

# POLÍTICAS DEL *PLAYGROUND*:

LOS ESPACIOS DE JUEGO DE ROBERT MOSES Y ALDO VAN EYCK



FIG 1 Jekerstraat, Amsterdam. Aldo Van Eyck, 1949. © Nicolás Stutzin, 2013

# Nicolás Stutzin

Profesor, Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño,  
Universidad Diego Portales  
Santiago, Chile

---

**Como una máquina de producción de experiencias comunes, el *playground* fue uno de los espacios urbanos más promovidos a mediados del siglo xx. A través del sorprendente paralelo entre los planes de Aldo van Eyck en Ámsterdam y Robert Moses en Nueva York, este artículo demuestra que un programa tan políticamente correcto puede surgir de visiones políticas completamente opuestas; es decir, que un espacio común también puede ser un lugar para experimentar visiones políticas divergentes.**

Palabras clave · Nueva York, Ámsterdam, ideología, espacio público, ciudad

Algunos meses después de asumir el puesto de comisionado a cargo del Departamento de Parques de Nueva York en 1934, Robert Moses inauguró una serie de nueve *playgrounds*, los primeros de una masiva iniciativa que conduciría a la creación de casi 700 nuevos espacios de juegos infantiles en el transcurso de los 26 años en que estuvo a cargo de las más grandes obras de infraestructura pública de la ciudad. Bajo la responsabilidad de Moses, entre 1934 y 1960 la ciudad logró sumar en promedio un nuevo *playground* cada dos semanas.

En 1947, Aldo van Eyck, el entonces debutante arquitecto del Departamento de Obras Públicas de Ámsterdam, pudo ver realizado el primero de los más de 700 pequeños *playgrounds* que diseñaría en espacios residuales y parques de la ciudad en los siguientes 31 años y que se convertirían en parte central de su carrera. Entre 1947 y 1978 abriría, en promedio, un nuevo *playground* cada dos semanas.

Pero más allá de las coincidencias y aparentes simetrías, estas series de *playgrounds* tienen muy poco en común. Lo cierto es que, como veremos más adelante, responden a formas muy diferentes de concebir el juego, el espacio público y su función social. El *playground* es, sin duda, un espacio significativo para la conformación de la sociedad y su potencial transformador es único.

El *playground* es un invento de la modernidad; surge como una respuesta segura y ajustada para mantener a los niños alejados de la calle –quizás el más sincero espacio de juego urbano–. Pese a ser entendido como el lugar de los niños en la ciudad de los adultos, funciona como un dispositivo político complejo: además de su rol lúdico, es un espacio formativo, normativo y didáctico, un lugar para el ensayo de las reglas cívicas y la regulación del comportamiento, ayudando a descubrir la negociación entre pares, la necesidad de seguir reglas y la fantasía. Encierra promesas de un futuro mejor para las generaciones venideras y es visto como un agente inequívocamente positivo para la ciudad. ¿Quién podría mostrarse en desacuerdo con la construcción de espacios de juegos infantiles? El *playground* es, al mismo tiempo, un lugar políticamente correcto y un espacio para la utopía. Pero es también, ineludiblemente, parte activa del proyecto político e ideológico de una ciudad y una sociedad.

Los *playgrounds* vivieron dos de los momentos más relevantes de su historia política en las disímiles manos de Moses y van Eyck. Casi cuarenta

---

**«Los primeros playgrounds de Moses contenían una carga política singular; fueron construidos con aportes del War Memorial Fund y cada uno de los nueve espacios fue bautizado por el alcalde Fiorello La Guardia con el nombre de un soldado muerto en el frente durante la Primera Guerra Mundial.»**

---

años después, la ambición de sus proyectos de transformación urbana a través de la inclusión masiva (y casi demencial) de pequeños espacios para el juego puede despertar tanto nostalgias como sospechas.

