

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  
Politécnica 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.

AVERY. 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 condifidencialidad 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



## 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 (ORCID) 0000-0002-7561-9049)

**RESUMEN** El artículo indaga la capacidad del juego de producir espacio colectivo, con el objetivo de poner en evidencia su relevancia y potencial en el ámbito de la arquitectura. La lectura interpretativa de imágenes y diagramas producidos en el marco de las últimas tres ediciones del CIAM (1953, 1956 y 1959) por los integrantes del Team 10, Aldo van Eyck y Alison y Peter Smithson, sirve de premisa para colocar el objetivo mencionado en el contexto disciplinar. A través de una metodología de investigación histórico-comparativa que conecta los principales objetos de estudio con referentes y experiencias de diversos campos disciplinares (con particular énfasis en el ámbito de la educación), se procede en el análisis de las imágenes, identificando y proponiendo cuatro ejes conceptuales que puedan transferirse al quehacer contemporáneo de arquitectas y arquitectos: la celebración de lo cotidiano, el uso del lenguaje participativo de la fotografía urbana, la comprensión de la calle como escenario de la vida, el valor del juego en la producción del espacio colectivo. Bajo las premisas mencionadas, el texto abre la posibilidad y el debate hacia la integración del juego como índice de valoración y de proyección del espacio construido, poniendo en evidencia, a 70 años del CIAM (1953), la vigencia de las ideas del Team 10 y la relevancia disciplinar de las múltiples formas de hacer arquitectura que el grupo de vanguardia propone a través de su operar individual y colectivo.

**PALABRAS CLAVE** arquitectura; cotidianeidad; fotografía urbana; Alison y Peter Smithson; Aldo van Eyck; Nigel Henderson

**SUMMARY** The article examines the capacity of play to produce collective space, with the aim of highlighting its relevance and potential in the field of architecture. The interpretative reading of images and diagrams produced in the framework of the last three editions of CIAM (1953, 1956 and 1959) by Team 10 members, Aldo van Eyck and Alison and Peter Smithson, serves as a premise for placing the aforementioned objective in a disciplinary context. Through a historical-comparative research methodology that links the main objects of study with references and experiences from various disciplinary fields (with particular emphasis on the field of education), we proceed with the analysis of the images, identifying and proposing four conceptual axes that can be transferred to the contemporary work of architects: the celebration of the everyday, the use of the participatory language of urban photography, the understanding of the street as a stage for life, and the value of play in the production of collective space. Under the aforementioned premises, the text opens the possibility and the debate towards the integration of play as an index of valuation and projection of built space, highlighting, 70 years after CIAM (1953), the validity of the ideas of Team 10 and the disciplinary relevance of the multiple ways of doing architecture that the avant-garde group proposes through its individual and collective operations.

**KEYWORDS** architecture; everyday life; urban photography; Alison and Peter Smithson; Aldo van Eyck; Nigel Henderson

Persona de contacto / Corresponding author: michele.albanelli@gmail.com. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC); Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). Perú.

Proyecto, Progreso, Arquitectura. N29 Arquitectura con y para la infancia. Noviembre 2023. E. Universidad de Sevilla. ISSN 2171-6897 / ISSN 2173-1616 / 07-03-2023 recepción - aceptación 26-09-2023. DOI <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2023.i29.04>

### INTRODUCCIÓN: EL JUEGO Y LA RESIGNIFICACIÓN DEL ESPACIO

El juego tiene la capacidad de dotar los espacios y los objetos de significados específicos. Jugar es una forma de animar lo inanimado, “un medio de aproximación, contacto, apropiación y aprendizaje de nuestro entorno más próximo”<sup>1</sup>, y representa uno de los rasgos principales que nos estructura como especie y nos conecta al origen, ya sea como individuos que como humanidad. La predisposición para la imaginación propia del *homo sapiens*, especie capaz de articular ficciones que derivan hacia la construcción de las culturas<sup>2</sup>, encuentra fértil expresión en la infancia que resignifica el espacio a través de su presencia y actitud lúdica.

Según Lewis Mumford, el juego constituye y construye un *campo simbólico*; en *El mito de la máquina: Técnica y evolución humana*<sup>3</sup>, el intelectual estadounidense hace referencia a la teoría manifiesto contenida en *Homo Ludens*, libro publicado en el 1938 por el filósofo e historiador holandés Johan Huizinga, quien abogaba por el juego como elemento esencial y constituyente de la cultura humana.

Jugar transforma *todo* en historias (ficciones) que trascienden sus autores (los jugadores), sugiere Francesco Careri en el ensayo *The Storyteller*<sup>4</sup>, elaborado acerca de la obra de Francis Alÿs; el artista registra sistemáticamente desde 1999 los juegos infantiles y populares de diversas partes del mundo (figura 1), en cuanto rituales cotidianos que revelan la dimensión optimista del espacio de la calle. A través de la actuación en el contexto urbano, los juegos de la obra-documental *Children's*

1 PAYÀ RICO, Andrés. Aprender deleitando. El juego infantil en la pedagogía española del siglo xx [en línea]. En: *Bordón. Revista de Pedagogía, Juego, educación y aprendizaje*. La actividad lúdica en la pedagogía infantil. Madrid: Sociedad Española de Pedagogía (SEP), 2013, vol. 65, n.º 1, pp. 37-46 [consulta: 20-09-2023]. ISSN 0210-5934. DOI: <https://doi.org/10.13042/brp.2013.65100>.

2 HARARI, Yuval Noah. *Sapiens, de animales a dioses: breve historia de la humanidad*. Lima: Debate, 2017.

3 MUMFORD, Lewis. *El mito de la máquina: Técnica y evolución humana*. Logroño: Pepitas de calabaza, 2010.

4 CARERI, Francesco. *The Storyteller*. En: Mark GODFREY; Klaus BIESENBACH, eds. *Francis Alÿs: A Story of Deception*. New York: The Museum of Modern Art, 2011, pp. 183-185.

1. Francis Alj's, Children's Games: Untitled, Mosul, Iraq, 2018.
2. El Tobogán de Piedra. La experiencia lúdica resignifica el monumento histórico.



1

Games producen un espacio poético de valor político<sup>5</sup>, un ámbito simbólico que transforma esencial, pero temporalmente, el entorno físico en el que se inserta, puesto

que “no hay en el juego intención alguna de modificar el mundo”<sup>6</sup>.

Jugar la ciudad representa para la infancia una forma de habitar la urbe, un mecanismo de participación, de apropiación y “de *agenciamiento del espacio*”<sup>7</sup>; la posibilidad de ejercer ciudadanía activa y de tomar una posición en un entorno percibido a menudo como excluyente y hostil, diseñado bajo principios y reglas que suelen contraponerse al propio concepto de juego libre, en pro de una mirada funcionalista que no deja margen a lo indeterminado.

Aun así, el juego asume el rol de mediador entre el ambiente, los objetos y los sujetos: el azar, las reglas y la imaginación producen un espacio de mediación basado en las relaciones, un espacio intermedio -citando los arquitectos Alison y Peter Smithson- que reclama una condición de centralidad en el debate disciplinar en torno a la arquitectura y la ciudad<sup>8</sup>.

A través del juego los niños ponen en crisis el uso previsto de las cosas, del mundo y, por supuesto, de la arquitectura: una calle se transforma en estadio, la vereda en pista de carreras, los adoquines en lava, la arena en edificios y montañas, las sombras y las nubes en figuras, según un proceso de tensión creativa entre la realidad física y la imaginada que revela la ciudad como espacio de posibilidades (figura 2). Los espacios y los objetos, cargados de significados, tejen una relación de intimidad con los sujetos<sup>9</sup>, estimulando la producción de relaciones entre individuos y con el medio arquitectónico y urbano, construido e/o imaginado: los afectos que se producen a través del juego

5 GULDEMOND, Jaap; BLOEMHEUVEL Marente. Francis Alj's. The Street, the Rules and the Game. En: Jaap GULDEMOND; Marente BLOEMHEUVEL, eds. *Francis Alj's: Children's Games*. Rotterdam: Nai010 Publishers, 2020, pp. 7-11.

6 PÉREZ DE ARCE, Rodrigo. Calle y Playground: la domesticación del juego en el proyecto moderno. En: Lars BANG LARSEN; Rodrigo PÉREZ DE ARCE, eds. *Playgrounds - Reinventar la plaza*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2014, p. 81.

7 PARRA-MARTÍNEZ, José; STUTZIN-DONOSO, Nicolás; LÓPEZ-CARREÑO, Juan Manuel. Playgrounds y espacio común. A propósito del juego en la ciudad suspendida [en línea]. En: *Proyecto, progreso, arquitectura*. Emergencias del espacio común. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, noviembre 2021, n.º 25, p. 63 [consulta: 20-09-2023]. ISSN 2171-6897. DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.03>.

8 JUÁREZ CHICOTE, Antonio; RODRÍGUEZ RAMÍREZ, Fernando. El espacio intermedio y los orígenes del Team X [en línea]. En: *Proyecto, progreso, arquitectura*. Arquitecturas en común. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, noviembre 2014, n.º 11, pp. 52-63 [consulta: 20-09-2023]. ISSN 2171-6897. DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2014.i11.04>.

9 BAUDRILLARD, Jean. *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI, 1969.



2

transforman el espacio y dejan emerger potenciales inesperados e impredecibles<sup>10</sup>.

Bajo las premisas citadas, el texto indaga acerca del juego como lenguaje y agente cultural-ambiental capaz de “*estimular la forma urbana*”<sup>11</sup> y propone que el juego y las relaciones que con ello se articulan constituyan materia prima de la arquitectura. Una selección

de la obra visual del Team 10 producida entre 1953 y 1959 acompaña, articula y nutre las hipótesis de interés, colocando la infancia en el centro del debate disciplinar.

La lectura comparativa de imágenes y diagramas atiende a dos propósitos principales: por un lado, coloca en contexto histórico-disciplinar la tendencia y el interés

10 MATESANZ VENTURA, Natalia. Gradas, domos y casitas. Arquitectos activadores del espacio común en la plaza cultural, Nueva York [en línea]. En: *Proyecto, progreso, Arquitectura*. Arquitecturas al margen. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, noviembre 2018, n.º 18, pp. 89-101 [consulta: 20-09-2023]. ISSN 2171-6897. DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2018.i18.06>.

11 ESLAVA, Clara; TEJADA, Miguel; HOYUELOS, Alfredo. Los territorios de juego de la infancia. En: Isabel CABANELLAS, Clara ESLAVA, eds. *Territorios de la infancia. Diálogos entre arquitectura y pedagogía*. Barcelona: Editorial GRAÓ, 2005, p. 122.



contemporáneos hacia la figura de la infancia en el centro de la narrativa espacial; por otro lado, pone en evidencia una forma de entender y hacer arquitectura con el núcleo puesto en las relaciones que se construyen con y por medio del espacio: la arquitectura concebida como la forma de las relaciones. El estudio de las imágenes, sostenido en antecedentes bibliográficos, se organiza según cuatro temáticas que se han identificado como fundamentales para la comprensión de los principios que subyacen en los dispositivos visuales analizados: uno, la celebración de lo cotidiano; dos, el lenguaje participativo de la fotografía urbana; tres, la calle como escenario de la vida; cuatro, el juego como lenguaje esencial y productor de espacio.

#### LA RE-IDENTIFICACIÓN DEL ESPACIO: SOBRE LA CENTRALIDAD DE LA INFANCIA EN LA CONSTRUCCIÓN DE UNA NUEVA IMAGEN DE CIUDAD

La figura del niño irrumpe en el imaginario arquitectónico y urbano desde la primera mitad del siglo xx, asumiendo una “*significativa función retórica en el discurso disciplinar*”<sup>12</sup> que se consolida a lo largo de todo el siglo. El proceso que Jean-Noël Luc describe como *la invención del niño*<sup>13</sup> (fruto de los hallazgos en el campo científico y en particular del psicoanálisis freudiano que expandió la comprensión del individuo y del niño, generando una fuerte resonancia cultural que llegó hasta el ámbito disciplinar de la arquitectura) se transforma con el tiempo en lo que el filósofo George Boas define como *el culto del niño*; el libro *The Cult Of Childhood* (1966) explora el impacto cultural provocado por la construcción colectiva de la imagen social del niño, el cual, en el marco de la

posguerra, “*es percibido como nuevo componente liberador de la rígida lección del racionalismo, como refundación basada en la espontaneidad, la simplicidad y la democracia*”<sup>14</sup>.

El arquitecto y autor Roy Kozlovsky<sup>15</sup> analiza como los *Adventure Playgrounds* que proliferaron en las ciudades inglesas en los años de la segunda posguerra europea, funcionaron paralelamente como dispositivos de placer y como mecanismo de control: el pequeño y moderno habitante de la ciudad residuo de los escombros bélicos, irradia optimismo y vida a través de su propia presencia, preñada de actitud lúdica y libre. Kozlovsky identifica en las imágenes manifiesto presentadas en los CIAM (Congreso Internacional de Arquitectura Moderna) por los miembros del grupo internacional Team 10, la posibilidad de una nueva forma de urbanidad que celebra la cotidianidad, el juego y, sobre todo, el niño como agente perturbador de la idiosincrasia moderna<sup>16</sup>.

