

29

• **ARTÍCULO DEL EDITOR** • **INFANCIA, MODERNIDAD, ARQUITECTURA Y ACCIÓN** / CHILDHOOD, MODERNITY, ARCHITECTURE AND ACTION. Rosa María Añón-Abajas; Amadeo Ramos-Carranza • **ENTRE LÍNEAS** • **JUGUETES ARQUITECTÓNICOS: LA CONSTRUCCIÓN LÚDICA DE LA ARQUITECTURA** / ARCHITECTURAL TOYS. A CONSTRUÇÃO LÚDICA DA ARQUITECTURA. Marco Ginoulhiac • **ARTÍCULOS** • **LA EDUCACIÓN EN EL CENTRO: EL PAPEL ESTRUCTURAL DE LA ESCUELA EN LA CIUDAD EXPERIMENTAL DE TAPIOLA** / BRINGING EDUCATION TO THE CORE: THE STRUCTURAL ROLE OF THE SCHOOL IN THE EXPERIMENTAL CITY OF TAPIOLA. Enrique Jesús Fernández-Vivancos González; Carla Sentieri Omarrementería • **LUGARES PARA LA AVENTURA: TRES ACCIONES INCIDENTALES** / ADVENTURE SITES: THREE INCIDENTAL ACTIONS. Juan José Tuset Davó • **JUGAR LA CIUDAD. INFANCIA, JUEGO Y ESPACIO EN LAS IMÁGENES MANIFIESTO DEL TEAM 10** / PLAYING THE CITY. CHILDHOOD, PLAY AND SPACE IN TEAM 10'S MANIFESTO IMAGES. Michele Albanelli • **NIÑAS Y NIÑOS COMO PRODUCTORES DE ESPACIO PÚBLICO EN LOS BARRIOS POPULARES: EXPERIENCIAS Y REFLEXIONES DESDE LIMA NORTE (PERÚ)** / CHILDREN AS PRODUCERS OF PUBLIC SPACE IN MARGINALIZED NEIGHBORHOODS: EXPERIENCES AND REFLECTIONS FROM NORTHERN LIMA (PERU). Ezequiel Collantes; Javier Vera • **RALPH ERSKINE, ARQUITECTURA PEDAGÓGICA. TRES CONJUNCIÓNES EN LA OBRA DEL ARQUITECTO ANGLO-SUECO QUE INVOLUCRAN A LA INFANCIA EN EL PROCESO DE PROYECTO** / RALPH ERSKINE, PEDAGOGICAL ARCHITECTURE. THREE CONJUNCTIONS IN THE WORK OF THE ANGLO-SWEDISH ARCHITECT THAT INVOLVE CHILDREN IN THE DESIGN PROCESS. Melina Pozo Bernal; Cristóbal Miró Miró; Esther Mayoral Campa • **LA EDUCACIÓN A TRAVÉS DE LA ARQUITECTURA. UNA FORMACIÓN APLICADA DENTRO Y FUERA DEL AULA** / EDUCATION THROUGH ARCHITECTURE. APPLIED TRAINING INSIDE AND OUTSIDE THE CLASSROOM. Rosa María Añón-Abajas; Margarida Louro; Amadeo Ramos-Carranza • **RESEÑAS BIBLIOGRÁFICAS** • **ALDO VAN EYCK: EL NIÑO, LA CIUDAD Y EL ARTISTA**. Paula Lacomba Montes • **FRANCESCO TONUCCI: LA CIUDAD DE LOS NIÑOS. UN MODO NUEVO DE PENSAR LA CIUDAD**. Ángel L. González Morales • **ESA LAAKSONEN, JAANA RÄSÄNEN (eds): PLAY+SPACE=PLAYCE: ARCHITECTURE EDUCATION FOR CHILDREN AND YOUNG PEOPLE**. Margarida Louro

arquitectura con y para la infancia

20  
23

**PA**  
**P**  
PROYECTO  
PROGRESO  
ARQUITECTURA

ARQUITECTURA  
CON Y PARA LA INFANCIA  
29



N29



REVISTA PROYECTO PROGRESO ARQUITECTURA

N29

arquitectura con y para la infancia



## arquitectura con y para la infancia

### EDITA

Editorial Universidad de Sevilla. Sevilla

### DIRECCIÓN CORRESPONDENCIA CIENTÍFICA

E.T.S. de Arquitectura. Avda Reina Mercedes, nº 2 41012-Sevilla.

Amadeo Ramos Carranza, Dpto. Proyectos Arquitectónicos.

e-mail: [revistappa.direccion@gmail.com](mailto:revistappa.direccion@gmail.com)

### EDICIÓN ON-LINE

Portal informático <https://revistascientificas.us.es/index.php/ppa>

Portal informático Grupo de Investigación HUM-632

<http://www.proyectoprogresoarquitectura.com>

Portal informático Editorial Universidad de Sevilla

<http://www.editorial.us.es/>

© EDITORIAL UNIVERSIDAD DE SEVILLA, 2019.

Calle Porvenir, 27. 41013 SEVILLA. Tfs. 954487447 / 954487451

Fax 954487443. [[eus4@us.es](mailto:eus4@us.es)] [<http://www.editorial.us.es/>]

© TEXTOS: SUS AUTORES,

© IMÁGENES: SUS AUTORES Y/O INSTITUCIONES

### DISEÑO PORTADA:

**Rosa María Añón Abajas – Amadeo Ramos Carranza**

En base a la fotografía del Archivo CCC de la intervención en el Parque Pukllary Llaqta (Proyecto Fitekantropus + Urban 95 Lima), Perú. 2018

### DISEÑO PLANTILLA PORTADA-CONTRAPORTADA

**Miguel Ángel de la Cova Morillo-Velarde**

### DISEÑO PLANTILLA MAQUETACIÓN

**Maripi Rodríguez**

### MAQUETACIÓN

**Referencias Cruzadas**

### CORRECCION ORTOTIPOGRÁFICA

**DECULTRURAS**

ISSN (ed. impresa): 2171-6897

ISSN-e (ed. electrónica): 2173-1616

DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa>

DEPÓSITO LEGAL: SE-2773-2010

PERIODICIDAD DE LA REVISTA: MAYO Y NOVIEMBRE

IMPRIME: PODIPRINT

Reservados todos los derechos. Ni la totalidad ni parte de esta revista puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación, sin permiso escrito de la Editorial Universidad de Sevilla.

Las opiniones y los criterios vertidos por los autores en los artículos firmados son responsabilidad exclusiva de los mismos.



GRUPO DE INVESTIGACION HUM-632  
*PROYECTO, PROGRESO, ARQUITECTURA*  
<http://www.proyectoprogresoarquitectura.com>



VII PLAN PROPIO DE INVESTIGACIÓN Y TRANSFERENCIA DE LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA.  
Ayuda competitiva para revistas, Modalidad B, anualidad 2023.

### DIRECCIÓN

**Dr. Amadeo Ramos Carranza.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España

### SECRETARÍA

**Dra. Rosa María Añón Abajas.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España

### EQUIPO EDITORIAL

#### *Edición:*

**Dr. Amadeo Ramos Carranza.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

**Dra. Rosa María Añón Abajas.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

**Dr. Francisco Javier Montero Fernández.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

**Dra. Esther Mayoral Campa.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

**Dr. Miguel Ángel de la Cova Morillo-Velarde.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

**Dr. Germán López Mena.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

**Dra. Gloria Rivero Lamela.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

**Guillermo Pavón Torrejón.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

#### *Externos edición (asesores):*

**Dr. José Altés Bustelo.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Valladolid. España.

**Dr. Carlos Arturo Bell Lemus.** Facultad de Arquitectura. Universidad del Atlántico. Colombia.

**Dr. José de Coca Leicher.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad Politécnica de Madrid. España.

**Dra. Patricia de Diego Ruiz.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura y Geodesia. Universidad Alcalá de Heranes. España.

**Dr. Jaime J. Ferrer Fores.** Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona. Universitat Politècnica de Catalunya. España.

**Dra. Laura Martínez Guereñu.** El School of Architecture & Design, IE University, Madrid; Segovia. España.

**Dra. Clara Mejía Vallejo.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad Politécnica de Valencia. España.

**Dra. Luz Paz Agras.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidade da Coruña. España.

**Dra. Marta Sequeira.** CIAUD, Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa, Portugal.

### SECRETARÍA TÉCNICA

**Dra. Gloria Rivero Lamela.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

### EDITORES EXTERNOS Y COORDINACIÓN CONTENIDOS CIENTÍFICOS DEL NÚMERO

**Josefina González Cubero,** Dra. Arquitecto. Universidad de Valladolid, España.

**Jorge Palinhos,** dr. en Estudos Culturais, Escola Superior Artística do Porto, Portugal.

### COMITÉ CIENTÍFICO

**Dr. Carlo Azteni.** DICAAR. Dipartimento di Ingegneria Civile, Ambientale e Architettura. University Of Cagliari. Italia.

**Dra. Maristella Casciato.** GETTY Research Institute, GETTY, Los Angeles. Estados Unidos.

**Dra. Anne Marie Châtelet.** École Nationale Supérieure D'Architecture de Strasbourg (ENSAS). Francia.

**Dra. Josefina González Cubero.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Valladolid. España.

**Dr. José Manuel López Peláez.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad Politécnica de Madrid. España.

**Dra. Margarida Louro.** Faculdade de Arquitetura. Universidade de Lisboa. Portugal.

**Dra. Maite Méndez Baiges.** Departamento de Historia del Arte. Universidad de Málaga. España.

**Dr. Dietrich C. Neumann.** Brown University In Providence, RI (John Nicholas Brown Center For Public Humanities And Cultural Heritage). Estados Unidos.

**Dr. Víctor Pérez Escolano.** Catedrático Historia, Teoría y Composición Arquitectónicas. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

**Dr. Jorge Torres Cueco.** Catedrático Proyectos Arquitectónicos. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universitat Politècnica de València. España.

**Dr. ir. Frank van der Hoeven,** TU DELFT. Architecture and the Built Environment, Netherlands

### CORRESPONSALES

**Pablo de Sola Montiel.** The Berlage Centre for Advanced Studies in Architecture and Urban Design. Países Bajos.

**Dr. Plácido González Martínez.** Tongji University Caup (College Of architecture & Urban Planing). Shangai, China.

**Patrícia Marins Farias.** Faculdade de Arquitetura. Universidade Federal da Bahia. Brasil.

**Dr. Daniel Movilla Vega.** Umeå School of Architecture. Umeå University. Suecia.

**Dr. Pablo Sendra Fernández.** The Bartlett School of Planning. University College London. Inglaterra.

**Alba Zarza Arribas.** Centro de Estudos Arnaldo Araújo, Porto. Portugal.

**Dra. María Elena Torres Pérez.** Facultad de Arquitectura. Universidad Autónoma de Yucatán, Mérida. México.

### TEXTOS VIVOS

**Dr. Francisco Javier Montero Fernández.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

**Dra. Esther Mayoral Campa.** Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

## SERVICIOS DE INFORMACIÓN

### CALIDAD EDITORIAL

La Editorial Universidad de Sevilla cumple los criterios establecidos por la Comisión Nacional Evaluadora de la Actividad Investigadora para que lo publicado por el mismo sea reconocido como “de impacto” (Ministerio de Ciencia e Innovación, Resolución 18939 de 11 de noviembre de 2008 de la Presidencia de la CNEAI, Apéndice I, BOE nº 282, de 22.11.08). La Editorial Universidad de Sevilla forma parte de la U.N.E. (Unión de Editoriales Universitarias Españolas) ajustándose al sistema de control de calidad que garantiza el prestigio e internacionalidad de sus publicaciones.

### PUBLICATION QUALITY

*The Editorial University of Sevilla fulfils the criteria established by the National Commission for the Evaluation of Research Activity (CNEAI) so that its publications are recognised as “of impact” (Ministry of Science and Innovation, Resolution 18939 of 11 November 2008 on the Presidency of the CNEAI, Appendix I, BOE No 282, of 22.11.08).*

*The Editorial University of Sevilla operates a quality control system which ensures the prestige and international nature of its publications, and is a member of the U.N.E. (Unión de Editoriales Universitarias Españolas–Union of Spanish University Publishers).*

Los contenidos de la revista PROYECTO, PROGRESO, ARQUITECTURA aparecen en:

### bases de datos: indexación



SELLO DE CALIDAD EDITORIAL FECYT Nº certificado: 385–2023

WoS. Arts & Humanities Citation Index.

SCOPUS.

EVERY. Avery Index to Architectural Periodicals

REBID. Red Iberoamericana de Innovación y Conocimiento Científico

EBSCO. Fuente Académica Premier

EBSCO. Art Source

DOAJ, Directory of Open Access Journals

PROQUEST (Arts & Humanities, full text)

DIALNET

ISOC (Producida por el CCHS del CSIC)

### catalogaciones: criterios de calidad

RESH (Revistas Españolas de Ciencias Sociales y Humanidades).

Catálogos CNEAI (16 criterios de 19). ANECA (18 criterios de 21). LATINDEX (35 criterios sobre 36).

DICE (CCHS del CSIC, ANECA).

MIAR, Matriu d'Informació per a l'Avaluació de Revistes. Campo ARQUITECTURA

CLASIFICACIÓN INTEGRADA DE REVISTAS CIENTÍFICAS (CIRC–CSIC): A

ERIHPLUS

SCIRUS, for Scientific Information.

ULRICH'S WEB, Global Serials Directory.

ACTUALIDAD IBEROAMERICANA.

CWTS Leiden Ranking (Journal indicators)

### catálogos on–line bibliotecas notables de arquitectura:

CLIO. Catálogo on–line. Columbia University. New York

HOLLIS. Catálogo on–line. Harvard University. Cambridge. MA

SBD. Sistema Bibliotecario e Documentale. Instituto Universitario di Architettura di Venezia

OPAC. Servizi Bibliotecari di Ateneo. Biblioteca Centrale. Politecnico di Milano

COPAC. Catálogo colectivo (Reino Unido)

SUDOC. Catálogo colectivo (Francia)

ZBD. Catálogo colectivo (Alemania)

REBIUN. Catálogo colectivo (España)

OCLC. WorldCat (Mundial)

## EVALUACIÓN EXTERNA POR PARES Y ANÓNIMA.

El Consejo Editorial remitirá el artículo a dos expertos revisores anónimos dentro del campo específico de investigación y crítica de arquitectura, según el modelo doble ciego.

El director de la revista comunicará a los autores el resultado motivado de la evaluación por correo electrónico, en la dirección que éstos hayan utilizado para enviar el artículo. El director comunicará al autor principal el resultado de la revisión (publicación sin cambios; publicación con correcciones menores; publicación con correcciones importantes; no aconsejable para su publicación), así como las observaciones y comentarios de los revisores.

Si el manuscrito ha sido aceptado con modificaciones, los autores deberán reenviar una nueva versión del artículo, atendiendo a las demandas y sugerencias de los evaluadores externos. Los artículos con correcciones importantes serán remitidos al Consejo Asesor para verificar la validez de las modificaciones efectuadas por el autor. Los autores pueden aportar también una carta al Consejo Editorial en la que indicarán el contenido de las modificaciones del artículo. Los artículos con correcciones importantes serán remitidos al Consejo Asesor para verificar la validez de las modificaciones efectuadas por el autor.

## DECLARACIÓN ÉTICA SOBRE PUBLICACIÓN Y MALAS PRÁCTICAS

La revista PROYECTO, PROGRESO, ARQUITECTURA (PPA) está comprometida con la comunidad académica en garantizar la ética y calidad de los artículos publicados. Nuestra revista tiene como referencia el Código de Conducta y Buenas Prácticas que, para editores de revistas científicas, define el COMITÉ DE ÉTICA DE PUBLICACIONES (COPE).

Así nuestra revista garantiza la adecuada respuesta a las necesidades de los lectores y autores, asegurando la calidad de lo publicado, protegiendo y respetando el contenido de los artículos y la integridad de los mismo. El Consejo Editorial se compromete a publicar las correcciones, aclaraciones, retracciones y disculpas cuando sea preciso.

En cumplimiento de estas buenas prácticas, la revista PPA tiene publicado el sistema de arbitraje que sigue para la selección de artículos así como los criterios de evaluación que deben aplicar los evaluadores externos –anónimos y por pares, ajenos al Consejo Editorial–. La revista PPA mantiene actualizados estos criterios, basados exclusivamente en la relevancia científica del artículo, originalidad, claridad y pertinencia del trabajo presentado.

Nuestra revista garantiza en todo momento la confidencialidad del proceso de evaluación: el anonimato de los evaluadores y de los autores; el contenido evaluado; los informes razonados emitidos por los evaluadores y cualquier otra comunicación emitida por los consejos Editorial, Asesor y Científico si así procediese.

Igualmente quedan afectados de la máxima confidencialidad las posibles aclaraciones, reclamaciones o quejas que un autor desee remitir a los comités de la revista o a los evaluadores del artículo.

