

# Arquitecturas para el juego en Central Park: aventuras contra la apatía

## *Architectures for play in Central Park: adventures against apathy*

Juan José Tuset Davó 

Universitat Politècnica de València. [jjtuset@pra.upv.es](mailto:jjtuset@pra.upv.es)

Received 2019.05.13

Accepted 2020.02.14



**To cite this article:** Tuset Davó, Juan José. "Architectures for play in Central Park: adventures against apathy." *VLC arquitectura* 7, no. 2 (October 2020): 1-29.  
ISSN: 2341-3050. <https://doi.org/10.4995/vlc.2020.11820>



**Resumen:** Las arquitecturas del juego infantil proponen nuevos usos del espacio público urbano. La intervención del arquitecto neoyorquino Richard Dattner con su "Adventure playground" (1967) en Central Park, crea un entorno de juego infantil desde la anarquía formal en la que los niños pueden imaginar modos propios de jugar. La propuesta de arquitecturas elementales que fomentan la aventura en los niños se oponía a la apatía heredada del diseño institucionalizado conservador. Unas estructuras enlazadas por un muro de hormigón ligeramente serpenteante definen espacios de estancia y juego creando una separación natural del ámbito de los niños y de los adultos. La concatenación de formas icónicas de juego infantil pretende coreografiar las experiencias personales de aprendizaje del niño. El proyecto de Dattner es la expresión arquitectónica de un programa de juegos audaz. Representa la actitud rebelde de los jóvenes arquitectos de ideología avanzada. Simboliza el cambio radical de pensamiento sobre el diseño del parque público infantil. Considera la necesidad de hacer partícipe a la comunidad en la fase de proyecto y también es una contribución a los movimientos de vanguardia artística que reivindicaban el objeto específico de expresión mínima.

**Palabras clave:** parque de juegos de aventuras; activismo urbano; minimalismo; hormigón armado; Nueva York.

**Abstract:** *Children's play architectures propose new uses for urban public space. The intervention of the New York architect Richard Dattner with his "Adventure playground" (1967) in Central Park creates a children's play environment from formal anarchy in which children can imagine their own ways of playing. The proposal of elemental architectures that encourage children to be adventurous was opposed to the apathy inherited from the conservative institutionalized design. Structures linked by a slightly winding concrete wall define living and playing spaces by creating a natural separation of the children's and the adult's environment. The concatenation of iconic forms of children's plays aims to choreograph the child's personal learning experiences. Dattner's project is the architectural expression of a bold play program. It represents the rebellious attitude of young architects of advanced ideology. It symbolizes the radical change in thinking about the design of the public playground. It considers the need to involve the community in the project phase and is a contribution to the artistic avant-garde movements that vindicated the specific object of minimal expression.*

**Keywords:** *adventure playground, urban activism, minimalism, reinforced concrete, New York.*

## INTRODUCCIÓN

Un columpio puede subvertir el concepto y el uso que le concedemos socialmente al espacio que delimita y al lugar en el que se sitúa porque es más que un homólogo del juego infantil. Un columpio tiene la capacidad de congregarse a adultos y niños en su balanceo y doblegar a la común apatía mediante la producción de movimiento. Así se ha demostrado en la instalación artística, y también arquitectónica que el colectivo danés Superflex realizó en el Hall de Turbinas de la Tate Modern de Londres en 2017.<sup>1</sup> Una estructura tubular de acero, de color naranja brillante, formaba una red de columpios que atravesaba la sala de turbinas y luego emergía al exterior por el sur del edificio. Cada columpio estaba diseñado para tres personas con la pretensión de que balancearse con las otras dos tiene un mayor aliciente que hacerlo solo. “El trabajo explora el potencial de la energía generada por los movimientos sociales, estableciendo conexiones inesperadas dentro, entre y más allá de las instituciones, y proponiendo nuevos usos para el espacio público urbano,” afirmaba el comisario de la instalación.<sup>2</sup>

En el año 2012, el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA) organizó la muestra *Century of the Child: Growing by design, 1900-2000* en la que reunió una colección inusual de ideas y objetos de todo el mundo con el fin de investigar la fascinante confluencia del diseño moderno y la infancia. En el siglo XX, los niños han sido básicos para las preocupaciones, ambiciones y actividades de algunos arquitectos y diseñadores modernos. El diseño más progresista ha dado forma al desarrollo físico, intelectual y emocional de los niños y, a la inversa, los modelos de juego y pedagogía de la infancia han inspirado la experimentación creativa de los diseñadores. Juliet Kincham, comisaria de esta muestra, afirmaba que “el trabajo específico para los niños ha proporcionado una libertad y creatividad únicas

## INTRODUCTION

*A swing can subvert the concept and the social use we give to the space that it delimits and the place where it is located because it is more than a counterpart of children's play. A swing through its movement can bring adults and children together breaking the common apathy. This was demonstrated in the artistic, and architectural, installation that the Danish collective Superflex carried out in the Turbine Hall of the Tate Modern in London in 2017.<sup>1</sup> A bright orange tubular steel structure formed a network of swings that crossed the turbine hall and then emerged to the outside through the south entrance of the building. Each swing was designed for three people with the claim that swinging with the other two has a greater appeal than doing it alone. The curator of the exhibition stated: “The work explores the potential of energy generated by social movements, establishing unexpected connections within, between and beyond institutions, and proposing new uses for urban public space.”<sup>2</sup>*

*In 2012, the Museum of Modern Art (MoMA) in New York organized the exhibition “Century of the Child: Growing by Design, 1900-2000,” which gathered an unusual collection of ideas and objects from all around the world to investigate the fascinating confluence of modern design and childhood. In the 20th century, children have been central to the concerns, ambitions and activities of some modern architects and designers. The most progressive design has shaped children's physical, intellectual and emotional development and, conversely, play models and children pedagogy have inspired designers' creative experimentation. Juliet Kincham, the curator of this show, stated, “Working specifically for children has brought a unique freedom and creativity to the avant-garde, and the modern concern for*

a las vanguardias, y la preocupación moderna por los niños y la infancia es un paradigma del pensamiento de diseño avanzado.”<sup>3</sup>

A partir de 1950, el parque infantil de juegos se convirtió en un continuo laboratorio de creatividad a nivel mundial. Arquitectos y diseñadores, como Marjory Allen (Lady Allen of Hurtwood), Joseph Brown, Riccardo Dalisi, Richard Dattner, Aldo van Eyck, M. Paul Friedberg, Alfred Ledermann, Alfred Trachsel, Grupo Ludic, Egon Møller-Nielsen, Palle Nielsen, Isamu Noguchi, Josef Schagerl, Mitsuru (Man) Senda, Carl Theodor Sørensen y otros, fueron pioneros en crear y construir nuevos espacios en la ciudad donde los niños podían correr, esconderse, escalar e imaginar formas de juego. Gabriela Burkhalter, comisaria del *The Playground Project*, indica que en el parque infantil de juegos se focalizan las ideas sobre educación e infancia, planificación urbana y espacio público, arquitectura y arte, creatividad y control. El *playground* se ha resistido reiteradamente a la apropiación institucional e ideológica, creciendo a partir de sus propias formas casi siempre anárquicas.<sup>4</sup>

El diseño y construcción de parques infantiles para el juego alcanzó un estilo urbano y vanguardista en los años 60 del siglo pasado. En concreto, la intervención del arquitecto Richard Dattner (1937) en el Central Park de Nueva York con su proyecto *Adventure playground*, supuso la expresión radical del espacio de recreo como un “parque de juegos de aventuras.” Este nuevo espacio anunció el fin del juego basado en una serie de interacciones aburridas con artefactos separados unos de otros. Frente a la homogeneización y uniformidad que ofrecían las clásicas instalaciones compuestas de toboganes, columpios y barras escalables, el parque de aventuras procuró al niño una concepción creativa del juego. Como si se tratara de un mapa abierto, fluido y libre, el espacio proyectado generaba

*children and childhood is a paradigm of advanced design thinking.”<sup>3</sup>*

*From 1950 onwards, the playground became a worldwide continuous laboratory of creativity. Architects and designers, such as: Marjory Allen (Lady Allen of Hurtwood), Joseph Brown, Riccardo Dalisi, Richard Dattner, Aldo van Eyck, M. Paul Friedberg, Alfred Ledermann, Alfred Trachsel, Ludic Group, Egon Møller-Nielsen, Palle Nielsen, Isamu Noguchi, Josef Schagerl, Mitsuru (Man) Senda, Carl Theodor Sørensen and others, were pioneers in creating and building new spaces in the city where children could run, hide, climb and imagine forms of play. Gabriela Burkhalter, curator of The Playground Project, points out that the playground focuses on ideas about education and childhood, urban planning and public space, architecture and art, creativity and control. The playground has repeatedly resisted institutional and ideological appropriation, growing out of its own forms nearly always anarchic.<sup>4</sup>*

*The design and construction of playgrounds for children reached an urban and avant-garde style in the 1960s. Specifically, the intervention of the architect Richard Dattner (1937) in New York's Central Park with his project "Adventure playground" meant the radical expression of the recreational space as an "adventure-style playground." This new space announced the end of the play based on a series of boring interactions with artefacts separated from each other. Against to the homogenization and uniformity offered by the classic installations composed of slides, swings and monkey bars, the adventure park provided the child with a creative concept of play. As if it were an open, fluid and free map, the designed space generated imaginative experiences together with decision-making,*

experiencias imaginativas conjuntamente a la toma de decisiones, al establecimiento de estrategias y a la obtención de resultados. Esta diferenciación del juego reflejó la revolución de aceptar su importancia vital en el desarrollo mental y físico de los niños. El diseño de ciertas formas arquitectónicas estableció una vertiginosa gama de proyectos lúdicos que comenzaron a desplegarse rápidamente por los barrios de la ciudad. Estas arquitecturas pensadas para el juego permitían que los niños inventaran sus propias formas de jugar. Según Dattner, “los parques de juegos no son para jugar, los parques de juegos son para crecer y aprender.”<sup>5</sup>

## ESPACIOS ANÁRQUICOS PARA JUGAR

El parque de juegos infantil se reveló durante la contienda bélica de la Segunda Guerra Mundial como un espacio de anarquía para los niños, provocado por las duras condiciones de miseria y restricciones acaecidas en esos años y posteriores. Bajo la idea de que los niños son soberanos de un lugar que le es propio, por ser un espacio permanente que les pertenece y donde los adultos no tienen “nada” que imponer, se concibió el *junk playground* como un área delimitada en la que a los niños se les permitía jugar de otra manera, prohibida anteriormente para ellos. Este tipo de espacio surgió por primera vez en 1943, durante la ocupación alemana de Dinamarca. El arquitecto Dan Fink (1908-1998) encargó al paisajista Carl Theodor Sørensen (1893-1979) diseñar un *junk playground* (campo de chatarra y escombros) en un conjunto residencial de Emdrup, a las afueras de Copenhague.<sup>6</sup>

Este lugar ofrecía a la chiquillería de la ciudad algo de las posibilidades de diversión que tenían los niños que vivían en el campo.<sup>7</sup> Este tipo de parque de juegos necesitaba de la participación de un adulto que desempeñara la función de líder del juego. En

