

_Anexo

- [Picture Post, vol. 33, nº7, 16 de noviembre de 1946, pág. 26-29. ¿Por qué no utilizar así nuestras zonas bombardeadas? Lady Allen of Hurtwood.]

La delincuencia juvenil y la mortalidad de los jóvenes en la carretera se deben, al menos en parte, al modo inadecuado y poco imaginativo en que las autoridades locales intentan afrontar la necesidad de juego creativo.

Las condiciones de vida actuales, sobre todo en los entornos urbanos, suelen privar a los niños de lugares donde jugar. Conviene fomentar el deseo de aventura y exploración, pero casi todas las aventuras resultan importunas y peligrosas en las ciudades, porque las calles y las aceras suelen ser los únicos espacios donde los niños pueden jugar. Los psicólogos y educadores han escrito mucho sobre el juego infantil, pero muy pocas de sus ideas se han llevado a la práctica. Lo máximo que es capaz de hacer el ingeniero municipal es allanar el terreno, recubrirlo de asfalto y equiparlo con costosos columpios y toboganes. Su paraíso es un lugar de absoluto aburrimiento para los niños, por lo que no es de extrañar que éstos prefieran los escombros y desechos de las zonas bombardeadas, o los peligros y emociones de la carretera.

Dinamarca ha comprendido que para proteger a los chicos de la delincuencia y los accidentes deben darles la oportunidad de desarrollarse plenamente en un espacio de juego diseñado para atender sus necesidades. En 1943 se creó un espacio de juego experimental de carácter revolucionario en el distrito de Emdrup, en Copenhague. Se trata de un terreno rectangular situado bajo el

nivel del suelo circundante, en medio de una urbanización de viviendas sociales financiadas por el Estado, que aporta el 70 por ciento del coste, y por la sociedad de préstamo inmobiliario de la cooperativa de trabajadores. Su coste total fue de 2.000 libras.

Desde el principio el espacio fue construido por los propios niños con su juego. Los materiales utilizados son piedra, tierra, ladrillo, madera, hierro, arcilla, agua, tablones, barriles de gasolina vacíos, carretillas y coches abandonados. Al principio los niños tuvieron que aprender a utilizar las herramientas y los materiales, y las obras comenzaron lentamente, pero al cabo de seis meses ya estaba construido el "espacio de juego de materiales de desecho".

Antes de la ejecución de las casas y las cuevas, se convoca una "asamblea de construcción" para decidir el mejor modo de levantar las casas sin riesgo de derrumbamiento y, cuando finalizan las obras, el cabecilla del grupo examina cada una de las construcciones y da su aprobación antes que los niños jueguen en ellas. Las estructuras de ladrillo se ensamblan con arcilla y se impermeabilizan con hierba. Los chicos mayores construyen casas con puertas completadas con bisagras y cerraduras, mientras que las chicas decoran las casas por dentro y por fuera, además de hacer mesas, sillas y utensilios de cocina. Los *wigwans* indios, contruidos con listones de madera y ramas de picea, a veces miden hasta seis metros de altura. Algunas cuevas se construyen a tres o cuatro metros de profundidad y se erigen torres de 14 metros de altura.

El espacio de juego es un factor educativo de máxima relevancia, pero debe de haber una cabeza visible cualificada, un compañero mayor en el que los niños confíen. Este líder debe estar dispuesto a

conseguir que cada proyecto se un refuerzo conjunto entre los niños y él. Por ejemplo, tres de los chicos mayores consultaron al líder de Emdrup, el señor John Bertelsen, antiguo marino y profesor de la escuela de enfermería, porque querían construir una torre de 15 metros. Primero le comentaron sus proyectos y después, al analizarlos conjuntamente, descubrieron los puntos flacos de sus propuestas, por lo que acordaron consultar libros y recabar la ayuda de personas sensatas de la ciudad.

El objetivo del líder es conseguir, mediante sugerencias indirectas, que los niños colaboren entre sí. Los chicos deben tener la certeza de que aquél es su lugar y de que los materiales, las herramientas y equipamiento de juego les pertenecen. Tienen que arreglárselas solos. Por ejemplo, si se pierde un martillo, tendrán que valerse sin él o encontrarlo.