Las tres últimas ediciones del CIAM -celebradas en los años 1953, 1956 y 1959- provocan una transición en la comprensión de la arquitectura y de la ciudad, reformadas según nuevos principios que cargan el espacio de una renovada dimensión existencial, centrada en la realidad y en la asociación humana<sup>17</sup>. Con ocasión del noveno CIAM (1953, Aix-en-Provence, Francia), los arquitectos británicos Alison y Peter Smithson presentan fotografías de niños jugando en la calle como respuesta y reacción humanista ante la modernidad funcional y racional<sup>18</sup>; las imágenes que sostienen los ejes *House, Street, Relationship* en el panel *Urban Re-Identification Grid* son obra del fotógrafo Nigel Henderson, quien fue parte con los Smithson del *Independent Group*, colectivo artístico cultural activo en el

12 PÉREZ DE ARCE, Rodrigo, op. cit. supra, nota 6, p. 82.

13 LUC, Jean-Noël. I primi asili infantili e l'invenzione del bambino. En: Egle BECCHI; Dominique JULIA, eds. *Storia dell'infanzia dal settecento a oggi*. Roma-Bari: Gius. Laterza & Figli, 1996, pp. 282-305.

14 BRANZI, Andrea. Educación y espacio relacional. En: Giulio CEPPI; Michele ZINI, eds. *Niños, espacios, relaciones: metaproyecto de ambiente para la infancia*. Buenos Aires: Red Solare, 2009, p. 123.

15 KOZLOVSKY, Roy. *Adventure Playgrounds and Postwar Reconstruction*. En: Marta GUTMAN; Ning de CONINCK-SMITH, eds. *Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children*. New Jersey: Rutgers University Press, 2008, pp. 171-190.

16 KOZLOVSKY, Roy. *The Architectures of Childhood. Children, Modern Architecture and Reconstruction in Postwar England*. London: Routledge, 2013.

17 FERNÁNDEZ VILLALOBOS, Nieves. *La influencia de Nigel Henderson en la actitud crítica de Alison y Peter Smithson. International Conference on Architectural Design & Criticism*. Madrid: Critic | all Press, 2014, pp. 397-407. ISBN 978-84-697-0424-0.

18 Ídem.

principio de la década de los cincuenta, simultáneamente al Team 10. El aparato visual de Urban Re-Identification Grid plantea “*una revisión de las categorías de análisis y valoración de la ciudad a través de un formato -la grilla- utilizada en anteriores ediciones de los CIAM*”<sup>19</sup>.

En la edición posterior (1956, Dubrovnik, Croacia), el arquitecto holandés Aldo van Eyck, presenta la secuencia de cuatro paneles titulada *Lost Identity*, proponiendo una ciudad íntima y cambiante, profundamente transformada a través de la inserción de decenas de *playgrounds* (en el tercer panel el arquitecto menciona la realización de 70 instalaciones que llegarán a ser 700 hasta 1978) -espacios lúdicos para el ensayo de la formación cívica<sup>20</sup>- realizados en Ámsterdam a partir del 1947, en el marco de un proyecto de rehabilitación de espacios urbanos abandonados y residuales iniciado por la urbanista Jakoba Mulder, quien logró vincular la ciudadanía, la gestión municipal y el diseño del espacio público<sup>21</sup>. Van Eyck, encargado del diseño de los espacios de juego, será parte del grupo organizador de la última edición del CIAM (1959, Otterlo, Países Bajos), que culmina con la afirmación y celebración de los principios del Team 10, identificados en los gráficos de *Otterlo Circles* que evolucionarán en los años sucesivos, paralelamente a la trayectoria profesional y conceptual del arquitecto holandés. Con el cierre del CIAM y la reforma de los ideales de la modernidad, se propone una nueva lectura del espacio, de la arquitectura y de la ciudad, como reflejo de un renovado contrato social entre la disciplina y la *gente*<sup>22</sup>.

La actualidad y vigencia de las ideas del Team 10 señalan un camino posible hacia la integración de procesos

de *participación, apropiación y reciprocidad* en el que-hacer disciplinar; en el siguiente fragmento del texto, se desglosan los cuatro ejes temáticos mencionados en las líneas que cierran la introducción, con el propósito de abrir y promover el debate sobre un sistema de valoración alternativo de los procesos arquitectónicos que, como un juego, establece nuevas reglas, parámetros e instrumentos proyectuales<sup>23</sup>.

#### *La celebración de lo cotidiano*

El panel *Urban Re-Identification Grid* (1953) (figura 3) representa la celebración de lo *cotidiano* y marca un punto de inflexión en la trayectoria del Movimiento Moderno<sup>24</sup>, promoviendo lo que Alison y Peter Smithson describen como “*una actividad intelectual de alfabetización en el lenguaje de la arquitectura*”<sup>25</sup>; alfabetizar implica volver a lo básico (la infancia), para establecer nuevos códigos (el juego) que celebren la cotidianidad como unidad de medida de la arquitectura. Las fotografías de Nigel Henderson representan el vehículo ideal para este propósito: la mirada de niñas y niños declara la complicidad con el fotógrafo y la secuencia de planos casa-umbral-calle diluye el límite entre los ámbitos público y privado, construyendo una imagen de cotidianidad (tiempo) basada en escalas de proximidad (espacio) y reciprocidad (relaciones).

El fotógrafo británico se había dedicado a documentar los hábitos de la ciudadanía en las calles aledañas a su vivienda en el este de Londres, reteniendo la cotidianidad a través de su cámara fotográfica<sup>26</sup> y colocándola en un rol central en la construcción de un imaginario urbano en el cual la infancia y el juego son protagonistas de

19 CORVALÁN TAPIA, Felipe. Re-presentar la ciudad. Urban Re-Identification Grid. Aproximaciones al espacio como acontecimiento [en línea]. En: Ana MEJÓN; Farshad ZAHEDI; David CONTE IMBERT, eds.) *Congreso Internacional Interdisciplinar: La ciudad: imágenes e imaginarios* (2018, Getafe). Getafe: Universidad Carlos III de Madrid, 2019, p. 541 [consulta: 20-09-2023]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10016/29987>.

20 STUTZIN, Nicolás. Políticas del *playground*: Los espacios de juego de Robert Moses y Aldo van Eyck [en línea]. En: ARQ. Santiago: Ediciones ARQ, diciembre 2015, n.º 91, pp. 32-39 [consulta: 20-09-2023]. ISSN 0717-6996. Disponible en: [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-69962015000300005](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-69962015000300005); DOI <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-69962015000300005>.

21 MCCARTER, Robert. *Aldo Van Eyck*. New Haven: Yale University Press, 2015.

22 El arquitecto Giancarlo De Carlo resalta la necesidad de confrontar el concepto de masa con el de gente, problemática central de la arquitectura.

23 JUÁREZ CHICOTE, Antonio; RODRÍGUEZ RAMÍREZ, Fernando, op. cit. supra, nota 8, pp. 52-63.

24 CORVALÁN TAPIA, Felipe, op. cit. supra, nota 19, pp. 535-545.

25 SMITHSON, Alison y Peter. “Lo así hallado” y lo “hallado”. En: Enrique WALKER, ed. *Lo ordinario*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2010, pp. 95.

26 FERNÁNDEZ VILLALOBOS, Nieves, op. cit. supra, nota 17, pp. 397-407.

3. Alison y Peter Smithson; lado izquierdo del panel de Urban Re-Identification Grid, 1952-53.

"aquel espacio que se había negado hasta entonces en las propuestas urbanísticas de los CIAM"<sup>27</sup>: la cotidianeidad pone en evidencia los problemas no atendidos por la arquitectura y el urbanismo<sup>28</sup>.

La cercanía con Henderson y las derivas sensibles por las calles del vecindario tuvieron un impacto profundo en la construcción de la imagen de ciudad que Alison y Peter Smithson articulan en el manifiesto *Urban Re-Identification Grid*, a través del cual se pone en escena una transformación de los principios modernos, utilizando los instrumentos gráfico-metodológicos propios de la modernidad para reemplazar los contenidos por la presencia vibrante de la infancia como sujeto central, el juego, el evento y las relaciones que son el andamio de una cotidianeidad reformada que celebra el valor de los "actos mínimos" y de las "minisituaciones"<sup>29</sup>.

Bajo principios análogos, los educadores españoles Alfredo Hoyuelos e Isabel Cabanellas, resaltan cómo la filosofía educativa de Loris Malaguzzi se centra, entre otros pilares, en el valor de lo cotidiano: "hay cosas que suceden cada día, cosas importantes, extraordinarias, que hay que rescatar. Cosas que pueden pasar desapercibidas si el que está presente [...] no es capaz de rescatarlo"<sup>30</sup>.

La digresión al ámbito de la educación resulta pertinente por varias razones; la filosofía educativa Reggio Emilia, de la cual Malaguzzi es iniciador y principal representante, surge en Italia en la segunda posguerra (simultáneamente al Team 10) ante la urgencia de construir una nueva imagen del niño e implícitamente de las principales instituciones sociales y culturales: el hogar, la escuela, la ciudad. Propósitos análogos motivan la contribución

crítica de diversos miembros del Team 10 en el número 39 de la *Harvard Educational Review* (1969). La edición redefine el vínculo entre los conceptos de individuo, formación y espacio invitando al rescate de una urbanidad ordinaria y vivida "desde abajo" (*bottom-up*) en contraposición con los procesos de planificación "desde arriba" (*top-down*); el ensayo *How/Why to build school buildings* de Giancarlo de Carlo, miembro italiano del Team 10, parte de cuatro cuestionamientos: la necesidad de la institución-escuela; la especificidad programática del edificio-escuela; la relación entre pedagogía y arquitectura; y el rol de los especialistas en el proceso de diseño y construcción de las escuelas<sup>31</sup>.

La ciudad ordinaria, del niño, del juego y del encuentro es el sujeto central de los paneles *Lost Identity* (1956) de Aldo van Eyck, quien sugiere convertir toda la ciudad en campo de juego<sup>32</sup>, extensión y complemento de los ámbitos doméstico y escolar. El lema central del tercer panel "the playground as core and extension of the doorstep" invita a una nueva lectura de los espacios considerados residuales, ahora núcleos de la arquitectura de lo cotidiano.

El interés de Van Eyck por el mundo infantil tiene orígenes múltiples: por un lado, deriva de la experiencia personal de niño en una institución de educación inicial innovadora; por otro lado, es fruto de la participación en otros colectivos de las vanguardias de la posguerra, en particular el Grupo Cobra, cuyos integrantes encuentran en los niños los "vehículos para sus obras e incluso en parte de una metodología de trabajo"<sup>33</sup>. La imagen de la infancia transforma profundamente la estética de las

27 DIAZ-RECASENS MONTERO DE ESPINOSA, Gonzalo. Golden Lane. Sobre la cualidad vacía del espacio público en la obra de los Smithson [en línea]. En: *Proyecto, progreso, Arquitectura*, Vivienda colectiva: sentido de lo público. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, noviembre 2011, n.º 5, pp. 60-71 [consulta: 20-09-2023]. ISSN-e 2173-1616. DOI: <https://doi.org/10.12795/ppa.2011.i5.04>.

28 HIGHMORE, Ben. Between Modernity and the Everyday: Team 10. Conference Team 10 - Between Modernity and the Everyday. [s.e.] Delft, 2003, pp.35-45.