*establishing strategies and obtaining results. This differentiation of play reflected the revolution of accepting its vital importance in the mental and physical development of children. The design of certain architectural forms established a dizzying range of play designs that began to spread rapidly through the city's neighbourhoods. These playful architectures allowed children to invent their own ways of playing. According to Dattner, “playgrounds are not for playing, playgrounds are for growing and learning.”<sup>5</sup>*

## ANARCHIC PLAYGROUNDS

*Children's playground revealed a place of anarchy for children during the World War II. It was caused by harsh conditions of misery of those years and later restrictions. With the idea that children are sovereign over a place that is their own, as it is a permanent space that belongs to them and where adults have “nothing” to impose, the junk playground was conceived as a delimited area where children were allowed to play in another way, previously forbidden to them. This type of space first emerged in 1943, during the German occupation of Denmark. Architect Dan Fink (1908-1998) commissioned landscape architect Carl Theodor Sørensen (1893-1979) to design a junk playground in a residential area in Emdrup, outside Copenhagen.<sup>6</sup>*

*This place offered the city's children some of the fun possibilities that children living in the countryside had.<sup>7</sup> This type of playground needed the participation of an adult who could play the role of leader in the game. In Emdrup, the educator John Bertelsen*

Emdrup, el pedagogo John Bertelsen (1917-1978) fue el primero en ejercerla. Su trabajo consistía en animar a los niños a apropiarse de los escombros y otros desechos como actividad deseable de juego (Figura 1). Esta dedicación la definió como *junkology*, un tipo de inversión de los valores sociales en la que toda idea ocupacional y pedagógica se ponía "patas arriba."<sup>8</sup>

En un viaje a Copenhague en 1945, la paisajista inglesa Lady Marjory Allen of Hurtwood (1897-1976) visitó el parque de Emdrup y quedó impresionada al reconocer en él un nuevo espacio lleno de posibilidades para reformular los espacios de juegos infantiles tradicionales. Desde 1939, esta paisajista se había dedicado a promover los derechos de los niños en las ciudades, abogando por su educación preescolar y su inclusión en el estado de bienestar. Lady Allen, al regresar a Inglaterra, sugirió en Londres que se siguiera el ejemplo danés y se establecieran "campos de chatarra" en algunas de las zonas bombardeadas de la ciudad.<sup>9</sup> Con esto proponía una solución para el problema de la delincuencia juvenil durante los duros años de la postguerra. Además, cambiaba la noción de parque de desechos y escombros por el de parque de aventuras para convertirlo en una narrativa de la reconstrucción postbélica. Esto lo consideraba un proceso sanador del niño en el que los daños psicológicos y físicos producidos por la guerra se podían curar jugando. Lady Allen, a través de libros, escritos y panfletos, influyó en el pensamiento de la postguerra provocando cambios favorables en las áreas de juegos infantiles existentes en el Reino Unido y en Estados Unidos. En este último país su influencia fue muy notable al introducir el concepto del *parque de aventuras* a principios de los años 50, que sería bien aceptado en la década siguiente por los arquitectos y paisajistas norteamericanos.<sup>10</sup>

*(1917-1978) was the first to practise this role. His job was to encourage children to appropriate debris and other waste as a desirable play activity (Figure 1). He defined this dedication as junkology, a type of inversion of social values in which every occupational and pedagogical idea was turned "upside down."<sup>8</sup>*

*On a trip to Copenhagen in 1945, the English landscape designer Lady Marjory Allen of Hurtwood (1897-1976) visited Emdrup Park and was impressed by her recognition of a new space full of possibilities for reshaping traditional children's play areas. Since 1939, this landscape architect had been dedicated to promoting the rights of children in cities, advocating for their pre-school education and their inclusion in the welfare state. Lady Allen, on her return to England, suggested following the Danish example in London, and that junk fields could be established in some of the bombed areas of the city.<sup>9</sup> In doing so, she proposed a solution to the problem of young delinquency during the harsh post-war years. It also changed the notion of a waste and rubble park to an adventure park and made it a narrative of post-war reconstruction. This was seen as a healing process for the child in whom the psychological and physical damage caused by war could be healed through play. Lady Allen, through books, writings and pamphlets, influenced post-war thinking by bringing about favourable changes in the existing children's playgrounds in the United Kingdom and the United States. In the latter country, her influence was very notable when she introduced the concept of the adventure park in the early 1950s, which would be accepted in the following decade by American architects and landscapers.<sup>10</sup>*



**Figura 1.** Dan Fink y Ch. T. Sørensen. Campo de chatarra de Emdrup (1943) Copenhague, Dinamarca. © Royal Danish Ministry for Foreign Affairs

**Figure 1.** Dan Fink and Ch. T. Sørensen. Emdrup junk park (1943) Copenhagen, Denmark. © Royal Danish Ministry for Foreign Affairs

La obra relativa a los parques de juego infantiles del escultor japonés-norteamericano Isamu Noguchi (1904-1988) es una crónica de su lucha y frustración por no lograr su materialización, pero también es una victoria de sus ideas sobre los parques de juegos ya que no fueron ignoradas por los arquitectos de los años 60. Los *Playscapes* de Noguchi no son un conjunto de piezas arquitectónicas de metal y hormigón coloreadas. En realidad, representan la expresión de décadas de pensamiento y correcciones sobre la mejor manera de conseguir que los niños se muevan, piensen y exploren el mundo natural. Su obra muestra el compromiso de llevar el arte a la gente y a los espacios públicos. Su primer paisaje para niños lo diseñó en el año 1933. El *Play Mountain* incorporaba una pirámide con escalones, una rampa curva, un estanque y una roca. Elementos que repetirá en sus diseños de parques de juegos infantiles en los años siguientes. En 1940, creó prototipos de los equipamientos de juego (columpios, balancines, aparatos para escalar y otros elementos del juego) para el área infantil del parque *Ala Moana* en Honolulu, Hawai, proyecto que tampoco se construyó. Al año siguiente, respondiendo a las críticas de que sus balancines eran demasiado peligrosos, probó modelar el área de juego contorneando completamente el terreno. Así, en el proyecto *Contoured playground* (1941) realizó un parque infantil esculpido en la tierra con suaves colinas, oquedades poco profundas y espacios para gatear, eliminando toda presencia de aparatos de juego. Todo el parque era una escultura, un entorno único en el que los elementos del juego estaban modelados en la tierra.<sup>11</sup>

Durante los años cincuenta y sesenta, Noguchi intentó en varias ocasiones construir un parque de juegos en la ciudad de Nueva York. Primero para un emplazamiento en el recinto de las Naciones Unidas, en colaboración con el arquitecto Julian Whittlesey (1905-1995) y luego, desde 1961 hasta

*Children's playgrounds by Japanese American sculptor Isamu Noguchi (1904-1988) is a chronicle of his struggle and frustration at not making it a reality, but also it is a victory for his ideas on playgrounds, which were not ignored by the architects of the 1960s. Noguchi's Playscapes are not a set of coloured metal and concrete architectural pieces. In fact, they represent the expression of decades of thought and correction about how best to get children moving, thinking and exploring the natural world. His work shows a commitment to bringing art to people and to public spaces. He designed his first children's landscape in 1933. Play Mountain incorporated a pyramid with steps, a curved ramp, a pond and a rock. Elements that he would repeat in his playground designs in the following years. In 1940, he created prototypes of play equipment (swings, seesaws, climbing devices and other play elements) for the children's area of Ala Moana Park in Honolulu, Hawaii, a project that was not built as well. The following year, responding to criticism that his seesaws were too dangerous, he tried to model the play area by completely contouring the terrain. Thus, in Contoured playground (1941), he made a playground sculpted into the ground with gentle hills, shallow cavities and crawling spaces, eliminating any presence of play equipment. The entire playground was a sculpture, a unique environment in which the elements of play were modelled on the earth.<sup>11</sup>*

*During the 1950s and 1960s, Noguchi tried several times to build a playground in New York City. First for a site on the United Nations complex, in collaboration with architect Julian Whittlesey (1905-1995) and then, from 1961 to 1966, in collaboration with architect Louis Kahn (1901-1974), on the Adele Levy*



**Figura 2.** Isamu Noguchi. Parque de juegos Memorial Adele Levy. Maqueta de una de las propuestas (1961-1966) Parque Riverside, Nueva York. © Noguchi Foundation.

**Figure 2.** Isamu Noguchi. Adele Levy Memorial Playground. Model of one of the proposals (1961-1966) Riverside Park, New York. © Noguchi Foundation.

1966, en colaboración con el arquitecto Louis Kahn (1901-1974), en el memorial Adele Levy en el parque Riverside (Figura 2). Ambos proyectos volvieron a ser rechazados.<sup>12</sup> No obstante, el concepto de parque de aventuras y los proyectos de Noguchi introdujeron nuevas formas de pensar los parques de juegos. La construcción de estos espacios de diversión empezó por introducir materiales naturales para integrar el área de juego en el propio terreno. Pronto se combinaron materiales de construcción

*Memorial in Riverside Park (Figure 2). Both projects were rejected again.<sup>12</sup> However, Noguchi's adventure park concept and designs introduced new ways of thinking about playgrounds. The construction of these amusement spaces began by introducing natural materials to integrate the play area into the terrain itself. Soon, structural building materials such as concrete, sand, water, and wood were combined. The architects of this change were landscape architect M. Paul Friedberg (1931) and the architect*



estructurales, como el hormigón, la arena, el agua y la madera. Los artífices de este cambio fueron el arquitecto del paisaje M. Paul Friedberg (1931) y Richard Dattner, pioneros del diseño de parques de aventuras en la ciudad de Nueva York.

## AVENTURAS CONTRA LA APATÍA

La revolución en el diseño de parques de juego, que tuvo lugar a mediados de los años 60 en la ciudad de Nueva York, la iniciaron ciertamente Friedberg y Dattner, el primero en el parque Jacob Riis (1966) y el segundo en el parque de aventuras del Central Park (1967). Ambos parques son los primeros, y más difundidos, ejemplos de lo que se denominó *Adventure playground*, en su adaptación americana. Los parques de juegos infantiles ya existentes en la ciudad, conocidos como de estilo Moses, eran áreas explanadas de tierra o asfalto encerradas por vallas metálicas y salpicadas de columpios, toboganes y barras de equilibrio. A diferencia de estos, los nuevos parques de aventuras ofrecieron un entorno a escala del niño con equipamientos de juego interrelacionados, donde los infantes podían no solo ejercitarse sino también participar de un juego creativo que contribuía a su desarrollo personal y físico. Estos nuevos espacios fueron apareciendo progresivamente por la ciudad diseñados por arquitectos, paisajistas y escultores que, en solitario o en colaboración, los integraron cuidadosamente en el paisaje urbano y, en algún caso, los igualaron a intervenciones de arte ambiental o *land art*.