La revista PROYECTO, PROGRESO, ARQUITECTURA (PPA) declara su compromiso por el respeto e integridad de los trabajos ya publicados. Por esta razón, el plagio está estrictamente prohibido y los textos que se identifiquen como plagio o su contenido sea fraudulento, serán eliminados o no publicados por la revista PPA. La revista actuará en estos casos con la mayor celeridad posible. Al aceptar los términos y acuerdos expresados por nuestra revista, los autores han de garantizar que el artículo y los materiales asociados a él son originales o no infringen derechos de autor. También los autores tienen que justificar que, en caso de una autoría compartida, hubo un consenso pleno de todos los autores afectados y que no ha sido presentado ni publicado con anterioridad en otro medio de difusión.

## EXTERNAL ANONYMOUS PEER REVIEW.

*Editorial Board will be sent to two anonymous experts, within the specific field of architectural investigation and critique, for a double blind review.*

*The Director of the journal will communicate the result of the reviewers' evaluations to the authors by electronic mail, to the address used to send the article. The Director will communicate the result of the review (publication without changes; publication with minor corrections; publication with significant corrections; its publication is not advisable), as well as the observations and comments of the reviewers, to the main author.*

*If the manuscript has been accepted with modifications, the authors will have to resubmit a new version of the article, addressing the requirements and suggestions of the external reviewers. The articles with corrections will be sent to Advisory Board for verification of the validity of the modifications made by the author. The authors can also send a letter to the Editorial Board, in which they will indicate the content of the modifications of the article.*

## ETHICS STATEMENT ON PUBLICATION AND BAD PRACTICES

*PROYECTO, PROGRESO ARQUITECTURA (PPA) makes a commitment to the academic community by ensuring the ethics and quality of its published articles. As a benchmark, our journal uses the Code of Conduct and Good Practices which, for scientific journals, is defined for editors by the PUBLICATION ETHICS COMMITTEE (COPE).*

*Our journal thereby guarantees an appropriate response to the needs of readers and authors, ensuring the quality of the published work, protecting and respecting the content and integrity of the articles. The Editorial Board will publish corrections, clarifications, retractions and apologies when necessary.*

*In compliance with these best practices, PPA has published the arbitration system that is followed for the selection of articles as well as the evaluation criteria to be applied by the anonymous, external peer–reviewers. PPA keeps these criteria current, based solely on the scientific importance, the originality, clarity and relevance of the presented article.*

*Our journal guarantees the confidentiality of the evaluation process at all times: the anonymity of the reviewers and authors; the reviewed content; the reasoned report issued by the reviewers and any other communication issued by the editorial, advisory and scientific boards as required.*

*Equally, the strictest confidentiality applies to possible clarifications, claims or complaints that an author may wish to refer to the journal's committees or the article reviewers.*

*PROYECTO, PROGRESO ARQUITECTURA (PPA) declares its commitment to the respect and integrity of work already published. For this reason, plagiarism is strictly prohibited and texts that are identified as being plagiarized, or having fraudulent content, will be eliminated or not published in PPA. The journal will act as quickly as possible in such cases. In accepting the terms and conditions expressed by our journal, authors must guarantee that the article and the materials associated with it are original and do not infringe copyright. The authors will also have to warrant that, in the case of joint authorship, there has been full consensus of all authors concerned and that the article has not been submitted to, or previously published in, any other media.*

*artículo del editor*

**INFANCIA, MODERNIDAD, ARQUITECTURA Y ACCIÓN** / CHILDHOOD, MODERNITY, ARCHITECTURE AND ACTION

Rosa María Añón-Abajas; Amadeo Ramos-Carranza - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2023.i29.11>)

12

*entre líneas*

**JUGUETES ARQUITECTÓNICOS. LA CONSTRUCCIÓN LÚDICA DE LA ARQUITECTURA** / ARCHITECTURAL TOYS. A CONSTRUÇÃO LÚDICA DA ARQUITECTURA

Marco Ginoulhiac - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2023.i29.01>)

22

*artículos*

**LA EDUCACIÓN EN EL CENTRO: EL PAPEL ESTRUCTURAL DE LA ESCUELA EN LA CIUDAD EXPERIMENTAL DE TAPIOLA** / BRINGING EDUCATION TO THE CORE: THE STRUCTURAL ROLE OF THE SCHOOL IN THE EXPERIMENTAL CITY OF TAPIOLA

Enrique Jesús Fernández-Vivancos González; Carla Sentieri Omarrementería - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2023.i29.02>)

32

**LUGARES PARA LA AVENTURA: TRES ACCIONES INCIDENTALES** / ADVENTURE SITES: THREE INCIDENTAL ACTIONS

Juan José Tuset Davó - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2023.i29.03>)

50

**JUGAR LA CIUDAD. INFANCIA, JUEGO Y ESPACIO EN LAS IMÁGENES MANIFIESTO DEL TEAM 10** / PLAYING THE CITY. CHILDHOOD, PLAY AND SPACE IN TEAM 10'S MANIFESTO IMAGES

Michele Albanelli - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2023.i29.04>)

68

**NIÑAS Y NIÑOS COMO PRODUCTORES DE ESPACIO PÚBLICO EN LOS BARRIOS POPULARES: EXPERIENCIAS Y REFLEXIONES DESDE LIMA NORTE (PERÚ)** / CHILDREN AS PRODUCERS OF PUBLIC SPACE IN MARGINALIZED NEIGHBORHOODS: EXPERIENCES AND REFLECTIONS FROM NORTHERN LIMA (PERU)

Ezequiel Collantes; Javier Vera - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2023.i29.05>)

84

**RALPH ERSKINE, ARQUITECTURA PEDAGÓGICA. TRES CONJUNCIÓNES EN LA OBRA DEL ARQUITECTO ANGLO-SUECO QUE INVOLUCRAN A LA INFANCIA EN EL PROCESO DE PROYECTO** / RALPH ERSKINE, PEDAGOGICAL ARCHITECTURE. THREE CONJUNCTIONS IN THE WORK OF THE ANGLO-SWEDISH ARCHITECT THAT INVOLVE CHILDREN IN THE DESIGN PROCESS

Melina Pozo Bernal; Cristóbal Miró Miró; Esther Mayoral Campa - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2023.i29.06>)

104

**LA EDUCACIÓN A TRAVÉS DE LA ARQUITECTURA. UNA FORMACIÓN APLICADA DENTRO Y FUERA DEL AULA** / EDUCATION THROUGH ARCHITECTURE. APPLIED TRAINING INSIDE AND OUTSIDE THE CLASSROOM

Rosa María Añón-Abajas; Margarida Louro; Amadeo Ramos-Carranza - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2023.i29.07>)

124

*reseña bibliográfica TEXTOS VIVOS*

**ALDO VAN EYCK: EL NIÑO, LA CIUDAD Y EL ARTISTA**

Paula Lacomba Montes - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2023.i29.08>)

144

**FRANCESCO TONUCCI: LA CIUDAD DE LOS NIÑOS. UN MODO NUEVO DE PENSAR LA CIUDAD**

Ángel L. González Morales - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2023.i29.09>)

146

**ESA LAAKSONEN, JAANA RÄSÄNEN (eds): PLAY+SPACE=PLAYCE: ARCHITECTURE EDUCATION FOR CHILDREN AND YOUNG PEOPLE**

Margarida Louro - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2023.i29.10>)

148

## LUGARES PARA LA AVENTURA: TRES ACCIONES INCIDENTALES

### ADVENTURE SITES: THREE INCIDENTAL ACTIONS

Juan José Tuset Davó (ORCID) 0000-0001-7858-362X)

**RESUMEN** En los años sesenta del siglo xx, el concepto de aventura se asoció a un tipo de parques de juegos infantiles que se creía la solución idónea para dotar de un lugar propio a los niños en la ciudad moderna. Hoy este concepto vuelve a resurgir al valorar la importancia del juego no estructurado en el desarrollo del niño y su vinculación con el entorno natural. El objetivo de esta investigación es revisar tres parques infantiles de aventura de aquellos años que son variantes del juego creativo del niño al aire libre. El parque de acción de Høje Gladsaxe (Dinamarca) es una reivindicación del lugar propio del niño realizado con restos y desechos de construcción. El parque de aventuras Lollard (Gran Bretaña) es una experiencia anárquica que se consideró un pequeño experimento de vida en democracia. Y el parque Robinson (Suiza) es una agrupación de actividades para el tiempo de ocio que pretendía el fomento de la comunidad. La metodología empleada es el análisis crítico y descriptivo de estos ejemplos para deducir tres acciones incidentales que puedan orientarnos en la significación de la arquitectura de lugares para la aventura. Se concluye señalando que el juego libre y creativo del niño en estos lugares nos puede aleccionar sobre las potencialidades de interactuar con la tierra y sobre la atención y cuidado que le prestamos a la naturaleza. Estos lugares son un recurso que desencadena el aprendizaje tácito de acciones incidentales.

**PALABRAS CLAVE** ciudad; naturaleza; infancia; playground; juego; educación.

**SUMMARY** In the 1960s, the concept of adventure was associated with a type of playground considered the ideal solution for providing children with a place of their own in the modern city. Today, this concept is re-emerging as we value the importance of unstructured play in children's development and its link with the natural environment. The aim of this research is to review three adventure playgrounds from those years that are variants of children's creative outdoor play. The Høje Gladsaxe action playground (Denmark) was a claim to the child's own place made from junk and debris. The Lollard adventure playground (Great Britain) was an anarchic experience considered a small experiment in democratic living. In addition, Robinson Park (Switzerland) was a grouping of leisure time activities aimed to encourage a communal sense. The methodology applied is the critical and descriptive analysis of these examples to deduce three incidental actions that can guide us in the significance of the architecture of adventure sites. We conclude by pointing out that the free and creative play of the child in these places can teach us about the potential of interacting with the land and about the attention and care we pay to nature. These sites are a resource that triggers the tacit learning of incidental actions.

**KEYWORDS** city; nature; childhood; playground; play; education.

Persona de contacto / Corresponding Author: jttuset@pra.upv.es. Universitat Politècnica de València. España.

Proyecto, Progreso, Arquitectura. N29 Arquitectura con y para la infancia. Noviembre 2023. E. Universidad de Sevilla. ISSN 2171-6897 / ISSN 2173-1616 / 04-03-2023 recepción - aceptación 14-09-2023. DOI <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2023.i29.03>

### INTRODUCCIÓN

El niño y el adolescente ocuparon el centro del debate sobre el futuro de la urbe en el pensamiento teórico sobre la ciudad y el territorio en los años sesenta del siglo xx. La vida organizada en edificios en altura, el caminar por calles colmadas de personas y el tráfico acelerado de vehículos por vías que cruzaban áreas urbanas densamente pobladas, se consideraron amenazas y un grave peligro para el desarrollo intelectual, psicológico, físico y social del hombre y la mujer y, principalmente, de los niños. En 1962, el arquitecto holandés Aldo van Eyck (1918-1999) asemejó la crisis de la ciudad moderna con la conformación de una ciudad impersonal en la que no existe espacio para el ritmo particular de los niños. En su manifiesto *El niño, la ciudad y el artista* no hacía ninguna referencia formal sobre cuál podría ser el diseño arquitectónico concreto de estos espacios. Los muchos *playgrounds* diseñados en Ámsterdam por él mismo y Jakoba Mulder (1900-1988), podemos considerarlos como variaciones de composiciones espaciales de una gran carga plástica y abstracción que tratan de reintegrar ese ritmo. Si bien, en su

libro-manifiesto indicó que pensar sobre la infancia, una metáfora de nuestra capacidad de imaginación, permitirá a la sociedad moderna recuperar una identidad más humana, bastante debilitada por el exceso de racionalización del mundo moderno<sup>1</sup>.

En agosto de 1964, el X Congreso de la Organización Mundial para la Educación Preescolar, promovido por la UNESCO, debatió ampliamente el tema de la infancia en un mundo en rápida transformación. En su intervención, el arquitecto y urbanista danés Steen Eiler Rasmussen (1898-1990), señaló que quienes hacen planeamiento urbano tienen la responsabilidad especial de dar respuesta a los deseos de los que no tienen una representación democrática: los niños y los jóvenes. Manifestó que el niño en edad escolar necesita algo más que un patio de colegio o un área de deportes: quiere tener aventuras, crear y producir cosas por él mismo. En su opinión, la correcta solución era introducir en la ciudad un recinto propio para los niños, más o menos estructurado y definido, lo que en Dinamarca se denominó "parque infantil de chatarra" (*skrammellegepladser*) y, posteriormente, en Reino Unido "parque

1 EYCK, Aldo van. *El niño, la ciudad y el artista: ensayo sobre arquitectura: el reino de lo intermedio*. Madrid: Fundación Arquia, 2021.

1. John Bertelsen en el parque infantil de Emdrup, Copenhague (Dinamarca), c. 1945.

infantil de aventura” (*adventure playground*) y en Suiza “parque infantil Robinson” (*Robinsonspielplatz*). Rasmussen concluía su participación diciendo que “*en un mundo pobre y aburrido debemos dar a los jóvenes la oportunidad de vivir una vida interesante, a desarrollar sus facultades y a sentirse libres y felices*”<sup>2</sup>. En el mismo encuentro, la paisajista inglesa Marjory Allen (*lady Allen of Hurtwood*) (1897-1976), activista y defensora de los derechos de los niños, indicó que los jóvenes gustan del desorden y disfrutan creando su propio orden desde el caos, alegando además que este debe ser el reto prioritario para el arquitecto proyectista de *playgrounds*<sup>3</sup>. Durante el congreso quedó patente que, entre las diferentes tipologías de *playgrounds* proyectados en aquella época, el concepto de aventura era, sin dudas, el más esperanzador para ofrecer un lugar propio a los niños en la ciudad moderna.

La idea de un campo o área para juegos infantiles con “chatarra” había sido considerada, en los años previos a la segunda guerra mundial, por el paisajista danés Carl Theodor Sorensen (1893-1979) al observar que los niños utilizaban los edificios en construcción como lugar preferido de juego. “*Tal vez deberíamos ensayar el trazado de campos de chatarra y desechos industriales, para juegos infantiles, en áreas adecuadas y bastante grandes [...] ; ello requeriría vigilantes para prevenir la posibilidad de que los niños se causaran daño. No obstante, tal vigilancia, con toda probabilidad, no sería indispensable*”, señalaba el paisajista<sup>4</sup>. En 1943, en Emdrup, una población a las afueras de Copenhague, el arquitecto Dan Fink (1908-1998), responsable de los edificios de la Cooperativa Obrera de la Sociedad Constructora, junto al propio Sørensen y contando con

el concurso de la asociación de residentes, pusieron en práctica la idea del parque de chatarra. A tal fin dispusieron de una pequeña parcela de 82 × 65 metros hundida en el terreno, con acceso a la calle por un terraplén y delimitada por un seto continuo que alejaba a los niños de la mirada de los adultos. Lo sorprendente de este lugar no fue tanto lo que allí ocurrió, a pesar de su reducido tamaño, sino los efectos tan importantes que tuvo en la vida de los niños y que ha servido posteriormente para cuestionarnos la manera cómo los adultos vemos los juegos infantiles e intervenimos en su conformación. El espíritu del trabajo del paisajista danés radicaba en dar a los niños de la ciudad las mismas oportunidades de juego creativo que desarrollaban los que vivían en los caseríos del campo.

El proyecto moderno de (re)pensar nuestras ciudades y, por extensión, su arquitectura, teniendo bien presente a la infancia, continúa hoy totalmente vigente. La supervivencia de nuestros espacios urbanos destinados al ocio infantil pasa por volver a observar lo que hacen los niños en sus recintos propios de juego, para no subestimar lo que nos puede enseñar su libertad creativa y capacidad de imaginación en los tiempos de “ausencia” del juego<sup>5</sup>. En relación con esto, destacamos el actual resurgimiento del concepto de “aventura” en algunos países europeos y los Estados Unidos en el diseño de *playgrounds*<sup>6</sup>. Estudios recientes sobre la infancia continúan respaldando la importancia del juego no estructurado para el desarrollo de los niños<sup>7</sup>. Esto influye en las preguntas que se formulan al proyecto arquitectónico del *playground* para provocar la creatividad, la independencia del usuario y la adaptación a los problemas contemporáneos de los jóvenes para llenar su tiempo de ocio al aire libre.

2 OMEP. World Organization for Early Childhood Education. Report of the Xth World Assembly. 12-18 de agosto. Estocolmo, 1964, p. 31.

3 *Ibíd.*, p. 36.

4 SØRENSEN, C. Th. Skrammellepladser o Campos para juegos infantiles [en línea]. *Cuadernos de Arquitectura*, 1950, n.º 14, pp.33-35 [consulta: 20-09-2023]. Disponible en: <https://raco.cat/index.php/CuadernosArquitectura/article/view/107191/170557>.