El espacio de juego es una comunidad democrática. El líder nunca organiza grupos ni juegos. La libertad de los niños sólo está limitada por su sentido de la responsabilidad, por el entorno del espacio lúdico y por la atención que prestan a los demás niños, una condición necesaria para vincularse al compañerismo del espacio de juego. Siempre surgen roces cuando hay un elevado número de niños juntos, pero si se resuelven los conflictos por sí solos – tienen sus propios “tribunales” – se educan unos a otros. Aunque el líder a veces tiene que contribuir a resolver dificultades, los conflictos de Emdrup son en realidad muy pocos en comparación con los de otros espacios de juego. El juego es tan intenso que brillan por su ausencia los ruidos, los chillidos y las peleas de los espacios de juego anodinos, porque las oportunidades lúdicas son tan amplias que los niños no necesitan pelearse. El líder intenta no imponer

prohibiciones a los niños pero, si se ve obligado a tomar medidas, siempre debe justificarlas.

Los principales usuarios del espacio de juego son los niños “difíciles” y los hijos de familias numerosas y hogares masificados. Está pensado para los niños en edad escolar, pero lo frecuentan chavales de edades muy dispares, desde la primera infancia hasta los 18 años. Muchos de los niños de entre 5 y 14 años deben traer a sus hermanos pequeños para poder jugar allí. Todos los niños colaboran en que el espacio de juego sea un éxito. Contribuyen de mil maneras y están siempre dispuestos a ocuparse de cuanto sea necesario. El espacio de juego no podía existir activamente sin esta ayuda y colaboración. En el espacio de juego hay presentes unos 200 niños que vienen y van a lo largo del día. Está abierto desde las diez de la mañana hasta las seis de la tarde y durante este tiempo lo visitan cerca de 400 niños.

Es una lástima que este espacio de juego pionero vaya a cerrar dentro de poco porque el propietario quiere construir en el solar. Los niños no ocultan su tristeza. Pero Emdrup ha mostrado el camino. Copenhague espera encontrar otro espacio de juego de “materiales de desecho” y los educadores de otros países que han visitado Emdrup pueden emprender otros proyectos similares en sus respectivos territorios. Los datos les resultan muy alentadores. Este espacio de juego poco ortodoxo ha tenido una gran influencia en la prevención de la delincuencia juvenil.

Aquí los niños tienen la oportunidad de desarrollar actividades atractivas en su tiempo libre y de llevar a cabo un trabajo creativo, colaborativo con los adultos, para alcanzar su propio equilibrio y una relación equilibrada con la comunidad.

- Louis I. Kahn, Adele Levy Memorial Playground, Nueva York (con Isamu Noguchi), en *Perspecta*, vol. 9/11, pág. 330-331.

Yo no hablé desde una perspectiva arquitectónica. Él no habló desde una perspectiva escultórica. Ambos percibíamos la construcción como un contorno; no un único contorno sino una interrelación de contornos tan sinuosos y acogedores como para evitar, deliberadamente, toda adscripción a la arquitectura o a la escultura. Las formas son de Noguchi. Cómo crearlas, desde mi punto de vista, debería responder a un determinado orden constructivo. Noguchi tiene el mismo sentido del orden, pero no se vincula a él. El espacio de juego debe resultar satisfactorio tanto en el ámbito de mi trabajo como en el suyo. Coincidimos en que una construcción destinada al juego infantil en un parque debe obedecer al propio parque y a sus características naturales. Un edificio, entendido en el sentido habitual, se afirmarí en exceso y supondría una interrupción del parque. Una ventana, bien visible, revelaría las necesidades de un edificio. Por eso se introdujeron los patios de luces, dispuestos y dimensionados para ofrecer plena luz al interior, sin presentar una ventana de ruptura al exterior. El juego debe ser libre y desinhibido: espacios para descubrir, con formas que no imiten la naturaleza y sin embargo sean ilimitadas en su creación. Los muros del castillo no pueden ser tan gruesos como para satisfacer la seria necesidad defensiva. El vestíbulo – el espacio interior – confía en la eventual libertad obtenida con dicha seguridad. Las necesidades de la luz del interior, la necesidad de un cuarto de servicio, de una cocina, de un lugar alejado del vestíbulo central, justifican con valentía la construcción de espacios dentro de los muros, lógicamente dispuestos para infundir la sensación de que no se ha perdido la seguridad. De ahí el pragmatismo y la