El parque de aventuras crea un entorno, y todo, en conjunto, es parte de ese entorno. Pero los parques que se construyeron en esos años en Nueva York, afirma Friedberg, no eran auténticos parques de aventuras porque eran estáticos.<sup>13</sup> Estos contenían todo un conjunto de equipamientos para el juego, pero carecían de lo que un parque de este tipo

*Richard Dattner, pioneers of the adventure-style park design in New York City.*

## ADVENTURES AGAINST APATHY

*The revolution in playground design, which took place during the mid-1960s in New York City, was certainly initiated by Friedberg and Dattner, the former at Jacob Riis Park (1966) and the latter at Central Park Adventure Park (1967). Both parks are the first, and most widespread, examples of what was called Adventure playground, in its American adaptation. The playgrounds already existing in the city, known as Moses-style, were areas of dirt or asphalt enclosed by metal fences and dotted with swings, slides and monkey bars. Unlike these, the new adventure parks offered a child-scale environment with interrelated play equipment, where infants could not only exercise but also engage in creative play that contributed to their personal and physical development. These new spaces gradually appeared throughout the city designed by architects, landscape architects and sculptors, who alone or in collaboration carefully integrated them into the urban landscape and, in some cases, equated them with environmental art or land art interventions.*

*The adventure park creates an environment where everything, as a whole, is part of that environment. But the parks that were built in those years in New York, Friedberg says, were not true adventure parks because they were static.<sup>13</sup> They contained a whole set of play equipment, but they lacked what such a park should really have: loose elements that*

debía tener realmente: elementos sueltos que los niños pudieran controlar por ellos mismos. La razón de ello era la ausencia de un supervisor-animador, faltaba un adulto que fuera un administrador o líder del juego para estimularlo en estos parques. En cambio, el parque de aventuras que Dattner construyó en Central Park fue el primero en considerarlo y una excepción a esta pauta generalizada.

El origen del proyecto de Dattner se debe a una victoria del emergente activismo urbano de la ciudad de Nueva York que se remonta a lo que se conoció como "La batalla del Central Park."<sup>14</sup> En el año 1956, Robert Moses (1888-1981), a la sazón director del Departamento de Parques, promovió la conversión de una pequeña área infantil de juegos en un estacionamiento de vehículos para ampliar el ya existente del restaurante *Tavern on the Green* próximo a la calle West 67th. Las madres del barrio burgués *Upper West Side* que llevaban a sus hijos a jugar en esta área infantil se movilizaron y lucharon con éxito contra la destrucción del viejo y descuidado pequeño parque. Los periódicos relataron la manifestación comunitaria para defender los derechos de los niños y la conservación del parque que el mismo Moses había construido en la década de 1930. La prensa publicó fotografías de activistas que, como Jane Jacobs (1916-2006), se unieron a las madres y sus hijos en esta "batalla" contra las excavadoras. A medida que crecía la indignación popular, Moses desistió de su intento de eliminarlo. Pero la lucha continuó durante años con la recogida de firmas para restaurar el parque de juegos existente. No fue hasta el año 1966 cuando coincidieron la llegada de Thomas P. Hoving (1931-2009) como nuevo director del Departamento de Parques y la relevante ayuda económica de la Fundación Estée Lauder como donante para iniciar el proyecto. Richard Dattner, con solo 29 años, recibió el encargo de transformar el vetusto parque de juegos en un parque de aventuras siguiendo el modelo europeo.

*children could control on their own. The reason for this was the lack of a supervisor, there was no adult who was an administrator or leader of the play to stimulate games in these parks. However, the adventure park Dattner built in Central Park was the first to consider it and an exception to this widespread pattern.*

*The origin of Dattner's project stems from a victory for New York City's emerging urban activism that goes back to what was known as "The Battle of Central Park."<sup>14</sup> In 1956, Robert Moses (1888-1981), then director of the Parks Department, promoted the conversion of a small children's playground into a parking lot to expand the existing Tavern on the Green restaurant near West 67th Street. Mothers from the bourgeois Upper West Side neighbourhood who brought their children to this playground mobilized and successfully fought against the destruction of the old and neglected small park. Newspapers reported on the community demonstration to defend children's rights and the preservation of the park that Moses himself had built in the 1930s. The press published photographs of activists like Jane Jacobs (1916-2006) who joined mothers and children in this "battle" against bulldozers. As popular outrage grew, Moses gave up his attempt to eliminate it. Nevertheless, the struggle continued for years with the collection of signatures to restore the existing playground. It was not until 1966, with the arrival of Thomas P. Hoving (1931-2009) as the new director of the Parks Department and the arrival of relevant financial support from the Estée Lauder Foundation as a donor, that the project started. Richard Dattner, only 29 years old, was commissioned to transform the old playground into an adventure park, following the European model.*

## ARQUITECTURAS PARA LA AVENTURA

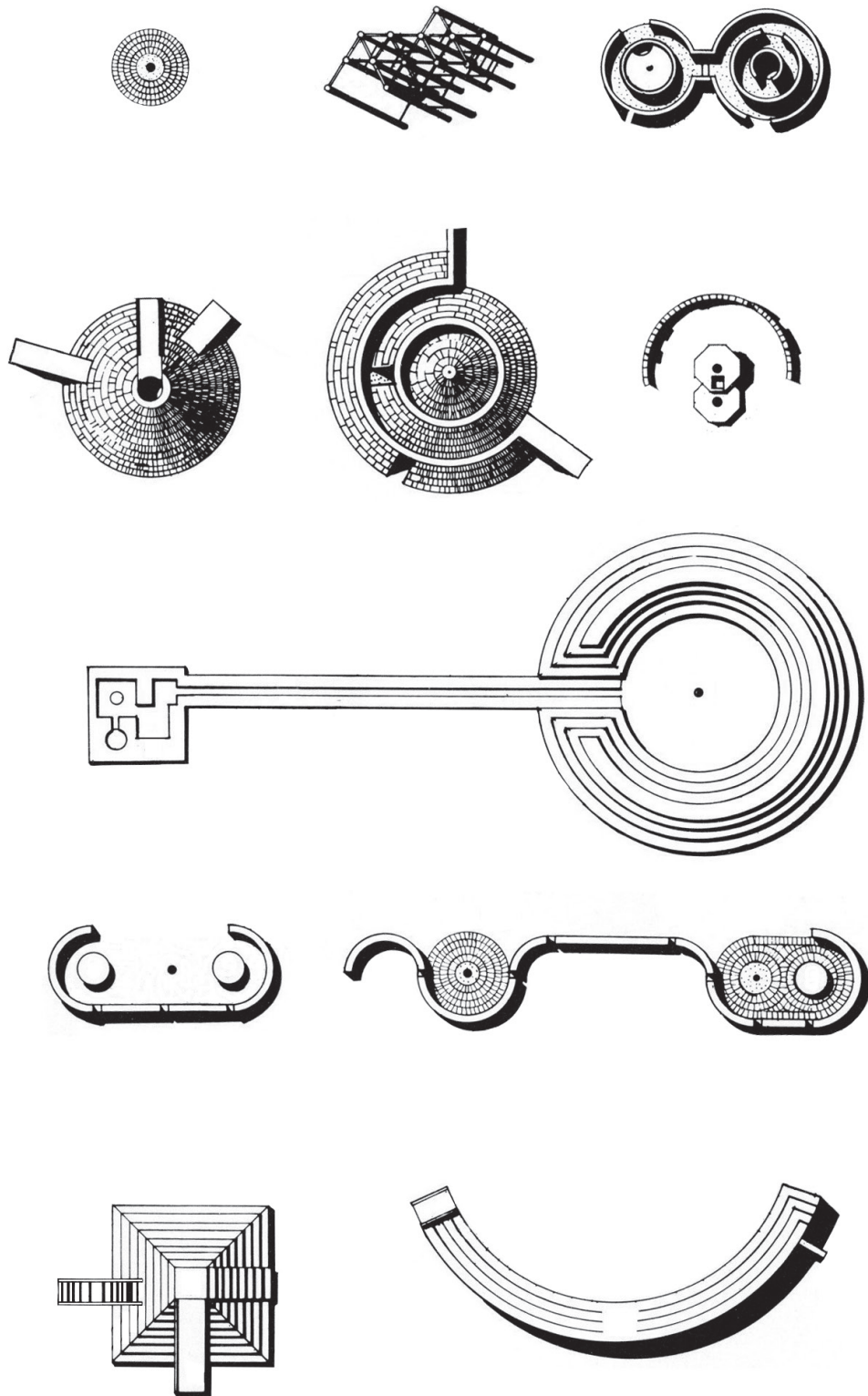
Este parque está ubicado en una pequeña colina al norte de la entrada de la calle West 67th del Central Park. El parque original, construido por Moses en 1936, formaba parte del sistema "collar" de parques infantiles que, bajo su dirección, se construyeron en todo el perímetro del Central Park. Tenía dos accesos: uno que conducía directamente desde la entrada del parque hasta la colina a través de un conjunto de escaleras empinadas, y otro por el camino interior que bordea su lado este. En la parcela existía un vallado metálico, bancos de madera en buen estado y ocho árboles de gran porte (*Ulmus americana*) que proporcionaban sombra y ayudaban a integrar el área de juegos en Central Park. Dattner conservó los dos accesos y todos estos elementos, condicionado por el bajo presupuesto del proyecto.

Para su idea inicial, Dattner se inspiró en algunas características presentes en el recién acabado parque Jacob Riis, donde Friedberg había realizado un diseño integral de parque de juegos, del que surgió el concepto innovador del "juego relacionado".<sup>15</sup> El entorno ideado por Friedberg era una composición de formas interconectadas: pirámides, montículos, escalones y postes de madera escalables que permitía a los niños explorar y descubrir el entorno nuevo. El proyecto de Dattner también es una colección de formas icónicas de juegos infantiles interconectadas a través de la construcción de un significativo muro de hormigón serpenteante.<sup>16</sup> Estas estructuras son: una torre y un laberinto de hormigón; un volcán cónico con toboganes y un cráter formado por montículos concéntricos escalables y con túneles de adoquín de granito; una pirámide de madera con un gran tobogán; dos casas en el árbol; un anfiteatro escalonado y postes escalables; varios juegos de agua (una fuente-surtidor, un canal y unas balsas) y rincones íntimos con mesas ubicados bajo los árboles (Figura 3).