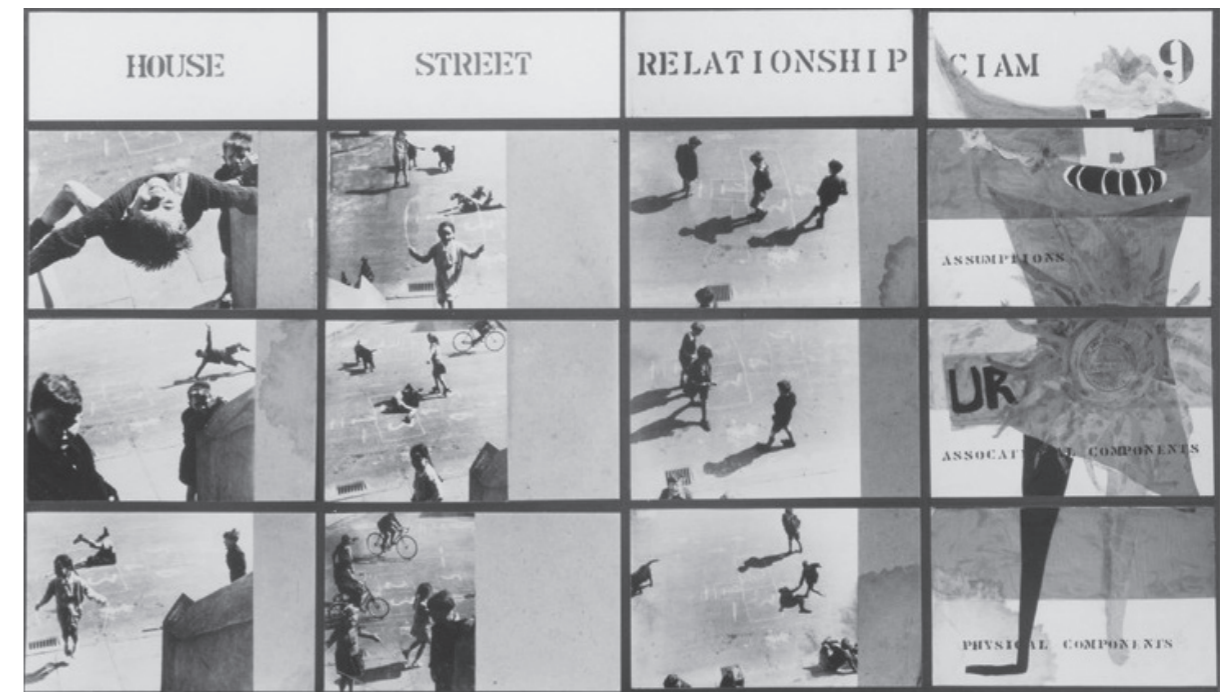
29 Del ensayo *De un charco. Por una pedagogía de la transgresión*, de Egle Becchi (catálogo de la exposición *Los cien lenguajes de la infancia*).

30 HOYUELOS, Alfredo; CABANELLAS, Isabel. Malaguzzi y el valor de lo cotidiano [en línea]. Extracto de *Ponencia Congreso de Pamplona*, diciembre 1996. Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/302225733/Alfredo-Hoyuelos#>.

31 CARLO, Giancarlo de. How/Why to build school buildings. En: *Harvard Educational Review*. Architecture and Education, Cambridge: Harvard Education Publishing Group, Winter 1969, vol. 39, n.º 4, pp. 12-34. ISSN 0017-8055.

32 STUTZIN, Nicolás, op. cit. supra, nota 20, pp. 32-39.

33 MAYORAL CAMPA, Esther. Pensamientos compartidos. Aldo van Eyck, el grupo Cobra y el arte [en línea]. En: *Proyecto, Progreso, Arquitectura*. Arquitecturas en común. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, noviembre 2014, n.º 11, pp. 64-75. ISSN-e 2173-1616. DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2014.i11.05>.



3

vanguardias, siendo simultáneamente concepto y lenguaje, crítica y propuesta, medio y fin de un paradigma cultural alternativo.

Como consecuencia de esta transformación del punto de vista, de la "multiplicación de la mirada"<sup>34</sup>, el arquitecto se coloca en el mismo escenario de su interlocutor, rearticulando así las relaciones de reciprocidad que vinculan los profesionales con el público, el usuario y/o el cliente: la figura moderna del arquitecto héroe viene reemplazada en los paneles *Otterlo Circles* (1959-1962) por un arquitecto que diseña *con y para* las personas. El diagrama apela al concepto de integración: desde el punto de vista simbólico-conceptual, combina en una sola imagen la arquitectura, la cultura y las relaciones; asimismo contiene diversos lenguajes -la palabra escrita,

los planos técnicos y la fotografía- que se complementarán e influenciarán mutuamente en la propia carrera de Van Eyck, quien sugiere así una pluralidad de formas de ser arquitecto.

#### *El lenguaje participativo de la fotografía urbana*

En el proceso de actualización del paradigma moderno, la figura del niño se introduce como elemento protagonista y portador de un mensaje de autenticidad y creatividad que acompañará y definirá la misión del Team 10 en los años sucesivos<sup>35</sup>; la presencia de la infancia y del juego define el ámbito antropológico de la imagen arquitectónica y urbana, y establece un diálogo con el observador a través de la mirada y de la empatía. El niño activa la reincorporación del ser humano "en cuanto ser social,

34 JUÁREZ CHICOTE, Antonio; RODRÍGUEZ RAMÍREZ, Fernando, op. cit. supra, nota 8, p. 54.

35 KOZLOVSKY, Roy, op. cit. supra, nota 16.



4. Aldo van Eyck. Panel n.º 3 de la serie *Lost Identity*.

*biológico y cultural*<sup>36</sup> en el debate disciplinar, por medio de un lenguaje fundamental: *la fotografía urbana* como instrumento y forma de participación.

En el *discurso por imágenes*<sup>37</sup> del Team 10 la fotografía cobra un rol fundamental como medio de documentación, interpretación y proyección. El objetivo sensible enfoca en los detalles y en las *minisituaciones* de la ciudad, celebra lo extraordinario de lo ordinario y establece una agenda disciplinar cargada de intenciones; a través de la fotografía, el objeto desaparece detrás del sujeto y la forma detrás del contenido, en una secuencia de planos donde la vida y el juego se desenvuelven espontáneamente en el escenario de la ciudad y de la arquitectura. El espacio, concebido como instrumento, sirve esencialmente para poner las ideas en ello, comentará Herman Hertzberger en una entrevista del 2017, describiendo el proyecto arquitectónico como medio para la expresión de la voluntad creativa que, una vez más, se manifiesta en la figura de la infancia que ocupa una posición central en la documentación proyectual del arquitecto holandés, discípulo de Aldo van Eyck y miembro tardío del Team 10.

La construcción de una mirada intencionada en los paneles *Urban Re-Identification Grid* y *Lost Identity*, establece las premisas para intervenir en la ciudad; la observación funciona a modo de escucha y la fotografía se hace testigo de la presencia del arquitecto en el *lugar*, reduciendo la distancia entre el autor-diseñador y el contexto social y espacial. La cámara fotográfica, como la lupa de un investigador, identifica, enfoca y amplifica los detalles de la ciudad, los intersticios relegados por la modernidad a una condición residual y que ahora reclaman atención como escenarios dinámicos y multiescalares, donde la condición doméstica e infraestructural se entrelazan<sup>38</sup>.

La especificidad de las imágenes que habitan el panel de los Smithson sitúa la obra de Nigel Henderson en la corriente de los fotógrafos de la *Mass Observation* y funciona como puente entre la dimensión socio-antropológica y las cualidades técnico-materiales del espacio, poniendo en evidencia la interacción e influencia recíproca entre los aspectos tangibles e intangibles de la ciudad y de la arquitectura<sup>39</sup>. En las imágenes que retratan niños jugando alrededor de la casa de Nigel y Judith Henderson en Chisenhale Road, la vitalidad del juego ofrece una contrapartida a las fotografías de guerra que habían marcado la primera mitad del siglo xx: el juego cura la ciudad y renueva nuestra percepción de ella. La posición de la cámara, ligeramente elevada respecto al sujeto retratado, define un espacio diagonal donde el juego es el elemento invisible que conecta las niñas y los niños con el fotógrafo y con el medio construido: la escalera, el parapeto, la vereda y la calle; se construyen así imágenes de carácter híbrido, entre la fotografía y el plano, entre lo concreto y lo abstracto, donde la calle es el fondo gris y homogéneo para el despliegue de las relaciones humanas, dibujadas por las figuras expresivas de los niños y las sombras alargadas que nos invitan a participar de una tarde soleada de juego al aire libre.

Los paneles de *Lost Identity* (figura 4), por otro lado, presentan una ciudad convertida en "*materia lúdica*"<sup>40</sup>, en un tablero de juego cuyas reglas se renuevan cada día. Las fotografías diagramadas en el tercer panel de la serie colocan el observador en dos condiciones complementarias para el ejercicio de la ciudadanía: la posición del peatón absorbido en la atmósfera de la imagen y el punto de vista discreto pero atento del vecino que observa desde la ventana, sugiriendo nuevamente una vinculación transescalar y transgeneracional entre la ciudad y el hogar.

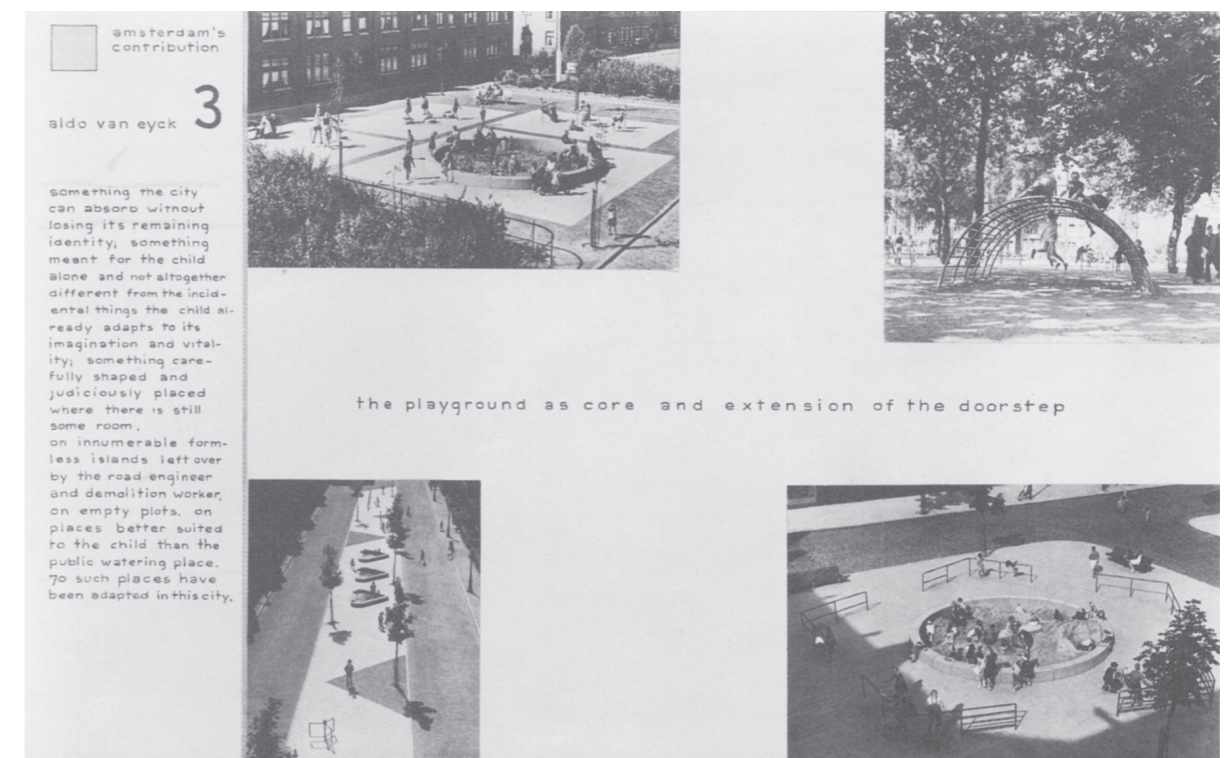
36 ESLAVA, Clara; TEJADA, Miguel. Los territorios conquistados para la infancia. En: Isabel CABANELLAS; Clara ESLAVA, eds. *Territorios de la infancia. Diálogos entre arquitectura y pedagogía*. Barcelona: Editorial Graó, 2005, p. 67. ISBN 978-84-7827-378-2.

37 Concepto que usa la autora Beatrice Lampariello para describir la narrativa visual del Superstudio.

38 JUÁREZ CHICOTE, Antonio; RODRÍGUEZ RAMÍREZ, Fernando, op. cit. supra, nota 8.

39 FERNÁNDEZ VILLALOBOS, Nieves, op. cit. supra, nota 17, pp. 397-407.

40 PÉREZ DE ARCE, Rodrigo. *Materia Lúdica: Arquitecturas del juego* [en línea]. En: ARQ. Juegos / Playing. Santiago: Ediciones ARQ, diciembre 2003, n.º 55, pp. 9-15 [consulta: 20-09-2023]. ISSN 0717-6996. Disponible en: [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-69962003005500003](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-69962003005500003); DOI <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-69962003005500003>.



4

#### *La calle como escenario de la vida*

Los proyectos de playgrounds de Van Eyck, como "*un abecedario de formas repetibles y combinables*"<sup>41</sup> marcan límites difusos con el contexto urbano y dibujan una infinidad de posibilidades de interacción y juego, como premisa para reconstruir una relación afectiva con el espacio compartido de la calle, convertido en *lugar* y en escenario de vida: el arquitecto holandés insistía en la necesidad de transformar los conceptos abstractos de *espacio* y *tiempo* respectivamente en *lugar* y *ocasión*.