5 “*Lo esencial del juego transcurre entre los polos de lo visto y lo no visto, razón por la que su construcción, el consenso que lleva a los niños a aceptar espontáneamente sus reglas, nos devuelve a la experiencia picnoléptica*”. Jugar es una acción que pausa el tiempo, crea una ausencia. VIRILLO, Paul. *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama, 1998, p. 13.

6 GILL, Tim. *Urban playground: How child-friendly planning and design can save our cities*. Londres: RIBA Publishing, 2021.

7 Los estudios de psicología evolutiva y de pedagogía sobre esta cuestión son abundantes. Sirva como referencia básica la colección de proyectos que se recogen en: BURKHALTER, Gabriela, ed. *The Playground Project*. Zurich: JRP Ringier, 2018.



1

Rasmussen, en su discurso, invitó a los arquitectos proyectistas a la observación de casos donde los niños pasan a la acción jugando con la chatarra y los desechos, experimentan con el juego libre, el desorden y la anarquía, o participan juntos y con adultos para conformar un lugar que les sea propio. Siguiendo este sugerente razonamiento, en este trabajo revisamos detenidamente tres casos de parques infantiles de “aventura” considerados pequeños hitos en el proyecto moderno del parque infantil. Ejemplos construidos entre 1950 y 1970 en tres regiones europeas, Dinamarca, Gran Bretaña y Suiza, donde la atención a la educación infantil y juvenil estaba muy presente en la sociedad civil. Nuestra reflexión atiende, en principio, a cómo la naturaleza es partícipe esencial de la imaginación creadora del niño<sup>8</sup>. Aprender lo establecido en aquellos años, cuando el cemento, el asfalto y la elevada edificabilidad de áreas densamente habitadas empezó a coartar las posibilidades del juego al aire libre para que el diseño de los *playgrounds* actuales no renunciara a la potencialidad de la aventura en el desarrollo de lugares de recreo de niños y adolescentes, en un tiempo presente cada vez más mediatizado, y donde el riesgo y la seguridad han de convivir.

#### HACER CON EL DESECHO: SKRAMMOLOGIA

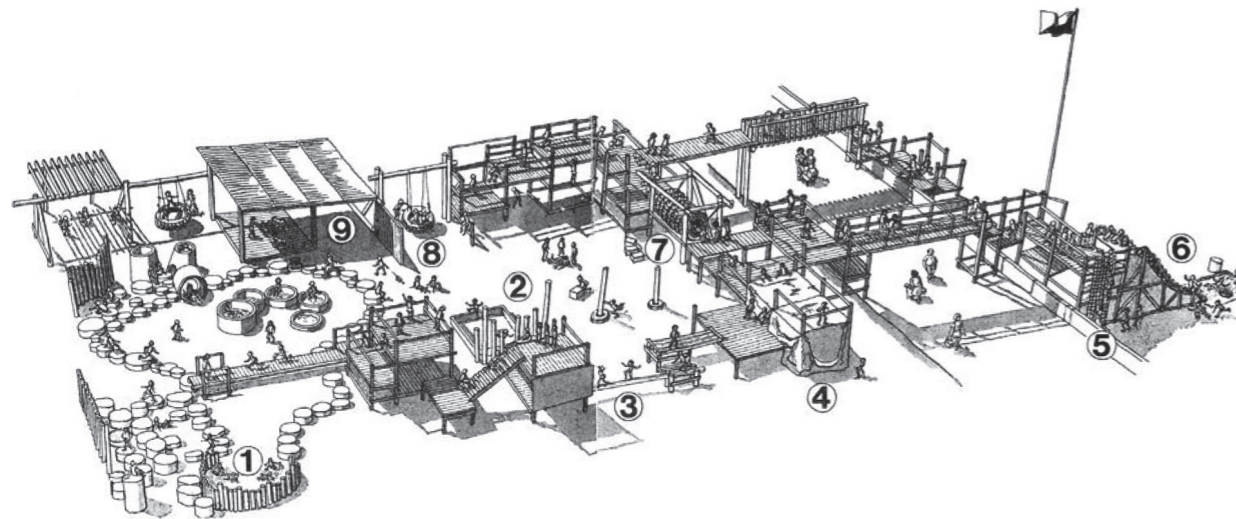
En su origen, el parque de Emdrup fue un terreno baldío cubierto de hierba en el que los niños jugaban a juegos ordinarios con la pelota, ramas de árboles y juguetes de madera ante la atenta mirada de los adultos. Con la llegada del pedagogo John Bertelsen (1917-1978), los juegos tradicionales sobre la hierba se sustituyeron por materiales de desecho industrial. El parque se llenó progresivamente de restos de tableros de madera, tejas usadas, ladrillos recuperados, neumáticos desechados, tuberías de alcantarillado con desperfectos, cuerdas desgastadas, carrocerías de coches desvencijadas, barcas irre recuperables, viejas carretillas que, junto a herramientas como martillos y clavos, palas y serruchos, permitieron a los niños y niñas construir cabañas o excavar hoyos y cuevas. Cuando llegaba el invierno el parque se cerraba, las estructuras levantadas por los niños eran demolidas y quemadas para que, en la primavera siguiente, pudieran volver a ser construidas<sup>9</sup>. Las fotografías que Bertelsen tomó, a modo de diario visual, documentaron lo que podían hacer con los desechos unos niños y niñas de cabello dorado del norte de Europa (figura 1).

8 MOORE, Robin C. *Nature Play & Learning Places. Creating and managing places where children engage with nature* [en línea]. Raleigh, NC: Natural Learning Initiative and Reston; VA: National Wildlife Federation, 2014 [consulta: 20-09-2023]. ISBN 978-0-9907713-0-2. Disponible en: [http://outdoorplaybook.ca/wp-content/uploads/2015/09/Nature-Play-Learning-Places\\_v1.5\\_Jan16.pdf](http://outdoorplaybook.ca/wp-content/uploads/2015/09/Nature-Play-Learning-Places_v1.5_Jan16.pdf).

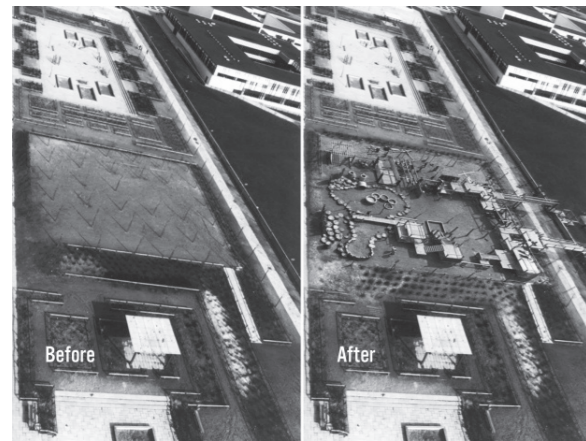
9 CONINCK-SMITH, Ning de. *Skrammellepladsen*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag, 2022, p. 3.



2. Dibujo del parque de acción de Høje Gladsaxe, Copenhague (Dinamarca), 1969.
3. Antes y después. Parque de acción de Høje Gladsaxe, Copenhague (Dinamarca), 1969.
4. 26 de abril de 1969. Construcción del parque de acción de Høje Gladsaxe, Copenhague (Dinamarca), 1969.



2



3

nada a los niños. Puedo darles mi apoyo en su juego y trabajo creativos [...]; la iniciativa queda, en gran medida, en manos de los propios niños y es mucho más fácil evitar intromisiones graves en su mundo de fantasía<sup>10</sup>. El adulto en este tipo de parque no ayuda a los niños a construir. Se mantiene alejado. No interfiere en sus juegos. Las peleas, desacuerdos y diferencias entre jugadores se resuelven sin su intermediación. Si es necesario en algunos casos media en el conflicto. El parque, así concebido, es un lugar de desorden o rebeldía. Su enfoque para la infancia es el del juego libre, fundamentado básicamente en construir y destruir artefactos. “Es muy difícil hablar en términos concretos de skrammología”, dice Bertelsen, “ya que como un empirismo, hay que estar en el parque para entenderlo realmente”<sup>11</sup>.

La construcción y destrucción de arquitecturas no pre-diseñadas era el enfoque educativo de este experimento social que se denominó “Skrammología”. Bertelsen, su ideólogo, señaló que: “mi función surge dentro del marco real del parque infantil [...]. No puedo, ni quiero, enseñar

Con relación a lo anterior, existe un caso danés de interés donde la skrammología, como modo de reivindicación política, establece una relación entre la arquitectura y la infancia. Høje Gladsaxe (1967) es el primer complejo residencial de viviendas públicas construido mediante ensamblaje de prefabricados de hormigón armado.

10 BERTELSEN, John. Early Experience from Emdrup. En: Arvid BENGTSOON. *Adventure Playground*. New York: Praeger, 1972, p. 9.

11 SCHULTZE HENRIKSEN, Ole. *Skrammellegepladsen* [en línea]. Kandidatopgave: DLH, 1995, p. 33 [consultado: 20-09-2023]. Disponible en: <http://www.paedhist.dk/documents/skrammellegepladsen.pdf>.



4

Diseñado por los equipos de arquitectos Hoff & Windinge, Jørgen Juul-Møller, Kai Agertoft y Alex Poulsen es una demostración de las capacidades avanzadas de la tecnología de la construcción en Dinamarca. La culminación de los ideales del movimiento moderno en términos de arquitectura, vivienda, tecnología y paisaje: la *Unité d'habitation* de Le Corbusier en versión nórdica.

Høje Gladsaxe está situado en un suburbio de Copenhague. El complejo consta de cinco grandes bloques de viviendas y varias construcciones comunales inferiores. Alberga a unos 7000 habitantes en unas 1950 viviendas, de las que alrededor de tres cuartos están ubicadas en bloques de 9 y 16 plantas. La concentración de viviendas en altura permitía conservar libre la mayor parte del suelo como parque y área verde que conectaba con el pantano cercano de Utterslev Mose. Los arquitectos paisajistas del proyecto fueron Sven Hansen, Morten Klint y Andreas Bruun.

Sin embargo, el resultado para sus primeros moradores fue el de un hábitat de viviendas frías e inhumanas carentes de espacios exteriores de calidad. El urbanista Jan Gehl (1936), al grito de “¡nuestros padres en lo alto!”, criticaba el hacinamiento humano en altura, como el mal de la separación con la tierra de nuestro tiempo y las deficientes instalaciones exteriores para el juego infantil, de este gran complejo habitacional<sup>12</sup>.

Como expresión de desobediencia civil, un grupo de padres residentes decidió pasar a la acción y construir un parque infantil con chatarra, una forma de skrammología aplicada (figura 2). Contactaron con Gehl quien concertó un grupo de apoyo formado por arquitectos, psicólogos, pedagogos, estudiantes de arquitectura y el artista Palle Nielsen (1920-2000) que participó en el diseño de las estructuras del parque infantil.

El 26 de abril de 1969, durante todo el día y la noche, se levantaron de manera ilegal estructuras escalables, pasarelas y toboganes en un área que era propiedad de una de las asociaciones vecinales en el lado sur entre la primera y la segunda torre del complejo (figuras 3 y 4). Los materiales de desecho se consiguieron a bajo coste

o cedidos gratuitamente<sup>13</sup>. El conjunto mostraba un fuerte colorido hecho con estructuras de madera y tuberías de hormigón por donde los niños podían trepar, atravesar y deslizarse. “Estos niños pequeños no necesitan ser constructores. Experimentan en lugar de crear”, afirmó Nielsen<sup>14</sup>. Las construcciones se habían pre-montado en una parcela próxima. Aquel día fue una fiesta, adultos y niños levantaron un sueño acompañados de comida, música y teatro organizado por la comunidad de residentes. La protesta que originaba esta acción de revuelta cubrió el tapiz de hierba del parque con desechos que portaban las esperanzas de cambio y mejora de la comunidad (figura 5). El parque infantil de acción, que es como se le conoció desde su origen, significó el punto de partida de un mayor compromiso entre los residentes con la comunidad. Para Gehl, el parque infantil se percibió como un éxito durante su construcción y en los pocos años que estuvo en pie.

12 GEHL, Jan. Vore fædre i det høje! En: *Havekunst*. Copenhague: Dansk Havearkitektforening, 1967, n.º 48, pp. 136-143.

13 GEHL, Jan; SVARRE, Birgitte. *How to study Public Life*. Londres: Island Press, 2013, pp. 94-95.

14 NIELSEN, Palle. *The Model. A model for a Qualitative Society*. Barcelona: MACBA, 2009, p. 137.



5. Parque de acción de Høje Gladsaxe, Copenhague (Dinamarca), 1969.

#### SER ANÁRQUICO: LA VIDA EN DEMOCRACIA

El parque de chatarra de Emdrup causó una honda impresión en *lady Allen of Hurtwood*. Niños y niñas jugando con martillos y clavos, excavando la tierra con palas, haciendo hogueras y pintando cabañas autoconstruidas, hechas con tabloncillos de madera, lo mostró a los lectores de la revista *Picture Post* en once fotografías que acompañaban su petición de “por qué no usamos nuestros sitios bombardeados como este”<sup>15</sup>. Estos actos eran una forma de rebelión contra un tipo de escuela irreflexiva y sin imaginación que estaba implantada aquellos años en Gran Bretaña. En estos lugares derruidos, los niños “construían” algo positivo para sí mismos y para la sociedad. Si la ciudad no proveía iniciativas asociadas al juego infantil, *lady Allen* alertaba que se verían regimientos enteros de jóvenes delincuentes por sus calles<sup>16</sup>.

La campaña para utilizar los solares bombardeados como parques de chatarra, que posteriormente se nombrarán “parques de aventura”, tuvo unos inicios inciertos<sup>17</sup>. En 1948 nació el primer parque de aventura británico en un solar vacío de Camberwell, barrio situado al sur de Londres. Su existencia duró solo tres años. El segundo parque se instaló en Clydesdale Road de North Kensington en 1952 que ya recibió la atención de la prensa londinense. A raíz de la curiosidad mediática, la National Playing Fields Association (NFPA) estableció una ayuda económica para la manutención del *playleader* (un adulto jefe del juego) en un nuevo parque de aventura situado en un área urbana densamente poblada de clase trabajadora: el parque infantil de aventura Lollard<sup>18</sup>.

El solar de una escuela bombardeada en la intersección de las calles Lollard y Lambert Walk en Lambeth, al sur de Londres, albergó durante siete años este parque

(1954-1961). Fue un experimento práctico que aspiraba a producir un espacio radical, la construcción de un modelo organizativo efectivo para los futuros parques que sensibilizara y sirviera de apoyo al Movimiento de los parques de aventura (figuras 6 y 7). Su objetivo era proporcionar un espacio en el que los niños pudieran ser dueños de los materiales que tuvieran a mano y ser libres para disponerlos según sus deseos y así crear su propio orden a partir del caos aparente<sup>19</sup>.

Separado de la calle por una valla, el recinto era de geometría rectangular y contaba con cuatro ambientes diferenciados para el desarrollo del juego. Sobre la tierra se levantaban las construcciones más efímeras, una zona que luego incorporó cabañas permanentes para almacenar las herramientas y realizar actividades de carácter cultural. Sobre el asfalto se jugaba a la pelota, y en la hierba se improvisaba un jardín y un huerto de temporada. La arena y el agua presentes en la esquina quedaban en un área reservada a los niños de edad preescolar (figura 8). Uno de sus *playworkers*, H. S. Turner, describió como “algo extraordinario” lo ocurrido en la comunidad de Lollard integrada por los vecinos, las familias, los niños y el propio educador<sup>20</sup>.

En septiembre de 1961, la revista *Anarchy* dedicó su séptimo número a los parques de aventura. Su editor, Colin Ward (1924-2010), pensador social y arquitecto, sin estudios académicos, promulgaba su idea de anarquismo como la defensa de la autonomía frente a la autoridad en una variedad de ámbitos de la vida personal y social. Al parque de aventura de Lollard lo calificó de “historia conmovedora de éxito”. Ward, al observar lo que acontecía en el parque señaló que “es un ejemplo fascinante de la anarquía viva, valioso en sí mismo y verificación experimental de todo un enfoque social”<sup>21</sup>.

15 HURWOOD, Lady Allen. Why not use our Bomb sites like this?, *Picture Post*. Noviembre 1946, n.º 16, p. 26.

16 ALLEN, Marjory; NICHOLSON, Mary. *Memoirs of an uneducated Lady*. Londres: Thames and Hudson, 1975.

17 En el año 1953 en un panfleto de la National Playing Field Association (NFPA) se acuñó el término *Adventure Playground*. HURWOOD, Lady Allen. *Adventure playground*. Londres: National Playing Fields Association, 1961.

