



VIII Congreso ISUF-H Valencia | 2-5 octubre 2024

FORMAS URBANAS DIVERSAS PARA ESPACIOS EN RECOMPOSICIÓN

<https://doi.org/10.4995/ISUFh2024.2024.17932>

REDUCTOS URBANOS DE LA AVENTURA: DEL JARDÍN AL TERRENO BALDÍO

URBAN REDOUBTS FOR ADVENTURE: FROM THE GARDEN SPACE TO THE WASTELAND

Juan José Tuset Davó 

Universitat Politècnica de València, España

jjtuset@pra.upv.es

Cómo citar | How to cite

Tuset Davó, Juan José (2024). "Reductos urbanos de la aventura: del jardín al terreno baldío." En *Libro de actas del VIII Congreso ISUF-H. Formas urbanas diversas para espacios en recomposición*. Valencia. 2024.

<https://doi.org/10.4995/ISUFh2024.2024.17932>

RESUMEN

Actualmente la participación ciudadana y los parques de juego infantiles vinculados al concepto de “parque de aventura” nos pueden aportar un equilibrio entre la expresión del individuo y la comunidad en la ciudad moderna. Presentamos dos casos históricos todavía paradigmáticos de los años 50 del siglo XX que acreditan la modernidad de este planteamiento. El parque de chatarra Emdrup (Dinamarca), origen de esta idea revolucionaria, fue la reivindicación de un lugar propio para el niño realizado con restos y desechos de construcción. Mientras que el parque de aventuras Lollard (Gran Bretaña), de igual talante, evidenció una experiencia anárquica que se consideró un pequeño experimento de vida en democracia. La investigación plantea la hipótesis del viraje moderno del espacio del jardín hacia el terreno baldío como manifestación y liberación de las potencialidades del espacio libre urbano para el cambio social. Se concluye indicando que el juego libre y creativo del niño en estos lugares alecciona sobre la interacción con la materia y la tierra, y también sobre la atención y cuidado que le prestamos a la naturaleza. Los reductos urbanos para la aventura desencadenan el aprendizaje tácito de acciones incidentales.

PALABRAS CLAVE

ciudad, naturaleza, infancia, playground, juego, educación ambiental, anarquía, compromiso cívico

ABSTRACT

Today, citizen participation and children's playgrounds linked to the “adventure playground” concept can provide us with a balance between the expression of the individual and the community in the modern city. We present two still paradigmatic historical cases from the 1950s that demonstrate the modernity of this approach. The Emdrup junkyard (Denmark), the origin of this revolutionary idea, was the claim for a place of its own for children made from construction waste and debris. While the Lollard adventure park (Great Britain), in a similar vein, demonstrated an anarchic experience that was considered a small experiment in democratic living. The research hypothesises the modern shift from the garden space to the wasteland as a manifestation and liberation of the potential of urban free space for social change. It concludes that the child's free and creative play in these places teaches about interaction with matter and earth, and also about the attention and care we pay to nature. Urban redoubts for adventure trigger the tacit learning of incidental actions.

KEYWORDS

city, nature, childhood, playground, play, environmental education, anarchy, civic engagement

1. INTRODUCCIÓN

Las ciudades necesitan construir, proteger y conservar reductos para la aventura. Presentamos dos premisas para su defensa. La primera es que la participación ciudadana está siendo un modelo transformador del proyecto de la ciudad del siglo XXI que está implicando cambios en los métodos y prácticas habituales del trabajo de los arquitectos. La arquitectura se está empoderando porque acepta "los aspectos políticos del espacio, los caprichos de la vida de los usuarios, los distintos modos de comunicación y representación, una definición ampliada del conocimiento arquitectónico y la ineludible contingencia de la práctica" (Till, 2005). Esto está conduciendo a revitalizar las prácticas participativas y la cultura arquitectónica lo que nos dirige a la pertinente y urgente transformación del ejercicio profesional del arquitecto y del urbanista. La participación es el espacio en el que se negocia la esperanza. La negociación puede ser un diálogo (im)posible entre los agentes interesados en el cambio.