La *calle*, emblema de la ciudad moderna desde las transformaciones de la revolución industrial hasta la sublimación de la velocidad como símbolo de

modernidad heredado por la ciudad contemporánea, asume en las imágenes del Team 10 otro carácter y otro tiempo, proponiendo una alternativa a la "*tradicción objetual de la arquitectura propia de la primera modernidad*"<sup>42</sup>. El interés en las infraestructuras como espacios intermedios se hace explícito de varias formas en el pensamiento y en la acción de Alison y Peter Smithson quienes, con ocasión de la exhibición *This is Tomorrow* (1956), se retraen con Nigel Henderson y Eduardo Paolozzi en la calle frente a su vivienda, exaltando la vocación doméstica del espacio público; mientras en los proyectos de Golden Lane y Robin Hood Gardens absorben la ciudad en la escala de la

41 ESLAVA, Clara; TEJADA, Miguel, op. cit. supra, nota 36, p. 65.

42 JUÁREZ CHICOTE, Antonio; RODRÍGUEZ RAMÍREZ, Fernando, op. cit. supra, nota 8, p. 53.



5. Mapa histórico de Chisenhale Road, 1950.

arquitectura, “como un monumento a ese paisaje del espacio de la calle”<sup>43</sup>.

La incursión de la vida cotidiana en la construcción de una nueva imagen del ámbito urbano público pone en evidencia las intenciones de transformar el propio concepto de ciudad y de ciudadanía, y la calle representa el vehículo ideal para detonar el cambio: en *Between Modernity and the Everyday*, el profesor e investigador Ben Highmore sostiene que el espacio de la calle es el lugar donde la problemática de la cotidianidad se manifiesta de forma más intensa, siendo una cuestión desafiante para la vanguardia disciplinar de la posguerra.<sup>44</sup>

La introducción de la figura del niño en el espacio público y la ocupación lúdica de la calle es, por lo tanto, una acción revolucionaria de fuerte carácter simbólico y político, una forma de apropiación de un espacio en proceso de ser cedido al vehículo que se resignifica a través del juego libre como forma relacional de resistencia y como manifestación de un derecho esencial. La calle, ámbito por excelencia de la manifestación ciudadana y de la democracia, revela y defiende su lugar en cuanto espacio símbolo de la colectividad, y expande su potencial de transformación a los espacios residuales y abandonados, resultado -así lo describe Van Eyck- de los procesos de urbanización, de la ingeniería vial y de las demoliciones.

En las imágenes de *Urban Re-Identification Grid* y de *Lost Identity*, la calle se presenta también como alternativa al espacio institucionalizado de la escuela (inseparable del concepto de infancia), como lugar para la oportunidad y la experiencia intensa que para Giancarlo de Carlo representan las premisas de los procesos educativos.

La calle transformada en campo de juego en las fotografías de Nigel Henderson, absorbe y combina la vocación del hogar y de la escuela; la imagen nos coloca como espectadores-jugadores desde las gradas de acceso a la vivienda y en continuidad con el escenario de

la calle donde los niños se reúnen presumiblemente después de la salida de la cercana escuela primaria, ubicada en la esquina entre Chisenhale Road y Zealand Road (figura 5). El hogar, la escuela y la calle se afirman como los ámbitos de la formación básica y de las relaciones primordiales.

*El valor del juego en la producción del espacio colectivo*  
La infancia habita la calle y el juego, en cuanto lenguaje universal y forma de aprendizaje, expresa su capacidad de producir urbanidad. En la narrativa visual del Team 10, el *juego* asume un rol central visual y comunicativo, en contraposición con la percepción común que lo coloca en una condición residual, pues pertenece a la esfera de las actividades consideradas a menudo como inútiles o improproductivas por la sociedad moderna<sup>45</sup>.

Por medio del juego, los niños “establecen nuevas leyes” y transforman el espacio “hasta hacerse con él”<sup>46</sup>, vinculándose al ambiente a través el cuerpo y de la imaginación, estableciendo progresivamente relaciones topológicas, proyectivas y euclidianas con el espacio, según la secuencia propuesta por Jean Piaget.

La presencia de los niños en las representaciones del Team 10 revela la necesidad urgente de “reinfantilizar los contextos de la vida cotidiana. Reinfantilizar como restaurar una experiencia infantil de lo urbano: el amor por las esquinas, los quicios, los descampados, los escondites, los encuentros fortuitos, la dislocación de las funciones, el *juego*”<sup>47</sup>. La cita de Manuel Delgado coloca el niño en el rol de restaurador, como un arquitecto de lo invisible que cura la ciudad funcionalista con la terapia del juego y celebra su dimensión simbólica y afectiva.

Las imágenes de *Urban Re-Identification Grid* representan efectivamente un proyecto visual de restauración de la imagen de ciudad y ciudadanía, donde el niño reivindica el derecho de habitar la ciudad de forma libre,

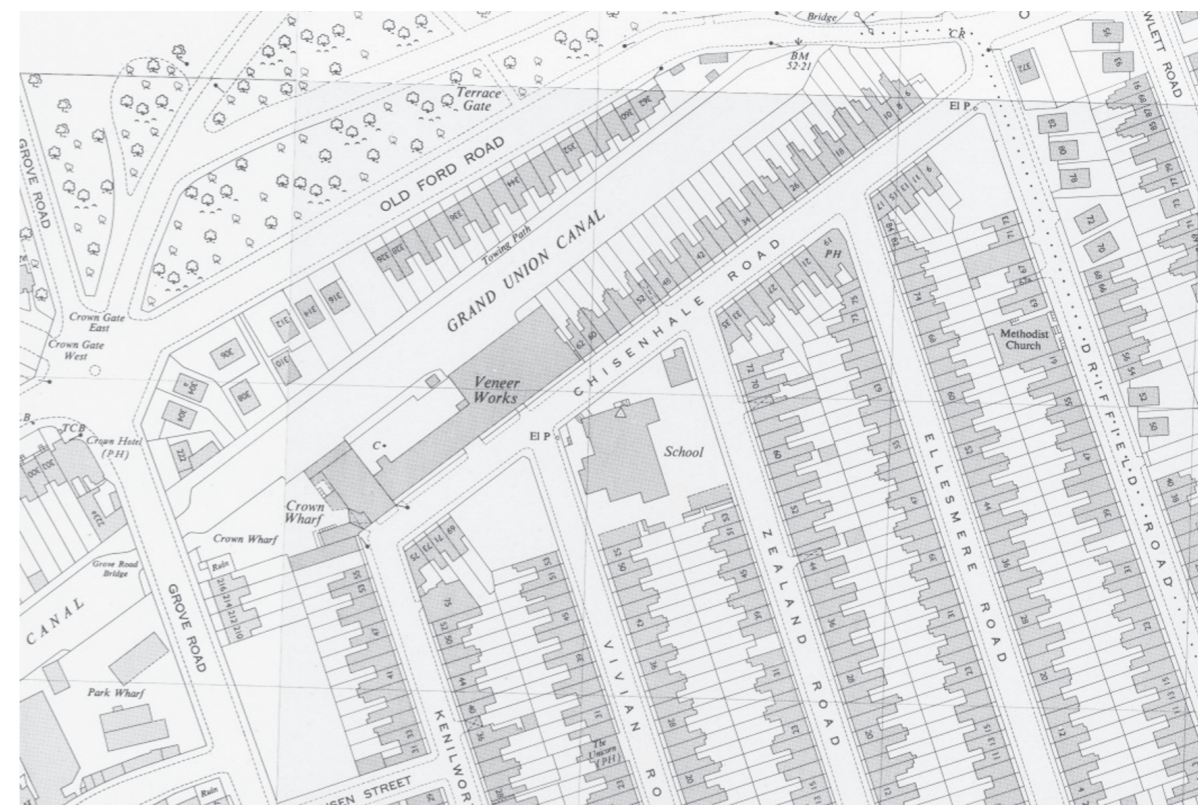
43 DIAZ-RECASÉNS MONTERO DE ESPINOSA, Gonzalo, op. cit. supra, nota 27, p. 63.

44 HIGHMORE, Ben. op. cit. supra, nota 28, pp. 35-45.

45 ESLAVA, Clara; TEJADA, Miguel; HOYUELOS, Alfredo, op. cit. supra, nota 11, p. 122.

46 DIAZ-RECASÉNS MONTERO DE ESPINOSA, Gonzalo, op. cit. supra, nota 27, p. 65.

47 DELGADO, Manuel. En busca del espacio perdido. En: Clara ESLAVA; Isabel CABANELLAS, eds. *Territorios de la infancia. Diálogos entre arquitectura y pedagogía*. Barcelona: Editorial Graó, 2005, p. 13.



5

improvisada y espontánea, ocupando y transformando el espacio a través de la acción lúdica.

Para tal propósito, el juego constituye la forma ideal para representar las relaciones y los valores que definen la ética del Team 10<sup>48</sup> y poner énfasis en la arquitectura concebida como proceso a la vez abierto y normado: mientras el espacio que celebran Alison y Peter Smithson es fruto de la acción lúdica espontánea, los proyectos de Aldo van Eyck son el resultado de una acción planificada y serial; la complementariedad y la reciprocidad entre los dos sistemas conceptuales y procedimentales, señalan una ruta disciplinar adecuada a las complejidades de la contemporaneidad.

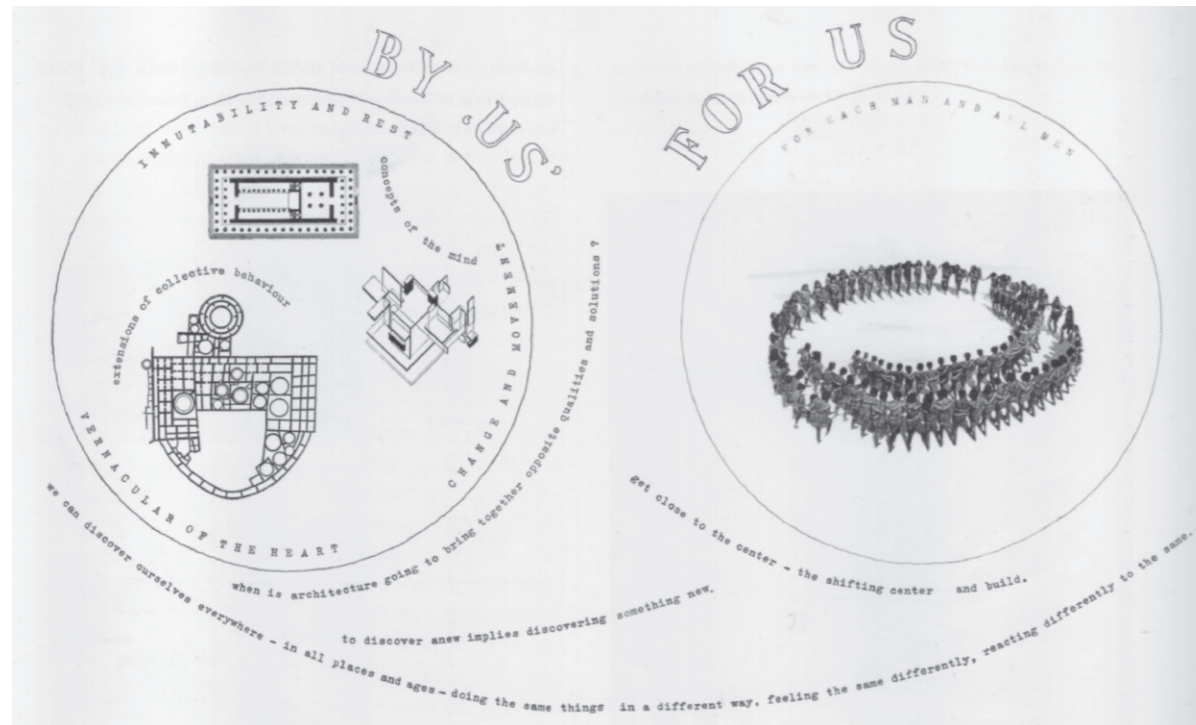
En los paneles de *Lost Identity*, el juego construye una estética alternativa de la ciudad, donde el cuerpo y los diversos componentes materiales del contexto (suelo, bancas, barandas, escaleras, arboles, nieve y arena, entre otros) se articulan, conectan y complementan como elementos de un mismo sistema físico y retórico que presupone un uso intenso de la arquitectura. Objetos, espacios y cuerpos se entrelazan en el juego y juntos constituyen los elementos tangibles e intangibles del proyecto.

En la versión definitiva de *Otterlo Circles* (figura 6) sucede algo parecido: la circularidad de la imagen integra palabras, dibujos técnicos y fotografías en un baile gráfico-visual que remite a la danza vernácula representada

48 FERNÁNDEZ VILLALOBOS, Nieves, op. cit. supra, nota 17, pp. 397-407.



6. Aldo van Eyck. The Otterlo Circles, 1962.  
7. United Nations. For all children a safe Tomorrow IF you do your part.



6

en el segundo círculo de la composición. La repetición, la abstracción y la indagación de las formas del habitar serán parte del código proyectual de Aldo van Eyck y del estructuralismo.

