

artículo

EL PODER DEL JUEGO

Elger Blitz

CARVE

Elger Blitz, Mark van der Eng, Lucas Beukers, Thomas Tiel Groenestege, Marleen Beek, Thijs van der Zouwen, Emma Kaul, Hannah Schubert



Jugar

El juego está profundamente arraigado en el ser humano y en nuestra sociedad. Tiene la capacidad de reunir a gente de todas las edades y de todos los grupos sociales y culturales. Jugando, los niños aprenden los límites de sus habilidades motoras a la vez que se divierten y ejercitan sus habilidades sociales. Aunque el objetivo y la importancia del juego apenas han cambiado durante los años, la forma con la que tratamos este fenómeno definitivamente sí que lo ha hecho. Lo que una vez fue una actividad espontánea, ha pasado a depender de la seguridad, del diseño y de las normativas, especialmente en las áreas urbanas. Además, el espacio de juego se ha incorporado a las reflexiones sobre espacio público, pasando a ser un instrumento de renovación urbana.

Historia

No hace más de un siglo, el juego era un tema con el que los adultos no estaban asociados; jugar era una actividad al aire libre autoorganizada. La creciente urbanización, la riqueza y el tiempo libre han convertido el juego en una actividad regulada y definida según la edad.

A principios del siglo XX, cuando las ciudades (holandesas) eran grises, sucias y apagadas, surgió un nuevo movimiento para proteger a los niños de las clases inferiores de los peligros de la ciudad, ofreciéndoles zonas de juego seguras y cerradas. Aparecieron así las primeras organizaciones de áreas de juego que marcaron el comienzo de una tradición holandesa, que fomentaba la construcción de zonas de juego en lugares específicamente designadas y valladas. Como resultado de estos movimientos, en los años veinte y treinta del siglo pasado, se incorporaron estos espacios a los planes de renovación urbana de los barrios del siglo XIX de Ámsterdam.

Antes de la Segunda Guerra Mundial, estas zonas de juego estaban reguladas según afiliaciones; en 1931, se fundó la Unión de las Organizaciones de Áreas de Juego de los Países Bajos. Tras la guerra, aparecieron las primeras áreas de juego abiertas y públicas. Sin embargo, en este periodo también se redujeron los espacios disponibles para

el juego debido a la densificación de la ciudad, la aglomeración de grandes familias en apartamentos pequeños y el enorme incremento de coches dominando el espacio público.

En 1949, el departamento de Obras públicas de Ámsterdam comienza a centrarse en el desarrollo de zonas de juego públicas seguras. Aldo van Eyck – uno de los pocos arquitectos reconocidos que tuvo en cuenta a los niños como un factor importante en la arquitectura y el urbanismo – diseñó casi 900 áreas de juego públicas en sus treinta años trabajando para esta institución. Estas zonas de juego, que ya formaban una densa red que se extendía desde el centro de la ciudad hasta los nuevos barrios, tuvieron un gran éxito a la hora de potenciar la colectividad en una ciudad que había sido devastada por la guerra. Las áreas de juego de van Eyck convertían solares vacíos y áreas indefinidas dentro de la estructura urbana en verdaderos espacios públicos que creaban un sentimiento de comunidad, no solo para los niños, también – y tal vez aún más – para sus padres y los amigos de sus padres. Este aspecto del trabajo de Aldo van Eyck permanece olvidado a pesar de que sus zonas de juego han tenido una enorme importancia para los espacios públicos de la ciudad de la posguerra.



◀ Instalación de skate de los 80. Pasado de Carve.
Skate facility 80s. Carve background.
Foto Phot: Frans Busselmans.

◀ Meerpark. Amsterdam

article

POWER OF PLAY

To Play

Play is deeply rooted in humans and in our society. Play brings together all ages and social and cultural groups within the population. Children playfully learn the boundaries of their motor skills while having fun, and can practice their social skills. Although the goal and the importance of play has hardly changed over the years, the way we deal with this phenomenon certainly has. Once a spontaneous activity, playing has become subject to safety, design and regulations, especially in urban areas. On top of that, the notion of play has become entangled in conceptions about public space and is seen today as an instrument of urban renewal.

History

No longer than a century ago, playing was something adults were not associated with; playing was a self organizing outdoor activity. The increasing urbanization, wealth and free time have turned playing more and more into an age defined and regulated activity.

At the beginning of the twentieth century, when the (Dutch) cities were gray, dirty and dull, a new movement arose to protect children from lower social class neighbourhoods from the dangers of the city and to offer them an enclosed safe playground. The first playground-organizations arose and marked the start of a Dutch tradition to encourage the building of playgrounds in specially designated and enclosed areas. In the twenties and thirties of the last century, this resulted in allocating these spaces already in the urban renewal plans for the 19th century layouts of Amsterdam.

Before World War II, these playgrounds were regulated through membership; in 1931, the Dutch Union for Playground Organizations was founded. The introduction of open public playgrounds originated after the war. It is in this period, that the available spaces for playgrounds also became more limited due to the densification of the city, large families living

in small apartments, and the enormous increase of cars that dominate the public space.