18 WILSON, Reilly Bergin. *Who Owns the Playground? Space and Power at Lollard Adventure Playground (1954-1961)*. Trabajo Fin de Máster, School of Geography, University of Leeds, 2014 [consulta: 20-09-2023] Disponible en: <https://etheses.whiterose.ac.uk/30136/>.

19 NICHOLSON, Mary. *Lollard Adventure Playground*. Londres: Lollard Adventure Playground Association, 1959.

20 TURNER, H. S. *Something extraordinary*. Londres: Michael Joseph, 1961.

21 Durante 15 años Ward trabajó como arquitecto asistente y delineante en oficinas de arquitectura. Entre 1952 y 1961 colaboró con los arquitectos Paul Shephard y Gabriel Epstein. En 1971 será responsable de la unidad de educación de la Town and Country Planning Association y, más tarde, profesor de



6



7

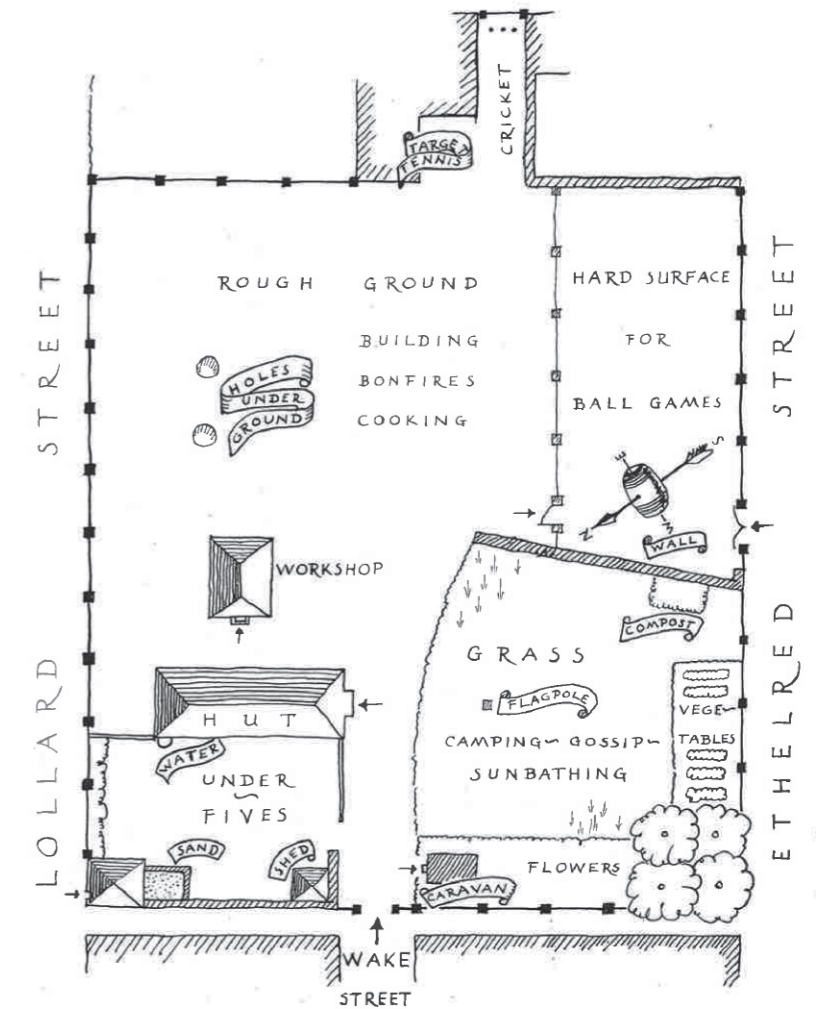
En los solares abandonados detrás de los grandes edificios, protegidos tras un cercado, donde los niños juegan construyendo con materiales de desecho urbano sus cabañas soñadas e ingenios lúdicos fantasiosos, sin la imposición directa de un adulto y donde el conflicto se resuelve sin violencia, Ward veía un “pequeño modelo de democracia”, una solución libertaria al problema del espacio de juego para los niños en la ciudad moderna. Un experimento centrado en el derecho al juego del niño y en

la producción de un espacio “donde los niños despliegan todo tipo de peripecias que no pueden abordar en ningún otro sitio” y poder ser “libres para jugar en un entorno natural con los elementos: agua, fuego, tierra y naturaleza”<sup>22</sup>.

En su libro *The child in the city* (1978), Ward argumenta que la capacidad de los niños de jugar en cualquier lugar y por todas partes de la ciudad, permite que aquellas áreas urbanas o suburbanas que quedan fuera del desarrollo planificado sean colonizadas por los jóvenes:

vivienda y política social en la London School of Economics (LSE) en los años ochenta. WARD, Colin. *Adventure Playground: A Parable of Anarchy* [en línea]. *Anarchy*. London: Freedom Press, septiembre 1961, n.º 7, p. 193 [consulta: 20-09-2023]. Disponible en: [https://files.libcom.org/files/AnarchyNo.7\\_text.pdf](https://files.libcom.org/files/AnarchyNo.7_text.pdf).  
22 *Ibid.*, p. 198.

6. Escena diaria del parque de aventura Lollard, Lambeth (Londres), 1955.
7. Niños empujando una camioneta en el parque de aventura Lollard, Lambeth (Londres), 1955.
8. Parque de aventura Lollard, Lambeth (Londres), 1954-1961.



8

“El lugar que va deviniendo, el hábitat inacabado, es rico en experiencias y aventuras para el niño, justamente por la plenitud del ‘deshacer’”<sup>23</sup>. Elogia el parque de aventura como lugar que manifiesta el cambio: “Los columpios y toboganes del ingeniero han sido sustituidos por los del

charrero; la estructura escalable de tubo de acero del fabricante del equipamiento lúdico por el antiguo poste de telégrafo o la traviesa de ferrocarril; la cadena por la cuerda; el asiento de madera del columpio por un viejo neumático”<sup>24</sup>. La imaginación y la apropiación de los

23 WARD, Colin. *The Child in the City*. Londres: Penguin Books, 1979, p. 67.  
24 *Ibid.*, p. 73.

9. Planta del parque infantil de juegos en Triemli, 1952: 1) Parque infantil; 2) Pabellón; 3) Área de espectáculo; 4) Fuente de la rana; 5) Tobogán; 6) Peña; 7) Carrocería de coche; 8) Tubo 130 Ø; 9) Arenero; 10) Tubo 105 Ø; 11) Tubos 85 Ø; 12) Tubo 120 Ø; 13) Tubos 75 Ø; 14) Árbol de escalada; 15) Columpio; 16) Torre de escalada; 17) Avión; 18) Límite del terraplén.

niños de cualquier espacio abandonado, materia u objeto desechado puede contrarrestar las intenciones e interpretaciones del entorno construido que los adultos hacemos.

#### ESTAR JUNTOS: USO DEL TIEMPO DE OCIO

Al parque de juegos infantiles con desechos se le llamó en Suiza, y por extensión en los países de influencia cultural germánica, parque infantil Robinson (*Robinson-spielplatz*)<sup>25</sup>. Desde la década de 1950 este tipo de parque se popularizó al introducir un nuevo concepto en el uso del tiempo de ocio de los niños, adolescentes, jóvenes y, posteriormente, adultos en el que se sustituía cualquier actividad pasiva de juego por un trabajo activo conjunto con materiales y herramientas.

El parque de juegos de Emdrup y, en particular, la legislación sobre los parques infantiles en Dinamarca interesó al suizo Alfred Trachsel (1920-1995), arquitecto del Departamento de Vivienda del Ayuntamiento de Zúrich, que se implicó en la promoción y construcción de este tipo de espacios para la infancia. En 1951 planificó y realizó el parque infantil para la cooperativa de viviendas Sonnengarten en Triemli (Zúrich), en la que vivía con su familia. La asamblea general de la cooperativa acordó la creación e instalación del parque en la pradera de una ladera próxima al grupo de viviendas. La construcción la acometieron entre 30 y 40 miembros de la cooperativa en su tiempo libre. El voluntariado fue especialmente valioso, porque no solo ayudó a dar forma a la idea original, sino que convirtió a los vecinos en una comunidad participativa. Los materiales se consiguieron de donaciones de empresas constructoras, lo que abarató a la mitad el coste del parque. Desechos donados como tubos de hormigón de distinto tamaño, una vieja carrocería de coche, el tronco de un árbol, conchas marinas, y columpios que, junto

a alguna instalación de juegos diseñado por el propio Trachsel, como era la estructura escalable y la cubierta del pabellón, que contaba con cinco bancos dispuestos en círculo para permitir sentarse hacia el interior y el exterior, dotaban al parque infantil de un aspecto novedoso y creativo<sup>26</sup>. Lo que para los adultos parecía desorden y fealdad, a los ojos de los niños era la imagen del paraíso (figura 9).

La motivación de Trachsel para la construcción de parques infantiles en la ciudad moderna se funda en su convencimiento de que la gente ha de poder experimentar y recordar con alegría sus juegos de juventud, hazañas y travesuras, experiencias que permanecen en su memoria para el resto de sus vidas. Este tipo de aprendizaje del infante ha de complementarse con las actividades del ejercicio físico, la práctica del valor, la camaradería y la amistad<sup>27</sup>. El suizo considera que, cuando construimos parques de recreo infantil, le devolvemos a los niños un espacio necesario para jugar y experimentar que los adultos les hemos usurpado (figura 10). Y, por otro lado, se introduce un elemento educativo en la ciudad con el que se aleja al niño de los peligros de la calle y la carretera, previniendo accidentes de tráfico. A este respecto indica: “Nosotros, los padres, hemos quitado el espacio de juego a nuestros hijos para dárselo a nuestros vehículos, casas, campos deportivos y huertos, hemos privado a nuestra juventud de la base de un juego elemental y sin influencias, sin proporcionar un sustituto”<sup>28</sup>.

El enfoque de Trachsel sobre el parque infantil de juegos es único por ser absolutamente inclusivo. Mientras las instalaciones de niños en edad preescolar deben ser pequeñas y descentralizadas, los parques de recreo solo son posibles con una supervisión permanente, por lo que deben concebirse como instalaciones públicas de

25 Este Robinson no se refiere al arquetipo del Robinson Crusoe aventurero y solitario de la novela de Daniel Defoe, publicada en 1719, sino que está ligado a *El Robinson suizo*, novela de Johann David Wyss, publicada en 1812. El Robinson inglés plantea de manera magistral la supervivencia del hombre solitario perdido en la naturaleza salvaje. Mientras que el Robinson suizo presenta a una familia, modelo de sociedad de la época, que se adapta a la naturaleza desde una forma de educación física, moral e intelectual ilustrada por la ciencia. WYSS, Johann David. *El Robinson suizo*. Barcelona: Sociedad Editorial La Maravilla, 1864.

26 TRACHSEL, Alfred. Kinderspielplatz Bergwiesen der Baugenossenschaft Sonnengarten im Triemli, Zürich [en línea]. En: *Schweizerische Bauzeitung*. Zürich: Jegher & Ostertag, 1952, vol. 70, pp. 536-538 [consulta: 20-09-2023]. DOI: <http://doi.org/10.5169/seals-59674>.

27 TRACHSEL, Alfred. Kinderspielplätze [en línea] *Das Wohnen*. Zürich, 1954, n.º 29, pp. 8-11 [consulta: 20-09-2023]. DOI: <http://doi.org/10.5169/seals-102629>.

28 *Ibid.*, p. 8.

#### Kinderspielplatz im Triemli, Arch. A. TRACHSEL, Zürich

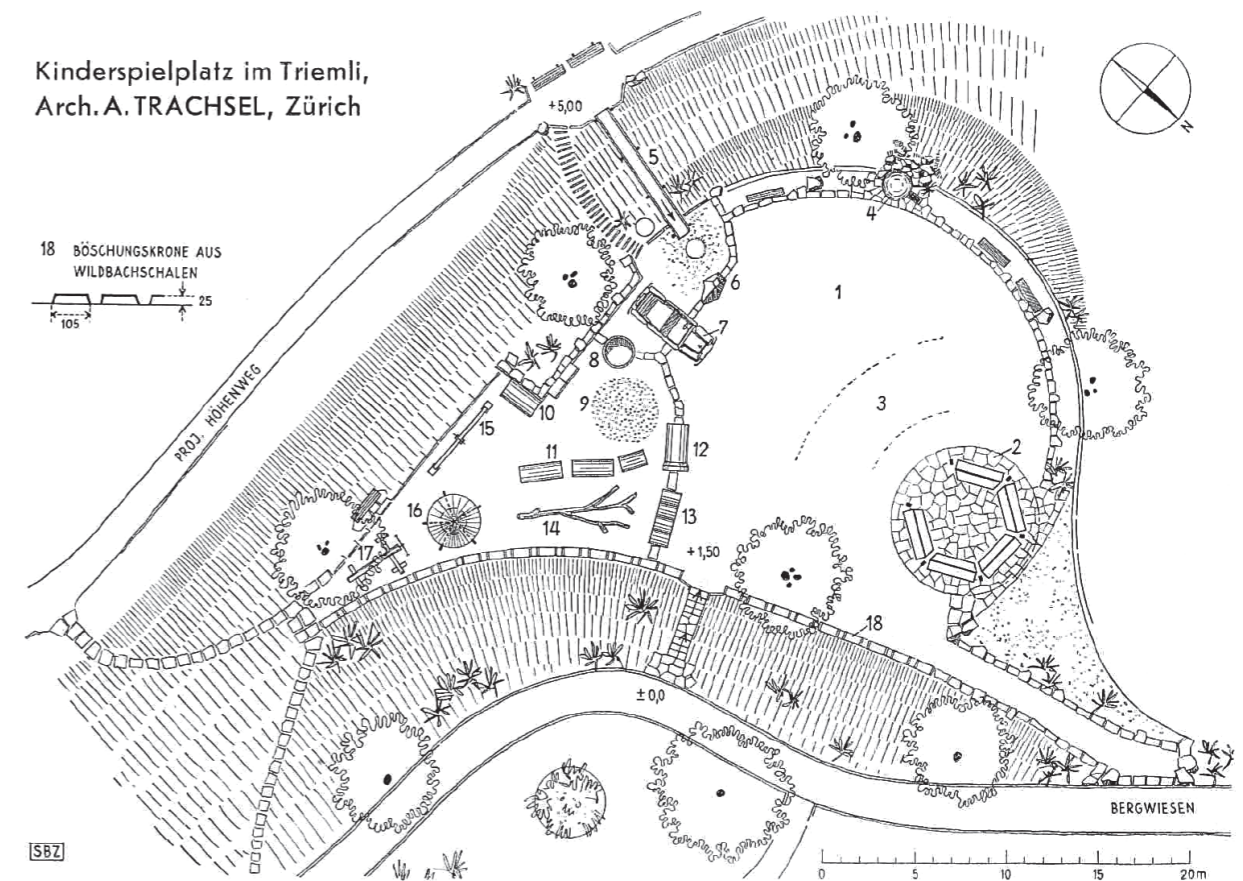


Bild 5. Lageplan 1:500

9

mayores dimensiones, incluso como parte del programa de la escuela primaria. El parque Robinson es un parque de recreo para todos los grupos de edad. Desde bebés en brazos de sus madres hasta ancianos, todos juntos y reunidos en un entorno de juego y recreo. Idea que Trachsel presentó junto al psicólogo Alfred Ledermann (1919-2016) en su influyente libro *Parques infantiles y centros recreativos* (1959) en el que hacían un compendio de ejemplos de *playgrounds*, de hasta doce países diferentes, con los que justificaban la necesaria creación de espacios de recreo comunales en la ciudad<sup>29</sup>.

El progresivo aumento del tiempo libre y de ocio de los adultos en los países centroeuropeos, a causa de la reducción horaria de la jornada laboral, se convirtió en un asunto prioritario para la asociación Pro Juventute que

dirigía Ledermann. En 1954, en Wipkingen (Zúrich), se proyectó el primer parque infantil Robinson en la pradera vacía de una parcela próxima al río Limago, alejada de los viales, del tráfico y del ruido. Trachsel planteó diversos equipamientos de naturaleza creativa para edades diferentes, lo que dio forma a su idea de centro comunitario de recreo. En 1957, el arquitecto Hans Troesch proyectó nuevos edificios permanentes, de coste muy económico, que introdujeron las actividades de talleres de artesanía, sala de teatro y biblioteca, como nuevas funciones, que prolongaban el uso del parque comunitario durante el invierno<sup>30</sup>. Para Trachsel y Ledermann, la idea clásica de parque de juegos de aventura, en el que el espacio de juego es construido y destruido por los propios niños, era demasiado limitado. Su concepto de espacio de recreo

29 LEDERMANN, Alfred; TRACHSEL, Alfred. *Spielplatz und Gemeinschaftszentrum*. Berlín: Verlag Gerd Hatje, 1959 (Versión española: LEDERMANN, Alfred; TRACHSEL, Alfred. *Parques infantiles y centros recreativos*. Madrid: Editorial Blume, 1968).