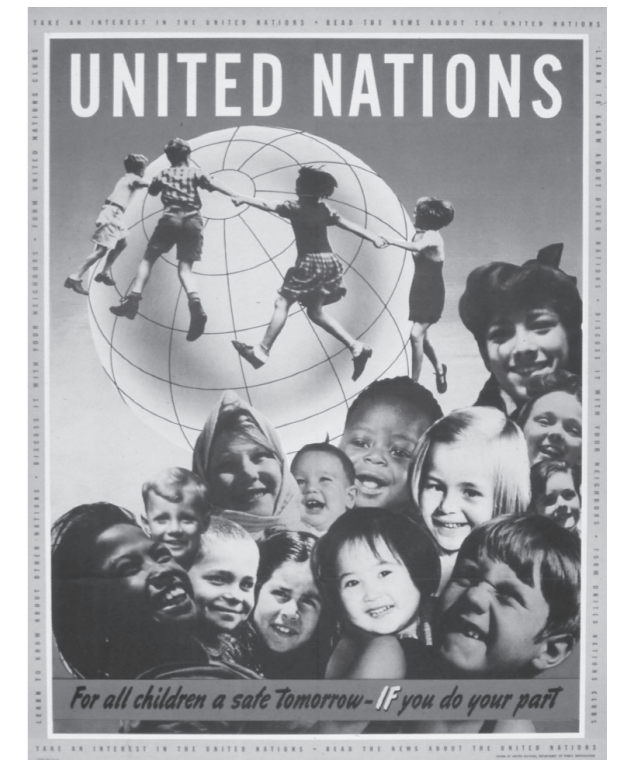
El juego también produce un espacio a la vez espontáneo y codificado, según dinámicas de regla y azar<sup>49</sup> propias de los procesos proyectuales. La relación entre proyecto y juego se hace evidente en diversas formas, pues ambos procesos se rigen de un sistema de normas implícitas y explícitas que enmarca los límites de acción: expandiendo la analogía, la producción visual y proyectual del Team 10 revela y propone una nueva imagen del juego como materia prima del proyecto, como material vivo capaz de influir en la

forma en que se concibe, se habita y se transforma el espacio arquitectónico.

#### LA POSIBILIDAD DE UNA ARQUITECTURA DE LAS RELACIONES

En el 2012, el MoMA (Museum of Modern Art) de New York presenta la exhibición *Century of the Child: Growing by Design, 1900-2000*, con el propósito de poner en evidencia la centralidad de la infancia, como sujeto y concepto, en la construcción del pensamiento de vanguardia del siglo xx; de la misma forma, la exhibición revela el impacto de los diferentes ámbitos del diseño (arquitectura, juguetes, vestimenta, mobiliario, libros, etc.) en la construcción de la imagen de la infancia moderna.

49 PÉREZ DE ARCE, Rodrigo, op. cit. supra, nota 6.



7

La curadora de la muestra, Juliet Kinchin, se remite a la idea que el juego representa para nuestro siglo lo que el trabajo representó en la revolución industrial<sup>50</sup>. Hipótesis que podemos validar, por ejemplo, observando las tendencias de la última década en el diseño de oficinas que proponen integrar elementos lúdicos propios de los *playgrounds* en los ambientes profesionales, como una forma de reconocer, valorar y promover el potencial creativo del juego en el contexto laboral; el juego se afirma como una estrategia para salvar el trabajo del aburrimiento y de la mecanización. El modelo de oficina *playground* convierte el tiempo de ocio y diversión en productividad, asignando al juego un propósito instrumental que pone en evidencia un conflicto de intenciones que ha caracterizado la evolución de la construcción del propio concepto de juego en el tiempo.

Retrocediendo hacia el 20 de noviembre del 1959 -siendo coincidentemente el año que marcó la disolución del CIAM, dirigido en su undécima y última edición por los representantes del Team 10- los entonces 78 Estados Miembros de las Naciones Unidas celebraron la aprobación de la *Declaración de los Derechos del Niño* (figura 7), afirmando el rol central de la infancia en la proyección de una sociedad integradora y renovada.

El documento incluye el juego como derecho fundamental de la infancia, pero lo vincula y subordina a fines educativos y propósitos de adoctrinamiento<sup>51</sup>. El séptimo principio de la *Declaración* menciona: "El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, las cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación"<sup>52</sup> y así acota el juego a la condición de instrumento para el "proceso civilizatorio"<sup>53</sup>, privándolo de la posibilidad y del derecho de ser un fin en sí mismo pues, desde muy pequeños, el juego nos proporciona

una forma espontánea y libre de tejer relaciones con la realidad, para procesarla, comprenderla e interpretarla.

El manifiesto visual elaborado por Aldo van Eyck, Alison y Peter Smithson en articulación con el pensamiento colectivo del Team 10, sugiere la posibilidad de una arquitectura que se centre en las relaciones como propósito, material y producto del proyecto; una arquitectura que transite entre objeto y comportamiento, privilegiando así una dimensión experimental, performativa y conceptual<sup>54</sup> del espacio.

Los elementos estructurantes de la modernidad reformada se entrelazan y complementan en la composición de las imágenes, revelándose particularmente vigentes en el debate disciplinar contemporáneo: el concepto de lo cotidiano, el lenguaje de la fotografía, el ámbito de la calle y el juego como método para "movilizar el espacio común"<sup>55</sup>.

50 KINCHIN, Juliet. Hide and Seek: remapping modern design and Childhood. En: Juliet KINCHIN, ed. *Century of the Child: Growing by Design*. New York: The Museum of Modern Art, 2012, pp. 28-57. ISBN 978-0-87070-826-8.

51 KOZLOVSKY, Roy, op. cit. supra, nota 16.

52 Extracto de la *Declaración de los Derechos del Niño*, adoptada y aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas mediante su resolución 1386 (XIV) en la Resolución 1386 (XIV).

53 PÉREZ DE ARCE, Rodrigo, op. cit. supra, nota 6.

54 BORGONUOVO, Valerio; FRANCESCHINI, Silvia. Global Tools: gli strumenti di una scuola possibile. En: Valerio BORGONUOVO; Silvia FRANCESCHINI, eds. *GLOBAL TOOLS 1973-1975. Quando l'educazione coinciderà con la vita*. Roma: NERO, 2018, pp. 9-31.

55 PARRA-MARTÍNEZ, José; STUTZIN-DONOSO, Nicolás; LÓPEZ-CARREÑO, Juan Manuel, op. cit. supra, nota 7, p. 65.

8. La instalación AAAAAA en el centro histórico de Lima (Perú) invita a reencontrarse con la ciudad desde las múltiples perspectivas del juego.



8

Los paneles presentados integran las dimensiones analítica y proyectiva que caracterizan los procesos de diseño, y proponen una estética que utiliza los ingredientes propios de la representación arquitectónica y urbana -la forma, la ambientación, la palabra- cuya articulación establece nuevos órdenes de valores tanto a nivel conceptual como metodológico, pues sugiere múltiples formas de ejercer la arquitectura, expandiendo la idea de proyectar a los ámbitos del escribir, documentar, diagramar, performar y, primordialmente, jugar; el niño y el arquitecto, figuras centrales del guion narrativo de las imágenes, intercambian experiencias y roles, hasta llegar a coincidir.

La pregunta acerca del valor que pueda asumir el juego en los procesos de diseño que definen nuestros entornos compartidos queda abierta a múltiples respuestas, pues la invitación a *jugar la ciudad* nos convoca a imaginar formas alternativas de habitar el espacio colectivo en un ejercicio abierto de ciudadanía activa (figura 8). ■

### Bibliografía Citada

- BAUDRILLARD, Jean. *El sistema de los objetos*. Mexico: Siglo XXI, 1969.
- BORGONUOVO, Valerio; FRANCESCHINI, Silvia. Global Tools: gli strumenti di una scuola possibile. En: Valerio BORGONUOVO; Silvia FRANCESCHINI, eds. *GLOBAL TOOLS 1973-1975. Quando l'educazione coinciderà con la vita*. Roma: NERO, 2018, pp. 9-31.
- BRANZI, Andrea. Educación y espacio relacional. En: Giulio CEPPI; Michele ZINI, eds. *Niños, espacios, relaciones: metaproyecto de ambiente para la infancia*. Buenos Aires: Red Solare, 2009, pp. 121-127.
- CARERI, Francesco. The Storyteller. En: Mark GODFREY; Klaus BIESENBAACH, eds. *Francis Alÿs: A Story of Deception*. New York: The Museum of Modern Art, 2011, pp. 183-185.
- CORVALÁN TAPIA, Felipe. Re-presentar la ciudad. Urban Re-Identification Grid. Aproximaciones al espacio como acontecimiento [en línea]. En: Ana MEJÓN; Farshad ZAHEDI; David CONTE IMBERT, eds. *Congreso Internacional Interdisciplinar: La ciudad: imágenes e imaginarios (2018, Getafe)* [en línea]. Getafe: Universidad Carlos III de Madrid, 2019, pp. 535-545 [consulta: 20-09-2023]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10016/29987>.
- DELGADO, Manuel. En busca del espacio perdido. En: Clara ESLAVA; Isabel CABANELLAS, eds. *Territorios de la infancia. Diálogos entre arquitectura y pedagogía*. Barcelona: Editorial Graó, 2005, pp.11-17.
- DIAZ-RECASENS MONTERO DE ESPINOSA, Gonzalo. Golden Lane. Sobre la cualidad vacía del espacio público en la obra de los Smithson [en línea]. En: *Proyecto, Progreso, Arquitectura*. Vivienda colectiva: sentido de lo público. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, noviembre 2011, n.º 5, pp. 60-71 [consulta: 20-09-2023]. ISSN-e 2173-1616. DOI: <https://doi.org/10.12795/ppa.2011.i5.04>.
- CABANELLAS Isabel; ESLAVA Clara, coords. *Territorios de la infancia. Diálogos entre arquitectura y pedagogía*. Barcelona: Editorial Graó, 2005.
- CARLO, Giancarlo de. How/Why to build school buildings. En: *Harvard Educational Review*. Architecture and Education, Cambridge: Harvard Education Publishing Group, Winter 1969, vol. 39, n.º 4, pp. 12-34. ISSN 0017-8055.
- FERNÁNDEZ VILLALOBOS, Nieves. *La influencia de Nigel Henderson en la actitud crítica de Alison y Peter Smithson*. *International Conference on Architectural Design & Criticism*. Madrid: Critical Press, 2014, pp. 397-407. ISBN 978-84-697-0424-0.
- GULDEMOND, Jaap; BLOEMHEUVEL Marente. Francis Alÿs. The Street, the Rules and the Game. En: Jaap GULDEMOND; Marente BLOEMHEUVEL, eds. *Francis Alÿs: Children's Games*. Rotterdam: Nai010 Publishers, 2020, pp. 7-11.

HARARI, Yuval Noah. *Sapiens, de animales a dioses: breve historia de la humanidad*. Lima: Debate, 2017.

HIGHMORE, Ben. *Between Modernity and the Everyday: Team 10. Conference Team 10 - Between Modernity and the Everyday*. [s.e.]: Delft, 2003, pp.35-45.

HOYUELOS, Alfredo; CABANELLAS, Isabel. Malaguzzi y el valor de lo cotidiano [en línea]. Extracto de *Ponencia Congreso de Pamplona*, diciembre 1996 [consulta: 20-09-2023]. Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/302225733/Alfredo-Hoyuelos#>

JUÁREZ CHICOTE, Antonio; RODRÍGUEZ RAMÍREZ, Fernando. El espacio intermedio y los orígenes del Team X [en línea]. En: *Proyecto, Progreso, Arquitectura*. Arquitecturas en común. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, noviembre 2014, n.º 11, pp. 52-63 [consulta: 20-09-2023]. ISSN-e 2173-1616. DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2014.i11.04>.

KINCHIN, Juliet. Hide and Seek: remapping modern design and Childhood. En: Juliet KINCHIN, ed. *Century of the Child: Growing by Design*. New York: The Museum of Modern Art, 2012, pp. 28-57.

KOZLOVSKY, Roy. Adventure Playgrounds and Postwar Reconstruction. En: Marta GUTMAN; Ning de CONINCK-SMITH, eds. *Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children*. New Jersey: Rutgers University Press, 2008, pp. 171-190.

KOZLOVSKY, Roy. *The Architectures of Childhood. Children, Modern Architecture and Reconstruction in Postwar England*. London: Routledge, 2013.

LUC, Jean-Noël. I primi asili infantili e l'invenzione del bambino. En: Egle BECCHI; Dominique JULIA, eds. *Storia dell'infanzia dal settecento a oggi*. Roma-Bari: Gius. Laterza & Figli, 1996, pp. 282-305.

MATESANZ VENTURA, Natalia. Gradadas, domos y casitas. Arquitectos activadores del espacio común en la plaza cultural, Nueva York [en línea]. En: *Proyecto, Progreso, Arquitectura*. Arquitecturas al margen. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, noviembre 2018, n.º 18, pp. 89-101. ISSN-e 2173-1616. DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2018.i18.06>.

MAYORAL CAMPA, Esther. Pensamientos compartidos. Aldo van Eyck, el grupo Cobra y el arte [en línea]. En: *Proyecto, Progreso, Arquitectura*. Arquitecturas en común. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, noviembre 2014, n.º 11, pp. 64-75 [consulta: 20-09-2023]. ISSN-e 2173-1616. DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2014.i11.05>.