La segunda premisa es que el proyecto moderno continua vigente en cuanto a (re)pensar nuestras ciudades y, por extensión, su arquitectura, teniendo presente a la infancia. La supervivencia de los espacios urbanos destinados al ocio infantil lleva a observar lo que los niños hacen en las áreas de juego, para valorar lo que nos enseña su libertad creativa y capacidad de imaginación. En cuanto a esto, existe un resurgimiento del concepto de "aventura" en el diseño de *playgrounds* en algunos países europeos y en los Estados Unidos (Gill, 2021). Estudios recientes sobre la infancia continúan defendiendo la importancia del juego no estructurado para el desarrollo de los niños (Burkhalter, 2018). Esto, por tanto, tiene que influir en las preguntas que se ha de formular el proyecto arquitectónico del *playground* para provocar la creatividad, la independencia del usuario y la adaptación a los problemas contemporáneos de los niños y jóvenes en su tiempo de ocio y esparcimiento al aire libre.

Participación e infancia, por tanto, pueden estimular a la reversión del espacio urbano para que el ciudadano pueda construir un sentido de pertenencia a un lugar, mediante la estrategia de un proyecto, que a veces, tiene una forma arquitectónica radical. Así, ha sido desde los años sesenta del siglo XX. Tenemos ejemplos en la ciudad de Nueva York que vivió en primicia la *invención* del espacio público (Mogilevich, 2020) con la revolución de los parques de juego y la creación de un millar de "*parques de bolsillo*", por ejemplo, y en Europa central con el surgimiento, profusión y desaparición de los parques de aventura que fueron espacios de innovación social y una alternativa al poder hegemónico. Hoy, su espíritu renace en los jardines comunitarios que regresan a nuestras ciudades para renaturalizarlas y ofrecer una visión renovada y esperanzadora del aquel espíritu que perseguía el cambio social en la ciudad. Estos espacios, los de ayer y los de hoy, son lecciones válidas que proponen una reflexión contemporánea sobre el sentido del espacio público en la ciudad moderna, de los intercambios entre el jardín y un terreno baldío.

2. LA EXPULSIÓN DEL JARDÍN

En agosto de 1964 se celebró el X Congreso de la Organización Mundial para la Educación Preescolar, promovido por la UNESCO, que debatió sobre la infancia en un mundo en rápida transformación. El arquitecto y urbanista danés Steen Eiler Rasmussen (1898-1990) participó en el encuentro y señaló que quienes hacen planeamiento urbano tienen la responsabilidad de dar respuesta a los deseos de quienes no tienen una representación democrática: los niños y los jóvenes. El niño en edad escolar necesita algo más que el patio de colegio o un área de deportes:

quiere tener aventuras, crear y producir cosas por él mismo. En su opinión, la correcta solución era introducir en la ciudad un recinto propio para los niños, más o menos estructurado y definido, lo que en Dinamarca se denominó “parque infantil de chatarra” (*skrammellegepladser*). Rasmussen concluyó afirmando que “en un mundo pobre y aburrido debemos dar a los jóvenes la oportunidad de vivir una vida interesante, a desarrollar sus facultades y a sentirse libres y felices” (OMEP, 1964). En el mismo encuentro, la paisajista inglesa Marjory Allen (lady Allen of Hurtwood) (1897-1976), activista y defensora de los derechos de los niños, indicó que los jóvenes gustan del desorden y disfrutan creando su propio orden desde el caos, alegando además que este debe ser el reto prioritario para el arquitecto proyectista de playgrounds.

El congreso enseñó que, de entre las diferentes tipologías de playgrounds proyectados en aquellos años, el concepto del parque de aventura era el más esperanzador para ofrecer un lugar propio a los niños en la ciudad moderna. La idea de un área para juegos infantiles con “chatarra” había sido formulada, en los años previos a la segunda guerra mundial, por el paisajista danés Carl Theodor Sørensen (1893-1979) al observar que los niños utilizaban los edificios en construcción como lugar preferido de juego (Figura 1). “Tal vez deberíamos ensayar el trazado de campos de chatarra y desechos industriales, para juegos infantiles, en áreas adecuadas y bastante grandes [...]; ello requeriría vigilantes para prevenir la posibilidad de que los niños se causaran daño. No obstante, tal vigilancia, con toda probabilidad, no sería indispensable” (Sorensen, 1950). En 1943, en Emdrup, una población a las afueras de Copenhague, el arquitecto Dan Fink (1908-1998), junto al propio Sørensen, pusieron en práctica la idea del parque de chatarra. Dispusieron de una pequeña parcela de 82 × 65 metros rehundida en el terreno, con acceso a la calle por un terraplén y delimitada por un seto continuo que alejaba a los niños de la mirada de los adultos (Figura 2). Lo más sorprendente de este lugar no fue tanto lo que allí ocurrió, a pesar de su reducido tamaño, sino los efectos tan importantes que tuvo en la vida de los niños de la posguerra y, especialmente, por haber servido para cuestionarnos la manera cómo los adultos vemos los juegos infantiles e intervenimos en su conformación.