## ARCHITECTURES FOR ADVENTURE

*This park is located on a small hill north of the 67th Street West entrance to Central Park. The original park, built by Moses in 1936, was part of the "collar" system of playgrounds built around the perimeter of Central Park under his supervision. It had two entrances: one leading directly from the park's entrance to the hill via a set of steep stairs, and another along the inner path that borders its east side. The lot had a metal fence, well-maintained wooden benches and eight large trees (*Ulmus americana*) that provided shade and helped integrate the play area into Central Park. Dattner kept both accesses and all these elements, conditioned by the low budget of the project.*

*For his initial idea, Dattner was inspired by some features present in the recently finished Jacob Riis park, where Friedberg had made a comprehensive playground design from which the innovative concept of the "related game" emerged.<sup>15</sup> The environment Friedberg created was a composition of interconnected forms: pyramids, mounds, steps and scalable wooden posts that allowed children to explore and discover the new environment. Dattner's project is also a collection of iconic forms of interconnected children's play through the construction of a significant winding concrete wall.<sup>16</sup> These structures are: a concrete tower and labyrinth; a conical volcano with slides and a crater formed by concentric, scalable mounds and granite cobblestone tunnels; a wooden pyramid with a large slide; two tree houses; a stepped amphitheatre and scalable poles; several water features (a fountain-jet, a canal and pools) and intimate corners with tables located under the trees (Figure 3).*



**Figura 3.** Richard Dattner. Parque infantil de aventuras. Colección de arquitecturas básicas para el juego.

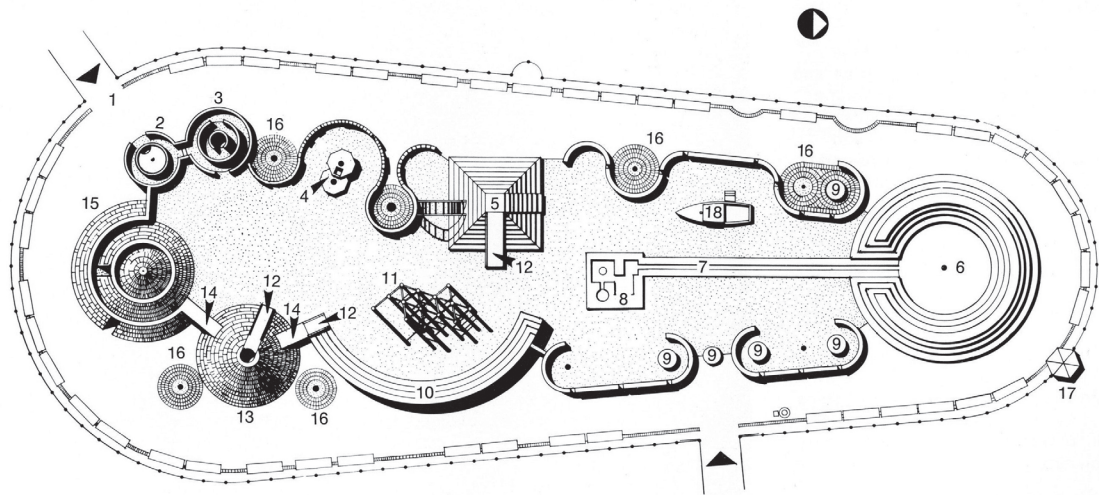
**Figure 3.** Richard Dattner. Adventure playground. Collection of basic architecture for play.

El muro de hormigón, quid del diseño, se curva y serpentea para adaptarse a los árboles existentes, definiendo un espacio interior como ámbito reservado a los niños, y otro exterior para los padres y adultos, en una separación natural. El muro no es especialmente alto lo que le permite ser escalable y ligeramente profundo al curvarse en pequeños recintos de estancia y juego. Además, permite múltiples oportunidades de juego creativo. Esta estructura muraria define el límite físico del área de juegos de los niños. La variación de tamaños y funciones de las diferentes construcciones deparan una amplia variedad de opciones: desde el juego pausado e individual a los juegos en grupo, desde actividades simples a otras más complejas. Así, el parque contiene elementos diseñados y construidos en el propio sitio que crean un entorno de arquitecturas para el juego (Figura 4). La base del proyecto de Dattner es la puesta en relación de un grupo variado de pequeñas estructuras alrededor de un gran espacio central.

El plano del parque muestra una composición de varias arquitecturas para el juego. Cada una es un módulo espacial, una unidad en sí misma que puede existir independientemente de la forma completa del conjunto. Pero para permitir que los niños descubran las posibilidades del juego en un entorno único, y no en elementos autónomos, así como fomentar el encuentro de dos o más individuos se concibe el espacio del parque como un lugar de encuentro y reunión, esto es, una *asamblea*, mediante la generación de un encadenamiento de formas a través de una línea que las enlaza. Al componer el espacio de juego de esta manera, afloran relaciones entre los elementos que los componen. Esta forma de relación es concreta con la ayuda del muro de hormigón, pero también simbólica a través de toda una colección de arquitecturas icónicas de tamaño reducido. En sus transiciones, en los vacíos entre ellas y en las relaciones entre sus formas es donde

*The concrete wall, as the key of the design, twists and turns to adapt to the existing trees, defining an interior space as an area reserved for children, and an exterior one for parents and adults, in a natural separation. The wall is not spatially high, which allows it to be scalable, and slightly deep when curved into small rooms and play areas. In addition, it allows multiple opportunities for creative play. This wall structure defines the physical limit of the children's play area. The variation in size and function of the different buildings provides a wide variety of options: from slow, individual play to group play, from simple to complex activities. Thus, the park contains elements designed and built on site that create an architectural environment for play (Figure 4). The basis of Dattner's project is the linking of a varied group of small structures around a large central space.*

*The plan of the park shows a composition of various architectures for the game. Each of them is a spatial module, a unit in itself that can exist independently of the complete shape of the whole. However, to allow children to discover the possibilities of play in a unique environment, and not in autonomous elements, as well as to encourage the meeting of two or more individuals, the park space is conceived as a place of meeting and gathering, that is, an assembly, by generating a chain of forms through a line that links them. By composing the play space in this way, relationships between the elements pop up. This form of relationship is tangible with the help of the concrete wall, but also symbolic through a whole collection of iconic architecture of reduced size. It is in their transitions, in the gaps between them and in the relationships between their forms that subtle aspects appear beyond any symmetry or classical axis composition. The centripetal*



**Figura 4.** Richard Dattner. Planta del parque infantil de aventuras. Leyenda: 1. Entrada, 2. Entrada a la torre, 3. Laberinto, 4. Casa en los árboles, 5. Pirámide, 6. Estanque de surtidores, 7. Canal de agua, 8. Estanque para niños, 9. Mesa, 10. Anfiteatro, 11. Postes de escalada, 12. Tobogán, 13. Volcán, 14. Túnel, 15. Montículos concéntricos (cráter), 16. Alcorque, 17. Cobertizo de herramientas, 18. Bote (no instalado). © Richard Dattner.

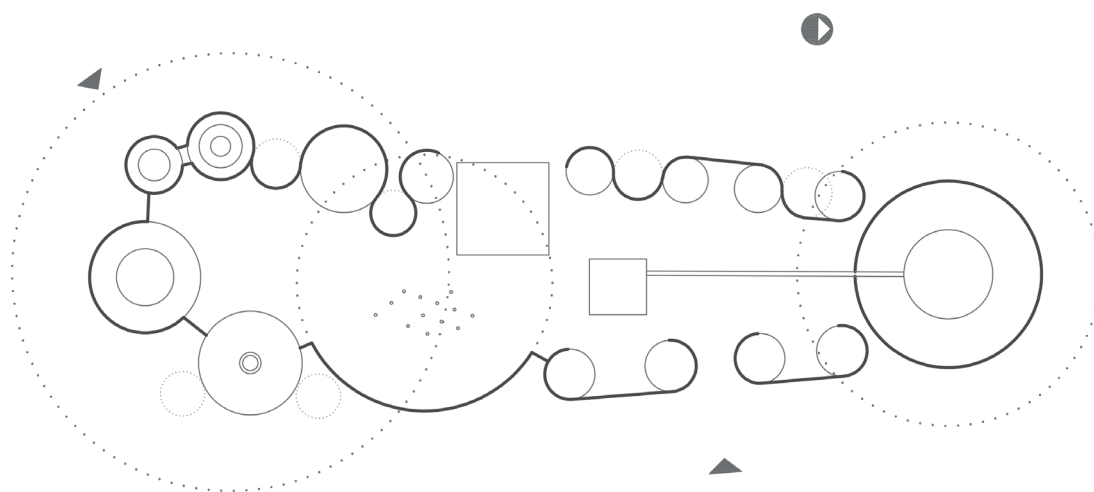
**Figure 4.** Richard Dattner. Plan of the adventure playground. Legend: 1. Entrance, 2. Tower entrance, 3. Maze, 4. Treehouses, 5. Pyramid, 6. Fountain pond, 7. Water channel, 8. Children's pond, 9. Table, 10. Amphitheatre, 11. Climbing poles, 12. Slide, 13. Volcano, 14. Tunnel, 15. Concentric mounds (crater), 16. Tree trunk, 17. Tool shed, 18. Boat (not installed). © Richard Dattner.

aparecen aspectos sutiles fuera de cualquier simetría o eje de composición clásica. La organización centrípeta habilitada concentra en la explanada, en el gran vacío central, la idea de lugar de encuentro y de reunión para el juego (Figura 5).

La colección de formas icónicas incluidas en su parque sirve a Dattner para plantearlo como arquetipo del nuevo parque de juegos de aventuras en la ciudad americana. De hecho, se reconoce en él cierta influencia del pensamiento arquitectónico de Kahn, al aceptar la condición de la arquitectura como lenguaje. En su intento de renovación parece ir hacia los inicios de la civilización, no tanto en cuanto a reafirmar o dar continuidad a la Historia sino más bien

organization enabled concentrates in the esplanade, in the great central void, the idea of a meeting place and a gathering for the game (Figure 5).

The collection of iconic shapes included in his park serves Dattner as the archetype of the new adventure playground in the American city. In fact, he recognizes in it a certain influence of Kahn's architectural thought, by accepting the condition of architecture as a language. In his attempt at renovation, he seems to be going back to the beginnings of civilization, not so much in terms of reaffirming or giving continuity to history but rather in terms



**Figura 5.** Richard Dattner. Parque infantil de aventuras. Esquema de ámbitos y recintos para el juego.

**Figure 5.** Richard Dattner. Adventure playground. Diagram of play areas and enclosures.

en cuanto a la ensoñación de ir hacia un momento, casi fundacional, de unas estructuras primitivas para el juego. A Dattner no se le puede considerar un visionario de la arquitectura de los parques de juego, pero sí su empeño de plasmar ciertos sueños, de pretender urdir la trama de una arquitectura del juego que restituye lo onírico para privilegiar unas nuevas escenografías en la urbe. Al igual que Kahn, ser un constructor de maravillas mediante la exploración del lenguaje de la arquitectura.<sup>17</sup>

Las arquitecturas icónicas de este parque no nacen de objetos que imitan la naturaleza y sus formas, sino que revelan un orden diferente y recuerdan restos arqueológicos de civilizaciones antiguas, zigurats mesopotámicos o pirámides precolombinas. Son imágenes ancladas en el recuerdo, arquetipos presentes en la memoria del hombre y del niño que

*of his dream of going back to a moment, almost a foundational moment, of primitive structures for play. Dattner cannot be considered a visionary of the architecture of playgrounds, but he can be considered for his determination to give shape to certain dreams, in an attempt at weaving the fabric of architecture of play that restores the dream of giving priority to new settings in the city. Like Kahn, to be a builder of wonders by exploring the language of architecture.<sup>17</sup>*

*The iconic architectures of this park are not born from objects that imitate nature and its forms, but reveal a different order and recall archaeological remains of ancient civilizations, Mesopotamian ziggurats or pre-Columbian pyramids. They are images anchored in memory, archetypes present in the memory of man and child that pretend to be*



**Figura 6.** Richard Dattner. Parque infantil de aventuras. Vista desde la mitad sur del parque (1967) Central Park, Nueva York. © Richard Dattner.