MCCARTER, Robert. *Aldo van Eyck*. New Haven: Yale University Press, 2015.

MUMFORD, Lewis. *El mito de la máquina: Técnica y evolución humana*. Logroño: Pepitas de calabaza, 2010.

PARRA-MARTÍNEZ, José; STUTZIN-DONOSO, Nicolás; LÓPEZ-CARREÑO, Juan Manuel. Playgrounds y espacio común. A propósito del juego en la ciudad suspendida [en línea]. En: *Proyecto, Progreso, Arquitectura*. Emergencias del espacio común. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, noviembre 2021, n.º 25, pp. 50-67 [consulta: 20-09-2023]. ISSN-e 2173-1616. DOI <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.03>.

PAYÀ RICO, Andrés. Aprender deleitando. El juego infantil en la pedagogía española del siglo XX [en línea]. En: *Bordón. Revista de pedagogía, juego, educación y aprendizaje*. La actividad lúdica en la pedagogía infantil. Madrid: Sociedad Española de Pedagogía (SEP), 2013, vol. 65, n.º 1, pp. 37-46. ISSN 0210-5934. DOI: <https://doi.org/10.13042/brp.2013.65100>.

PÉREZ DE ARCE, Rodrigo. Materia Lúdica: Arquitecturas del juego. En: ARQ. Juegos / Playing [en línea]. Santiago: Ediciones ARQ, diciembre 2003, n.º 55, pp. 9-15 [consulta: 20-09-2023]. ISSN 0717-6996. Disponible en: [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-69962003005500003](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-69962003005500003); DOI: <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-69962003005500003>.

PÉREZ DE ARCE, Rodrigo. Calle y Playground: la domesticación del juego en el proyecto moderno. En: Lars BANG LARSEN; Rodrigo PÉREZ DE ARCE, eds. *Playgrounds - Reinventar la plaza*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2014, p. 80-97.

SMITHSON, Alison y Peter. "Lo así hallado" y lo "hallado". En: Enrique WALKER, ed. *Lo ordinario*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2010, pp. 93-100.

STUTZIN, Nicolás. Políticas del playground: Los espacios de juego de Robert Moses y Aldo van Eyck [en línea]. En: ARQ. Santiago: Ediciones ARQ, diciembre 2015, n.º 91, pp. 32-39 [consulta: 20-09-2023]. ISSN 0717-6996. Disponible en: [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-69962015000300005](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-69962015000300005); DOI: <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-69962015000300005>.

**Michele Albanelli** (1983). Arquitecto, Master en Arquitectura, Stäedelschule Architecture Class de Frankfurt am Main, 2009. En el 2008 recibe la beca Gunther Bock Prize. Codirector de los estudios de arquitectura DIADIA Arquitectura y Plan A0100, ambos en Lima (Perú), desde donde concibe y desarrolla proyectos de diversas índole y escala, de forma colaborativa y con un énfasis particular en la dimensión lúdica y educativa del espacio. Es autor del libro *Espacios de Aprendizaje*, publicado por la UPC Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (Lima, 2021). Albanelli es Profesor en la Pontificia Universidad Católica del Perú y Profesor de Diseño, Arquitectura y Ciudad en el Colegio Áleph, donde promueve la integración de la arquitectura como forma cultural, en el currículo escolar.



## 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 (ORCID) 0000-0002-7561-9049

### p.69 INTRODUCTION: PLAY AND THE RE-SIGNIFICATION OF SPACE

Play has the capacity to endow spaces and objects with specific meanings. Play is a way of animating the inanimate, "a means of approaching, contacting, appropriating and learning from our immediate environment"<sup>1</sup>, and represents one of the main features that structure us as a species and connects us to our *origins*, both as individuals and as humanity. The capacity for imagination typical of *homo sapiens*, a species capable of articulating fiction that lead to the construction of cultures<sup>2</sup>, finds fertile expression in childhood, which gives new meaning to space through its presence and playful attitude.

According to Lewis Mumford, play constitutes and constructs a *symbolic field*; in *The Myth of the Machine: Technics and Human Development*<sup>3</sup>, the American intellectual refers to the manifesto theory contained in *Homo Ludens*, a book published in 1938 by the Dutch philosopher and historian Johan Huizinga, who advocated play as an essential and constituent element of human culture.

Playing transforms *everything* into stories (fiction) that transcend their authors (the players), suggests Francesco Careri in the essay *The Storyteller*<sup>4</sup>, elaborated on the work of Francis Alys; since 1999 the artist systematically records children's and folk games from various parts of the world (figure 1), as everyday rituals that reveal the optimistic dimension of the street space. Through performance in the urban context, the games in the documentary work *Children's Games* produce a poetic space of political value<sup>5</sup>, a symbolic realm that essentially, but temporarily, transforms the physical environment in which it is inserted since "there is no intention in the game to change the world"<sup>6</sup>.

### p.70

*Playing the city* represents for children a way of inhabiting the city, a mechanism for participation, appropriation and "agency of space"<sup>7</sup>; the possibility of exercising active citizenship and taking a position in an environment often perceived as exclusionary and hostile, designed according to principles and rules that often oppose the very concept of free play, in favor of a functionalist view that leaves no room for the indeterminate.

Nevertheless, play assumes the role of mediator between the environment, objects and subjects: chance, rules and imagination produce a space of mediation based on relationships, an in-between space – to quote architects Alison and Peter Smithson – that claims a condition of centrality in the disciplinary debate around architecture and the city<sup>8</sup>.

Through play, children put into crisis the intended use of things, of the world and, of course, of architecture: a street is transformed into a stadium, the sidewalk into a racetrack, cobblestones into lava, sand into buildings and mountains, shadows and clouds into figures, according to a process of creative tension between physical and imagined reality that reveals the city as a space of possibilities (figure 2). The spaces and objects, loaded with meanings, weave a relationship of intimacy with the subjects<sup>9</sup>, stimulating the production of relationships between individuals and with the architectural and urban environment, built and/or imagined: the affections produced through play transform the space and let unexpected and unpredictable potentials emerge<sup>10</sup>.

### p.71

Under the aforementioned premises, the text explores play as a language and cultural-environmental agent capable of "stimulating the urban form"<sup>11</sup> and proposes that play and the relationships it articulates constitute the raw material of architecture. A selection of visual works by Team 10 produced between 1953 and 1959 accompanies, articulates and nurtures the hypotheses of interest, placing childhood at the center of the disciplinary debate.

The comparative reading of images and diagrams serves two main purposes: on the one hand, it places in a historical-disciplinary context the contemporary trend and interest in the figure of childhood at the center of the spatial narrative; on the other hand, it highlights a way of understanding and making architecture with a focus on the relationships built with and through space: architecture conceived as the form of relationships. The study of the images, supported by bibliographical background, is organized according to four themes that have been identified as fundamental for understanding the principles underlying the visual devices analyzed: first, the celebration of the everyday; second, the participatory language of urban photography; third, the street as a stage of life; fourth, play as an essential language and producer of space.

### p.72

#### THE RE-IDENTIFICATION OF SPACE: ON THE CENTRALITY OF CHILDHOOD IN THE CONSTRUCTION OF A NEW IMAGE OF THE CITY

The figure of the child burst into the architectural and urban imaginary in the first half of the twentieth century, assuming a "significant rhetorical function in the disciplinary discourse"<sup>12</sup> that was consolidated throughout the century. The process that Jean-Noël Luc describes as *the invention of the child*<sup>13</sup> (fruit of the scientific findings and, in particular, of Freudian psychoanalysis that broadened the understanding of the individual and the child, generating a strong cultural resonance that reached the disciplinary field of architecture) is transformed over time into what the philosopher George Boas defines as *the cult of the child*; the book *The Cult Of Childhood* (1966) explores the cultural impact caused by the collective construction of the social image of the child, which, in the post-war context, "is perceived as a new liberating component of the rigid lesson of rationalism, as a refoundation based on spontaneity, simplicity and democracy"<sup>14</sup>.

Architect and author Roy Kozlovsky<sup>15</sup> analyzes how the *Adventure Playgrounds* that proliferated in English cities in the years of the second European post-war period functioned simultaneously as devices of pleasure and as a control mechanism: the small, modern inhabitant of the city, a residue of the rubble of war, radiates optimism and life by his own presence, pregnant with a playful and free attitude. In the manifesto images presented at the CIAM (International Congress of Modern Architecture) by the members of the international group Team 10, Kozlovsky identifies the possibility of a new form of urbanity that celebrates everyday life, play and, above all, the child as a disruptive agent of modern idiosyncrasy<sup>16</sup>.

The last three editions of the CIAM - held in 1953, 1956 and 1959 - marked a transition in the understanding of architecture and the city, reformed according to new principles that charge space with a renewed existential dimension centered on reality and human association.<sup>17</sup> On the occasion of the ninth CIAM (1953, Aix-en-Provence, France), British architects Alison and Peter Smithson present photographs of children playing in the street as a humanist response and reaction to functional and rational modernity<sup>18</sup>; the images that support the axes *House, Street, Relationship* in the *Urban Re-Identification Grid* panel are the work of photographer Nigel Henderson, who was part with the Smithsons of the *Independent Group*, a cultural art collective active in the early 1950s, simultaneously with Team 10. The visual apparatus of *Urban Re-Identification Grid* proposes "a revision of the categories of analysis and evaluation of the city through a format -the grid- used in previous editions of CIAM"<sup>19</sup>.

### p.73

In the subsequent edition (1956, Dubrovnik, Croatia), the Dutch architect Aldo van Eyck, presents the sequence of four panels entitled *Lost Identity*, proposing an intimate and changing city, deeply transformed through the insertion of dozens of *playgrounds* (in the third panel the architect mentions the realization of 70 installations that will become 700 until 1978) - playful spaces for the rehearsal of civic education<sup>20</sup> - realized in Amsterdam from 1947 onwards, as part of a project to rehabilitate abandoned and residual urban spaces initiated by the urban planner Jakob Mulder, who succeeded in linking citizenship, municipal management and the design of public space<sup>21</sup>. Van Eyck, in charge of the design of the playgrounds, will be part of the organizing group of the last edition of CIAM (1959, Otterlo, The Netherlands), which culminates with the affirmation and celebration of the principles of Team 10, identified in the *Otterlo Circles* graphics that will evolve in the following years, parallel to the professional and conceptual trajectory of the Dutch architect. With the closing of CIAM and the reform of the ideals of modernity, a new reading of space, architecture and the city is proposed as a reflection of a renewed social contract between the discipline and the *people*.<sup>22</sup>

The actuality and validity of the ideas of Team 10 point out a possible path towards the integration of processes of *participation, appropriation and reciprocity* in the disciplinary work; in the following fragment of the text, the four thematic axes mentioned in the lines that close the introduction are broken down, with the purpose of opening and promoting the debate on an alternative system of evaluation of the architectural processes that, like a game, establishes new rules, parameters and project instruments<sup>23</sup>.

#### *The celebration of the everyday*

The *Urban Re-Identification Grid* panel (1953) (figure 3) represents the celebration of the *everyday* and marks a turning point in the trajectory of the Modern Movement<sup>24</sup>, promoting what Alison and Peter Smithson describe as "an intellectual activity of literacy in the language of architecture"<sup>25</sup>; literacy implies going back to basics (childhood), to establish new codes (play) that celebrate the everyday as the unit of measurement of architecture. Nigel Henderson's photographs represent the ideal vehicle for this purpose: the gaze of children declares complicity with the photographer and the sequence of house-threshold-street shots blurs the boundary between the public and private spheres, constructing an image of everydayness (time) based on scales of proximity (space) and reciprocity (relationships).

The British photographer had dedicated himself to documenting the habits of citizens in the streets surrounding his home in East London, retaining the everyday through his camera<sup>26</sup> and placing it in a central role in the construction of an urban imaginary in which childhood and play are the protagonists of "that space that had been denied until then in the urban proposals of the CIAM"<sup>27</sup>: the everyday highlights the problems not addressed by architecture and urbanism<sup>28</sup>.

### p.74

The proximity to Henderson and the sensitive drifts through the neighborhood streets had a profound impact on the construction of the city image that Alison and Peter Smithson articulate in the *Urban Re-Identification Grid* manifesto, through which a transformation of modern principles is staged, using the graphic-methodological tools of modernity to replace content with the vibrant presence of childhood as the central subject, the play, the event and the relationships that are the scaffolding of a reformed everydayness that celebrates the value of "minimal acts" and "minisituations"<sup>29</sup>.

Under similar principles, Spanish educators Alfredo Hoyuelos and Isabel Cabanellas highlight how Loris Malaguzzi's educational philosophy is centered, among other pillars, on the value of the everyday: "there are things

that happen every day, important, extraordinary things that must be rescued. Things that can go unnoticed if the one who is present [...] is not able to rescue them"<sup>30</sup>.