30 TROESCH, Hans. Robinson-Spielplatz Wipkingen in Zürich [en línea]. En: *Das Werk*. Zürich: Druck Verlag, 1959, n.º 46, pp. 234-235 [consulta: 20-09-2023]. Disponible en: <https://www.e-periodica.ch/digbib/view?pid=wbw-002%3A1959%3A46%3A%3A821-821>.



10

incorpora actividades de índole cultural, artística, de competición y equipo, para fomentar el compromiso social entre las familias suizas (figura 11).

En el parque Wipkingen observamos que el área clásica de desechos está ubicada en la plaza central y, a su alrededor, en un entorno arbolado y sobre la pradera, se disponen zonas con superficies duras para juegos, piscinas infantiles, la réplica de una aldea, un arenero o varios columpios para niños de edad preescolar. También la carrocería de un tren y una avioneta recuperada, o un pequeño zoo con animales enjaulados, pero es la presencia de la biblioteca, de talleres de artesanía y de la sala teatral lo que confiere al conjunto la condición de centro de recreo de la comunidad (figura 12). El parque Robinson es un tipo de estructura con un diseño abierto que tiene la capacidad de fomentar la creatividad y el sentido

de comunidad en niños, jóvenes y adultos. Es un lugar común para personas de todas las edades cuya concepción espacial no es solo la "activación estética" de la vida urbana y el tiempo de ocio sino que, como resultado de la educación progresista helvética, es expresión de un cambio social hacia un modo de vida más democrático.

#### EL JUEGO Y LAS ACCIONES INCIDENTALES

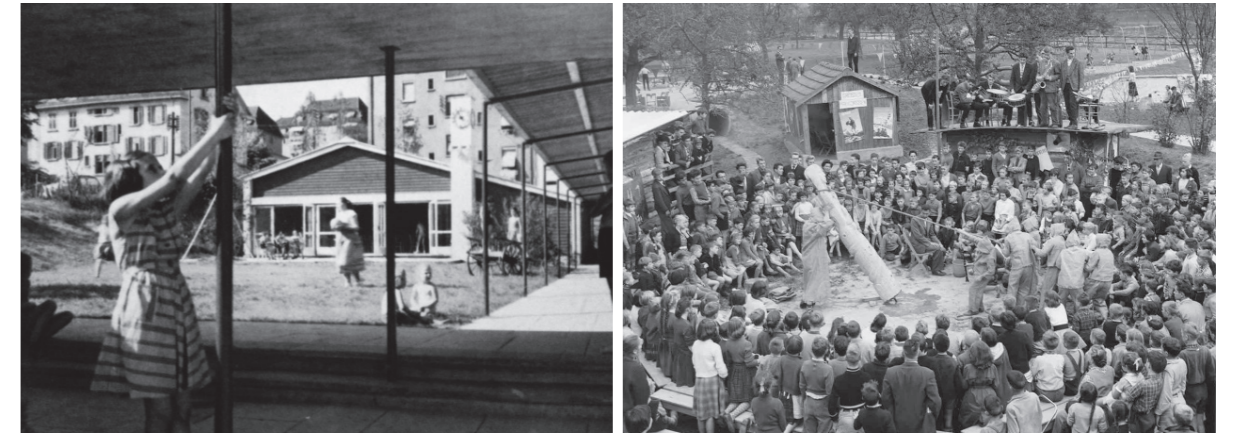
Revisados los tres tipos de parques de aventuras que el urbanista danés Rasmussen recomendaba a los arquitectos conocer por ser lugares propios de los niños, cualquier observación atenta que hagamos desde el presente nos dirige a la dimensión comparativa de experiencias plurales que, aun teniendo un origen común, son complejas de clasificar por sus evidentes diferencias culturales, geográficas y de permanencia<sup>31</sup>. En

31 PARRA-MARTÍNEZ, J.; STUTZIN-DONOSO, N.; LÓPEZ-CARREÑO, J. M. Playgrounds and espacio común. a propósito del juego en la ciudad suspendida [en línea]. *Proyecto, Progreso, Arquitectura*. Sevilla: Universidad de Sevilla, 2021, pp. 50-67 [consulta: 20-09-2023]. ISSN-e 2173-1616. DOI: <https://doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.03>.

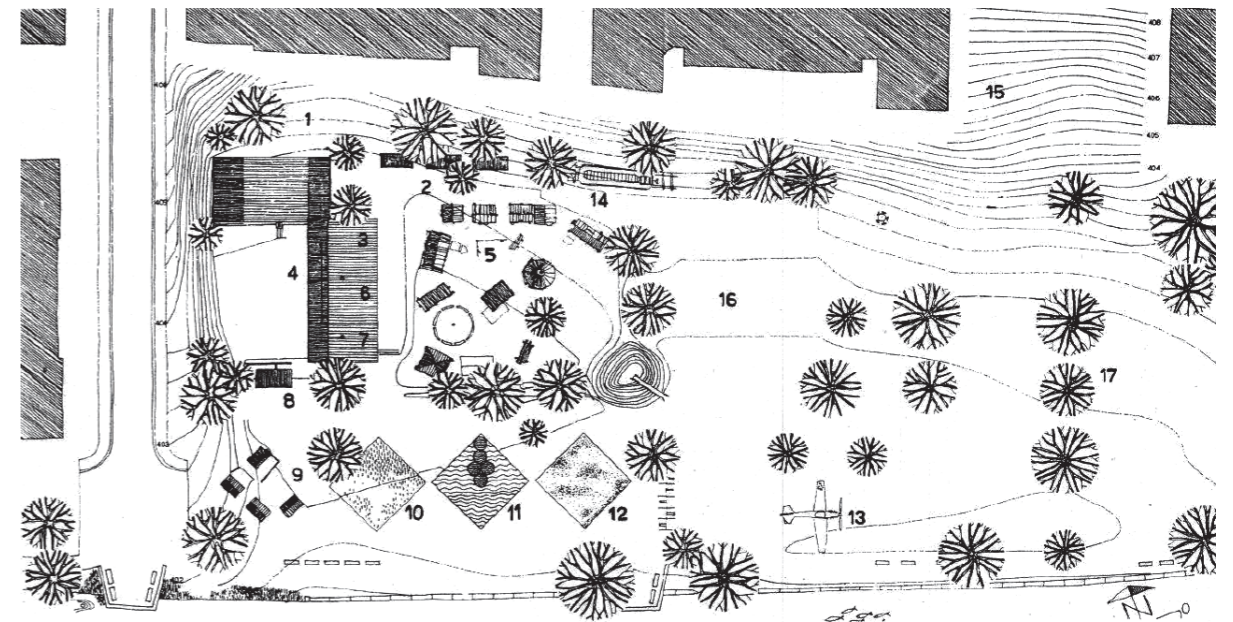
10. Parque infantil de juegos en Triemli, 1952.

11. Escenarios culturales del parque Robinson en Wipkingen (Zúrich), 1957.

12. Planta del parque Robinson en Wipkingen (Zúrich): 1) Biblioteca; 2) Zoo; 3) Talleres; 4) Patio del teatro; 5) Zona de construcción; 6) Sala de artesanía; 7) Escalera; 8) WC; 9) Aldea; 10) Equipamiento; 11) Piscina infantil; 12) Arenero; 13) Avión; 14) Tranvía; 15) Tobogán; 16) Pista dura; 17) Juego de pelota.



11

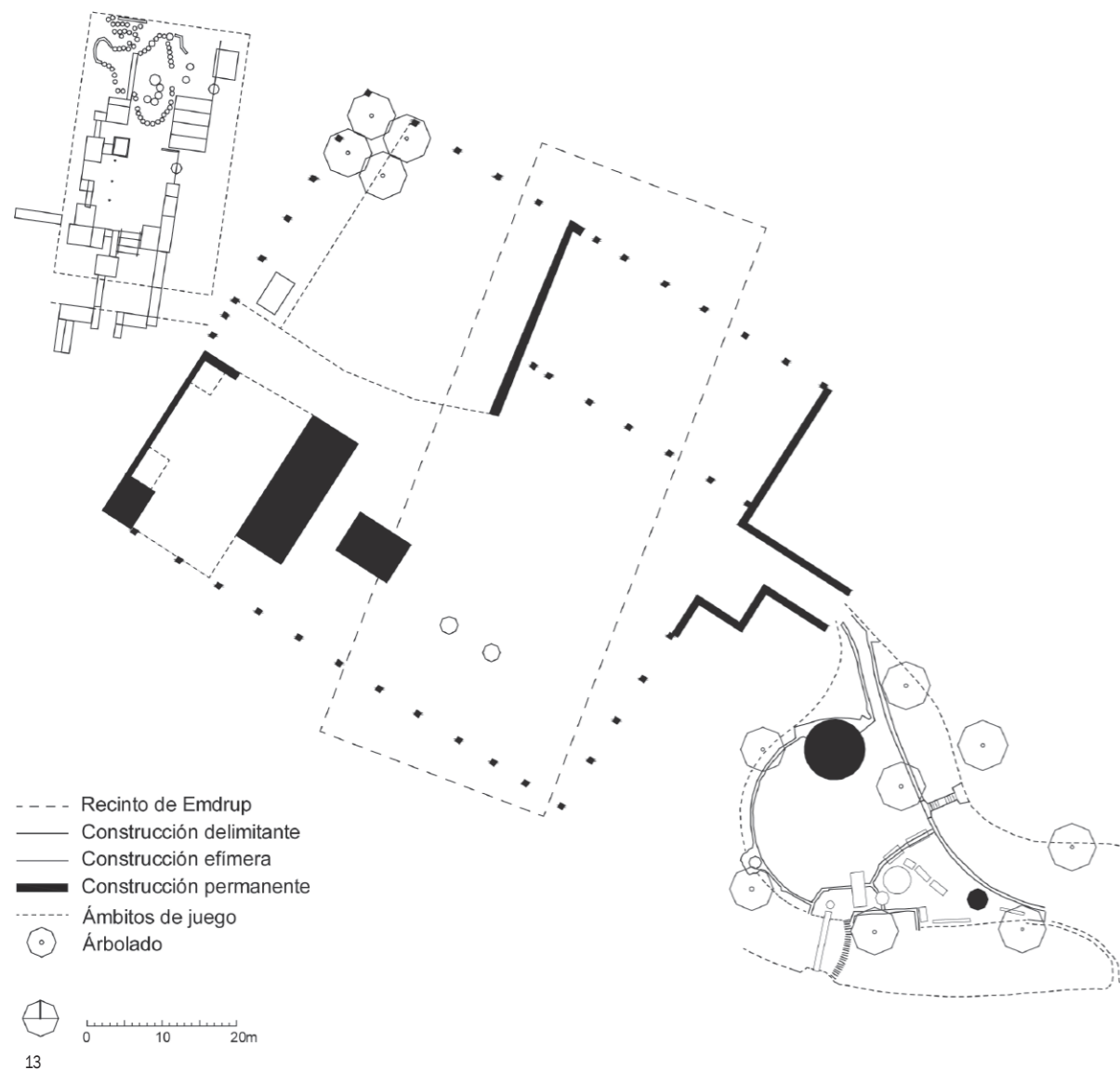


12

cambio, resulta más propositivo la lectura superpuesta o la combinación de estas experiencias, por ser una construcción cultural y colectiva de lugares para la aventura<sup>32</sup>.

Al contrastar las construcciones efímeras de unos con las geometrías permanentes o provisionales de otros se aprecia la condición diagramática del espacio del juego

32 TUSET-DAVÓ, J. J. Proyecto Riis: un happening para la vida social [en línea]. *Proyecto, Progreso, Arquitectura*. Sevilla: Universidad de Sevilla, 2021, n.º 25, pp. 34-49 [consulta: 20-09-2023]. ISSN-e 2173-1616. DOI: <https://doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.02>.



en todos ellos (figura 13). Arquitecturas de desecho, topografías y fragmentos de naturaleza secuencian flujos pasajeros, tensiones casuales y perímetros improvisados que solo permanecen el tiempo que dura el juego. La estructura que vemos es un caos, un cierto gusto de desorden, en la que el niño es capaz de generar un orden propio y aparente.

La superposición de acontecimientos nos refiere a la cuestión pedagógica de aprender desde la “construcción-destrucción” de estructuras efímeras hechas de materiales recuperados o reciclados. Pero, como afirma

el psicólogo del aprendizaje Joe L. Frost, “*los parques infantiles de aventura no proceden de la invención de un individuo, sino del ingenio de los niños de todo el mundo que siempre han elegido para jugar el apasionante país de nunca jamás en vertederos, solares en obras y zonas naturales*”<sup>33</sup>. En este sentido, al atender a la fantasía de los niños, a la creación de otros mundos, hallamos en los tiempos de ausencia del juego indicadores de un comportamiento subversivo. Virilio ha señalado que el niño es el más afectado por la crisis de ausencia (picnolesia), que son breves episodios de alteración (paradas) del

33 FROST, Joe L. What's wrong with America's playgrounds and how to fix them [en línea]. *American Journal of Play*. Chicago: University of Illinois, otoño, 2008, pp. 145 [consulta: 14-02-2023]. Disponible en: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1068968.pdf/>.

13. Composición-superposición-combinación de tres lugares para la aventura sobre el recinto de Emdrup.

estado de consciencia. Este *petit mal* produce cortes en el tiempo de nuestra existencia y, al ser un mal de masas, los afectados quedamos sustraídos por un instante de la continuidad temporal. Esta condición contemporánea Virilio la asimila al juego, a un arte simple de desobediencia<sup>34</sup>. En consecuencia, la idea de aventura que presentamos no reside en un juego basado en las reglas de la construcción-destrucción de estructuras efímeras, sino en una capacidad que está en la mente del niño y en el orden propio que crea mediante la acción de jugar. En el juego, los momentos importantes son invisibles desde el exterior, sus signos son habitualmente imperceptibles para los adultos, aunque tratemos de asociarlos a estructuras o construcciones arquitectónicas o reproducirlos posteriormente con reglas o instrucciones.

La observación cruzada de estos tres modelos de lugares para la aventura nos informa que se tratan de espacios empíricos, lugares de oportunidad y esperanza en los que cabe la posibilidad de la acción política. Actualmente existen ejemplos crecientes de arquitecturas colectivas que nacen del diálogo participado y que cada una de ellas puede ser un ejemplo y lección sobre cómo abordar el proyecto de un lugar para la aventura<sup>35</sup>. Pero la lectura que hacemos de la *skrammologia* nos alienta a que la experimentación prevalezca sobre la creación. El sentido de *ser anárquico* en los descampados y solares ocultos tras los edificios, al margen del espacio público ortodoxo, nos indica el florecimiento de experimentos prácticos que, con un enfoque claramente social, plantea modelos organizativos efectivos de la comunidad. Sean estos diarios, semanales o estacionales dan pie a que la autonomía del niño, del joven o del adulto pueda plantar cara a la autoridad en el interior de unos cercados de geometría controlada. Y, por último, nos ofrece una interpretación de la colaboración entre arquitectos y vecinos para conseguir lugares para la aventura que sean la adaptación en un diseño abierto, de la topografía, la

vegetación y algunas arquitecturas específicas, y a veces efímeras, junto a materiales de desecho. Todo ello deviene en un entorno de juego y recreo para *estar juntos* en un lugar inclusivo que nos da otra percepción existencial del ser humano en la naturaleza. Algo que va más allá de los juegos tradicionales o de los juguetes de construcción y sus reglamentaciones o normas explícitas, inherentes o inventadas establecidas por adultos que nos aportan una lectura limitante de lo que se puede hacer<sup>36</sup>. En cambio, dentro del cercado, al dejar al niño arriesgarse a la acción en su tiempo y espacio de fantasía y ausencia podríamos notar la presencia cercana de los elementos fundamentales que dan sentido a un lugar para la aventura: la tierra, el agua, el aire y el fuego. Todo un crisol de estrategias para la vida.

#### CONCLUSIONES

Las tres acciones incidentales que suceden en los lugares para la aventura revisados suscitan dos cuestiones sobre su potencialidad. La primera es sobre el espacio y el tiempo. En estos espacios cercados, la temporalidad y la duración de los actos quedan determinadas por el uso que se hace del medio físico y no por el tipo de construcción o juego que se ejecute. Aquí, el arquitecto de *playgrounds* podría proveer el lugar como recurso para que el niño aprenda en un espacio y en un tiempo propio. Pero debe tener presente que hacer que algo transitorio e incidental dure más tiempo, se mantenga en estado vivo o, incluso, alcance a institucionalizarse es, totalmente, antiético con el concepto de aventura.