humanidad del castillo. La vida del castillo en la arquitectura es estimulante por su rotunda afirmación en cuanto al espíritu y al vínculo del uso. Un edificio que se eleva desde sus cimientos ansía existir. Todavía no tiene que cumplir el objetivo para el que se concibió. Su espíritu de querer ser es impaciente y elevado, y no se duerme en los laureles. Un edificio construido es un edificio vinculado al uso. Su espíritu debe invocar al usuario y recordarle su voluntad de haber sido. ¿Acaso no es cierto que un edificio en construcción a veces tiene más interés que uno acabado? Un edificio que ha quedado en ruinas vuelve a liberarse de la supeditación al uso, pero difiere de cómo era cuando estaba en construcción porque ahora permite que lo cubra el follaje, con el cariño de un padre que deja que el niño le tire de la ropa, cuidadosamente elegida. La descarnada franqueza arquitectónica del castillo y la imagen rítmica y musical de templo griego se aúnan en mi mente para conformar un pensamiento sobre Le Corbusier. Creo que Le Corbusier, incluso a la luz de sus maravillosas revelaciones arquitectónicas, apenas llegó a iniciar la creación de su gran obra. Me atrevo a pensar en un edificio que podría haber hecho él, un gran bloque arquitectónico, escindido de arriba abajo en diversos lugares de diversas formas, sin olvidar el castillo ni el orden del templo, escisiones que dan luz a los espacios y a los pasadizos del interior inmediato y conducen a un glorioso espacio central único, donde los muros y la luz proyectada en múltiples planos, las formas que documentan su creación, se entremezclan con la serenidad de la luz cenital.

- Traducción de un texto mecanografiado, archivo Van Eyck, sin fecha; por la referencia que hace Van Eyck al diseño de casi 400 espacios de juego, la conferencia se dio en 1962. Marcanti es un teatro de variedades de Van Galenstraat, Ámsterdam.

Me cuesta expresar con palabras lo que aprendí a reconocer como apropiado mientras proyectaba casi 400 espacios de juego en colaboración con otros profesionales. Soy consciente de que existe una controversia en relación con los méritos de las "áreas públicas de juego infantil" y los "recintos de espacios de juego". La cuestión del equipamiento y la arquitectura de las instalaciones lúdicas para niños guardan relación con este asunto.

En una gran ciudad como Ámsterdam existe un número limitado de espacios lo bastante grandes como para instalar un recinto de espacio de juego. Y todos estos espacios están ya ocupados. Sin embargo, no se ha atendido suficientemente a la necesidad de dotar a la ciudad de espacios donde los niños puedan jugar. Hace años opinábamos que, para corregir esta deficiencia inherente a la ciudad, era preciso encontrar lugares apropiados para el juego infantil. Lugares que estuvieran desocupados y no tuvieran gran valor comercial. Una serie de puntos olvidados, terrenos que quedan al margen del trazado de una determinada calle, plazas triangulares anodinas...Supusimos que seríamos capaces de infundirles nueva vida mediante la instalación de un conjunto de objetos a modo de mobiliario urbano, como un constituyente de la ciudad al que conferíamos esta finalidad especial. Esto dio lugar a una larga serie de áreas de juego que constituyen un complemento esencial de los recintos de juego infantil. En mi

opinión, resulta superflua la controversia entre las áreas de juego abiertas y los recintos de espacio de juego, porque las primeras me parecen un complemento de estos últimos.