**Figure 6.** Richard Dattner. Adventure playground. View from the southern half of the park (1967) Central Park, New York. © Richard Dattner.

pretenden ser la única medida del espacio arquitectónico desencadenantes del uso y del juego. En este sentido, la lectura de estas arquitecturas para el juego, mediante un sistema de concatenación de muros y la acumulación de recintos y pequeños espacios, no puede reducirse a un análisis meramente racional ya que hurga en lo profundo de la arquitectura. Así, ante un planteamiento armónico, ordenado y legible, despliega una manifestación material y simbólica de la arquitectura mediante la actividad de los niños jugando como expresión de su voluntad de existencia.<sup>18</sup>

*the only measure of architectural space, triggering use and play. In this sense, the reading of these architectures for play, through a system of concatenation of walls and the accumulation of enclosures and small spaces, cannot be reduced to a merely rational analysis since it delves into the depths of architecture. Thus, in the face of a harmonious, ordered and legible approach, it displays a material and symbolic manifestation of architecture through the activity of children playing as an expression of their will to exist.*<sup>18</sup>





**Figura 7.** Richard Dattner. Parque de juegos de aventuras. Vista de la mitad norte del parque (1967). Central Park, Nueva York. © Louis Chekman

**Figure 7.** Richard Dattner. Adventure playground. View of the northern half of the park (1967). Central Park, New York. © Louis Chekman.

El *Adventure playground* está organizado en dos áreas. La sur cuenta con un suelo de arena y está diseñada para actividades físicas lo que permite correr, saltar, deslizarse, escalar o balancearse (Figura 6). La norte, con un firme de tierra y grava estabilizada, permite que los niños puedan cavar, construir, pintar y jugar con el agua. Sin embargo, esta determinación de áreas no es inalterable ni excluyente, porque las actividades del juego son posibles en ambas zonas (Figura 7). Dattner tenía la esperanza de que los niños descubrieran las cualidades de todos los tipos de actividades a través de su propia experiencia.<sup>19</sup>

The *Adventure playground* is organized in two areas. The south area has a sandy floor and is designed for physical activity that allows running, jumping, sliding, climbing or balancing (Figure 6). The north, with a stabilized dirt and gravel surface, allows children to dig, build, paint and play in the water. However, this determination of areas is neither unalterable nor exclusive because play activities are possible in both areas (Figure 7). Dattner hoped that children would discover the qualities of all types of activities through their own experience.<sup>19</sup>



**Figura 8.** Richard Dattner. Parque de juegos de aventuras. Juegos modulares (1967). Central Park, Nueva York. © Richard Dattner.

**Figure 8.** Richard Dattner. Adventure playground. Modular games (1967). Central Park, New York. © Richard Dattner.

El proyecto de Dattner, al inspirarse en los parques de juegos de aventura europeos, introdujo juegos modulares de construcción y un adulto que desempeñaba las funciones de supervisor del juego. Ideó paneles modulares, que los niños podían usar para construir espacios y formas combinatorias, basándose en el juego *House of Cards* de Charles Eames. Estos paneles eran de madera contrachapada, cortada y pintada de colores verde y amarillo, que se almacenaban en el interior de la pirámide (Figura 8). Los paneles los gestionaba y distribuía el *playleader* que administraba durante el día el material de juego adicional para construir y pintar. Los paneles se utilizaron durante varios años hasta que se deterioraron

*Dattner's project, inspired by European adventure playgrounds, introduced modular building games and an adult to act as play supervisor. He devised modular panels, which children could use to build spaces and combination shapes, based on Charles Eames' House of Cards game. These panels were made of cut plywood, painted green and yellow, which were stored inside the pyramid (Figure 8). The play leader managed and distributed the panels. He also conducted the additional playing materials for building and painting during the day. The panels were used for several years until they deteriorated completely and were removed in the 1990s when the park underwent its first renovation.<sup>20</sup> The Adventure*

totalmente y, en la década de 1990, se retiraron cuando el parque acometió su primera reforma.<sup>20</sup> El parque de juegos de aventuras de Central Park abrió sus puertas en el verano de 1967.

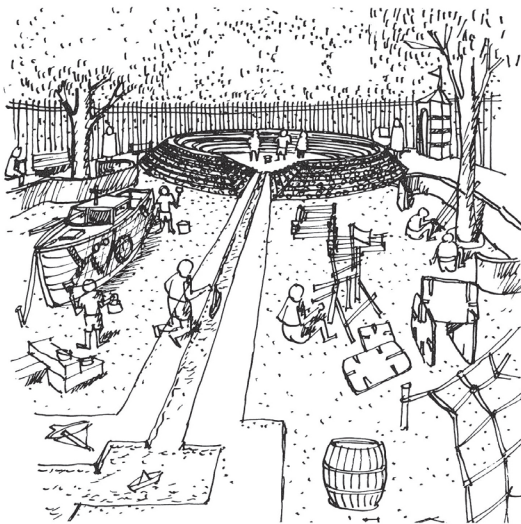
## OBSERVAR A LOS NIÑOS, HACER PARTÍCIPES A LAS MADRES

La batalla del Central Park y el fracaso de Noguchi en el parque Riverside proporcionaron a Dattner una lección importante: la participación de la comunidad era clave para alcanzar el éxito de cualquier proyecto de relevancia social.<sup>21</sup> Por ello, desde el principio del proyecto *Adventure playground* el arquitecto tuvo en cuenta las necesidades de los vecinos. Los primeros bocetos fueron discutidos en un comité de madres (Figura 9). El arquitecto les explicó el nuevo concepto del parque de aventuras y la alternativa que esto suponía a la existente: explanada yerma, al asfalto, al columpio y al tobogán aislado. Para el diseño se basó en su propia investigación antropológica sobre cómo los niños jugaban tanto dentro como fuera de los parques de recreo de Nueva York. Consultó a expertos en pedagogía infantil, dirigió varios talleres y preparó reuniones con el vecindario para conseguir consensos, buscar apoyos y fomentar un sentido de participación colaborativa con la comunidad. Durante la fase de proyecto, Dattner utilizó maquetas para convencer a los residentes (Figuras 10 y 11). También explicó el proyecto a niños de 6 a 9 años de edad de las escuelas públicas del barrio. El comité de madres que se creó acordó recaudar dinero para contratar a un supervisor-animador del parque de juego (*playleader*). Este compromiso dio al grupo una mayor cohesión. El presupuesto fue financiado por la Fundación Estée Lauder en su mayor parte, mientras que el resto se recaudó en el transcurso del año 1965-1966 mediante fiestas, ventas de pasteles en las escuelas y hasta un picnic que se

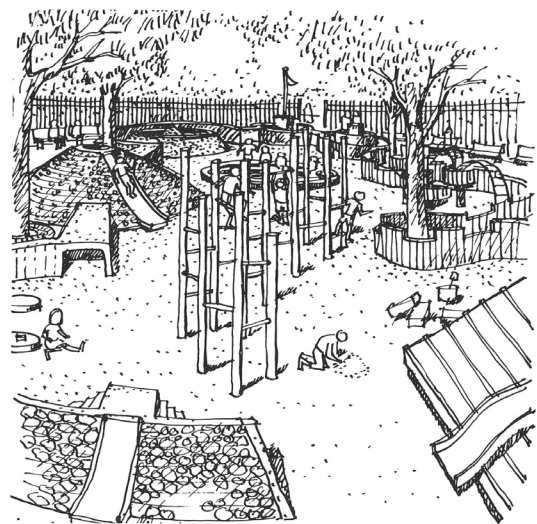
*Playground of Central Park opened in the summer of 1967.*

## WATCHING CHILDREN, INVOLVING MOTHERS

*The battle of Central Park and Noguchi's failure at Riverside Park provided Dattner with an important lesson: community involvement was key to the success of any socially relevant project.<sup>21</sup> Therefore, from the beginning of the Adventure playground project, the architect took into account the needs of the neighbours. The first sketches were discussed in a mothers' committee (Figure 9). The architect explained to them the new concept of the adventure playground and the alternative this represented to the existing barren esplanade, the asphalt, the swing and the isolated slide. The design was based on his own anthropological research on how children played both inside and outside New York City's playgrounds. He consulted with experts in children's pedagogy, conducted several workshops and prepared neighbourhood meetings to build consensus, seek support and foster a sense of collaborative community involvement. During the project phase, Dattner used models to convince residents (Figures 10 and 11). He also explained the project to children 6 to 9-year-olds in the neighbourhood's public schools. The mothers' committee created agreed to raise money to hire a play leader. This commitment gave the group greater cohesion. The Estée Lauder Foundation largely funded the budget, with the remainder raised over the course of 1965-1966 through parties, school bake sales, and even a picnic in Central Park with a folk band. These actions ensured the park's sense of belonging to the community.*



**Figura 9.** Richard Dattner. Parque de juegos de aventuras. Dibujos de la parte norte y sur (1967). Central Park, Nueva York. © Norman McGrath.

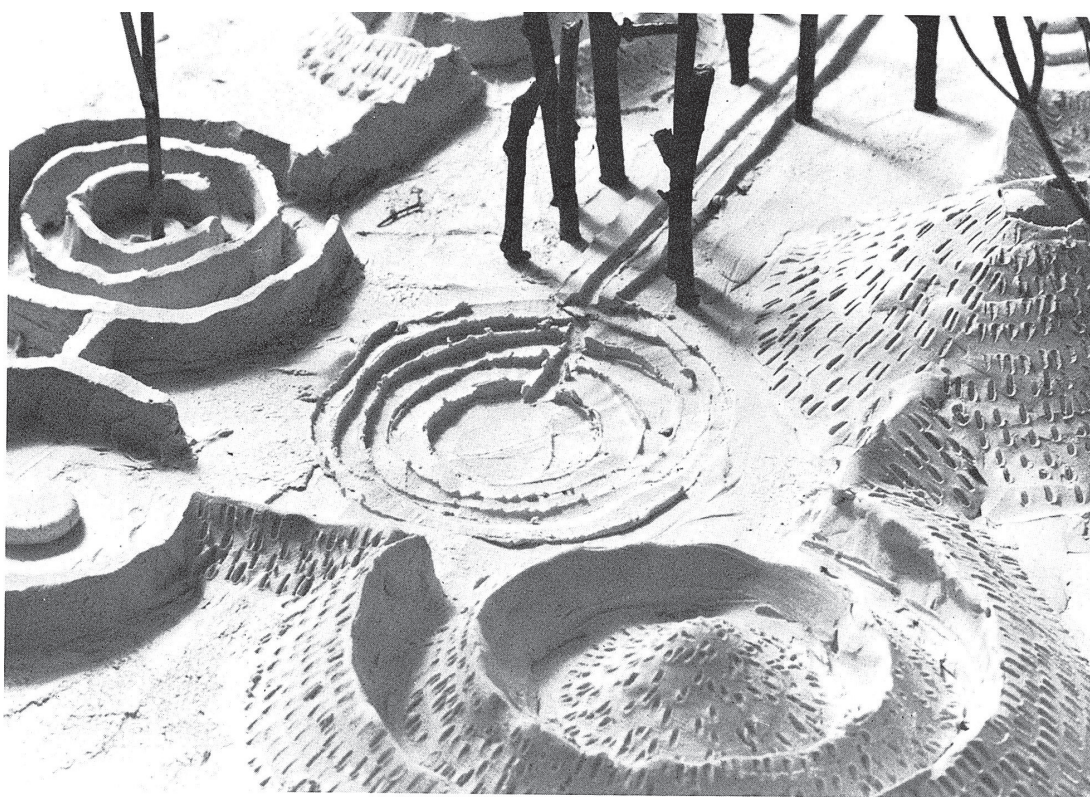


**Figure 9.** Richard Dattner. Adventure playground. Drawings of the north and south side (1967). Central Park, New York. © Norman McGrath.

organizó en Central Park amenizado por una banda de folk. Acciones que aseguraron el sentido de pertenencia del parque a la comunidad.