La segunda cuestión está relacionada con las acciones. En un lugar para la aventura la relación adulto-niño no debe ser de imposición, sino de libre expresión. Llevar la aventura a lugares con una fuerte componente de naturaleza moviliza también el aprendizaje tácito. El arquitecto de *playgrounds* podría dotar un trozo de tierra, no con la proyección normativa de la idea del juego de los adultos,

34 VIRILIO, Paul, op. cit. supra, nota 5, p. 9.

35 PAISAJE TRANSVERSAL. *Escuchar y transformar la ciudad: Urbanismo colaborativo y participación ciudadana*. Madrid: Libros de la catarata, 2019.

36 ABAJO CASTRILLO, Begoña de. *Separar, Relacionar, Configurar. Tres estrategias extraídas de los juguetes de construcción para el aprendizaje del proyecto arquitectónico* [en línea]. Directores: Almudena Ribot Manzano e Ignacio Borrego Gómez-Pallete. Tesis Doctoral. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid, E.T.S. Arquitectura, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, 2021, pp. 165-172 [consulta: 20-09-2023]. DOI: <https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.67919>.

sino como lugar de aventura que vuelve a poner al niño y sus acciones en el centro. Esto bien podría ser la atención a la tierra y al medio ambiente en armonía con la naturaleza, como una actividad política y social. Tocar la tierra y ensuciarse con ella es una forma potencial de experiencia que, vivida colectivamente, nos alecciona socialmente.

En cierto modo, se trataría de imponer un cierto orden a la propia tierra que no está ligado a la capacidad de construcción-destrucción o transformación del medio ambiente, sino que apunta a la determinación de un lugar propio donde niños, jóvenes y adultos, nos atamos a su cuidado. Lo que es toda una virtud.■

### Bibliografía citada

- ABAJO CASTRILLO, Begoña de. *Separar, Relacionar, Configurar. Tres estrategias extraídas de los juguetes de construcción para el aprendizaje del proyecto arquitectónico* [en línea]. Directores: Almudena Ribot Manzano e Ignacio Borrego Gómez-Pallete. Tesis Doctoral. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid, E.T.S. Arquitectura, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, 2021, pp. 165-172 [consulta: 20-09-2023]. DOI: <https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.67919>.
- ALLEN, Marjory; NICHOLSON, Mary. *Memoirs of an uneducated Lady*. Londres: Thames and Hudson, 1975.
- BENGTSSON, Arvid. *Adventure Playground*. Nueva York: Praeger, 1972.
- BURKHALTER, Gabriela, ed. *The Playground Project*. Zürich: JRP Ringier, 2018.
- CONINCK-SMITH, Ning de. *Skrammellegepladsen*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag, 2022.
- EYCK, Aldo van. *El niño, la ciudad y el artista: ensayo sobre arquitectura: el reino de lo intermedio*. Madrid: Fundación Arquia, 2021. ISBN 978-84-121748-9-2.
- FROST, Joe L. What's wrong with America's playgrounds and how to fix them [en línea]. En: *American Journal of Play*. Chicago: University of Illinois, otoño, 2008, pp.139-156 [consulta: 20-09-2023]. Disponible en: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1068968.pdf>.
- GEHL, Jan. Vore fædre i det høje! *Havekunst*. Copenhague: Dansk Havearkitektforening, 1967, n.º 48, pp.136-143.
- GEHL, Jan; SVARRE, Birgitte. *How to study Public Life*. Londres: Island Press, 2013. ISBN 978-1-61091-423-9.
- GILL, Tim. *Urban playground: How child-friendly planning and design can save our cities*. Londres: RIBA Publishing, 2021. ISBN 978-1-85946-929-3.
- HURTWOOD, Lady Allen. Why not use our Bomb sites like this?, *Picture Post*. Noviembre 1946, n.º 16, pp. 26-29.
- HURTWOOD, Lady Allen. *Adventure playground*. London: National Playing Fields Association, 1961.
- LEDERMANN, Alfred; TRACHSEL, Alfred. *Parques infantiles y centros recreativos*. Madrid: Editorial Blume, 1968.

- MOORE, Robin C. *Nature Play & Learning Places. Creating and managing places where children engage with nature* [en línea]. Raleigh, NC: Natural Learning Initiative; Reston, VA: National Wildlife Federation, 2014 [consulta: 20-09-2023]. ISBN 978-0-9907713-0-2. Disponible en: [http://outdoor-playbook.ca/wp-content/uploads/2015/09/Nature-Play-Learning-Places\\_v1.5\\_Jan16.pdf](http://outdoor-playbook.ca/wp-content/uploads/2015/09/Nature-Play-Learning-Places_v1.5_Jan16.pdf).
- NICHOLSON, Mary. *Lollard Adventure Playground*. Londres: Lollard Adventure Playground Association, 1959.
- NIELSEN, Palle. *The Model. A model for a Qualitative Society*, Barcelona: MACBA, 2009. ISBN 978-84-92505-34-0.
- OMEPE. World Organization for Early Childhood Education. Report of the Xth World Assembly [en línea]. 12-18 de agosto. Estocolmo, 1964 [consulta: 20-09-2023]. Disponible en: [https://omepworld.org/wp-content/uploads/2021/02/1964\\_Stockholm\\_Conference\\_Book.pdf](https://omepworld.org/wp-content/uploads/2021/02/1964_Stockholm_Conference_Book.pdf).
- PAISAJE TRANSVERSAL. *Escuchar y transformar la ciudad: Urbanismo colaborativo y participación ciudadana*. Madrid: Libros de la catarata, 2019. ISBN 978-84-9097-688-3.
- PARRA-MARTÍNEZ, J.; STUTZIN-DONOSO, N.; LÓPEZ-CARREÑO, J. M. Playgrounds y espacio común. a propósito del juego en la ciudad suspendida [en línea]. En: *Proyecto, Progreso, Arquitectura*. Sevilla: Universidad de Sevilla, 2021, n.º 25, pp. 50-67 [consulta: 20-09-2023]. DOI: <https://doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.03>.
- SCHULTZE HENRIKSEN, Ole. *Skrammellegepladsen* [en línea]. Kandidatopgave: DLH, 1995 [consulta: 20-09-2023]. Disponible en: <http://www.paedhist.dk/documents/skrammellegepladsen.pdf>.
- SØRENSEN, C. Th. Skrammellegepladsen o Campos para juegos infantiles [en línea]. En: *Cuadernos de Arquitectura*, 1950, n.º 14, pp. 33-35 [consulta: 20-09-2023]. Disponible en: <https://raco.cat/index.php/CuadernosArquitectura/article/view/107191/170557>.
- TRACHSEL, Alfred. Kinderspielplätze [en línea]. *Das Wohnen*. Zürich, 1954, n.º 29, pp. 8-11 [consulta: 20-09-2023]. DOI: <http://doi.org/10.5169/seals-102629>.
- TRACHSEL, Alfred. Kinderspielplatz Bergwiesen der Baugenossenschaft Sonnengarten im Triemli, Zürich. En: *Schweizerische Bauzeitung*. Zürich: Jegher & Ostertag, 1952, vol. 70, pp. 536-538 [consulta: 20-09-2023]. DOI: <http://doi.org/10.5169/seals-59674>.
- TROESCH, Hans. Robinson-Spielplatz Wipkingen in Zürich [en línea]. En: *Das Werk*. Zürich: Druck Verlag, 1959, n.º 46, pp. 234-235 [consulta: 20-09-2023]. DOI: <http://doi.org/10.5169/seals-35985>.
- TURNER, H. S. *Something extraordinary*. Londres: Michael Joseph, 1961.
- TUSET-DAVÓ, J. J. Proyecto Riis: un happening para la vida social [en línea]. *Proyecto, Progreso, Arquitectura*. Sevilla: Universidad de Sevilla, 2021, n.º 25, pp. 34-49 [consulta: 20-09-2023]. DOI: <https://doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.02>.
- VIRILIO, Paul. *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama, 1998. ISBN 978-84-339-0092-0.
- VIRILIO, Paul. *La administración del miedo*, Madrid: Pasos Perdidos, 2016. ISBN 978-84-944769-5-2.
- WILSON, Reilly Bergin. *Who Owns the Playground? Space and Power at Lollard Adventure Playground (1954-1961)* [en línea]. Supervisor Robert Vanderbeck. Trabajo Fin de Máster, School of Geography. University of Leeds, 2014 [consulta: 20-09-2023] Disponible en: <https://etheses.whiterose.ac.uk/30136/>.
- WARD, Colin. Adventure Playground: A Parable of Anarchy [en línea]. *Anarchy*. London: Freedom Press, septiembre 1961, n.º 7 [consulya: 20-09-2023]. Disponible en: [https://files.libcom.org/files/AnarchyNo.7\\_text.pdf](https://files.libcom.org/files/AnarchyNo.7_text.pdf).
- WARD, Colin. *The Child in the City*. Londres: Penguin Books, 1979.
- WYSS, Johann David. *El Robinson suizo*. Barcelona: Sociedad Editorial La Maravilla, 1864.

**Juan José Tuset Davó** (Valencia, 1976). Universitat Politècnica de València (UPV). Camino de Vera s/n 46022 Valencia. Arquitecto por la E.T.S. de Arquitectura de la Universitat Politècnica de València y la Sapienza Università di Roma desde 2001, y doctor arquitecto desde 2008. Máster en Conservación del Patrimonio Arquitectónico (2012). Miembro del Grupo de Investigación Arte y Arquitectura Contemporánea de la UPV. Autor de los libros Encerrar la Exterioridad (2011), Arquitectura en el jardín (2012) y Orilla Marítima: Territorio Litoral (co-editado con R. Temes) (2015). Imparte docencia en el Departamento de Proyectos Arquitectónicos de la UPV como Profesor Titular (2021). Su investigación se centra en los vínculos contemporáneos entre la arquitectura, el jardín y el paisaje. Ha publicado al respecto en PpA, ARQ, EGA, Revista de Arquitectura, CPA, RITA, BAC, VLC Arquitectura y ZARCH.

## LUGARES PARA LA AVENTURA: TRES ACCIONES INCIDENTALES

## ADVENTURE SITES: THREE INCIDENTAL ACTIONS

Juan José Tuset Davó (ORCID) 0000-0001-7858-362X

## p.51 INTRODUCTION

Children and teenagers were at the center of the debate in the theory and thinking about the future of the city and territory in the 1960s. Planned life in high-rise buildings, walking through crowded streets and the growing traffic of vehicles on roads crossing densely populated urban areas were considered threats and a serious danger to the intellectual, psychological, physical and social development of men, women, and especially children. In 1962, the Dutch architect Aldo van Eyck (1918-1999) likened the crisis of the modern city to the shaping of an impersonal city in which there is no room for the particular rhythm of children. In his manifesto *The child, the city and the artist* he made no formal reference to what specific architectural design of these spaces might be. The many *playgrounds* designed in Amsterdam by himself and Jakoba Mulder (1900-1988), are considered variations of spatial compositions of a great plastic charge and abstraction that try to reintegrate that rhythm. However, in his book-manifesto, he indicated that thinking about childhood, a metaphor of our capacity for imagination, would allow modern society to recover a more human identity, quite weakened by the excess of rationalization of the modern world<sup>1</sup>.

In August 1964, the 10th Congress of the World Organization for Early Childhood Education, promoted by UNESCO, discussed at length the theme of childhood in a rapidly changing world. In his speech, Danish architect and urban planner Steen Eiler Rasmussen (1898-1990) pointed out that urban planners have a special responsibility to respond to the wishes of those who have no democratic representation: children and youth. He stated that the schoolchild needs more than a schoolyard or a sports area: he wants to have adventures, to create and produce things for himself. In his opinion, the right solution was to introduce a more or less structured and defined children's playground in the city, which in Denmark was called "junkplayground" (*skrammellegeplads*) and later in the UK "adventure playground" and in Switzerland "Robinson playground" (*Robinsonspielplatz*). Rasmussen concluded by saying that "we in a poor and dull world should give the young people an opportunity to live an interesting life, to develop their faculties and feel free and happy"<sup>2</sup>. At the same meeting, the English landscape architect Marjory Allen (Lady Allen of Hurtwood) (1897-1976), activist and defender of children's rights, indicated that young people like disorder and enjoy creating their own order out of chaos, arguing that this should be the priority challenge for the playground architect<sup>3</sup>. During the congress, it became clear that, among the different types of playgrounds designed at that time, the concept of adventure was undoubtedly the most promising to offer a place of its own to children in the modern city.

The idea of a "junk" playground was considered in the years before World War II by the Danish landscape architect Carl Theodor Sørensen (1893-1979) when he observed that children were using buildings under construction as a preferred playground. "Perhaps we should try the layout of scrap metal and industrial waste fields, for children's play, in suitable and fairly large areas [...]; this would require vigilance to prevent the possibility of children causing harm to themselves. However, such supervision, in all probability, would not be indispensable," the landscape architect pointed out<sup>4</sup>. In 1943, in Emdrup, a town on the outskirts of Copenhagen, the architect Dan Fink (1908-1998), who was responsible for the buildings of the Building Society Workers' Cooperative, together with Sørensen and with the help of the residents' association, implemented the idea of the junkyard park. For this purpose, they had a small plot of land measuring 82 × 65 meters below the ground level, with access to the street by an embankment and bounded by a continuous hedge that kept the children away from the gaze of the adults. The surprising thing about this site was not so much what happened there, despite its small size, but the significant effects it had on the lives of children and, afterwards because it served to question the way in which adults see children's playgrounds and intervene in shaping them. The spirit of the Danish landscape architect's work was to give children in the city the same opportunities for creative play as those living in the countryside.

The modern project of (re)thinking our cities and, by extension, their architecture, with children in mind, is still fully valid today. The survival of our urban spaces destined for children's leisure requires us to reassess what children do in their own playgrounds so as not to underestimate what their creative freedom and capacity for imagination can teach us in the time when play is "absence"<sup>5</sup>. In connection with this, we note the current resurgence of the concept of "adventure" in some European countries and the United States in playground design<sup>6</sup>. Recent studies on childhood continue to support the importance of unstructured play for children's development<sup>7</sup>. This influences the questions we draw up to the architectural design of the playground to provoke creativity, user independence, and adaptation to the contemporary problems of young people to fill their leisure time outdoors.

Rasmussen in his speech invited architects to observe case studies where children take action by playing with junk and waste, experiment with free play, disorder, and anarchy, or participate together and with adults to shape a place that was their own. Following this suggestive reasoning, in this paper, we carefully review three sites of "adventure"

playgrounds considered small milestones in the modern playground project. All of them were built between 1950 and 1970 in three European regions, Denmark, Great Britain, and Switzerland, where attention to children and youth education was present in civil society. Our consideration is, at first, about how nature is an essential part of the child's creative imagination. We aimed to learn what those years confirmed when concrete, asphalt and the higher construction of densely inhabited areas began to limit the possibilities of outdoor play. Therefore, the design of today's playgrounds does not renounce the potential of adventure in the development of recreational places for children and youth, in an increasingly mediatized present time, where risk and safety must coexist.

## MAKING WITH JUNK: SKRAMMOLOGY

In the beginning, Emdrup Park was a grassy wasteland where children played ordinary games with a ball, tree branches and wooden toys under the watchful eye of adults. With the arrival of pedagogue John Bertelsen (1917-1978), the traditional games on the grass were replaced by junk. The park gradually filled up with scraps of wooden boards, used tiles, recovered bricks, discarded tires, damaged sewer pipes, worn-out ropes, ramshackle car bodies, unrecoverable boats, old wheelbarrows which, together with tools such as hammers and nails, shovels and saws, allowed the children to build huts or dig holes and caves. When winter came the park closed, and the structures erected by the children were demolished and burned so that, the following spring, they would be built again<sup>8</sup>. Bertelsen's photographs, taken as a visual diary, documented what golden-haired boys and girls from northern Europe could do with the junk (Figure 1).

The construction and destruction of non-pre-designed architectures was the educational focus of this social experiment, which was called "Skrammology". Bertelsen, its ideologist, pointed out that: "my function arises within the actual framework of the children's playground [...]. I cannot nor do I want to teach the children anything. I can support them in their creative play and work [...]; the initiative is largely left to the children themselves and it is much easier to avoid serious intrusions into their fantasy world"<sup>9</sup>. The adult in this type of playground does not help the children to build. He stays away. He does not interfere in their play. Fights, disagreements and differences between players are resolved without his mediation. If necessary, sometimes he mediates the conflict. This conception of the playground is a place of disorder or rebellion. His approach to childhood is that of free play, based on building and destroying artifacts. "It's very difficult to talk in specific terms about skrammology, since as an empiricism, you have to be in the park to really understand it"<sup>10</sup>, says Bertelsen.

In connection with the foregoing, there is a Danish example of interest where skrammology, as a mode of political vindication, establishes a relationship between architecture and childhood. Høje Gladsaxe (1967) is the first residential complex of public housing built by assembling prefabricated reinforced concrete. Designed by the architectural teams Hoff & Windinge, Jørgen Juul-Møller, Kai Agertoft and Alex Poulsen it is a demonstration of the advanced capabilities of Danish building technology. The culmination of the ideals of the modern movement in terms of architecture, housing, technology and landscape: Le Corbusier's *Unité d'habitation* in a Nordic version.