Fig. 1 Campo de Chatarra Emdrup (Dinamarca).
Fuente: Hurtwood, L. A. 1946



Fig. 2 Niños jugando en el campo de Chatarra Emdrup (Dinamarca). Fuente: Hurtwood, L. A. 1946

Los “campos de chatarra” podrían ser considerados como otra más, o la más reciente, expulsión del jardín, la pérdida de inocencia, porque estos espacios nos exponen, tanto a los adultos y a

los niños, a la realidad de un mundo indefinido en plena transformación, descomposición, herido y en ruinas pero que aún alberga alguna esperanza en su reconstrucción y, por tanto, en el futuro. En el espíritu de Sørensen arraigaba la posibilidad de ofrecer a los niños de los barrios residenciales de la ciudad moderna las mismas oportunidades de juego creativo, aprendizaje y desarrollo cognitivo que tenían aquellos que vivían en los caseríos del campo.

3. LA OCUPACIÓN DEL TERRENO BALDÍO

La visita en 1945 de la paisajista inglesa Marjory Allen al parque infantil de Emdrup le dejó impresionada. Este lugar resignificaba el juego infantil y era un potencial de esperanza y cambio no solo para los niños sino para la comunidad en las ciudades británicas de posguerra. Al ver a niños y niñas jugando con martillos y clavos construyendo cobertizos de tabloncillos de madera, excavando la tierra con palas o haciendo hogueras con restos de madera donde cocinaban su comida, se preguntó “por qué no usamos nuestros sitios bombardeados como este” (Hurtwood, 1946). El modelo decimonónico de parques, jardines, áreas de juegos e, incluso, de la escuela era irreflexivo con la nueva realidad del mundo y carecía de imaginación para revertir la situación social de los niños ingleses de posguerra, lo cual instó a algunos adultos a rebelarse y empezar a ‘sembrar’ la ciudad de parques como el danés, terrenos baldíos llenos de chatarra, como una alternativa esperanzadora del cambio. En este lugar los niños podrían construir algo positivo para sí mismos y para la comunidad.



Fig. 3 Parque de aventura Lollard (Gran Bretaña).
Fuente: Beskine, S. 1961



Fig. 4 Niños jugando en el parque de aventura Lollard (Gran Bretaña). Fuente: Beskine, S. 1961

En Gran Bretaña nació un movimiento de parques de juegos de aventura. Campaña tras campaña, no exenta de críticas al principio, se promovió el uso de solares bombardeados como parques de chatarra y escombros (Glasheen, 2019). Uno de los parques de aventuras más influyentes de los años 50 fue el que se estableció en la intersección de las calles Lollard y Lambert Walk en el barrio de Lambeth, al sur de Londres (Figura 3). En un artículo de la revista *Anarchy*, el escritor anarquista Colin Ward (1924-2010) destacaba el parque de aventura Lollard como una historia conmovedora de éxito (Ward, 1961). Una ayudante del playleader, pedagogo responsable del juego, relató que lo que acontecía en el parque día tras día era “una oportunidad de vida fantástica y espontánea” (Beskine, 1961). Lollard ha quedado simbolizado por sus descripciones como la demostración de que en un terreno baldío que ocupado por las ‘aventuras’ de los niños es una sociedad libre en miniatura, un ‘pequeño modelo de democracia’.

Lo ocurrido dentro de la valla de Lollard durante sus siete años de vida fue considerado como un experimento práctico que contribuyó a fortalecer el discurso sobre los derechos del niño en Reino Unido (Figura 4). El objetivo de este tipo de parque era transformar el baldío en un espacio en el que niños y niñas tuvieran a su disposición materiales de desecho para ser libres en organizarlos según sus deseos y así crear su orden propio a partir del caos aparente (Colmenares, 2019). Pero, para el pensamiento anarquista de Ward, que era una oposición al proceso modernizador de la ciudad como representación de una forma de autoridad, lo que acontecía en estos terrenos baldíos “es un ejemplo fascinante de la anarquía viva, valioso en sí mismo y verificación experimental de todo un enfoque social” (Ward, 1961).