### **LOS PLAYGROUNDS DE MOSES**

Los parques son el símbolo más visible de la democracia.  
(Robert Moses, 1956)<sup>1</sup>

En 1907, el presidente de los Estados Unidos de América Theodore Roosevelt declaró en una carta a un miembro de la Washington Playground Association que «las calles no son suficientes como espacios de juego para niños debido al peligro, a que muchos de los mejores juegos van contra la ley, a que son muy calurosas en verano». Por esto agregaba que «ya que el juego es una necesidad fundamental, se deberá proveer de *playgrounds* para cada niño y escuela (...) los que deberán ser distribuidos en ciudades de forma tal de encontrarse a distancias caminables de cada niño y niña»<sup>2</sup>. Declaraciones como esta sentaron las bases de una serie de políticas públicas a favor de los espacios de juego, lo que llevó a implementar proyectos de gran escala como el de Robert Moses. En 1934 cuando Moses asumió la tarea de hacerse cargo de forma íntegra de los parques de Nueva York, en medio de la Gran Depresión (1929-1939), pero con el respaldo económico que le entregaba el *New Deal* del presidente Franklin D. Roosevelt (1933) para ejecutar obras públicas de gran envergadura y generar puestos de trabajo, los *playgrounds* se convirtieron en un proyecto de ejecución prácticamente permanente. Gran parte de los *playgrounds* de la era de Moses estuvieron a cargo del arquitecto Aymar Embury, quien además fue responsable del diseño de monumentales obras viales (como el Triborough Bridge), varios parques (entre ellos, Bryant Park), zoológicos (como el del Central Park en Manhattan y el del Prospect Park en Brooklyn) y varias piscinas públicas (como la del Astoria Park en Queens). El ímpetu con que Moses desarrolló notables obras públicas para Nueva York y su afán por resolver los problemas del tráfico y la conectividad del automóvil a nivel metropolitano le han valido un lugar polémico en la historia urbana americana, usualmente caricaturizado en relación a su némesis, la periodista y activista por la ciudad Jane Jacobs.<sup>3</sup>

Los primeros *playgrounds* de Moses contenían una carga política singular; fueron construidos con aportes del War Memorial Fund y cada uno de los nueve espacios fue bautizado por el alcalde Fiorello La Guardia con el nombre de un soldado muerto en el frente durante la Primera Guerra Mundial (FIG. 2). Los *playgrounds*, cuyos tamaños fluctuaban entre los 1200m<sup>2</sup> y 12 000 m<sup>2</sup>, estaban equipados con áreas de juegos, piscinas bajas con sistema de cloración, salones de juegos interiores calefaccionados,

<sup>1</sup> <http://www.nycgovparks.org/parks/robert-moses-playground/history>

<sup>2</sup> Carta a Cuno H. Rudolph, Washington Playground Association, 16 de febrero de 1907, Presidential Addresses and State Papers v1, 1163.

<sup>3</sup> En los años sesenta, Moses y Jacobs representaban visiones encontradas sobre el destino de Washington Square Park y Lower Manhattan. Mientras Moses abogaba por la transformación radical y el progreso en forma de autopistas urbanas y torres de vivienda social, Jacobs defendía los intereses de los residentes históricos y las relaciones urbanas tradicionales de las pequeñas calles históricas.

**FIG 2** El Departamento de Parques de la ciudad de Nueva York abrió este *playground* en Manhattan, en 1934. Fue el *playground* modelo que el Alcalde Fiorello La Guardia presentó dentro del grupo de *playgrounds* propuestos para la ciudad. La propuesta original incluía un edificio de recreo, una piscina infantil que fuera de temporada podía ser utilizada como dos canchas de basketball, y una cancha de handball. *The New York City Parks Department opened this playground in Manhattan 1934. It was the Model Playground from which Mayor Fiorello La Guardia presented the first group of new playground for the city. The facilities originally included were a recreation building, a wading pool that could be used out of season for two basketball courts, and one handball court.*