Sin embargo, en Ámsterdam se presenta ahora un problema similar al que vivimos hace 15 años: hemos agotado los lugares del centro urbano que podrían haberse utilizado como zonas de juego para niños. Hemos ido creando una red muy bien trazada entre los distintos espacios de juego. Podríamos decir que ya no se puede hacer nada más. No obstante, pese a la previsible oposición con que sin duda me toparé, estoy decidido a ir más allá; quiero contribuir a que la red sea aún más tupida, rastreando de nuevo la ciudad, esta vez en busca de lugares suficientemente grandes para albergar un único artilugio lúdico. Si logro encontrar 500 lugares así, podríamos tener, entre cada dos recintos de espacio de juego, cinco o seis áreas públicas de juego y, entre éstas, un número cada vez mayor de espacios provistos de uno o dos aparatos para jugar. La oportunidad de que el niño descubra su propio movimiento forma parte de la ciudad en sí; la ciudad también es un espacio de juego. El niño utiliza todos los elementos de la ciudad, todos los objetos construidos, todas las superficies por las que puede gatear o trepar. Los niños saben jugar muy bien con estas cosas, aunque no tengan permiso para ello. No me gustaría erradicar por completo esta oportunidad; ni siquiera creo que sea posible. El niño se refleja en la ciudad. Es algo inevitable aunque por supuesto genera un conflicto. El peligro acecha en todo momento y lugar. El niño descubre cosas y se apodera de ellas. Requisa una farola como aparato lúdico. Algunas cosas no lo resisten. Al crear objetos dentro de una red muy bien trabada por toda la ciudad, cosas de las que un niño puede decir "Eso es mío", es posible localizar el

peligro. A pesar de que las áreas de juego infantil están muy próximas al tráfico rodado, a pocos metros de los camiones, es más seguro crearlas que no hacerlo. Así también se concentra la basura en determinados lugares y resulta más fácil de recoger. Cuando el niño juega en determinados espacios, sabemos dónde está la basura y luego podemos limpiarla.

Por lo tanto, nuestra idea consiste en crear una red aún más fina de aparatos de juego dispersos, que la ciudad debe ser capaz de absorber. Del mismo modo que instalamos un banco porque queremos sentarnos en él, una farola porque queremos iluminar la calle, un quiosco de prensa porque queremos comprar periódicos, decido poner en la vía pública un escalador porque los niños quieren jugar.

La característica especial de estas áreas de juego infantil es que no pertenecen exclusivamente a los niños. La ciudad continúa en esos lugares que, como no constituyen recintos aislados, entrañan ciertos peligros y desventajas. Son espacios de encuentro, también para los niños, pero cuando el niño se va a la cama la calle vuelve a ser como las demás. Como siempre hay escasez de plazas de aparcamiento, pueden utilizarse incluso para ese fin. Es un inconveniente inevitable, pues la ciudad es necesariamente caótica, a pesar de que muchos arquitectos y urbanistas pretenden ordenarlo todo. Unas funciones entran en conflicto con otras y esto significa, por ejemplo, que los niños no pueden dar volteretas. Como vemos, ahora no es el niño el que se apropia indebidamente del espacio de juego infantil. La ciudad no es un paraíso, sino un lugar violento saturado de conflictos. Estas cosas tienen su origen en el derramamiento de sangre humana.

El área de juego infantil es un espacio para todos los públicos. Por la noche, cualquier artilugio de juego infantil instalado en la calle se convierte en otra cosa. El trepador deja de ser un trepador cuando alguien lo utiliza para sacudir una alfombra. Durante el recreo en una escuela femenina, un arco trepador puede ser de asiento a 30 niñas de entre 15 y 17 años mientras se comen el bocadillo. Entonces se convierte en una montaña de aluminio. Si alguien lo cubre con una lona, puede transformarse en una tienda. Como el uso puede conducir también el abuso, pueden ocurrir cosas menos agradables: a veces los mayores expulsan a los pequeños, a veces se destroza el objeto.

El área pública de juego infantil justifica su existencia si es un lugar de encuentro para cualquier persona, incluso para los adultos. También tiene que ser aceptable para la ciudad en sí, aunque no esté presente el movimiento del niño. La ciudad debe ser capaz de absorber las formas. Por el bien de la convivencia urbana, la disposición de los artilugios de juego infantil entre sí y con respecto al entorno inmediato debe ser muy cuidadosa. Debemos observar bien el lugar donde queremos situar el área de juego: dónde están las ventanas, en qué dirección camina la gente, dónde están los portales, si puede colarse en ellos la arena de un cajón de arena infantil, etc. A lo largo de los años hemos ido adquiriendo cierta experiencia en esta materia. Si uno injerta algo nuevo en una cosa que ya existe e inyecta una sustancia inadecuada, la cosa existente reaccionará de inmediato. Este principio también es aplicable a un recinto de espacio de juego pero los errores cometidos allí no tienen consecuencias irreversibles. Es difícil crear un aparato de juego infantil que no parezca un elemento ajeno a la ciudad y que resulte aceptable a largo plazo. La violencia de la

ciudad pone en evidencia inmediatamente cualquier error. Pero la ciudad también recompensa lo que tiene sentido, ya sea o no deliberado. Puede haber resultados imprevistos, como una montaña llena de chicas, y eso es algo especialmente bonito. El niño ha descubierto por sí mismo esta posibilidad, toda una recompensa para el diseñador.