The digression to the field of education is pertinent for several reasons; the Reggio Emilia educational philosophy, of which Malaguzzi is the initiator and main representative, arose in Italy in the second postwar period (simultaneously with Team 10) in response to the urgency of constructing a new image of the child and implicitly of the main social and cultural institutions: the home, the school, the city. Similar purposes motivate the critical contribution of several members of Team 10 in issue 39 of the *Harvard Educational Review* (1969). The issue redefines the link between the concepts of individual, education and space, inviting the rescue of an ordinary urbanity lived "from below" (*bottom-up*) as opposed to planning processes "from above" (*top-down*); the essay *How/Why to build school buildings* by Giancarlo de Carlo, the Italian member of Team 10, starts from four questions:<sup>31</sup> the necessity of the school-institution; the programmatic specificity of the school-building; the relationship between pedagogy and architecture; and the role of specialists in the process of school design and construction.

The ordinary city, of the child, of play and encounter is the central subject of the panels *Lost Identity* (1956) by Aldo van Eyck, who suggests turning the entire city into a playground<sup>32</sup>, extension and complement of the domestic and school environments. The central theme of the third panel "the playground as core and extension of the doorstep" invites a new reading of the spaces considered residual, now nuclei of the architecture of the everyday.

Van Eyck's interest in the *world of children* has multiple origins: on the one hand, it derives from his personal experience as a child in an innovative early education institution; on the other hand, it is the result of his participation in other post-war avant-garde collectives, in particular the Cobra Group, whose members found in children "vehicles for their works and even part of a working methodology"<sup>33</sup>. The image of childhood profoundly transforms the aesthetics of the avant-garde, being simultaneously concept and language, criticism and proposal, means and end of an alternative cultural paradigm.

As a consequence of this transformation of the point of view, of the "multiplication of the gaze"<sup>34</sup>, the architect places himself on the same stage as his interlocutor, thus rearticulating the relations of reciprocity that link professionals with the public, the user and/or the client: the modern figure of the hero architect is replaced in the *Otterlo Circles* panels (1959-1962) by an architect who designs *with and for* people. The diagram appeals to the concept of integration: from a symbolic-conceptual point of view, it combines architecture, culture and relationships in a single image; it also contains various languages - the written word, technical drawings and photography - that will complement and influence each other in Van Eyck's own career, thus suggesting a plurality of ways of being an architect.

#### The participatory language of urban photography

In the process of updating the modern paradigm, the figure of the child is introduced as a protagonist and bearer of a message of authenticity and creativity that will accompany and define the mission of Team 10 in the following years<sup>35</sup>; the presence of childhood and play defines the anthropological scope of the architectural and urban image, and establishes a dialogue with the observer through the gaze and empathy. The child activates the reincorporation of the human being "as a social, biological and cultural being"<sup>36</sup> in the disciplinary debate, by means of a fundamental language: *urban photography* as an instrument and form of participation.

In the *image-based discourse*<sup>37</sup> of Team 10, photography plays a fundamental role as a means of documentation, interpretation and projection. The sensitive lens focuses on the details and *mini-situations* of the city, celebrates the extraordinary in the ordinary and establishes a disciplinary agenda loaded with intentions; through photography, the object disappears behind the subject and the form behind the content in a sequence of shots where life and play unfold spontaneously on the stage of the city and architecture. Space, conceived as an instrument, essentially serves to put ideas into it, Herman Hertzberger will comment in a 2017 interview, describing the architectural project as a means for the expression of the creative will that, once again, is manifested in the figure of childhood that occupies a central position in the project documentation of the Dutch architect, a disciple of Aldo van Eyck and a late member of Team 10.

The construction of an intentional gaze in the *Urban Re-Identification Grid* and *Lost Identity* panels establishes the premises for intervening in the city; observation functions as listening and photography becomes a witness of the architect's presence in the *place*, reducing the distance between the author-designer and the social and spatial context. The photographic camera, like a researcher's magnifying glass, identifies, focuses and amplifies the details of the city, the interstices relegated by modernity to a residual condition and that now demand attention as dynamic and multi-scale scenarios, where the domestic and infrastructural condition intertwine<sup>38</sup>.

The specificity of the images that inhabit the Smithsons' panel situates Nigel Henderson's work in the stream of *Mass Observation* photographers and functions as a bridge between the socio-anthropological dimension and the technical-material qualities of space, highlighting the interaction and reciprocal influence between the tangible and intangible aspects of the city and of architecture<sup>39</sup>. In the images depicting children playing around Nigel and Judith Henderson's house in Chisenhale Road, the vitality of play offers a counterpart to the war photographs that had marked the first half of the twentieth century: play heals the city and renews our perception of it. The position of the camera, slightly elevated with respect to the portrayed subject, defines a diagonal space where play is the invisible element that connects the girls and boys with the photographer and with the built environment: the staircase, the parapet, the sidewalk and the street; images of hybrid character are thus constructed, between the photograph and

the plane, between the concrete and the abstract, where the street is the gray and homogeneous background for the unfolding of human relationships, drawn by the expressive figures of the children and the elongated shadows that invite us to participate in a sunny afternoon of outdoor play.

The *Lost Identity* panels (figure 4), on the other hand, present a city turned into "ludic matter"<sup>40</sup>, a game board whose rules are renewed every day. The photographs diagrammed in the third panel of the series place the viewer in two complementary conditions for the exercise of citizenship: the position of the pedestrian absorbed in the atmosphere of the image and the discreet but attentive point of view of the neighbor observing from the window, again suggesting a trans-scalar and trans-generational link between the city and the home.

#### The street as a stage of life

Van Eyck's playground projects, as "an alphabet of repeatable and combinable forms"<sup>41</sup> mark blurred boundaries with the urban context and draw an infinity of possibilities for interaction and play, as a premise to rebuild an affective relationship with the shared space of the street, turned into a *place* and a stage for life: the Dutch architect insisted on the need to transform the abstract concepts of *space* and *time* respectively into *place* and *occasion*.

The *street*, an emblem of the modern city from the transformations of the industrial revolution to the sublimation of speed as a symbol of modernity inherited by the contemporary city, assumes in the images of Team 10 another character and another time, proposing an alternative to the "objectual tradition of architecture typical of early modernity"<sup>42</sup>. The interest in infrastructures as intermediate spaces is made explicit in various ways in the thought and action of Alison and Peter Smithson who, on the occasion of the exhibition *This is Tomorrow* (1956), retreat themselves with Nigel Henderson and Eduardo Paolozzi into the street in front of their home, exalting the domestic vocation of public space; while in the Golden Lane and Robin Hood Gardens projects they absorb the city in the scale of architecture, "as a monument to that landscape of the space of the street"<sup>43</sup>.

The incursion of everyday life in the construction of a new image of the public urban realm highlights the intentions to transform the very concept of city and citizenship, and the street represents the ideal vehicle to detonate change: in *Between Modernity and the Everyday*, professor and researcher Ben Highmore argues that the space of the street is the place where the problematic of the everyday manifests itself most intensely, being a challenging issue for the post-war disciplinary avant-garde.<sup>44</sup>

The introduction of the figure of the child in the public space and the playful occupation of the street is, therefore, a revolutionary action of a strong symbolic and political character, a form of appropriation of space in the process of being ceded to the vehicle that is re-signified through free play as a relational form of resistance and as a manifestation of an essential right. The street, the quintessential sphere of civic manifestation and democracy, reveals and defends its place as a space that symbolizes collectivity, and expands its potential for transformation to residual and abandoned spaces, the result - as Van Eyck describes it - of urbanization processes, road engineering and demolitions.

In the images of *Urban Re-Identification Grid* and *Lost Identity*, the street is also presented as an alternative to the institutionalized space of the school (inseparable from the concept of childhood), as a place for opportunity and intense experience, which for Giancarlo de Carlo represent the premises of educational processes.

The street transformed into a playground in Nigel Henderson's photographs, absorbs and combines the vocation of home and school; the image places us as spectator-players from the access steps to the home and in continuity with the street scene where children gather presumably after dismissal from the nearby elementary school, located at the corner of Chisendale Road and Zealand Road (figure 5). Home, school and street are affirmed as the domains of basic formation and primary relationships.

#### The value of play in the production of collective space

Childhood inhabits the street and play, as a universal language and form of learning, expresses its capacity to produce urbanity. In the visual narrative of Team 10, *play* assumes a central visual and communicative role, in contrast to the common perception that places it in a residual condition, as it belongs to the sphere of activities often considered useless or unproductive by modern society<sup>45</sup>.

Through play, children "establish new laws" and transform space "until they take it over"<sup>46</sup>, linking themselves to the environment through the body and the imagination, progressively establishing topological, projective and Euclidean relationships with space, according to the sequence proposed by Jean Piaget.

The presence of children in the representations of Team 10 reveals the urgent need to "reinfantilize the contexts of everyday life. To re-infantilize as to restore a child's experience of the urban: the love of corners, nooks, open spaces, hiding places, chance encounters, the dislocation of functions, play"<sup>47</sup>. Manuel Delgado's quote places the child in the role of restorer, as an architect of the invisible that heals the functionalist city with the therapy of play and celebrates its symbolic and affective dimension.

The images of *Urban Re-Identification Grid* effectively represent a visual project of restoration of the image of city and citizenship, where the child claims the right to inhabit the city in a free, improvised and spontaneous way, occupying and transforming the space through playful action.

For this purpose, the game is the ideal way to represent the relationships and values that define the ethics of Team 10<sup>48</sup> and to emphasize architecture conceived as a process that is both open and regulated: while the space celebrated by Alison and Peter Smithson is the fruit of spontaneous playful action, Aldo van Eyck's projects are the

p.77

p.78

p.79



result of planned and serial action; the complementarity and reciprocity between the two conceptual and procedural systems point to a disciplinary route that is appropriate to the complexities of contemporaneity.

In the *Lost Identity* panels, the game constructs an alternative aesthetic of the city, where the body and the various material components of the context (ground, benches, railings, stairs, trees, snow and sand, among others) are articulated, connected and complemented as elements of the same physical and rhetorical system that presupposes an intense use of architecture. Objects, spaces and bodies intertwine in the game and together constitute the tangible and intangible elements of the project.

In the final version of *Otterlo Circles* (figure 6) something similar happens: the circularity of the image integrates words, technical drawings and photographs in a graphic-visual dance that refers to the vernacular dance represented in the second circle of the composition. Repetition, abstraction and the investigation of the forms of inhabiting will be part of the design code of Aldo van Eyck and structuralism.

The game also produces a space that is both spontaneous and codified, according to the dynamics of rule and chance<sup>49</sup> typical of design processes. The relationship between project and game becomes evident in different ways, as both processes are governed by a system of implicit and explicit rules that frame the limits of action: expanding the analogy, the visual and project production of Team 10 reveals and proposes a new image of the game as raw material of the project, as a living material capable of influencing the way in which architectural space is conceived, inhabited and transformed.

#### THE POSSIBILITY OF A RELATIONSHIP ARCHITECTURE

In 2012, the MoMA (Museum of Modern Art) in New York presented the exhibition *Century of the Child: Growing by Design, 1900-2000*, with the purpose of highlighting the centrality of childhood, as a subject and concept, in the construction of 20th century avant-garde thought; in the same way, the exhibition reveals the impact of the different fields of design (architecture, toys, clothing, furniture, books, etc.) in the construction of the image of modern childhood.

The curator of the exhibition, Juliet Kinchin, refers to the idea that play represents for our century what work represented in the Industrial Revolution<sup>50</sup>. Hypothesis that we can validate, for example, by observing the trends of the last decade in office design that propose to integrate playful elements of *playgrounds* in professional environments, as a way of recognizing, valuing and promoting the creative potential of play in the work context; play is affirmed as a strategy to save work from boredom and mechanization. The *playground* office model converts leisure and fun time into productivity, assigning to play an instrumental purpose that highlights a conflict of intentions that has characterized the evolution of the construction of the very concept of play over time.

Going back to November 20, 1959 - coincidentally the year that marked the dissolution of CIAM, led in its eleventh and last edition by the representatives of Team 10 - the then 78 Member States of the United Nations celebrated the adoption of the *Declaration of the Rights of the Child* (figure 7), affirming the central role of children in the projection of an inclusive and renewed society.

The document includes play as a fundamental right of childhood, but links and subordinates it to educational and indoctrination purposes<sup>51</sup>. The seventh principle of the *Declaration* mentions: "*The child shall have full enjoyment of play and recreation, which shall be directed to the aims pursued by education*"<sup>52</sup> and thus limits play to the condition of an instrument for the "*civilizing process*"<sup>53</sup>, depriving it of the possibility and the right to be an end in itself since, from a very early age, play provides us with a spontaneous and free way to weave relationships with reality, to process, understand and interpret it.

The visual manifesto elaborated by Aldo van Eyck, Alison and Peter Smithson in articulation with the collective thinking of Team 10, suggests the possibility of an architecture that focuses on relationships as purpose, material and product of the project; an architecture that transits between object and behavior, thus privileging an experimental, performative and conceptual dimension<sup>54</sup> of space.