© Stephanie Fell, 2015

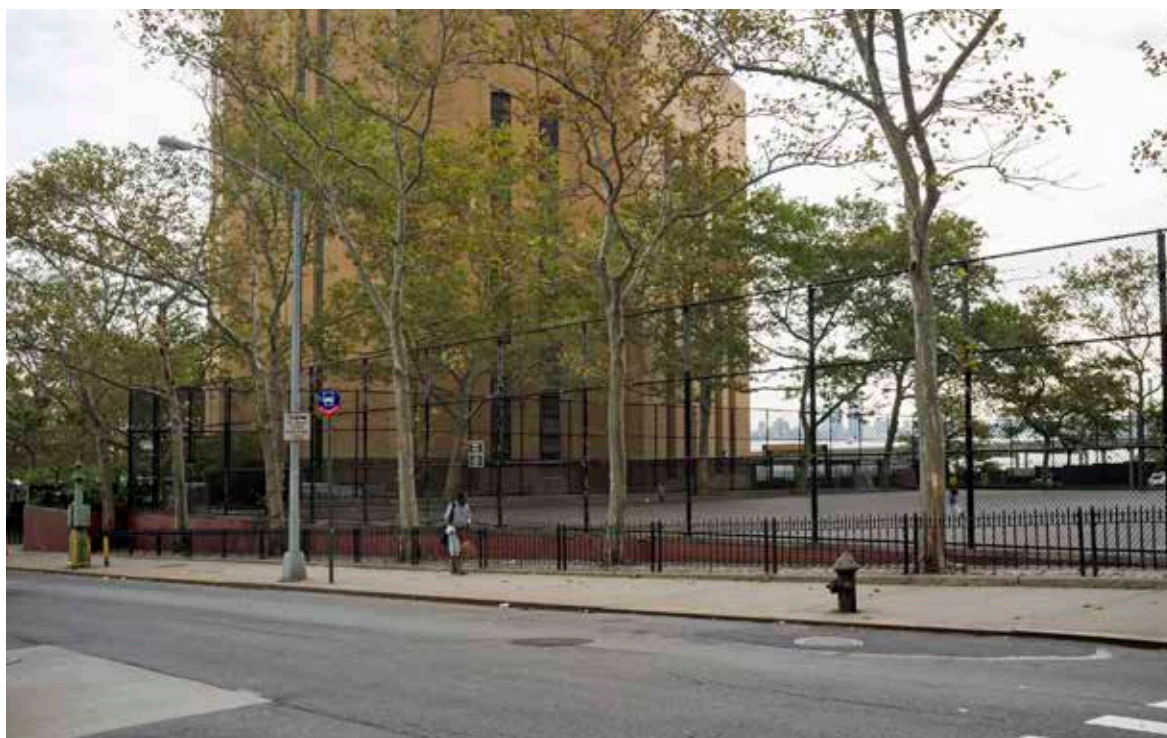


amplios espacios exclusivos para madres con niños pequeños, astas de bandera adornadas con anillos de bronce y rodeadas por escaños de piedra. Se instalaron, además, placas conmemorativas de bronce con los nombres de los soldados a quienes estaban dedicados. Se trataba, sin duda, de lugares para la reunión social y el juego, pero que también tenían una carga cívica e histórica de similar importancia.

Una revisión de los comunicados de prensa del Departamento de Parques lanzados para la inauguración de cada uno de sus proyectos nos permite inferir que las 649 plazas que siguieron mantenían estándares de infraestructura similares y estaban marcadas, de forma genérica, por una serie de elementos que definen su condición ideológica: aparatos de juego móviles (como columpios y balancines), variados tipos de canchas deportivas, cercas de seguridad perimetrales y focos de iluminación. Si bien la descripción de esta infraestructura nos puede parecer del todo común, los *playgrounds* de Moses respondían a una visión muy característica del juego y del espacio infantil. Por una parte, promovían la seguridad del espacio de juego y lo alejaban de la vida de la calle, generando lugares segregados (de exclusión y excepción) dentro de la ciudad. Por otra, se centraban en formas de juego normativas: las canchas y los aparatos móviles sugieren formas de juego predefinidas, determinadas por reglas ajenas a las dinámicas propias de los niños (las reglas deportivas y las incontestables leyes de la física), quizás celebrando los desafíos atléticos por sobre los de la imaginación.