En mi opinión, el elemento instalado debe ser elemental en cuanto a la forma, con el fin de satisfacer los movimientos que el niño descubre de todos modos. Las ideas artificiosas pueden resultar divertidas en una feria, que al fin y al cabo es algo temporal, pero en una ciudad debemos crear oportunidades para que el niño haga lo que es habitual en él: caerse, trepar, saltar. Como al niño le gusta saltar al potro, construimos pilares cortos con ese fin. No podemos aventajar al niño, tan sólo imitarlo. Hace 15 años todavía pensábamos que teníamos que inventar complejos artilugios para el juego infantil. Ahora instalamos un sencillo elemento elástico y vemos que los niños dan volteretas como volantes de inercia sin dejar de hablar a la vez. Un volante de inercia humano en plena calle es una cosa estupenda. El niño que da saltos pertenece al paisaje urbano, al igual que los carritos de arenques.

En mi opinión, gran parte del equipamiento de los espacios de juego que aparece en los catálogos no se adecúa al espacio público, porque no encaja estéticamente y porque no es suficientemente real. Los elementos de los espacios de juego deben ser reales, del mismo modo que es real una cabina telefónica porque sirve para hacer llamadas desde su interior y un banco es real porque sirve para sentarse en él. Un elefante de aluminio no es real, porque el elefante está pensando para

moverse, y como objeto urbano resulta poco natural. Un niño puede hacer cualquier cosa a partir de una forma sencilla. Si un objeto lúdico representa un animal desde el principio, la forma dicta su construcción hasta tal punto que pone fin al puro juego. Hay barras sobre las que no se puede poner uno de pie, esquinas afiladas en las que se desvanece la mano. Una jirafa de aluminio es un elemento aislado y anodino, aunque se encuentre en un recinto de espacio de juego. Los arquetipos elementales como la cúpula, el iglú y el arco son perfectamente satisfactorios, porque el niño puede situarse debajo o encima de ellos y descubrir todo tipo de cosas en su interior.

A veces los catálogos incluyen elementos bastante complicados. No tiene mucho mérito sentarse a dibujar todo tipo de construcciones. Pero a lo largo de estos 15 años hemos desarrollado unos 30 elementos de juego infantil que cumple bien su cometido.

Si observamos todas las cosas positivas y negativas de los espacios públicos de juego infantil, parece que estos lugares excluyen muchas posibilidades. Carecen de supervisión. Esta faceta no debería ser imprescindible dado que siempre hay muchos ojos vigilantes y muchas personas que se sienten copartícipes de esta responsabilidad. Así ocurre en algunos países, pero no en el nuestro. Por desgracia es muy poco común que los vecinos contribuyan a mantener limpio un cajón de arena o un área de juego pública. Hasta se ve a algunas señoras con abrigo de piel que sueltan al perro en ese espacio. Por el contrario, en el distrito de Jordaan, donde la población es muy homogénea, los vecinos han aceptado el espacio de juego de Palmgracht como propiedad colectiva y colaboran para mantenerlo limpio.

Ahora que empiezo a hablar de los recintos de parque infantil, algunos de ustedes creerán que voy a decir que no entiendo por qué necesitan una valla. Pero no es eso lo que pretendo transmitir. En absoluto. Estoy convencido de que el espacio de juego cerrado es, o puede ser, esencialmente positivo. Puede estar cerrado para garantizar desde dentro el derecho de reclusión, seguridad, intimidad y refugio. En tales casos el objetivo es crear un "interior", algo siempre posible aunque el techo sea el cielo. Pero este tipo de interior no se construye fácilmente con una valla. Una valla provoca el alejamiento de la gente. Las plantas y las paredes son más adecuadas para preservar el parque infantil como espacio propio. No se puede crear una "sala exterior" a partir de un área de juego pública, pero sí desde un recinto de espacio de juego. Así pues, el objetivo del recinto no es impedir el paso a nadie, sino crear una especialidad y contribuir a una adecuada supervisión. Que la supervisión sea buena o no depende de la persona que se responsabilice de tal función. ¿Permanece sentada en su garito o desarrolla, como trabajador adulto, un papel activo en la guía y estímulo?