Høje Gladsaxe is located in a suburb of Copenhagen. The complex consists of five large housing blocks and several lower communal buildings. It houses about 7000 inhabitants in about 1950 dwellings, of which about three-quarters are located in 9- and 16-storey blocks. The concentration of high-rise housing allowed most of the land to be kept free as a park and green area connecting to the nearby Utterslev Mose reservoir. The landscape architects for the project were Sven Hansen, Morten Klint and Andreas Bruun.

However, the result for its first dwellers was a habitat of cold and inhuman dwellings lacking in quality outdoor spaces. The urban planner Jan Gehl (1936), shouting "our fathers on high!" criticized the human overcrowding in height as the evil of separation from the earth of our time and the deficient outdoor facilities for children's play in this large housing complex<sup>11</sup>.

As an expression of civil disobedience, a group of resident parents decided to take action and build a playground out of scrap and junk, a form of applied *skrammology* (Figure 2). They contacted Gehl who arranged for a support group consisting of architects, psychologists, pedagogues, architecture students and the artist Palle Nielsen (1920-2000) who participated in the design of the playground structures.

On April 26, 1969, all day and night long, climbing structures, walkways and slides were illegally erected in an area owned by one of the neighborhood associations on the south side between the first and second towers of the complex (Figures 3 and 4). Scrap materials were obtained at low cost or even given away<sup>12</sup>. The set exhibited a strong colourful display made of wooden structures and concrete pipes that children could climb, traverse through, and slide. "These young children don't need to be builders. They experiment rather than create," said Nielsen<sup>13</sup>. The structures had been pre-assembled on a nearby plot of land. That day was a party. Grown-ups and children raised a dream accompanied by food, music and theatre organized by the community of residents. The protest that gave rise to this counteraction covered the grassy carpet of the park with a kind of junk that carried the community's hopes for change and improvement (Figure 5). The action playground, as it has been known since its inception, signified the starting point for greater engagement among residents with the community. For Gehl, the playground was perceived as a success during its construction and the time it was standing.

## BEING ANARCHIC: LIFE IN A DEMOCRACY

The Emdrup junkyard made a deep impression on Lady Allen of Hurtwood. Boys and girls playing with hammers and nails, digging up the earth with shovels, building bonfires and painting self-built huts made of wooden boards,



she showed to the readers of *Picture Post* magazine in eleven photographs accompanying her plea "Why don't we use our bombed-out places like this"<sup>14</sup>. These actions were a form of rebellion against the kind of unthinking and unimaginative schooling that was prevalent in Britain in those years. In these derelict sites, children were "building" something positive for themselves and for society. If the city did not provide initiatives associated with children's play, Lady Allen warned that whole regiments of young delinquents would be seen on its streets<sup>15</sup>.

The campaign to use bombed-out plots as junkyards, later to be called "adventure playgrounds", had uncertain beginnings<sup>16</sup>. In 1948 the first British adventure park was born on a vacant site in Camberwell, a south London borough. It lasted only three years. The second park was set up on Clydesdale Road in North Kensington in 1952, which already received the attention of the London press. Because of media concern, the National Playing Fields Association (NFPA) set up a "playleader" support grant for a new adventure playground in a densely populated working-class urban area: the Lollard Adventure Playground<sup>17</sup>.

The site of a bombed-out school at the intersection of Lollard Street and Lambert Walk in Lambeth, South London, housed this park for seven years (1954-1961). It was a practical experiment that aspired to produce a radical space, the construction of an effective organizational model for future parks that would raise awareness and support for the Adventure Park Movement (Figures 6 and 7). Its aim was to provide a space in which children could handle the materials themselves and be free to arrange them according to their desires and thus create their own order out of the apparent chaos<sup>18</sup>.

Separated from the street by a fence, the enclosure had a rectangular geometry and four different environments for the development of the play. The most ephemeral constructions were erected on the ground, an area that later incorporated permanent huts to store tools and carry out cultural activities. On the asphalt, they played ball, and on the grass, they improvised a garden and a seasonal orchard. The sand and water in the corner were in an area reserved for preschool children (Figure 8). One of its playworkers, H. S. Turner, described what happened in the Lollard community of neighbours, families, children and the educator himself as "something extraordinary"<sup>19</sup>.

In September 1961, *Anarchy* magazine devoted its seventh issue to adventure playgrounds. Colin Ward (1924-2010), its editor, social thinker, and architect without an academic background, promulgated his idea of anarchism as the advocacy of autonomy from authority in a variety of areas of personal and social life. He called Lollard's adventure playground a "moving success story". Ward, observing what was going on in the playground, noted, "*It is a fascinating example of living anarchy, valuable in itself and an experimental verification of a whole social approach*"<sup>20</sup>.

**p.58** In the abandoned lots behind large buildings, protected behind a fence, a place where children play by building their dreamed huts and imaginative playful structures with urban junk and scrap, without the direct imposition of an adult and where conflict is resolved without violence, Ward saw a "*small model of democracy*". It was a libertarian solution to the problem of play spaces for children in the modern city. An experiment focused on the child's right to play and the production of space "*where children unfold all kinds of adventures that they cannot tackle anywhere else*" and they can be "*free to play in a natural environment with the elements: water, fire, earth and nature*"<sup>21</sup>.

**p.59** In his book, *The child in the city* (1978), Ward argues that the ability of children to play anywhere and everywhere in the city allows those urban or suburban areas left out of planned development to be colonized by the young. He states, "*The place that is becoming, the unfinished habitat, is rich in experiences and adventures for the child, just because of the plenitude of 'unmake'*"<sup>22</sup>. He praises the adventure playground as a place that manifests change: "*The swings and slides of the engineer have been replaced by those of the scrap merchant; the tubular steel climbing frame of the equipment manufacturer by the old telegraph pole or railway sleeper; the chain by the rope; the wood swing seat by an old tire*"<sup>23</sup>. Children's imagination and appropriation of any neglected space, discarded matter, or object can counteract the intentions and interpretations the adults make of the built environment.

**p.60**

#### BEING TOGETHER: USE OF LEISURE TIME

In Switzerland, and by extension in countries with a Germanic cultural influence, the playground with junk and scrap was called Robinson playground (*Robinson-spielplatz*)<sup>24</sup>. Since the 1950s, this type of playground became popular by introducing a new concept in the use of leisure time by children, teenagers, young people and later adults in which any passive play activity was replaced by active work with materials and tools.

The Emdrup junkyard and, in particular, the legislation on playgrounds in Denmark interested the Swiss Alfred Trachsel (1920-1995), architect of the Housing Department of the City of Zurich, who became involved in the promotion and construction of such spaces for children. In 1951, he planned and created the children's playground for the Sonnengarten housing cooperative in Triemli (Zurich), where he lived with his family. The general assembly of the community agreed on the creation and installation of the playground in the meadow on a hillside near the housing group. About 30 to 40 members of the cooperative undertook the construction in their spare time. The volunteerism was especially valuable because it not only helped shape the original idea but also turned the neighbours into a participatory community. Materials were donated from construction companies, which cut the cost of the park in half. The contribution of scraps such as concrete pipes of different sizes, an old car body, a tree trunk, some seashells and swings, together with some playground equipment designed by Trachsel himself and the pavilion's roof which had five benches arranged in a circle to allow seating both inside and outside gave the playground a novel and creative look<sup>25</sup>. What to the adults looked like disorder and ugliness, to the children's eyes was the image of paradise (Figure 9).

Trachsel's motivation for the construction of playgrounds in the modern city is based on his conviction that people should be able to experience and remember with joy their youthful games, exploits and mischief, all experiences that remain in their memory for the rest of their lives. This type of child learning should be complemented by the activities of physical exercise, the practice of courage, camaraderie and friendship<sup>26</sup>. The Swiss architect believes that when we build playgrounds for children, we give back to them a necessary space for play and experimentation that we adults have usurped from them (Figure 10). On the other hand, we introduce an educational element in the city that takes children away from the dangers of the street and the road, preventing traffic accidents. According to this, he pointed out: "*We, the parents, have taken away our children's play space to give it to our vehicles, houses, sports fields, and orchards; we have deprived our youth of the basis of the elementary and uninfluenced play, without providing a substitute*"<sup>27</sup>.

Trachsel's approach to the playground is unique because it is inclusive. While preschool children's facilities should be small and decentralized, playgrounds are only possible with permanent supervision, so they should be conceived as larger public facilities, even as part of the elementary school program. Robinson Park is a playground for all age groups. From babies in their mothers' arms to the elderly, all together and gathered in a play and recreational environment. An idea that Trachsel presented together with psychologist Alfred Ledermann (1919-2016) in their influential book *Children's Parks and Recreation Centers* (1959) in which they made a compendium of examples of playgrounds, from up to twelve different countries, with which they justified the necessary creation of communal recreational spaces in the city<sup>28</sup>.

The progressive increase in leisure and recreational time for adults in Central European countries because of the reduction of working hours became a priority issue for the Pro Juventute association led by Ledermann. In 1954, in Wipkingen (Zurich), the first Robinson playground was designed on an empty meadow on a plot of land near the Limago River, away from roads, traffic and noise. Trachsel planned various equipment of a creative nature for different age groups, which gave shape to his idea of a community recreation center. In 1957, architect Hans Troesch designed new permanent buildings at a very low cost, which introduced arts and craft workshops, theatre and library as new functions, extending the use of the community park during the winter<sup>29</sup>. For Trachsel and Ledermann, the classical idea of the adventure playground, in which the space of play is built and destroyed by the children themselves, was too limited. Their concept of space incorporates activities of a cultural, artistic, competitive and team to encourage social engagement among Swiss families (Figure 11).

In Wipkingen Park, the classic junk area is located in the central square, and around it, in a wooded environment and on the meadow, there are areas with hard surfaces for games, paddling pools, a replica of a village, a sandbox, or several swings for preschool children. There is also a train carriage and a recovered light aircraft, or a small zoo with caged animals. However, is the presence of the library, the arts and craft workshops, and the theatre room that gives the complex the status of a community recreation center (Figure 12). Robinson Park is a type of structure with an open design that has the capacity to foster creativity and a sense of community in children, youth and adults. It is a common place for people of all ages whose spatial conception is not only the "aesthetic activation" of urban life and leisure time. Because of Helvetic progressive education, it is an expression of a social change towards a more democratic way of life.

#### PLAY AND INCIDENTAL ACTIONS

Having reviewed the three types of adventure playgrounds that the Danish urban planner Rasmussen recommended architects to know as places for children, any attentive observation that we make from the present leads us to the comparative dimension of plural experiences that, although having a common origin, are complex to classify because of their evident cultural, geographical and permanence differences. However, the superimposed reading or the combination of these experiences is more suggestive since they are a cultural and collective construction of places for adventure. When contrasting the ephemeral constructions of some with the permanent or provisional geometries of others, the diagrammatic condition of the play space can be appreciated in all of them (Figure 13). Scrap architectures, topographies and fragments of nature that sequence transient flows, casual tensions and improvised perimeters, all of them only remain for the duration of the game. The structure we see is a chaos, a certain taste of disorder, in which the child is able to generate his own apparent order.

The overlapping of events refers to the pedagogical issue of learning from the "construction-destruction" of ephemeral structures made from reclaimed or recycled materials. But, as learning psychologist Joe L. Frost states, "Adventure playgrounds do not come from the invention of any individual, but from the ingenuity of children all over the world who have always chosen to play in the exciting never-never land of landfills, construction sites and natural areas"<sup>30</sup>. In this sense, by attending to the fantasy of children, to the creation of other worlds, we find in the times of absence of play indicators of subversive behaviour. Virilio has pointed out that the child is the most affected by the crisis of absence (pynolepsy), which are brief episodes of alteration (stops) of the state of consciousness. This *petit mal* produces cuts in the time of our existence. As a mass sickness, those affected are subtracted for an instant from the temporal continuity. Virilio assimilates this contemporary condition to play to a simple art of disobedience<sup>31</sup>. Consequently, the idea of adventure that we present does not reside in a play based on the rules of the construction-destruction of ephemeral structures, but in a capacity that is in the child's mind and in the self-order, he creates through the action of playing. In the play, important moments are invisible from the outside, their signs are usually imperceptible

to adults, even if we try to associate them with structures or architectural constructions or reproduce them later with rules or instructions.

The cross-observation of these three models of adventure playgrounds informs us that they are empirical spaces, places of opportunity and hope in which political action is possible. There are now growing examples of collective architectures born out of participatory dialogue, each of which can be an example and a lesson in how to approach the project of an adventure site<sup>32</sup>. But our reading of *skrammology* encourages us to let experimentation prevail over creation. The reading of the power of *being anarchic* in wastelands and plots hidden behind buildings, on fringes of orthodox public space, points to the flourishing of practical experiments that put forward effective organisational models of community with a clearly social approach. Whether these are daily, weekly or seasonal, they allow autonomy of children, young people or adults to stand up to authority within enclosures of controlled geometry. And, finally, the reading of the collaboration between architects and neighbours to achieve sites for adventure that are the adaptation of topography, vegetation and some specific, and sometimes, ephemeral architectures in an open design together with scrap materials. All this becomes an environment of play and recreation to *be together* in inclusive sites that give us another existential perception of the human being in nature. Something that goes beyond the games we play.

## CONCLUSIONS

The three incidental actions that take place in the adventure playgrounds reviewed raise two questions about their potentiality. The first is about space and time. In these enclosed spaces the temporality and duration of the acts are determined by the use made of the physical environment and not by the type of construction or play that is executed. Here, the *playground* architect could provide the place as a resource for the child to learn in a space and time of his own. But he or she should be aware that making something transitory and incidental last longer, remain in a living form, or even become institutionalised, is antithetical to the concept of adventure.

The second question is related to actions. In an adventure site, the adult-child relationship should not be one of imposition, but of free expression. Bringing adventure to places with a strong nature component also mobilises tacit learning. The *playground* architect could endow a piece of land, not with the regulated projection of the adult's idea of play, but as a place of adventure that puts the child and his or her actions back at the centre. This could well be care for the earth and the environment in harmony with nature, as a political and social activity. Touching the earth and getting dirty with it is a potential form of experience that, lived collectively, teaches us socially. In a way, it would be about imposing a certain order on the earth itself that is not linked to the capacity of construction-destruction or transformation of the environment but aims at determining a place of our own where children, young people and adults, we bind ourselves to its care. This is a virtue.