Aunque infructuosos, también existieron algunos intentos por desarrollar versiones distintas al modelo de *playground* neoyorkino, siguiendo ambiciones arquitectónicas y urbanas más lúdicas. Por ejemplo, a finales de la década del cincuenta, tras varios intentos que terminaron en rechazos, el artista Isamu Noguchi invitó a Louis Kahn a colaborar en el diseño de un espacio experimental de juego en Riverside Park, trabajo que le había sido encargado por la ciudad, dado su interés en el desarrollo de proyectos de paisaje. Sus proyectos (conocidos como *playscapes*) eran conjunciones de grandes piezas abstractas y superficies continuas que podían ser recorridas tridimensionalmente –sugerentes y atrevidas mezclas de paisaje, arquitectura y escultura–. Tras cinco años de colaboración, el proyecto finalmente fue descartado en 1962 por su complejidad formal y costo de construcción.

Sin embargo, esto cambió considerablemente hacia finales de la década los sesenta, varios años después de que Moses dejara su lugar a cargo de la infraestructura de la ciudad. Sólo entonces se desarrollaron experimentos



**FIG 3** Este *playground* se abre en 1941 en Manhattan y desde 1982 es conocido como Robert Moses Playground. El terreno del parque fue adquirido en 1937 como parte de la construcción del túnel Queens-Midtown y se localiza a un costado de un gran edificio de ventilación del túnel.

*This playground opened in Manhattan in 1941 and has been called Robert Moses Playground since 1982. The land for the park was acquired in 1937 as part of the Queens-Midtown Tunnel construction process and is adjacent to a large ventilation building for the tunnel.*

© Stephannie Fell, 2015

---

**«Según van Eyck, el equipamiento de juego urbano debía pertenecer a la ciudad al punto de desaparecer en lo cotidiano y volverse ubicuo del mismo modo que las cabinas telefónicas, los escaños o los postes.»**

---

puntuales de *vest-pocket playgrounds* (espacios de juego abiertos construidos en pequeños sitios intersticiales y llenos de escultóricas estructuras abstractas) y *adventure playgrounds* (complejos sistemas lúdicos diseñados de manera sitio-específica), fuertemente influenciados por los *playgrounds* europeos de la posguerra promovidos por Aldo van Eyck en Holanda, Carl Theodor Sørensen en Dinamarca y Lady Allen of Hurtwood en Inglaterra.<sup>4</sup>

Resulta casi irónico que una de las polémicas que habría contribuido a la salida definitiva de Moses de su cargo público fuese una campaña ciudadana levantada en 1956 para salvar un *playground* ubicado en Central Park. Moses pretendía demolerlo para construir un lote de estacionamientos.<sup>5</sup>

Han pasado casi setenta años y aún es común encontrar anónimos *playgrounds* de la era Moses en parques, plazas y esquinas por todo Nueva York. Siempre correctamente enrejados, normalmente incluyen nuevos aparatos de juego y muchas veces algunos vestigios de su infraestructura original. Una triste cancha enjaulada ubicada en una manzana residual de Manhattan, triturada por la infraestructura de acceso y las ventilaciones del Queens-Midtown Tunnel –del que Moses era de hecho detractor en favor de un puente–, lleva el nombre de Robert Moses Playground (FIG. 3).

<sup>4</sup> Los ejemplos más «atrevidos» de *adventure playgrounds* desarrollados en Nueva York fueron diseñados por la firma M. Paul Friedberg and Associates.

<sup>5</sup> El *playground* original finalmente fue reemplazado a finales de la década del sesenta por un *adventure playground* diseñado por el arquitecto Richard Dattner.

**FIG 4** Bertelmanplein fue el primer *playground* diseñado por Aldo van Eyck y, a pesar de algunas modificaciones, el diseño original de 1947 aún es reconocible. Una señal instalada en la calle recuerda su importancia como *playground* diseñado originalmente por Van Eyck.