A consecuencia del éxito de este parque, Dattner recibió el encargo de rediseñar por completo cinco de los veinte parques de juegos del “collar” de la periferia del Central Park. Estos fueron: el antiguo jardín de juego de la calle East 85th, el parque del agua y el parque Hecksher de la calle West 59th, el parque de la calle 72th en la Quinta Avenida y el parque del salvaje oeste de la calle West 91th. Estos parques fueron concepciones de un mundo en miniatura en el que a los niños se les ofrecía libertad de movimiento, experiencias y retos.<sup>22</sup> También tres años después, Dattner escribió el libro *Design for Play* (1969) en el que explica su actitud frente al diseño del parque de juego: “observar a los niños que juegan en las calles de la ciudad nos devuelve a nuestro punto de partida: nuestra observación de

*As a result of the success of this park, Dattner was commissioned to completely re-design five of the twenty playgrounds on the collar of the Central Park periphery. These were: the former East 85th Street Playground, the Water Park and Hecksher Park at 59th West Street, the 72nd Street Park at Fifth Avenue and the Wild West Park at 91st West Street. These parks were conceptions of a miniature world where children were offered freedom of movement, experiences and challenges.*<sup>22</sup> Three years later, Dattner wrote the book *Design for Play* (1969) in which he explains his attitude towards playground design: “Watching children playing in the city streets brings us back to our starting point —our observation of the interaction of children with their



**Figura 10.** Richard Dattner. Parque de juegos de aventuras. Maqueta del proyecto (1967). Central Park, Nueva York. © Norman McGrath.

**Figure 10.** Richard Dattner. Adventure playground. Model of the project (1967). Central Park, New York. © Norman McGrath.

la interacción de los niños con su entorno [...] Cuando están confinados en un parque yermo, eligen jugar con la tierra y las hojas alrededor de los árboles o con las fuentes, mientras dejan de lado el equipamiento de juego. Si se les deja solos, prefieren un entorno rico de experiencias —una experiencia sobre la que tienen un sentido de control individual—. A los niños que se les da la oportunidad y la materia prima necesaria, diseñarán un área de juegos mejor que la mayoría de las instalaciones propuestas por los adultos.<sup>23</sup>

*environment. [...] When confined to a barren park, they choose to play with the dirt around the trees or drinking from fountains, while largely passing by the play equipment. Left alone, they choose an environment rich in experiences —experience over which they have some measure of individual control. Children given the opportunity and the raw materials will design a playground far better than most facilities designed for them by adults.*<sup>23</sup>



**Figura 11.** Richard Dattner. Parque de juegos de aventuras. Maqueta del proyecto (1967). Central Park, Nueva York. © Norman McGrath.

**Figure 11.** Richard Dattner. Adventure playground. Model of the project (1967). Central Park, New York. © Norman McGrath.

*Design for Play* es, en parte, un manifiesto silencioso del nuevo *Zeitgeist*, un estudio de casos y un diario de imágenes de niños jugando. También una exégesis sobre cómo los principios básicos de la nueva "revolución" del diseño de parques de juegos podrían adaptarse y ampliarse a individuos y comunidades de todas las partes del país. En el libro, Dattner no solo cita a Lady Allen y sus planteamientos sobre el parque de juegos de aventuras, sino que se inspira en los trabajos pioneros de los psicólogos infantiles Jean Piaget y Erik Erikson, entre otros, y sus teorías sobre la conexión entre el desarrollo cognitivo, la inteligencia adaptativa y el juego. Dattner, en el parque de aventuras, diseñó un entorno para desatar los instintos naturales de los niños donde pudieran coreografiar sus propias experiencias. Estableció una red de particularidades no prescritas que permitían la exploración individual, la interacción social y un sentido de dominio creciente y dinámico sobre toda una variedad de desafíos (Figura 12). Las arquitecturas del juego más populares del parque de aventuras fueron el volcán, los postes escalables, las casas en los árboles y la pirámide.<sup>24</sup>

*Design for Play* is, in part, a silent manifesto of the new *Zeitgeist*, a case study and a diary of images of children playing. It is also an exegesis of how the basic principles of the new playground design "revolution" could be adapted and expanded to individuals and communities in all parts of the country. In the book, Dattner not only quotes Lady Allen and her thoughts on the adventure playground, but draws on the pioneering work of child psychologists Jean Piaget and Erik Erikson, among others, and their theories on the connection between cognitive development, adaptive intelligence and play. Dattner, at the adventure park, designed an environment to unleash children's natural instincts where they could choreograph their own experiences. He established a network of non-prescribed particularities that allowed for individual exploration, social interaction, and a sense of increasing and dynamic mastery over a variety of challenges (Figure 12). The most popular play architectures at the adventure park were the volcano, the climbing poles, the tree houses, and the pyramid.<sup>24</sup>



**Figura 12.** Richard Dattner. Vista de los montículos de adoquín de granito (1967). Central Park. Nueva York. © Richard Dattner.

**Figure 12.** Richard Dattner. View of granite paving stones (1967). Central Park. New York City. © Richard Dattner.

## PARTICIPAR DEL CAMBIO

A modo de conclusión, el parque de aventuras diseñado por Dattner es un paisaje provocativo, profundamente geométrico y con una clara voluntad de no ser monumental. Simboliza una reacción al hartazgo de que las acciones del juego estén determinadas por los equipamientos para el mismo. Es más, es la respuesta rebelde de los jóvenes arquitectos, paisajistas y diseñadores que, encuadrados en una ideología progresista y avanzada,

## PARTICIPATING IN THE CHANGE

*In conclusion, the adventure park designed by Dattner is a provocative landscape, deeply geometric and with a clear desire not to be monumental. It symbolizes a reaction to the fact that the equipment for play determines the actions of play. What is more, the rebellious response of young architects, landscape architects and designers wanted to oppose the authoritarian attitude of the most conservative movement framed in a*

pretendían oponerse a la actitud autoritaria de la corriente más conservadora.<sup>25</sup> En sus creaciones trataban de plantear un nuevo modelo social y las arquitecturas para el juego representaron un cambio radical de pensamiento. También, el parque de aventuras significó la conquista del despertar cívico que había tenido lugar una década antes y que paulatinamente se fue consolidando. Dattner afirma que el éxito del parque durante sus primeros años de vida fue el compromiso del comité de madres con su gestión. Esto es un ejemplo de cómo era posible trabajar conjuntamente departamentos de la administración pública, organizaciones comunitarias y fundaciones privadas.<sup>26</sup> El parque de juegos de aventura fue también la evidencia del progresivo empoderamiento que iba ganando la organización ciudadana frente a los aparatos del poder político.

Los defensores del parque de aventuras ampliaron la concepción del juego afirmando que el comportamiento destructivo o constructivo, en cuanto a la libertad de crear formas nuevas con desechos, no debe ser discutido en términos de moral o de disciplina, sino en cuanto a responsabilidad, experiencia y aprendizaje. Lady Allen entendía que "un parque de juegos es una comunidad democrática."<sup>27</sup> Johan Huizinga en *Homo Ludens* (1949) presentó la dimensión del juego como una actividad desinteresada y placentera que carece de interés material o lucrativo, la cual era una alternativa a la lógica económica de la acumulación capitalista.<sup>28</sup> Las nuevas arquitecturas para el juego determinaban entornos únicos que se construían con todo un inventario de materiales económicos y duraderos: adoquines de granito, ladrillos, postes telefónicos de madera, cuerdas náuticas, tabloncillos de madera, tubos de metal galvanizado, arena de playa y hormigón armado. Eran lugares participativos donde la conducta unívoca se anulaba por el comportamiento improvisado del juego.

*progressive and advanced ideology.<sup>25</sup> In their creations, they tried to put forward a new social model and the architectures for the play represented a radical change in thinking. In addition, the adventure park meant the conquest of the civic awakening that had taken place a decade earlier and that gradually consolidated. Dattner states that the success of the park during its first years of life was the commitment of the mothers' committee to its management. This is an example of how public administration departments, community organizations, and private foundations could work together.<sup>26</sup> The adventure playground was also evidence of the progressive empowerment that citizen organization was gaining against the apparatus of political power.*

*Advocates of the adventure park expanded the concept of play by stating that destructive or constructive behavior, in terms of freedom to create new forms with waste, should not be discussed in terms of morality or discipline, but in terms of responsibility, experience and learning. Lady Allen understood that "a playground is a democratic community."<sup>27</sup> Johan Huizinga in *Homo Ludens* (1949) presented the dimension of play as a disinterested and pleasurable activity with no material or profit motive, which was an alternative to the economic logic of capitalist accumulation.<sup>28</sup> The new architectures for play determined unique environments that were built with a whole inventory of economical and durable materials: granite paving stones, bricks, wooden telephone poles, nautical ropes, wooden planks, galvanized metal pipes, beach sand and reinforced concrete. They were participatory places where improvised play nullified univocal behaviour.*



Las arquitecturas para el juego infantil que Dattner construyó en Central Park son una pequeña contribución al movimiento de vanguardia artística que estaba surgiendo en paralelo en aquellos años. En algunos casos, éstas se anticiparon al trabajo de artistas comprometidos con el medio ambiente, como: Robert Smithson, Nancy Holt, Robert Morris, Sol LeWitt y otros.<sup>29</sup> La presencia en los parques, calles y plazas de arquitecturas para el juego de fuerte componente geométrica, basadas en formas muy elementales, es equiparable a las esculturas que los artistas minimalistas con sede en Nueva York estaban empezando a concebir para conquistar los vastos paisajes del interior de Estados Unidos en los años siguientes. Los montículos, las pirámides y los anillos concéntricos o los postes elevados, de geometría primitiva, rígida, de claridad estructural, de economía de medios y simplicidad máxima son divertidas expresiones de un minimalismo brutal que combinaba el modelado funcional del terreno con la escultura ambiental neo-arcaica. Como objetos específicos, no persiguen ningún valor simbólico, su función no es expresar nada, pero adquieren una significación cambiante mediante la proyección de las narrativas de los niños jugando.