La cuestión que realmente me preocupa es si el recinto se justifica por las mayores oportunidades de juego abiertas en el interior del parque; o dicho de otro modo, si así se logra construir un espacio de juego propio, como un mundo más pequeño en medio de otro mayor. El recinto de este espacio concreto debe conllevar la ampliación, la intensificación y el enriquecimiento del potencial de juego. Por ejemplo, en un recinto de espacio de juego se pueden instalar materiales de construcción y un adulto puede ocuparse de que nadie moleste a un grupo de niños. Nadie más puede hacer un uso indebido de la situación. No me parece que la instalación de

elementos de juego móviles sea un motivo suficiente para levantar una valla. Considero que el recinto es un desafío para hacer en el espacio de juego ciertas cosas que no se pueden hacer en la calle. Las posibilidades están más o menos agotadas, pero en un área de juego infantil son casi ilimitadas, y no creo que se hayan explotado lo suficiente en todas partes.

Soy un vehemente detractor del urbanismo actual, que dificulta las fronteras espaciales. Todo se hace abierto; los urbanistas padecen claustrofobia. El espacio se ha vuelto tan continuo que ya no se conforma ningún espacio. Existe un inmenso continuo exterior. En este gran espacio hay edificios, bien ordenados o no, y en medio de este vacío por el que transitamos y buscamos la reclusión añoramos la ciudad antigua. Existe también un elemento inaccesible en los edificios en sí; las plazas urbanas ya no nos "acogen". Llegamos de forma abrupta al portal, la división entre el inhóspito vacío y los edificios inaccesibles. Entre ambos extremos resulta difícil crear un espacio acotado. Apenas se pueden construir muros u objetos similares. Todo sería más fácil si los urbanistas tuvieran en mente otro concepto, si creasen una serie de espacios acotados, reconocibles, grandes y pequeños - la sala de estar, la calle, la plaza, espacios interiores y exteriores -, en lugar de vacíos que engullen a las masas. Entonces existiría el espacio acotado y lo único que tendríamos que hacer es cerrarlo. Pero tenemos que crear esos espacios por nuestra cuenta. La valla es fría y austera, y los niños juegan en una jaula. Ustedes no tienen la culpa. Así es como funciona la sociedad. El espacio está dividido: un rectángulo para el espacio de juego, la calle allí, un edificio aquí. Desde un punto de vista urbanístico el procedimiento es pobre. Cuesta mucho crear un espacio urbano acotado en medio de este vacío,

no sólo un lugar donde el niño se sienta en casa y donde reconozca un mundo pequeño dentro del grande. Por ello es tan importante la participación de un buen diseñador que contribuya a crear el entorno adecuado. El ambiente es decisivo para el éxito de un recinto de juego infantil. El diseñador no puede crear por sí solo este ambiente, si no contribuyen a ello las cabezas visibles del espacio de juego. Pero lo que sí puede hacer es asegurarse de que el equipamiento no entorpezca este proceso.

Espero haberles transmitido ciertas cosas que difieren un poco de lo que se suele oír.

Ahora quiero abordar un punto esencial. El área pública de juego infantil, tal como la concebimos, es un regalo de las autoridades para el barrio o el distrito. Por un lado es algo estupendo, pero por otro es una lástima, porque no se hace justicia a la iniciativa personal. Aquí, en los Países Bajos, existen muy pocas oportunidades de hacer cosas por propia iniciativa. Se quedan en el alféizar de la ventana.

En Suiza los ciudadanos se comportan igual en la calle que en el salón de su casa, lo cual es una maravilla para el urbanista y el arquitecto, porque todos se encargan del mantenimiento de la vía pública, que así no pierde su atractivo. Pero de este modo la vida resulta un poco aburrida.