*Bertelmanplein was the first playground designed by Aldo van Eyck and despite few modifications, the original design of 1947 is still recognizable. A sign installed across the street celebrates its importance as the original Van Eyck playground.*

© Nicolás Stutzin, 2013



## LOS PLAYGROUNDS DE VAN EYCK

Considerar la ciudad es encontrarnos con nosotros mismos.

Encontrar la ciudad es redescubrir al niño.

Si el niño redescubre la ciudad,

la ciudad va a redescubrir al niño –nosotros mismos.

(Van Eyck, 2008 [1962]:25)

En una conferencia titulada «Sobre el diseño del equipamiento de juego y la organización de los *playgrounds*» (Van Eyck, 2008 [1962]:112-119), Aldo van Eyck expone la más ambiciosa visión del proyecto que desarrolló entre 1947 y 1978 trabajando en Ámsterdam: ver la ciudad completa convertida en un espacio de juego.

En 1947, el Departamento de Obras Públicas de la ciudad decidió convertir la pequeña plazoleta de Bertelmanplein en el barrio Amsterdam-Zuid, en un *playground* (FIG. 4). El encargo fue desarrollado por van Eyck, quien en conversaciones con su superior directo, Cornelis van Eesteren, había mostrado su preocupación por la calidad de los espacios públicos (abiertos y poco definidos) que resultaban de los modelos de desarrollo de vivienda colectiva en altura que el Departamento se encontraba desarrollando en la periferia moderna de la ciudad, siguiendo el plan que el mismo van Eesteren había trazado a finales de la década de los treinta. La discusión sobre la pérdida de la vida urbana asociada a la simplificación de la calle como objeto de diseño y de planificación (punto que marcó el quiebre de la tradición del urbanismo del CIAM en Europa a finales de la década de los cincuenta con la aparición de las críticas del Team 10) vivió una de sus batallas más tempranas con el choque entre van Eyck y van Eesteren. El proyecto de las plazas de van Eyck debe ser entendido desde aquí como un acto de revitalización de la calle.

Si bien en su origen el proyecto de Bertelmanplein fue un caso aislado, su éxito como experimento de espacio público llamó la atención de residentes que empezaron a solicitar intervenciones similares en otros sitios que se encontraban desocupados o mal aprovechados. La proliferación orgánica de las plazas de van Eyck –que según los estudios de Francis Strauven llegaron a ser 736 (Strauven: 1998)– debe su origen a la demanda ciudadana y a las bases de la sociedad de bienestar. Al ver que las plazas les ofrecían nuevos espacios públicos en rincones subutilizados de distintos barrios de la ciudad, los ciudadanos comenzaron a reconocer el potencial que estas transformaciones podrían tener en otros sitios y solicitaron a las autoridades que también



**FIG 5** Aldo van Eyck diseñó este *playground* en 1961 en Vondelpark, uno de los parques urbanos más grandes de Ámsterdam. La plaza fue completamente restaurada en 2009 con el aporte de la Junior Chamber International JCI, una organización internacional sin fines de lucro que se dedica a dar oportunidades de desarrollo a la juventud, potenciando cambios positivos. *Aldo van Eyck designed this playground in 1961 in Vondelpark, one of Amsterdam's largest urban parks. The playground was completely restored in 2009 with the support of Junior Chamber International (JCI), a non-profit international organization that focuses on providing development opportunities for young citizens to create positive change.*  
© Nicolás Stutzin, 2013

fueran convertidos en *playgrounds*. El proyecto escaló de tal forma que, cuando ya no quedaron lugares posibles de ser convertidos en el centro tradicional de la ciudad, fue el turno de los espacios públicos que se entretreñían en los nuevos barrios residenciales. En estos barrios, donde la visión de van Eyck terminó superpuesta a la de van Eesteren, la vivienda masiva y los *playgrounds* formaron un sistema urbano de gran complejidad que persiste hasta hoy.