The structuring elements of reformed modernity intertwine and complement each other in the composition of the images, revealing themselves to be particularly valid in the contemporary disciplinary debate: the concept of the everyday, the language of photography, the field of the street and the game as a method to "*mobilize the common space*"<sup>55</sup>.

The panels presented integrate the analytical and projective dimensions that characterize the design processes, and propose an aesthetic that uses the ingredients of architectural and urban representation -form, ambiance, words-whose articulation establishes new orders of values at both the conceptual and methodological levels, as it suggests multiple ways of practicing architecture, expanding the idea of designing to the realms of writing, documenting, diagramming, performing and, above all, playing; the child and the architect, central figures in the narrative script of the images, exchange experiences and roles, until they coincide.

The question about the value that play can assume in the design processes that define our shared environments is open to multiple answers since the invitation to *play the city* invites us to imagine alternative ways of inhabiting the collective space in an open exercise of active citizenship (figure 8).

Financiación

UPC, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

p.80

p.81

p.82

- PAYÀ RICO, Andrés. Aprender deleitando. El juego infantil en la pedagogía española del siglo XX [online]. In: *Bordón. Revista de Pedagogía, Juego, educación y aprendizaje*. La actividad lúdica en la pedagogía infantil. Madrid: Sociedad Española de Pedagogía (SEP), 2013, vol. 65, n.º 1, pp. 37-46 [accessed: 20-09-2023]. ISSN 0210-5934. DOI: <https://doi.org/10.13042/brp.2013.65100>.
- HARARI, Yuval Noah. *Sapiens, de animales a dioses: breve historia de la humanidad*. Lima: Debate, 2017.
- MUMFORD, Lewis. *El mito de la máquina: Técnica y evolución humana*. Logroño: Pepitas de calabaza, 2010.
- CARERI, Francesco. The Storyteller. In: Mark GODFREY; Klaus BIESENBACH, eds. *Francis Alys: A Story of Deception*. New York: The Museum of Modern Art, 2011, pp. 183-185.
- GULDEMOND, Jaap; BLOEMHEUVEL Marente, Francis Alys. The Street, the Rules and the Game. In: Jaap GULDEMOND; Marente BLOEMHEUVEL, eds. *Francis Alys: Children's Games*. Rotterdam: Nai010 Publishers, 2020, pp. 7-11.
- PÉREZ DE ARCE, Rodrigo. Calle y Playground: la domesticación del juego en el proyecto moderno. In: Lars BANG LARSEN; Rodrigo PÉREZ DE ARCE, eds. *Playgrounds - Reinventar la plaza*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2014, p. 81.
- PARRA-MARTÍNEZ, José; STUTZIN-DONOSO, Nicolás; LÓPEZ-CARREÑO, Juan Manuel. Playgrounds y espacio común. A propósito del juego en la ciudad suspendida [online]. In: *Proyecto, progreso, arquitectura*. Emergencias del espacio común. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, November 2021, n.º 25, p. 63 [accessed: 20-09-2023]. ISSN 2171-6897. DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.03>.
- JUÁREZ CHICOTE, Antonio; RODRÍGUEZ RAMÍREZ, Fernando. El espacio intermedio y los orígenes del Team X [online]. In: *Proyecto, progreso, arquitectura*. Arquitecturas en común. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, November 2014, no. 11, pp. 52-63 [accessed: 20-09-2023]. ISSN 2171-6897. DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2014.i11.04>.
- BAUDRILLARD, Jean. *El sistema de los objetos*. Mexico: Siglo XXI, 1969.
- MATESANZ VENTURA, Natalia. Gradats, domos y casitas. Arquitectos activadores del espacio común en la plaza cultural. New York [online]. In: *Proyecto, Progreso, Arquitectura*. Arquitecturas al margen. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, November 2018, no. 18, pp. 89-101 [accessed: 20-09-2023]. ISSN 2171-6897. DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2018.i18.06>.
- ESLAVA, Clara; TEJADA, Miguel; HOYUELOS, Alfredo. Los territorios de juego de la infancia. In: Isabel CABANELLAS, Clara ESLAVA, eds. *Territorios de la infancia. Diálogos entre arquitectura y pedagogía*. Barcelona: Editorial GRAÓ, 2005, p. 122.
- PÉREZ DE ARCE, Rodrigo, op. cit. supra, nota 6, p. 82.
- LUC, Jean-Noël. I primi asili infantili e l'invenzione del bambino. In: Egle BECCHI; Dominique JULIA, eds. *Storia dell'infanzia dal settecento a oggi*. Roma-Bari: Gius. Laterza & Figli, 1996, pp. 282-305.
- BRANZI, Andrea. Educación y espacio relacional. In: Giulio CEPPI; Michele ZINI, eds. *Niños, espacios relaciones: metaproyecto de ambiente para la infancia*. Buenos Aires: Red Solare, 2009, p. 123.
- KOZLOVSKY, Roy. Adventure Playgrounds and Postwar Reconstruction. In: Marta GUTMAN; Ning de CONINCK-SMITH, eds. *Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children*. New Jersey: Rutgers University Press, 2008, pp. 171-190.
- KOZLOVSKY, Roy. *The Architectures of Childhood. Children, Modern Architecture and Reconstruction in Postwar England*. London: Routledge, 2013.
- FERNÁNDEZ VILLALOBOS, Nieves. *La influencia de Nigel Henderson en la actitud crítica de Alison y Peter Smithson. International Conference on Architectural Design & Criticism*. Madrid: Critic | all Press, 2014, pp. 397-407. ISBN 978-84-697-0424-0.
- Idem.
- CORVALÁN TAPIA, Felipe. Re-presentar la ciudad. Urban Re-Identification Grid. Aproximaciones al espacio como acontecimiento [online]. In: Ana MEJÓN; Farshad ZAHEDI; David CONTE IMBERT, eds. *Congreso Internacional Interdisciplinar: La ciudad: imágenes e imaginarios (2018, Getafe)*. Getafe: Universidad Carlos III de Madrid, 2019, p. 541 [accessed: 20-09-2023]. Available at: <http://hdl.handle.net/10016/29987>.
- STUTZIN, Nicolás. Políticas del playground: Los espacios de juego de Robert Moses y Aldo van Eyck [online]. In: ARQ. Santiago: Ediciones ARQ, diciembre 2015, n.º 91, pp. 32-39 [accessed: 20-09-2023]. ISSN 0717-6996. Available in: [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-69962015000300005](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-69962015000300005); DOI <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-69962015000300005>.
- MCCARTER, Robert. *Aldo Van Eyck*. New Haven: Yale University Press, 2015.
- Architect Giancarlo De Carlo highlights the need to confront the concept of mass with that of people, a central issue in architecture.
- JUÁREZ CHICOTE, Antonio; RODRÍGUEZ RAMÍREZ, Fernando, op. cit. supra, note 8, pp. 52-63.
- CORVALÁN TAPIA, Felipe, op. cit. supra, note 19, pp. 535-545.
- SMITHSON, Alison and Peter. "Lo así hallado " y lo "hallado". In: Enrique WALKER, ed. *Lo ordinario*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2010, pp. 95.
- FERNÁNDEZ VILLALOBOS, Nieves, op. cit. supra, note 17, pp. 397-407.
- DIAZ-RECASENS MONTERO DE ESPINOSA, Gonzalo. Golden Lane. Sobre la cualidad vacía del espacio pública en la obra de los Smithsons [online]. In: *Proyecto, progreso, Arquitectura*, Vivienda colectiva: sentido de lo público. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, November 2011, n.º 5, pp. 60-71 [accessed: 20-09-2023]. ISSN-e 2173-1616. DOI: <https://doi.org/10.12795/ppa.2011.i5.04>.
- HIGHMORE, Ben. Between Modernity and the Everyday: Team 10. Conference Team 10 - Between Modernity and the Everyday [n.d.] Delft, 2003, pp.35-45.
- From the essay *De un charco. Por una pedagogía de la transgresión*, by Egle Becchi (catalog of the exhibition *Los cien lenguajes de la infancia*).
- HOYUELOS, Alfredo; CABANELLAS, Isabel. Malaguzzi y el valor de lo cotidiano [online]. Excerpt from a *Conference presented at the Pamplona Congress*, December 1996. Available at: <https://es.scribd.com/doc/302225733/Alfredo-Hoyuelos#>.
- CARLO, Giancarlo de. How/Why to build school buildings. In: *Harvard Educational Review*. Architecture and Education, Cambridge: Harvard Education Publishing Group, Winter 1969, vol. 39, no. 4, pp. 12-34. ISSN 0017-8055.
- STUTZIN, Nicolás, op. cit. supra, note 20, pp. 32-39.
- MAYORAL CAMPA, Esther. Pensamientos compartidos. Aldo van Eyck, el grupo Cobra y el arte [online]. In: *Proyecto, Progreso, Arquitectura*. Arquitecturas en común. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, November 2014, no. 11, pp. 64-75 [accessed: 20-09-2023]. ISSN-e 2173-1616. DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2014.i11.05>.
- JUÁREZ CHICOTE, Antonio; RODRÍGUEZ RAMÍREZ, Fernando, op. cit. supra, note 8, p. 54.
- KOZLOVSKY, Roy, op. cit. supra, note 16.
- ESLAVA, Clara; TEJADA, Miguel. Los territorios conquistados para la infancia. In: Isabel CABANELLAS; Clara ESLAVA, eds. *Territorios de la infancia. Diálogos entre arquitectura y pedagogía*. Barcelona: Editorial Graó, 2005, p. 67. ISBN 978-84-7827-378-2.
- Concept used by author Beatrice Lampariello to describe the visual narrative of Superstudio.
- JUÁREZ CHICOTE, Antonio; RODRÍGUEZ RAMÍREZ, Fernando, op. cit. supra, note 8.
- FERNÁNDEZ VILLALOBOS, Nieves, op. cit. supra, note 17, pp. 397-407.

- 40 PÉREZ DE ARCE, Rodrigo. Materia Lúdica: Arquitecturas del juego[online]. In: ARQ. Juegos / Playing. Santiago: Ediciones ARQ, December 2003, n.º 55, pp. 9-15 [accessed: 20-09-2023]. ISSN 0717-6996. Available in: [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-69962003005500003](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-69962003005500003); DOI <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-69962003005500003>.
- 41 ESLAVA, Clara; TEJADA, Miguel, op. cit. supra, note 36, p. 65.
- 42 JUÁREZ CHICOTE, Antonio; RODRÍGUEZ RAMÍREZ, Fernando, op. cit. supra, note 8, p. 53.
- 43 DIAZ-RECASENS MONTERO DE ESPINOSA, Gonzalo, op. cit. supra, note 27, p. 63.
- 44 HIGHMORE, Ben, op. cit. supra, note 28, pp. 35-45.
- 45 ESLAVA, Clara; TEJADA, Miguel; HOYUELOS, Alfredo, op. cit. supra, note 11, p. 122.
- 46 DIAZ-RECASENS MONTERO DE ESPINOSA, Gonzalo, op. cit. supra, note 27, p. 65.
- 47 DELGADO, Manuel. En busca del espacio perdido. In: Clara ESLAVA; Isabel CABANELLAS, eds. *Territorios de la infancia. Diálogos entre arquitectura y pedagogía pedagogy*. Barcelona: Editorial Graó, 2005, p. 13.
- 48 FERNÁNDEZ VILLALOBOS, Nieves, op. cit. supra, note 17, pp. 397-407.
- 49 PÉREZ DE ARCE, Rodrigo, op. cit. supra, note 6.
- 50 KINCHIN, Juliet. Hide and Seek: Remapping Modern Design and Childhood. In: Juliet KINCHIN, ed. *Century of the Child: Growing by Design*. New York: The Museum of Modern Art, 2012, pp. 28-57. ISBN 978-0-87070-826-8.
- 51 KOZLOVSKY, Roy, op. cit. supra, note 16.
- 52 Excerpt from the *Declaration of the Rights of the Child*, adopted and approved by the United Nations General Assembly through its resolution 1386 (XIV) in Resolution 1386 (XIV).
- 53 PÉREZ DE ARCE, Rodrigo, op. cit. supra, note 6.
- 54 BORGONUOVO, Valerio; FRANCESCHINI, Silvia. Global Tools: gli strumenti di una scuola possibile. In: Valerio BORGONUOVO; Silvia FRANCESCHINI, eds. *GLOBAL TOOLS 1973-1975. Quando l'educazione coinciderà con la vita*. Roma: NERO, 2018, pp. 9-31.
- 55 PARRA-MARTÍNEZ, José; STUTZIN-DONOSO, Nicolás; LÓPEZ-CARREÑO, Juan Manuel, op. cit. supra, note 7, p. 65.



#### 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: Byggförlaget,1990, p. 43; página 113, 7. EGELIUS, Mats. *Ralph Erskine, architect*. Estocolmo: Byggförlaget, 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: Byggförlaget. 1990, p. 152; página 121, 15. A. EGELIUS, Mats. *Ralph Erskine, architect*. Estocolmo: Byggförlaget, 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.