En Londres la gente embellece la ciudad mediante la colocación de grandes macetas en las calles, por ejemplo. La gente pasa caminando por delante y los niños no las vuelcan.

Es comprensible que en un área de juego infantil se quiera proteger lo que se ha hecho mediante un recinto cerrado. En realidad, las cosas que uno hace por su cuenta no tienen que ser tan espléndidas e impecables como las que se reciben de regalo, pero creo que en la mayor parte de los casos serán buenas. Así pues, al desarrollar las propias iniciativas, al construirse uno mismo, uno acaba creando un área de juego que es coherente con sus propias ideas. Cada cual comete sus propios errores y los juzga por sí mismo. En la ciudad uno siempre quiere allanar al máximo los caminos. A los urbanistas les da un miedo cerval la presencia de un agujero o una zanja. Sin embargo, ni el mejor espacio de juego puede igualar la gran área de juego en que se convirtió la calle Weesperstraat después de su demolición. Existe un muro de una altura inmensa en el que los niños pueden pintarralear cuanto quieran. El arquitecto se siente inclinado a allanarlo todo. A la gente le da miedo lo imprevisto, el peligro que acecha al otro lado de la esquina, la espontaneidad. Nadie quiere aceptar que la ciudad sea – y debe ser – caótica.

En algún lugar he leído lo siguiente: “Cuando haga bueno juega fuera y, cuando haga malo, juega dentro”. Parece un consejo práctico, pero desde una perspectiva psicológica es una visión limitada. Si el niño no quiere quedarse en casa cuando hace malo, pero no le dejan salir, el tiempo sigue siendo malo, mientras que si puede disfrutar en el parque aunque llueva, ya no hará tan mal tiempo. Y en cualquier caso, aquí consideramos que la lluvia es mal tiempo porque llueve mucho. En algunos países lo consideran buen tiempo. Nuestras ciudades no están adaptadas a la lluvia. Donde hay soportales, resulta agradable comprar. Del mismo modo, un área de juego infantil puede seguir siendo atractiva cuando llueve

si tiene una zona cubierta. Es algo que cuesta dinero, por supuesto, pero una zona de juego cubierta puede estar parcialmente asociada al recinto, de forma que basta con instalar una construcción ligera. Por otro lado, el edificio del club también debe resultar atractivo cuando hace "bueno", y eso es posible en una sala con el grado de apertura adecuado, con una buena transición del exterior al interior (terrazas). Considero innecesaria la restricción que obliga al niño a jugar cuando hace bueno y a dedicarse a las manualidades cuando hace malo. Y luego está la nieve, que de repente es buena porque llega como un regalo del cielo para los niños. Aquí vuelvo a ver un desafío para el recinto. Me opongo a la instalación de un edificio en el interior de una valla. Primero la valla disuade de entrar y luego el edificio está también cerrado. Es preferible construir el edificio en la vía pública.

Holanda es un país llano, pero ello no nos obliga a actuar de modo bidimensional. ¿Por qué gastamos 20.000 florines en allanar por completo un espacio? En una ocasión quise poner ciertas ondulaciones en uno de estos emplazamientos llanos, pero eso también cuesta dinero. Si se puede amontonar la tierra para construir diques y puentes, también se podrá hacer algo similar para los niños, ¿no? Una pequeña diferencia de altura, de 1 a 1,5 metros, basta para dividir un espacio grande en pequeños espacios. Desde lo alto de un terraplén de 1,5 metros de altura, de pronto se percibe el mundo de un modo muy diferente. Sin embargo, entiendo que un espacio de juego de este tipo dificulta la supervisión. Pero estamos introduciendo el milagro de la pendiente, del valle y la colina. De este modo anclamos el espacio de juego mucho más al terreno como "lugar". Un dique es mucho más escultural que una valla, en cualquier caso.

Hay docenas de cosas similares que se pueden imaginar. Si creamos un área de juego infantil, creamos un mundo en el que el hombre redescubre lo esencial y la ciudad redescubre al niño. No debemos pedirle al niño que descubra la ciudad si no estamos dispuestos a que la ciudad redescubra al niño. Mi intención con estas palabras era contribuir a presentar de nuevo al niño como un constituyente esencial de la ciudad.