La ideología detrás de esta serie es muy distinta a la analizada anteriormente. Cada una de las plantas era cuidadosamente pensada para un sitio específico, generando variaciones que las hicieron reconocibles y únicas. Asimismo, todos los elementos que se instalaban en ellas fueron diseñados especialmente por van Eyck. Si la organización de los *playgrounds* de Moses respondía a las lógicas de orden general de la École des Beaux-Arts y el *parti*, y sus juegos a las reglas preestablecidas de los deportes, las plazas de van Eyck presentaban una revisión rigurosa de las lógicas compositivas de De Stijl con dispositivos de juego abstractos y geométricos, evitando toda posible asociación con otros objetos o reglas de uso conocidas.

Según van Eyck, el equipamiento de juego urbano debía pertenecer a la ciudad al punto de desaparecer en lo cotidiano y volverse ubicuo del mismo modo que las cabinas telefónicas, los escaños o los postes. Por lo mismo, debía ser inerte y estático, permitiendo desde su abstracción muda que la imaginación y la casualidad le dieran vida en juegos sin reglas fijas. En estas plazas no había columpios ni balancines (FIG. 5). Así, los elementos se volvían parte integral de la ciudad y podían ser usados por todos. Por una parte, el equipamiento lúdico y abstracto debía poseer la capacidad de ser usado de muchas formas; por ejemplo, en las noches podía convertirse en algo diferente a lo que era durante el día. Por eso, van Eyck buscaba avivar la imaginación a través del uso de artefactos simples como pozos de arena y trepas con formas elementales y abstractas, construyendo espacios abiertos a la fantasía. La disposición de estos objetos en cada plaza de juegos era pensada cuidadosamente para minimizar la necesidad de rejas o elementos de seguridad adicionales. Los mobiliarios de juego se distribuyeron de tal forma que conformaron interiores y bordes, generando lugares contenidos y controlables, pero abiertos e integrados al resto del espacio público, permitiendo que el niño se reintrodujera como parte esencial de la ciudad de los adultos. Esto permitió, a su vez, que el *playground* se convirtiera en un lugar para la comunidad completa.

En varios de sus textos sobre el juego, van Eyck recalca el valor del *playground* como un lugar lleno de potencial para la integración social no solo

de los niños, sino también para los adultos y ancianos que los supervisan y acompañan. Tal como su coterráneo, el historiador Johan Huizinga, van Eyck creía fuertemente en el juego como una fuerza cultural y le atribuía, además, una capacidad reparadora en el contexto de la posguerra. Huizinga, alcanzó notoriedad al plantear la imagen del ser humano como *homo ludens*, proponiendo al juego como la base para la conformación de las sociedades y la cultura. Ya en 1938, Huizinga describía cómo «el juego infantil posee de por sí la forma lúdica en su aspecto más puro» (Huizinga, 1972:32) y cómo la capacidad transformadora del juego se basa en la «abstracción especial de la acción del curso de la vida corriente» (Huizinga, 1972:35).

Resulta sorprendente que en muchos de los sitios donde alguna vez se instaló un *playground* diseñado por van Eyck aún existan restos reconocibles mezclados entre juegos de catálogo y mobiliario urbano genérico. Sólo contados espacios de juego mantienen su organización y sus piezas de forma íntegra; esto sucede, por sobre todo, en casos donde el *playground* se encuentra dentro de parques o plazas mayores. Los *playgrounds* que permanecen celebran la historia, la ambición y los efectos del proyecto sobre la ciudad. Algunos han sido identificados con placas y carteles, siendo restaurados parcial o totalmente. Los *playgrounds* más románticos y sorprendentes, aquellos diseñados en directa relación con la calle, son más difíciles de encontrar y reconocer; quizás terminaron por hacerse tan comunes que se volvieron invisibles o desaparecieron por completo. Por ejemplo, el *playground* de Zeedijk (1955), una de las plazas más emblemáticas por su relativo gran tamaño, su ubicación en el centro de la ciudad y sus coloridos murales geométricos (pintados por el artista Joost van Roojen), ahora se encuentra dentro del Barrio chino y sobre ella se construyó un templo budista. El de Gordijnsteeg (1954), que había dejado de ser un callejón para convertirse en una plaza, ha vuelto a ser un callejón, ahora en medio del Barrio rojo.