En 1967, la revista *Art in America* reconoció que “después de generaciones de negación, el parque de juegos público se encuentra repentinamente en medio de un renacimiento, mientras los diseñadores, escultores, pintores y arquitectos se esfuerzan por crear un nuevo mundo de color, textura y forma.”<sup>30</sup> La esperanza de este renacimiento puede radicar en que las arquitecturas para el juego claramente eran un indicador de las capacidades que tiene la propia arquitectura para transformar, transgredir o anticipar, aunque sea levemente, algún camino para el cambio. Este activismo consistió en reclamar el espacio abierto para transformarlo en espacio público.<sup>31</sup> Las arquitecturas para el juego que Dattner instaló en Central Park a modo de

*The architecture for children's play Dattner built in Central Park is a small contribution to the avant-garde artistic movement that was emerging in parallel in those years. In some cases, they anticipated the work of environmentally committed artists such as Robert Smithson, Nancy Holt, Robert Morris, Sol LeWitt and others.<sup>29</sup> The presence in parks, streets and squares of strongly geometric play architecture, based on very elementary forms, is comparable to the sculptures that New York-based minimalist artists were beginning to conceive to conquer the vast landscapes of the American interior in the following years. The mounds, pyramids and concentric rings or raised poles, with their primitive, rigid geometry, structural clarity, economy of means and maximum simplicity are amusing expressions of a brutal minimalism that combined functional modelling of the terrain with neo-archaic environmental sculpture. As specific objects, they do not pursue any symbolic value, their function is not to express anything, but they acquire a changing significance through the projection of the narratives of children playing.*

*In 1967, Art in America magazine recognized that “after generations of denial, the public playground is suddenly in the midst of a renaissance, as designers, sculptors, painters, and architects strive to create a new world of colour, texture, and form.”<sup>30</sup> The hope of this renaissance may lie in the fact that the architectures for play were clearly an indicator of the capacities of architecture itself to transform, transgress or anticipate, even slightly, some way for change. This activism consisted in reclaiming open space in order to transform it into public space.<sup>31</sup> The architectures for the play that Dattner installed in Central Park as sculptural pieces are minimal expressions of architecture, in terms of a consideration of the reduction of form to a minimum*

piezas escultóricas, son expresiones mínimas de arquitectura, en cuanto a una consideración de la reducción de la forma a un estado mínimo de orden y de complejidad. Así, la pirámide es una pirámide y el volcán es un volcán, pero en su disposición interrelacionada con otras formas arcaicas, es decir, mediante una composición arquitectónica asociativa genera posibilidades imprevistas para desempeñar o desarrollar un programa de juegos nuevos diferente, sorprendente y cambiante en el que nada está dictado y ningún comportamiento está previamente ordenado.

*state of order and complexity. Thus, the pyramid is a pyramid and the volcano is a volcano, but in its interrelated arrangement with other archaic forms, that is, through an associative architectural composition, it generates unforeseen possibilities for playing or developing a different, surprising and changing programme of play in which nothing is dictated and no behaviour is previously ordered.*

## Notas y Referencias

- <sup>1</sup> El colectivo SUPERFLEX se creó en 1993 y está formado por los artistas daneses Bjørnstjerne Christiansen, Jakob Fenger y Rasmus Nielsen. La exposición "One Two Three Swing!" se celebró desde el 3 de octubre de 2017 al 2 de abril de 2018 en la sala de Turbinas de la Tate Modern de Londres dentro del programa *Hyundai Commission*.
- <sup>2</sup> Donald Hyslop, *Superflex: One Two Three Swing!* (Londres: Tate Publishing, 2017), 12.
- <sup>3</sup> La muestra *Century of the Child: Growing by Design, 1900–2000*, se celebró desde el 29 de julio al 5 de noviembre de 2012. Juliet Kincham, y Aidan O'Connor, *Century of the Child: Growing by Design, 1900–2000* (Nueva York: MoMA, 2012), 23.
- <sup>4</sup> La exposición se celebró en el *Kunsthalle Zürich* del 20 de febrero al 15 de mayo de 2016. Gabriela Burkhalter, ed., *The Playground Project* (Zürich: JRP/Ringier, 2016), 18.
- <sup>5</sup> Richard Dattner, "Playgrounds aren't for playing: playgrounds are for growing and learning," *American School Board Journal* 160, no. 4 (1973): 30-31.
- <sup>6</sup> El arquitecto paisajista danés Carl Th. Sørensen había indicado en *Parkpolitik I Sogn Og Købstad* (1931) (Política de parques en la parroquia y el pueblo) su concepción personal del parque de juegos infantil sugiriendo establecer un "campo de desechos" en el que los niños podían jugar con coches viejos, cajas y tableros de madera.
- <sup>7</sup> C. Th. Sørensen, "Skrammellepladser o Campos para juegos infantiles," *Cuadernos de arquitectura*, no. 14 (1950): 33-35.
- <sup>8</sup> John Bertelsen, "Early Experience from Emdrup," en *Adventure Playground*, ed. Arvid Bengtsson (Nueva York: Praeger, 1972), 20.
- <sup>9</sup> Lady Allen of Hurtwood, "Why Not Use Our Bomb Sites Like This?," *Picture Post*, noviembre 16, 1946, 26-29.
- <sup>10</sup> Una de las máximas de Lady Allen fue "mejor un hueso roto que un espíritu roto," que mostraba el derecho de los niños a jugar. Sus ideas sobre pedagogía del juego infantil y cómo deben ser los lugares adecuados para jugar puede verse en: Lady Marjory Allen of Hurtwood, *Play parks* (Londres: Housing Centre Trust, 1964); Marjory Allen of Hurtwood, *Planning for play* (Londres: Thames & Hudson, 1968) y Marjory Allen of Hurtwood, *Memoirs of an Uneducated Lady* (Londres: Thames and Hudson, 1975).
- <sup>11</sup> Ana María Torres, *Isamu Noguchi: a study of space* (Nueva York, Valencia: Monacelli Press, IVAM, 2001), 22-43.
- <sup>12</sup> Isamu Noguchi y Manuela Moscoso, *Parques = Playscapes: Museo Tamayo* (Museo Tamayo Arte Contemporáneo. México: Instituto Nacional de Bellas Artes; Barcelona: RM Verlag, 2016), 49-52.
- <sup>13</sup> Daniel Jost, "Resurrecting the 'adventure-style' playground," *Landscape Architecture* 100, no. 3 (Marzo 2010): 44-62.

## Notes and References

- <sup>1</sup> *The SUPERFLEX group was created in 1993 and consists of Danish artists Bjørnstjerne Christiansen, Jakob Fenger and Rasmus Nielsen. The exhibition "One Two Three Swing!" was held at the Turbine Hall of the Tate Modern in London within the Hyundai Commission programme from the 3rd of October until the 2nd of April of 2018.*
- <sup>2</sup> Donald Hyslop, *Superflex: One Two Three Swing!* (London: Tate Publishing, 2017), 12.
- <sup>3</sup> *The exhibition Century of the Child: Growing by Design, 1900–2000, was held from the 29th of July until the 5th of November of 2012. Juliet Kincham and Aidan O'Connor, Century of the Child: Growing by Design, 1900–2000 (New York: MoMA, 2012), 23.*
- <sup>4</sup> *The exhibition as held at Kunsthalle Zürich from the 20th of February until the 15th of March 2016. Gabriela Burkhalter, ed., The Playground Project (Zürich: JRP/Ringier, 2016), 18.*
- <sup>5</sup> Richard Dattner, "Playgrounds aren't for playing: playgrounds are for growing and learning," *American School Board Journal* 160, no. 4 (1973): 30-31.
- <sup>6</sup> *The Danish landscape architect Carl Th. Sørensen had indicated in Parkpolitik I Sogn Og Købstad (1931) (Parish and Village Park Policy) his personal conception of the children's playground by suggesting the establishment of a "waste field" where children could play with old cars, boxes and wooden boards.*
- <sup>7</sup> C. Th. Sørensen, "Skrammellepladser o Campos para juegos infantiles," *Cuadernos de arquitectura*, no. 14 (1950): 33-35.
- <sup>8</sup> John Bertelsen, "Early Experience from Emdrup," in *Adventure Playground*, ed. Arvid Bengtsson (New York: Praeger, 1972), 20.
- <sup>9</sup> Lady Allen of Hurtwood, "Why Not Use Our Bomb Sites Like This?," *Picture Post*, November 16, 1946, 26-29.
- <sup>10</sup> *One of Lady Allen's quotes was "better a broken bone than a broken spirit," which showed the right of children to play. Her ideas on child play pedagogy and how the right place to play should be are in: Lady Marjory Allen of Hurtwood, Play parks (London: Housing Centre Trust, 1964); Marjory Allen of Hurtwood, Planning for play (London: Thames & Hudson, 1968) and Marjory Allen of Hurtwood, Memoirs of an Uneducated Lady (London: Thames and Hudson, 1975).*
- <sup>11</sup> Ana María Torres, *Isamu Noguchi: a study of space* (New York, Valencia: Monacelli Press, IVAM, 2001), 22-43.
- <sup>12</sup> *Isamu Noguchi and Manuela Moscoso, Parques = Playscapes: Museo Tamayo (Museo Tamayo Arte Contemporáneo. México: Instituto Nacional de Bellas Artes; Barcelona: RM Verlag, 2016), 49-52.*
- <sup>13</sup> Daniel Jost, "Resurrecting the "adventure-style" playground," *Landscape Architecture* 100, no. 3 (March 2010): 44-62.