p.66

- 1 EYCK, Aldo van. *El niño, la ciudad y el artista: ensayo sobre arquitectura: el reino de lo intermedio*. Madrid: Fundación Arquia, 2021.
- 2 OMEP. World Organization for Early Childhood Education. Report of the Xth World Assembly. 12-18th august. Stockholm, 1964, p. 31.
- 3 *Ibid.*, p. 36.
- 4 SØRENSEN, C. Th. Skrammellegepladsen o Campos para juegos infantiles [online]. *Cuadernos de Arquitectura*, 1950, N° 14, pp. 33-35 [consulted on: 20-09-2023]. Available at: <https://raco.cat/index.php/CuadernosArquitectura/article/view/107191/170557>.
- 5 "The essence of play lies between the poles of the seen and the unseen, which is why its construction, the consensus that leads children to spontaneously accept its rules, brings us back to the pynoleptic experience". Playing is an action that pauses time, creates an absence. VIRILIO, Paul. *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama, 1998, p. 13.
- 6 GILL, Tim. *Urban playground: How child-friendly planning and design can save our cities*. London: RIBA Publishing, 2021.
- 7 Developmental psychology and pedagogy studies on this issue are abundant. As a basic reference, we can find a collection of projects in: BURKHALTER, Gabriela, ed. *The Playground Project*. Zurich: JRP Ringier, 2018.
- 8 CONINCK-SMITH, Ning de. *Skrammellegepladsen*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag, 2022, p. 3.
- 9 BERTELSEN, John. Early Experience from Emdrup. En: Arvid BENGTSOON. *Adventure Playground*. New York: Praeger, 1972, p. 9.
- 10 SCHULTZE HENRIKSEN, Ole. *Skrammellegepladsen* [online]. Kandidatopgave: DLH, 1995, p. 33 [consulted on: 20-09-2023]. Available at: <http://www.paedhist.dk/documents/skrammellegepladsen.pdf>.
- 11 GEHL, Jan. Vore fædre i det høje! En: *Havekunst*. Copenhagen: Dansk Havearkitektforening, 1967, No. 48, pp. 136-143.
- 12 GEHL, Jan; SVARRE, Birgitte. *How to study Public Life*. London: Island Press, 2013, pp. 94-95.
- 13 NIELSEN, Palle. *The Model. A model for a Qualitative Society*. Barcelona: MACBA, 2009, p. 137.
- 14 HURTWOOD, Lady Allen. Why not use our Bomb sites like this?, *Picture Post*. November 1946, No.16, p. 26.
- 15 ALLEN, Marjory; NICHOLSON, Mary. *Memoirs of an uneducated Lady*. London: Thames and Hudson, 1975.
- 16 In 1953 in a pamphlet of the National Playing Field Association (NPFA) the term Adventure Playground was coined. HURTWOOD, Lady Allen. *Adventure playground*. London: National Playing Fields Association, 1961.
- 17 WILSON, Reilly Bergin. *Who Owns the Playground? Space and Power at Lollard Adventure Playground (1954-1961)*. Master's Thesis, School of Geography. University of Leeds, 2014 [consulted on: 20-09-2023] Available at: <https://etheses.whiterose.ac.uk/30136/>.
- 18 NICHOLSON, Mary. *Lollard Adventure Playground*. London: Lollard Adventure Playground Association, 1959.
- 19 TURNER, H. S. *Something extraordinary*. London: Michael Joseph, 1961.
- 20 For 15 years, Ward worked as an assistant architect and drafter in architectural offices. Between 1952 and 1961, he collaborated with architects Paul Shephard and Gabriel Epstein. In 1971, he became head of the education unit of the Town and Country Planning Association and later Professor of Housing and Social Policy at the London School of Economics (LSE) in the 1980s. WARD, Colin. *Adventure Playground: A Parable of Anarchy* [online]. *Anarchy*. London: Freedom Press, September 1961, No. 7, p. 193 [consulted on: 20-09-2023]. Available at: [https://files.libcom.org/files/AnarchyNo.7\\_text.pdf](https://files.libcom.org/files/AnarchyNo.7_text.pdf).
- 21 *Ibid.*, p. 198.
- 22 WARD, Colin. *The Child in the City*. London: Penguin Books, 1979, p. 71.
- 23 *Ibid.*, p. 86.
- 24 This Robinson does not refer to the archetype of the adventurous and solitary Robinson Crusoe of Daniel Defoe's novel, published in 1719, but is linked to *The Swiss Robinson*, a novel by Johann David Wyss, published in 1812. The English Robinson masterfully depicts the survival of the solitary man lost in the wilderness. While the Swiss Robinson presents a family, a model of society at the time, which adapts to nature through a form of physical, moral and intellectual education enlightened by science. This family is the model for the society of the time. WYSS, Johann David. *El Robinson suizo*. Barcelona: Sociedad Editorial La Maravilla, 1864.
- 25 TRACHSEL, Alfred. Kinderspielplatz Bergwiesen der Baugenossenschaft Sonnengarten im Triemli, Zürich [on line]. In: *Schweizerische Bauzeitung*. Zürich: Jegher & Oster-tag, 1952, vol. 70, pp. 536-538 [consulted on: 20-09-2023]. DOI: <http://doi.org/10.5169/seals-59674>.
- 26 TRACHSEL, Alfred. Kinderspielplätze [online] *Das Wohnen*. Zürich, 1954, No. 29, pp. 8-11 [consulted on: 20-09-2023]. DOI: <http://doi.org/10.5169/seals-102629>.
- 27 *Ibid.*, p. 8.
- 28 LEDERMANN, Alfred; TRACHSEL, Alfred. *Spielplatz und Gemeinschaftszentrum*. Berlin: Verlag Gerd Hatje, 1959 (Spanish edition: LEDERMANN, Alfred; TRACHSEL, Alfred. *Parques infantiles y centros recreativos*. Madrid: Editorial Blume, 1968).
- 29 TROESCH, Hans. Robinson-Spielplatz Wipkingen in Zürich [online]. In: *Das Werk*. Zürich: Druck Verlag, 1959, No. 46, pp. 234-235 [consulted on: 20-09-2023]. Available at: <https://www.e-periodica.ch/digbib/view?pid=wbw-002%3A1959%3A46%3A%3A821-821>.
- 30 FROST, Joe L. What's wrong with America's playgrounds and how to fix them [online]. *American Journal of Play*. Chicago: University of Illinois, Autumn, 2008, pp. 145 [consulted on: 14-02-2023]. Available at: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1068968.pdf/>.
- 31 VIRILIO, Paul, op. cit. supra, note 5, p. 9.
- 32 PAISAJE TRANSVERSAL. *Escuchar y transformar la ciudad: Urbanismo colaborativo y participación ciudadana*. Madrid: Libros de la catarata, 2019.

#### Autor imagen y fuente bibliográfica de procedencia

página 16, 1 (Ámsterdam Fotomuseum. Ligtelij, Vincent: Aldo van Eyck. Works. Basel; Boston; Berlín: Birkhäuser, 1999. p.105. También MAYORAL CAMPA, Esther. Pensamientos compartidos. Aldo van Eyck, el grupo Cobra y el arte. En: *Proyecto, Progreso, Arquitectura*, Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, 2014, nº 11, p. 70, figura 7); página 18, 2 (izquierda: DONNELLY, Aoife; TROMMLER, Kristin: The Democratic Design of David & Mary Medd. En: *e-fluxArchitecture* [en línea], marzo 2020 [consulta: 5 octubre 2023]. Disponible en: <https://www.e-flux.com/architecture/education/322671/the-democratic-design-of-david-mary-medd/>. Derechja: disponible en: <https://www.pinterest.es/pin/557531628844981407/>); página 19, 3 (superior: disponible en: <https://www.pinterest.com.mx/pin/446700856785119496/>; inferior: disponible en: <https://www.flickr.com/photos/8485698@N04/7475369442/>); página 20, 4 (fotogramas extraídos de la película *El pequeño Salvaje*, director François Truffaut, 1970); página 27, 1. LIBERTY TADD, James. *New Methods in Education: Art, Real Manual Training, Nature Study*. New York: Orange Judd Company, 1899; página 27, 2, D'AMICO, Victor. *Experiments in Creative Art Teaching: A Progress Report on the Department of Education, 1937-1960*. New York: Museum of Modern Art, 1960; página 27, 3. <https://legendsrevealed.com/entertainment/2015/08/18/were-lincoln-logs-not-actually-named-after-abraham-lincoln/>; página 28. 4. CARRADAN ASSOCIATES. *Magnet Master playtool*. Minneapolis: Walker Art Center, 1949; página 28, 5. EAMES, Charles, Building Toy. En: *Life*, nº 16, july 1951, p. 57; página 29, 6. [https://bernarddelphin.files.wordpress.com/2016/05/enfants\\_sur\\_toit-terrasse\\_1\\_cxo1-e1464108027310.jpg](https://bernarddelphin.files.wordpress.com/2016/05/enfants_sur_toit-terrasse_1_cxo1-e1464108027310.jpg); página 29, 7. Photographic Archive, Exhibition Albums, 405.12. The Museum of Modern Art Archives, New York. IN405.18. Photograph by Ezra Stoller; página 29, 8. DONADA, Julien. *Le Group Ludic, retour d'expériences*. Centre d'Art Contemporain, Saint-Nazaire d'Interet National, 2018. [https://www.grandcafe-saintnazaire.fr/en/oeuvres\\_produites/le-group-ludic-retour-dexperiences-2/](https://www.grandcafe-saintnazaire.fr/en/oeuvres_produites/le-group-ludic-retour-dexperiences-2/); página 29, 9. Marcel Breuer Digital Archive. <https://breuer.syr.edu/project.php?id=554>; página 35, 1 y 2. Museum of Finnish Architecture; página 36, 3. Museum of Finnish Architecture; página 39, 4 y 5. Museum of Finnish Architecture; página 40, 6 y 7. Museum of Finnish Architecture; página 42, 8 y 9. Museum of Finnish Architecture; página 43, 10 y 11. Museum of Finnish Architecture; página 45, 12. Museum of Finnish Architecture; página 46, 13. Elaboración de los autores a partir de imágenes del Museum of Finnish Architecture y del Espoo City Museum; página 53, 1. Dansk Pædagogisk Historisk Forening og Samling; página 54, 2. Gehl, Jan; Svarre, Birggitte. *How to study Public Life*. Londres: Island Press, 2013, p. 95; página 54, 3. Gehl, Jan; Svarre, Birggitte. *How to study Public Life*. Londres: Island Press, 2013, p. 95; página 55, 4. Vores HG, [www.voreshg.dk](http://www.voreshg.dk); página 56, 5. Vores HG, [www.voreshg.dk](http://www.voreshg.dk); página 58, 6. ©Brian Brake (1955), [www.lollardstplay.org.uk](http://www.lollardstplay.org.uk); página 58, 7. ©Brian Brake (1955), [www.lollardstplay.org.uk](http://www.lollardstplay.org.uk); página 59, 8. Nicholson, Mary. *Lollard Adventure Playground*. Londres: Lollard Adventure Playground Association, 1959, p. 5; página 61, 9. Trachsel, Alfred. Kinderspielplatz Bergwiesen der Baugenossenschaft Sonnengarten im Triemli, Zürich. En: *Schweizerische Bauzeitung*. Zürich: Jegher & Ostertag, 1952, vol. 70, p. 537; página 62, 10. Trachsel, Alfred. Kinderspielplatz Bergwiesen der Baugenossenschaft Sonnengarten im Triemli, Zürich. En: *Schweizerische Bauzeitung*. Zürich: Jegher & Ostertag, 1952, vol. 70, p. 537; página 63, 11. Troesch, Hans. Robinson-Spielplatz Wipkingen in Zürich. En: *Das Werk*. Zürich: Druck Verlag, 1959, n.º 46, p. 235; página 63, 12. Troesch, Hans. Robinson-Spielplatz Wipkingen in Zürich. En: *Das Werk*. Zürich: Druck Verlag, 1959, n.º 46, p. 235; página 64, 13. Composición realizada por el autor; página 70, 1. Francis Alÿs, Children's Games. Jan Mot Gallery; página 71, 2. Fuente propia; página 75, 3. Collection Nieuwe Instituut/ TTEN, TTEN\_f1-4a. Repositorio del original: Centre Pompidou, Paris; página 77, 4. Aldo van Eyck. The Aldo van Eyck Archive; página 79, 5. Disponible en: [www.theundergroundmap.com](http://www.theundergroundmap.com); página 80, 6. Aldo van Eyck. The Aldo van Eyck Archive; página 81, 7. Wikimedia Commons; página 82, 8. Fuente propia; página 86, 1. Archivo CCC; página 87, 2. Archivo CCC; página 88, 3. Archivo CCC; página 89, 4. Archivo CCC; página 91, 5. Archivo CCC; página 92, 6. Archivo CCC; página 92, 7. Archivo CCC; página 93, 8. Archivo CCC; página 93, 9. Archivo CCC; página 94, 10. Archivo CCC; página 95, 11. Archivo Espacio Residual; página 95, 12. Archivo CCC (imagen superior). Archivo Espacio Residual (dos imágenes inferiores); página 97, 13. Archivo CCC (imagen izquierda). Archivo Espacio Residual (imagen derecha); página 99, 14. Archivo CCC; página 101, 15. Archivo CCC; página 107, 1. Montaje sobre las influencias pedagógicas de Erskine: A. Fotografía Escuela Saffron Walden School. Disponible en: <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Fsswback1880ed.jpg>. Dominio público. B. The Concise Townscape, de Gordon Cullen. En: CULLEN, G. *The Concise Townscape*. Londres: Routledge, 1970. Portada. C. Portada Manifiesto Acceptera! Estocolmo, 1930. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Acceptera#/media/Archivo:Acceptera\\_1931b.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Acceptera#/media/Archivo:Acceptera_1931b.jpg). D. Arquitectos que firmaron el manifiesto Acceptera! E. Esquemas de P. Geddes y su colaborador Victor Branford, En: *Sociological Review*, 1926, n.º 18, p. 207. F. Interior del estudio en la Verona. G. Dibujo de Erskine de la cabaña The Box. En: COLLYMORE, Peter. *Ralph Erskine*. Barcelona: Gustavo Gili, 1983, p. 9; página 109, 2. DRUKER, Elina. Play Sculptures and Picturebooks Utopian Visions of Modern Existence [en línea]. En: *Journal of Children's Literature Research*. Children's Literature Assembly, 2019, vol. 42, p. 13 [consulta: 25-09-2023]. ISSN-e 2000-4389. DOI: <https://doi.org/10.14811/clr.v42i0.433>; página 110, 3. DRUKER, Elina. Play Sculptures and Picturebooks Utopian Visions of Modern Existence [en línea]. En: *Journal of Children's Literature Research*. Children's Literature Assembly, 2019, vol. 42, p. 8, 10-18 [consulta: 25-09-2023]. ISSN-e 2000-4389. DOI: <https://doi.org/10.14811/clr.v42i0.433>. E.M. Nielsen junto su hija Mona. En: Egon Møller-Nielsen in his studio with his daughter Mona, ca. 1949. Photographer: Sune Sundahl, Digitalt Museum; página 111, 4. A. E.M. Nielsen y R. Erskine donde se expone una visión completa de la propuesta, realizada por los autores. B. Fotografías de la maqueta. Egon Møller-Nielsen and Ralph Erskine, 1952. Autor: Sune Sundahl, Arkitektur-och designcentrum. En: EGELIUS, Mats. *Ralph Erskine, architect*. Estocolmo: Byggförlaget, 1990, p. 97; página 112, 5. A. CASQUEIRO, F. *Canon de centros escolares del siglo xx*. Madrid: Amirea Libros, 2013, p. 417. B. Disponible en: <https://www.archdaily.cl/cl/908280/hans-scharoun-arquitectura-espacio-e-imaginacion/5c1ef03e08a5e516a30013e7-hans-scharoun-arquitectura-espacio-e-imaginacion-foto>; página 113, 6. EGELIUS, Mats. *Ralph Erskine, architect*. Estocolmo: Byggeförlaget,1990, p. 43; página 113, 7. EGELIUS, Mats. *Ralph Erskine, architect*. Estocolmo: Byggeförlaget, 1990, pp. 81 y ss.; página 115, 8. COLLYMORE, Peter. *Ralph Erskine*. Barcelona: Gustavo Gili,1983, p. 83; página 115, 9. POZO BERNAL, Melina. *Arquitectura y Pedagogía: la disolución del aula: mapa de espacios arquitectónicos para un territorio pedagógico* [en línea]. Barcelona: GIRAS. Universitat Politècnica de Catalunya, 2014, pp. 250 y ss. [consulta: 25-09-2023]; página 116, 10. COLLYMORE, Peter. *Ralph Erskine*. Barcelona: Gustavo Gili, 1983, p. 83; página 118, 11. COLLYMORE, Peter. *Ralph Erskine*. Barcelona: Gustavo Gili, 1983, p. 127. FELIZ RICOY, Sálvora. *Infraestructuras residenciales XL. Evolución de las producciones masivas de vivienda en la gran escala*. Tesis doctoral. Dirección: Carmen Espegel Alonso y Leandro Medrano. Universidad Politécnica de Madrid, 2022, p. 178 y ss.; página 119, 12. A. Fotografías realizadas por Sirikka-Liisa Konttinen. Disponible en: <https://www.michaelhoppengallery.com/artists/223-sirkka-liisa-konttinen/>. B. ERSKINE, Ralph. *Byker Redevelopment, Byker Area Of Newcastle Upon Tyne, England*. Tokio: GA 55. Global Architecture. A.D.A. 1980; página 119, 13. A. SÁNCHEZ LLORENS, Mara. ¡Todos a Bordo... Nos vemos en el Ártico! La evolución democrática de la arquitectura eco-lógica de Ralph Erskine [en línea]. En: *Revista Europea de Investigación en Arquitectura (REIA)*. Madrid: Universidad Europea de Madrid, 2015, n.º 4, p. 153 [consulta: 25-09-2023]. ISSN-e 2340-9851. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5647628&orden=0&info=link>. B, C, D. Autor: Beng Ahlqvist. Riba Journal archives. Y en SVENNINGSEN KAJITA, Heidi. Urgent Minor Matters: Re-Activating Archival Documents for Social Housing Futures [en línea]. *Architecture and Culture*. Londres: Routledge, 2022, p. 3 [consulta: 25-09-2023]. DOI: <https://doi.org/10.1080/20507828.2022.2093603>; página 120, 14. A. CROWE, Ben. *Retracing Byker with Vernon Gracie* [documental]. London: ERA Films Ltd. 2022. Minuto 22:23. B. EGELIUS, Mats. *Ralph Erskine, architect*. Estocolmo: Byggeförlaget. 1990, p. 152; página 121, 15. A. EGELIUS, Mats. *Ralph Erskine, architect*. Estocolmo: Byggeförlaget, 1990, p. 54. B. Diagramas de los autores sobre las tres propuestas analizadas; página 130, 1. Architectural Thinking School; página 131, 2. Architectural Thinking School /fotógrafa: Kristina Tintinar; página 132, 3. Architectural Thinking School; páginas 133-139, Figuras 4 a 12. Gabinete FAJúnior.