Pese a la tremenda cantidad de espacios de juego que produjeron los proyectos de Moses y de van Eyck, la misma ubicuidad de los *playgrounds* dentro de las ciudades de Nueva York y Ámsterdam los convirtió en lugares comunes. Sin embargo, estos lugares que desaparecen fácilmente a ojo de quien no los busca, encierran una serie de complejidades y promesas respecto de modelos sociales, formas de apropiación y uso de la calle y el espacio público, visiones de la infancia y el juego, e integración de comunidades en el espacio urbano. Esto sirve para recordarnos que hasta las más pequeñas acciones sobre la ciudad pueden estar cargadas de ideología y sentido político. Nos encontramos frente a construcciones fundamentales donde el niño aprende a relacionarse con la ciudad y el resto de la sociedad y, por ello, pese a sus evidentes buenas intenciones, no podemos desconocer el valor y el sentido que tienen el dónde y el cómo se diseñan estos espacios. Podrán ser comunes, pero no son cualquiera. **ARQ**

#### NICOLÁS STUTZIN

<nicolas.stutzin@mail.udp.cl>

Arquitecto, Universidad de Chile, Chile (2006). Master of Science in Advanced Architectural Design, Columbia University, EEUU (2011). Gracias a la beca William Kinne Fellows Traveling Prize otorgada por Columbia University ha investigado los *playgrounds* de Aldo van Eyck en Ámsterdam. Sus artículos han sido publicados en *AA Files* y *180*. Fue editor invitado de revista *Materia* #10 (2014). En 2013 su proyecto «Didácticas» (desarrollado junto A. Celedón y G. García de Cortázar) obtuvo el 3er lugar en el concurso para el pabellón de Chile en la XIV Bienal de Arquitectura de Venecia. Actualmente es Profesor Asociado de la Escuela de Arquitectura de la Universidad Diego Portales y docente en la Escuela de Arquitectura de Pontificia Universidad Católica de Chile.

#### BIBLIOGRAFÍA / BIBLIOGRAPHY

- BALLON, Hilary. *Robert Moses and the Modern City: The Transformation of New York*. New York: W.W. Norton &, 2007.
- BORJA-VILLEL, Manuel, (Ed.). *Playgrounds: Reinventar la Plaza*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2014.
- CARO, Robert A. *The Power Broker: Robert Moses and the Fall of New York*. New York: Knopf, 1974.
- «Historical Reports, Press Releases, and Minutes.» NYC Parks. Julio 10, 2015.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza, 1972.
- HURTWOOD, Marjory. *Planning for Play*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1969.
- LEFAIVRE, Liane; DE ROODE, Ingeborg (Eds.). *Aldo Van Eyck: The Playgrounds and the City*. Amsterdam: Stedelijk Museum, 2002.
- LEFAIVRE, Liane; TZONIS, Alexander. *Aldo Van Eyck: Humanist Rebel*. Rotterdam: 010 Publishers, 1999.
- LIGTELJN, Vincent. *Aldo Van Eyck, Works*. Basel: Birkhäuser Verlag, 1999.
- MCCARTER, Robert. *Aldo Van Eyck*. New Haven: Yale University Press, 2015.
- SMITHSON, Alison (Ed.). *Team 10 Primer*. Cambridge: MIT Press, 1968.
- STRAUVEN, Francis. *Aldo Van Eyck: The Shape of Relativity*. Amsterdam: Architectura & Natura, 1998.
- VAN EYCK, Aldo. *Aldo van Eyck: Writings (Vol. 1): Collected Articles and Other Writings 1947-1998*. Edited by Vincent Ligtelijn and Francis Strauven. Amsterdam: SUN, 2008.
- VAN EYCK, Aldo. *Aldo van Eyck: Writings (Vol. 2): The Child, the City and the Artist*. Edited by Vincent Ligtelijn and Francis Strauven. Amsterdam: SUN, 2008.