- <sup>14</sup> Este episodio inicia el declive del poder y popularidad de la persona de Robert Moses. Robert A. Caro, *The Power Broker: Robert Moses and the Fall of New York* (Nueva York: Knopf, 1974).
- <sup>15</sup> Friedberg explica su teoría sobre el diseño de los parques de juego infantiles y describe lo que significa el concepto de "linked play" en *Play and Interplay* (Nueva York: The Mac Millan Company, 1970).
- <sup>16</sup> Dattner estudió en la Architectural Association en 1957-58 quedando profundamente influenciado por la nueva arquitectura Brutalista de James Stirling, James Gowan y Alison y Peter Smithson que buscaban una nueva dirección para la arquitectura moderna. Richard Dattner, *Civil architecture: the new public infrastructure* (Nueva York: McGraw-Hill, 1994), 16.
- <sup>17</sup> "Un arquitecto puede construir una casa y puede construir una ciudad al mismo tiempo sólo si considera a ambas como partes de una esfera maravillosa, expresiva e inspirada." Extracto del texto "Me encantan los comienzos," en *Louis I. Kahn. Escritos, conferencias y entrevistas*, ed. Alessandra Latour (Madrid: El croquis D.L., 2003), 297-305.
- <sup>18</sup> "En la naturaleza del espacio está el espíritu y la voluntad de existir de cierto modo. El diseño debe seguir estrechamente esa voluntad," extracto del texto "El orden es," en *Louis I. Kahn. Escritos, conferencias y entrevistas*, ed. Alessandra Latour (Madrid: El croquis D.L., 2003), 64-65.
- <sup>19</sup> Richard Dattner, *Design for play* (Nueva York: Van Nostrand Reinhold Co., 1969), 78.
- <sup>20</sup> La reforma de 1997 la acometió el propio Richard Dattner por encargo del Departamento de Parques de Nueva York. La segunda reforma fue una reconstrucción completa realizada en 2015 por la *Central Park Conservancy* con la aprobación del propio Dattner.
- <sup>21</sup> La participación ciudadana en el diseño de proyectos de parques urbanos en Nueva York en la década de los años 60 ha sido ampliamente tratada por Mariana Mogilevich, "Landscape and participation in 1960s New York," en *Use Matters: An Alternative History of Architecture*, ed. Kenny Cupers (Nueva York: Routledge, 2013), 202-214.
- <sup>22</sup> Richard Dattner, *Richard Dattner: selected and current works of Richard Dattner and partners architects* (Victoria, Australia: Images Publishing, 2000), 42.
- <sup>23</sup> Dattner, *Design for play*, 61.
- <sup>24</sup> La artista Julia Jacquette ha basado parte de su obra pictórica en los recuerdos de infancia cuando creció y jugó en el parque de aventuras del Central Park. Julia Jacquette, *Playground of My Mind* (Nueva York: Prestel, 2017).
- <sup>25</sup> En la década de 1960 y principios de los años 70 se produjo una rebelión política, social y cultural. En este periodo destacaron movimientos de contracultura y la Nueva Izquierda que se opuso a la guerra de Vietnam. John C. McWilliams, *The 1960s Cultural Revolution* (Westport: Greenwood Press, 2000), 27-46.
- <sup>26</sup> Dattner, *Design for play*, 91.
- <sup>27</sup> Lady Allen, "Why not use...," 29.
- <sup>28</sup> Johan Huizinga, *Homo Ludens* (Londres: Routledge & Kegan Paul, 1949), 13.
- <sup>29</sup> En 1966, entre el 17 de abril y el 12 de junio, se celebró la exposición "Estructuras primarias" en el Museo Judío de Nueva York. Esta exposición es una de las primeras manifestaciones de lo que se denominaría Arte Minimalista.
- <sup>30</sup> Jay Jacobs, "Projects for playgrounds," *Art in America* 55 (Noviembre 1967): 12.
- <sup>31</sup> Alison B. Hirsch, "From 'Open Space' to 'Public Space': Activist Landscape Architects of the 1960s," *Landscape Journal* 33, no. 2 (2014): 190.
- <sup>14</sup> *This episode initiates the decline in power and popularity of the person of Robert Moses.* Robert A. Caro, *The Power Broker: Robert Moses and the Fall of New York* (New York: Knopf, 1974)
- <sup>15</sup> *Friedberg explains his theory on the design of children's playgrounds and describes what the concept of "linked play" means in Play and Interplay* (New York: The MacMillan Company, 1970).
- <sup>16</sup> *Dattner studied at the Architectural Association in 1957-58 and was deeply influenced by the new Brutalist architecture of James Stirling, James Gowan and Alison and Peter Smithson who were seeking a new direction for modern architecture.* Richard Dattner, *Civil architecture: the new public infrastructure* (New York: McGraw-Hill, 1994), 16.
- <sup>17</sup> *"An architect can build a house and build a city in the same breath, if he thinks about it as being a marvelous, inspired, expressive realm."* Excerpt from the text *"The Invisible City: What Will Be Has Always Been: The Words of Louis I. Kahn,* ed. Richard Saul Wurman (New York: Rizzoli, 1986), 151.
- <sup>18</sup> *"In the nature of space is the spirit and the will to exist in a certain way. The design must follow closely that will."* Excerpt from the text *"Order is: What Will Be Has Always Been: The Words of Louis I. Kahn,* ed. Richard Saul Wurman (New York: Rizzoli, 1986).
- <sup>19</sup> *Richard Dattner, Design for play* (New York: Van Nostrand Reinhold Co., 1969), 78.
- <sup>20</sup> *The 1997 refurbishment was undertaken by Richard Dattner on behalf of the New York Parks Department. The second refurbishment was a complete reconstruction carried out in 2015 by the Central Park Conservancy with Dattner's approval.*
- <sup>21</sup> *Citizen participation in the design of urban park projects in New York in the 1960s has been discussed by Mariana Mogilevich, "Landscape and participation in 1960s New York," in Use Matters: An Alternative History of Architecture, ed. Kenny Cupers* (New York: Routledge, 2013), 202-214.
- <sup>22</sup> *Richard Dattner, Richard Dattner: selected and current works of Richard Dattner and partners architects* (Victoria, Australia: Images Publishing, 2000), 42.
- <sup>23</sup> *Dattner, Design for play*, 61.
- <sup>24</sup> *Artist Julia Jacquette has based some of her painting work on childhood memories of growing up and playing in the Adventure park of Central Park.* Julia Jacquette, *Playground of My Mind* (New York: Prestel, 2017).
- <sup>25</sup> *In the 1960s and early 1970s there was a political, social and cultural revolt. In this period, counter-culture movements and the New Left that opposed the Vietnam War stood out.* John C. McWilliams, *The 1960s Cultural Revolution* (Westport: Greenwood Press, 2000), 27-46.
- <sup>26</sup> *Dattner, Design for play*, 91.
- <sup>27</sup> *Lady Allen, "Why not use...,"* 29.
- <sup>28</sup> *Johan Huizinga, Homo Ludens* (London: Routledge & Kegan Paul, 1949), 13.
- <sup>29</sup> *In 1966, between April 17 and June 12, the exhibition "Primary Structures" was held at the Jewish Museum in New York. This exhibition is one of the first manifestations of what would be called Minimalist Art.*
- <sup>30</sup> *Jay Jacobs, "Projects for playgrounds," Art in America* 55 (November 1967): 12.
- <sup>31</sup> *Alison B. Hirsch, "From 'Open Space' to 'Public Space': Activist Landscape Architects of the 1960s," Landscape Journal* 33, no. 2 (2014): 190.

## BIBLIOGRAPHY

- Allen of Hurtwood, Marjory. "Why Not Use Our Bomb Sites Like This?" *Picture Post*, November 16, 1946.
- Allen of Hurtwood, Marjory. *Play parks*. London: Housing Centre Trust, 1964.

- Allen of Hurtwood, Marjory. *Planning for play*. London: Thames & Hudson, 1968.
- Allen of Hurtwood, Marjory. *Memoirs of an Uneducated Lady*. London: Thames and Hudson, 1975.
- Bertelsen, John. "Early Experience from Emdrup." In *Adventure Playground*, edited by Arvid Bengtsson. New York: Praeger, 1972.
- Burkhalter, Gabriela, ed. *The Playground Project*. Zürich: JRP/Ringier, 2016.
- Caro, Robert A. *The Power Broker: Robert Moses and the Fall of New York*. New York: Knopf, 1974.
- Dattner, Richard. "Playgrounds Aren't for Playing; Playgrounds Are for Growing and Learning." *American School Board Journal* 160, no. 4 (April 1973).
- Dattner, Richard. "Play Without Barriers." *American School and University* 50, no. 1 (September 1977).
- Dattner, Richard. *Civil architecture: the new public infrastructure*. New York: McGraw-Hill, 1994.
- Dattner, Richard. *Richard Dattner: selected and current works of Richard Dattner and partners architects*. Victoria, Australia: Images Publishing, 2000.
- Dattner, Richard. *Design for play*. New York: Van Nostrand Reinhold Co., 1969.
- Friedberg, M. Paul. *Play and Interplay*. New York: The Mac Millan Company, 1970.
- Hirsch Alison B. "From 'Open Space' to 'Public Space': Activist Landscape Architects of the 1960s." *Landscape Journal* 33, no. 2 (2014). <https://doi.org/10.3368/lj.33.2.173>
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, London: Routledge & Kegan Paul, 1949.
- Hyslop, Donald, ed. *Superflex: One Two Three Swing!* London: Tate Publishing, 2017.
- Jacobs, Jay. "The Playground Explosion." *Art in America* 55, no. 6 (1967).
- Jacqueline, Julia. *Playground of my mind*. New York: Prestel, 2017.
- Jost, Daniel. "Resurrecting the adventure-style playground." *Landscape Architecture* 100, no. 3 (March 2010).
- Kinchin, Juliet, and Aidan O'Connor. *Century of the Child: Growing by Design, 1900-2000*. New York: MoMA, 2012.
- Kozlovsky, Roy. "Adventure Playgrounds and Postwar Reconstruction." In *Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children; An International Reader*, edited by Marta Gutman and Ning de Coninck-Smith. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, 2007.
- McWilliams, John C. *The 1960s Cultural Revolution*. Westport: Greenwood Press, 2000.
- Mee, Charles L. "Putting the play in playgrounds." *The New York Times*, November 6, 1966.
- Mogilevich, Mariana. "Landscape and participation in 1960s New York." In *Use Matters: An Alternative History of Architecture*, edited by Kenny Cupers. New York: Routledge, 2013.
- Noguchi, Isamu, and Manuela Moscoso. *Parques = Playscapes: Museo Tamayo*. Museo Tamayo Arte Contemporáneo. México: Instituto Nacional de Bellas Artes; Barcelona: RM Verlag, 2016.
- Rose, Jonathan. "Come together: integrating design." *Harvard Design Magazine*, no. 27 (2007).
- Sørensen, C. Th. "Skrammellegepladser o campos para juegos infantiles." *Cuadernos de arquitectura*, no. 14 (1950).
- Solomon, Susan G. *American Playgrounds: Revitalizing Community Space*. Hannover N.H.: University Press of New England, 2005.
- Torres, Ana María. *Isamu Noguchi: Un estudio espacial*. New York, Valencia: Monacelli Press, IVAM, 2001.
- Wurman, Richard Saul, ed. *What Will Be Has Always Been: The Words of Louis I. Kahn*. New York: Rizzoli, 1986.

**IMAGE SOURCES**

**1.** Marjorie Allen, *Planning for Play* (London: Thames & Hudson, 1968), 9. **2.** Noguchi, Isamu and Manuela Moscoso, *Parques = Playscapes: Museo Tamayo* [12-05-2016, 09-10-2016] (Museo Tamayo Arte Contemporáneo. México: Instituto Nacional de Bellas Artes; Barcelona: RM Verlag, 2016), 135. **3.** Author's elaboration. **4.** Richard Dattner, *Design for play* (New York: Van Nostrand Reinhold Co., 1969), 75. **5.** Author's elaboration. **6.** Richard Dattner, *Design for play* (New York: Van Nostrand Reinhold Co., 1969), 77. **7.** Richard Dattner, *Design for play* (New York: Van Nostrand Reinhold Co., 1969), 76. **8.** Richard Dattner, *Design for play* (New York: Van Nostrand Reinhold Co., 1969), 84. **9.** Richard Dattner, *Design for play* (New York: Van Nostrand Reinhold Co., 1969), 69. **10.** Richard Dattner, *Design for play* (New York: Van Nostrand Reinhold Co., 1969), 67. **11.** Richard Dattner, *Design for play* (New York: Van Nostrand Reinhold Co., 1969), 70. **12.** Richard Dattner, *Design for play* (New York: Van Nostrand Reinhold Co., 1969), 84.