4. ENTRE EL JARDÍN Y EL BALDÍO

El concepto de parques de aventura continúa ofreciéndonos todavía lecciones excelentes sobre cómo intervenir en los espacios olvidados o recónditos de la ciudad (Figura 5). La lectura que hace Ward del parque de aventura como un reducto de vida y esperanza en una posible rebelión social se basa en la idea de la instrucción mutua, en la que todos instruyen a todos en la comunidad de la que forman parte (Wilkin, & Boudeau, 2015). Así, la aventura nos invita a saltar la valla del jardín, a salir de un espacio que simboliza una vida en armonía y de eterna primavera para entrar a ocupar un descampado, un terreno baldío o un espacio excedente de la vorágine producción depredadora del urbanismo moderno. Aceptar estos espacios es creer que estos “otros lugares” tienen la capacidad de conformar una anarquía fragmentada y dispersa a escala de cada uno de nosotros. En el baldío cabe la expresión de libertad porque existe una visión horizontal de las relaciones de poder en la comunidad. Existe la posición de escucha y también de diálogo. En el baldío la comunidad puede realizar pequeñas revoluciones y elaborar formas de auto-organización (Tuset-Davó, 2023). Así, la lección que brinda el parque de aventura es el juego de los niños como conflicto con la materia, la tierra y la suciedad (Grosvenor, & Myers, 2020).

A modo de conclusión, en un reducto para la aventura la relación adulto-niño no debe ser de imposición, sino de libre expresión. El arquitecto de *playgrounds* podría organizar un trozo de tierra, no como la proyección normativa de la idea del juego de los adultos, sino como lugar de aventura que vuelve a poner al niño y sus acciones en el centro. Esto bien puede ser la atención a la tierra y al medio ambiente en armonía con la naturaleza, como una actividad política y social (Figura 6). Tocar la tierra y ensuciarse con ella es una forma potencial de experiencia que, vivida colectivamente, nos alecciona socialmente. En cierto modo, se trata de conferir un cierto orden a la propia tierra que no está ligado a la capacidad de construcción-destrucción o transformación del medio ambiente, sino que apunta a la determinación de un lugar propio donde niños, jóvenes y adultos, nos atamos a su cuidado. Los jardines comunitarios que están surgiendo y proliferando en nuestras ciudades bien pueden ser una expresión de esta capacidad de transformación que tiene la aventura.



Fig. 5 Festival Timmerdorp. 2018. Groningen (Países Bajos). Fuente: Burkhalter, G (2018)



Fig. 6 Jardín comunitario en el aeropuerto abandonado Tempelhof. 2011. Berlín. Fuente: Burkhalter, G (2018)

REFERENCIAS

Beskine, S. 1961. "Adventure in Lollard Street". *Anarchy*, 7: 203-214.

Burkhalter, Gabriela, ed. 2018. *The Playground Project*. Zurich: JRP Ringier.

Colmenares, Silvia. 2019. "De la "tabula rasa" al "terrain vague". El vacío como comienzo". *rita*, 11: 66-73.

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

Glasheen, L. 2019. "Bombsites, Adventure Playgrounds and the Reconstruction of London: Playing with Urban Space in Hue and Cry". *The London Journal*, 44(1):54-74. doi:10.1080/03058034.2018.1533087

Grosvenor, I. y Myers, K. 2020. "'Dirt and the child': a textual and visual exploration of children's physical engagement with the urban and the natural world". *History of Education*, 49(4): 517-535. doi:10.1080/0046760X.2019.1701097

Hurtwood, L. A. 1946. "Why not use our Bomb sites like this?". *Picture Post*, 16: 26-29.

Mogilevich, Marina. 2020. *The invention of public space*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

OMEF. 1964. World Organization for Early Childhood Education. Report of the Xth World Assembly. 12-18 de agosto. Estocolmo: 31.

Sørensen, Carl Theodor. 1950. "Skrammellegepladser o Campos para juegos infantiles" [en línea]. *Cuadernos de Arquitectura*, 14,: 33-35 <https://raco.cat/index.php/CuadernosArquitectura/article/view/107191/170557>.

Till, Jeremy. 2005. "The Negotiation of Hope". En *Architecture and Participation*, 25-44. Londres: Routledge.

Tuset-Davo, Juan Jose. 2023. "La comunidad toma el mando: terreno baldío, calle y ciudad". *Revista de Arquitectura*, 28(44): 34-55. doi: 10.5354/0719-5427.2023.69982

Ward, Colin. 1961. "Adventure playground: a parable of anarchy". *Anarchy*, 7: 193-201.

Wilkin, P. y Boudeau, C. 2015. "Public participation and public services in British liberal democracy: Colin Ward's anarchist critique". *Environment and Planning C: Government and Policy*, 33(6): 1325-1343. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1068/c1367>