniendo el espíritu de reutilización, Paul Friedberg propuso en Nueva York una serie de *playgrounds* desmontables, basados en sistemas modulares que permitían múltiples configuraciones espaciales y una extrema facilidad de montaje y desmontaje. Se generaba así un equipamiento urbano versátil y, al mismo tiempo, reversible.



4. Participación social. Una de las revoluciones urbanísticas que supusieron los *playgrounds* de Aldo van Eyck en Amsterdam tras la Segunda Guerra Mundial es la activa participación que tuvieron los habitantes de la ciudad en su generación y desarrollo. Al tratarse de espacios públicos de pequeña superficie eran los propios vecinos los que realizaban peticiones al Departamento de Obras Públicas para instalar áreas infantiles en lugares próximos a sus viviendas. El compromiso ciudadano con estos espacios, que se prolongó durante más de veinte años, representa un caso extraño de “democracia en acción” a nivel urbano. Dentro de otros parámetros, el artista danés y activista Palle Nielsen utilizó el *playground* como un recurso participativo con el que protestar contra el urbanismo vigente. Vinculado a distintas asociaciones de vecinos, construyó una serie de *playgrounds* espontáneos en cortos periodos de tiempo en zonas sin uso. Nielsen intentaba a través de estas acciones vinculadas al juego plantear modelos sociales que permitiesen simultáneamente la libertad individual y la colaboración entre individuos. El proyecto cumbre de esta investigación se desarrolló en forma de *adventure playground* en el Moderna Museet de Estocolmo en 1968 (6).

La faceta de participación y relación social de los espacios de juego ha permitido además que su uso haya abordado con éxito la regeneración de áreas degradadas. La posibilidad de intervención y modificación del espacio por parte de los vecinos, la gestión comunitaria, el uso lúdico y el empleo para ello de vacíos residuales han garantizado su pervivencia a lo largo del tiempo. Así, por ejemplo, el *Glamis adventure playground*, ubicado en una zona degradada al este de Londres donde el 60% de los niños viven casi en la pobreza, sigue funcionando activamente después de más de 50 años (7). Liane Lefaivre se ha basado también en estos principios, que ella denomina *PIP tools (poli-centric, interstitial and participatory)*, para la regeneración de áreas deprimidas en Rotterdam. Considera que el *playground* es la puntada más pequeña del tejido urbano, pero que su funcionamiento en red permite crear puntos de fuerza que aseguren la cohesión del mismo.

Los espacios de juego actuales, sometidos a exigentes normativas, han sustituido el descubrimiento espontáneo por la seguridad. La mayor parte de ellos ofrecen una serie de equipamiento comercial estandarizado que no incentiva la imaginación y la creatividad infantil. Existe una necesidad real de ofrecer alternativas que favorezcan el potencial del *Homo Ludens* en el contexto urbano. Esta función, realizada hasta ahora principalmente por artistas contemporáneos (Erwin Wurm, Fischli and Weiss, Pipilotti Rist y Carlos Martínez o Nils Norman entre otros) debe encontrar su referente en arquitectos y urbanistas. La ciudad representa un tablero de juego de múltiples posibilidades en el que la actividad lúdica estimula el uso creativo de sus espacios siguiendo para ello los principios fundamentales del *playground*: interacción social, participación y libertad de acción.

## Notas

- (1). Una de las máximas del proyecto *La città dei bambini* es que una ciudad más apta para los niños es una ciudad más apta para todos. F. Tonucci. *La ciudad de los niños. Un nuevo modo de pensar la ciudad*, p. 34, Fundación Germán Sánchez Ruipérez. Madrid, 2004.
- (2). L. Mumford, "La pianificazione per le diverse fasi della vita", *Urbanistica*, 1, 1945, p.7-15.
- (3). LEFAIVRE, L. y DÖLL. *Ground-up City: Play as a design tool*, p. 23, 010 Publishers. Rotterdam, 2007.
- (4). Una parte de su contenido se centra en la habilitación temporal, solicitada por residentes y asociaciones, de calles para el juego. Más información en <http://www.londonplay.org.uk>
- (5). En España, el catedrático y doctor en psicología José Antonio Corraliza, ha realizado un estudio acerca de las consecuencias en la infancia de la falta de contacto con la naturaleza en su libro *Naturaleza y desarrollo infantil. La influencia del entorno natural en la infancia*, As Salgueiras, 2011.
- (6) La experiencia de Palle Nielsen para el Moderna Museet aparece recogida en el libro de LARSEN, L.B., *The model. A model for a qualitative society*. MACBA, Barcelona, 2010.
- (7) Extensa información sobre la historia, principios de juego y objetivos de este espacio puede encontrarse en <http://www.shadwellcommunityproject.org>

## Bibliografía

- BENGSTSSON, Arvid. *Parques y campo de juegos para niños*. Editorial Labor; Editorial Blume. Barcelona, 1973.
- HERRINGTON, S. 7Cs. *An informational guide to Young children's outdoor play spaces*. Consortium for Health, Intervention, Learning and Development (CHILD). 2008, Vancouver.
- JACOBS, J. *Muerte y vida de las grandes ciudades*. Capitán Swing Libros. Madrid, 2011. [*The Death and Life of Great American Cities*, 1961]
- LARSEN, L.B., *The model. A model for a qualitative society*. MACBA, Barcelona, 2010.
- LEDERMAN, A. Y TRACHSEL, A. *Parques infantiles y centros recreativos*. Editorial Blume. Barcelona, 1968. (ed. original Stuttgart, 1959).
- LEFAIVRE, L. y DÖLL. *Ground-up City: Play as a design tool*. 010 Publishers. Rotterdam, 2007.
- LEFAIVRE, L. Y TZONIS, A. *Aldo van Eyck Humanist Rebel. Inbetweening in a Postwar World*. 010 Publishers. Rotterdam, 1999.
- MUMFORD, L. *La ciudad en la historia. Sus orígenes, transformaciones y perspectivas*. Logroño, 2012. [*The City in the History. Its Origins, Its Transformations and Its Prospects*, 1961]
- TONUCCI, F. *La ciudad de los niños. Un nuevo modo de pensar la ciudad*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez. Madrid, 2004. [*La città dei Bambini*. Laterza. Roma-Bari, 1996].

## Figuras

**Fig.1.** Street party, Nueva York, c.1970

**Fig.2.** Sorensen. Building playground (Skrammellege-plads), Emdrup-Copenhague, Dinamarca. c.1950.

**Fig.3.** M. Paul Friedberg, Sistema modular de equipamiento de juego desmontable y transportable, Nueva York, c. 1960