In 1949, the Public works department of Amsterdam starts to focus on the development of safe public playgrounds. Aldo van Eyck - one of the few major architects to take children as a serious factor in architecture and urbanism - in his thirty years working for this institution designed close to 900 of such playgrounds. These playgrounds, constituting a dense network spreading from the historical centre into the newer areas of the city, became tremendously successful in creating of collectivity in a city that was devastated by war. Van Eyck's playgrounds turned empty lots and undefined areas into truly public space generating a sense of community, not only for children but - perhaps even more - for their parents and their parents' friends. This aspect of Aldo van Eyck's works remains mostly neglected, even though his playgrounds have had enormous significance for the communal spaces in the post-war city.

Playing without risk

This visionary approach of the so-called playground organisations in the last century, that ensured the involvement of parents and fulfilled a role in both social and safety aspects, has since, in the



Jugar sin riesgos

Este enfoque visionario de las llamadas organizaciones de áreas de juegos, que aseguraron la implicación de los padres y tuvieron un importante rol tanto en el aspecto social como en el de la seguridad, ha llevado desde entonces a un planteamiento más centrado en la política y dominado por la sobrerregulación y la prevención en el contexto de una ciudad cada vez más ajetreada y una mayor preocupación por la seguridad. Pensamos que éste es uno de los aspectos negativos del juego organizado.

La seguridad ha pasado a jugar un papel principal en casi todos los proyectos. Huelga decir que la seguridad debe tenerse en cuenta y que se deben adoptar todas las medidas necesarias al respecto. Sin embargo, la cuestión es cómo de importante debería ser el papel que juegan estas regulaciones; una pequeña herida, un moratón, un golpe o que le sangre la nariz a un niño es parte del proceso de crecer, aunque hoy se vea como una excepción más que como una regla. Las habilidades motoras y el juicio se desarrollan probando los límites. Las estrictas normativas de hoy en día nos han sumido en la estandarización, y el diseño del equipamiento de juego se ha visto dominado por el mercado, dando como resultado diseños estándares y poco imaginativos. Un columpio para columpiarse, un tobogán para

deslizarse: nada menos pero definitivamente nada más que eso.

El deseo de una zona de juegos ultra segura crea una burbuja en lo que de lo contrario sería un entorno urbano inseguro: los parques infantiles con superficies seguras y equipamientos certificados forman parte de un espacio público lleno de obstáculos. Cada vez menos niños llegan a las áreas de juego por sí solos, siempre van acompañados de un adulto. Una de las razones por la que juegas es para poder juzgar los riesgos y aprender tus propios límites. Esto se hace mejor sin supervisión en un entorno adaptado a ello, teniendo en cuenta la edad del niño al que se destina.

La esencia del juego es tratar de explorar los límites, y una parte inevitable de ello es traspasarlos también. Nada es más irritante para un niño que un parque infantil demasiado infantil. Los niños no están ocupados en ser niños sino que están ocupados en convertirse en adultos. Desde este punto de vista, tiene sentido permitir las áreas de juego "peligrosas".

Un niño debe ser capaz de jugar en su propio mundo, un lugar en el que los padres y adultos no están siempre encima de ellos. Si no tenemos cuidado, todo se facilita, y queda poco espacio para la iniciativa y el desarrollo.

Inconformista

Los fundadores de Carve, Mark van der Eng y Elger Blitz, se conocieron como skaters en los años 80, en un momento en el que tenían que crear oportunidades para su nuevo deporte urbano. Construyeron sus propios 'skateparks' en solares vacíos de la ciudad. Este enfoque participativo aún determina la forma en la que Carve – fundada en 1997 – concibe el espacio público urbano: inconformista, sin tener en cuenta las limitaciones sino las posibilidades y los deseos.

El juego para Carve se trata sobre todo de descubrir y, un buen área de juego no es nunca simple y sencilla. Siempre existen más posibilidades de las que se piensan al inicio, y no existe ni comienzo ni final a la hora de jugar.

Una pista de skate puede ser una maravillosa pista para los niños de 4 años con sus bicicletas en una mañana de domingo – solo tomando una franja horaria diferente. Por ello, en vez de utilizar equipamientos de juego arquetípicos, que tienden a dirigir lo que se hace y cómo jugar, preferimos trabajar con objetos más universales, paisajes de juego e intervenciones con múltiples usos.

Un ejemplo es el objeto que creamos en 'Bisschopsplein' en Utrecht, Países Bajos. Fue diseñado como un área de juego inclusiva que ofrece espacio a diferentes grupos y edades con un uso distinto cada hora.



◀ Instalaciones de skate "Bisschopsplein".
"Bisschopsplein" skating facilities.

◀ Instalaciones de skate "Bisschopsplein", zona de baño.
"Bisschopsplein" skating facilities, swimming area.

context of a increasingly busy city and growing focus on safety, turned into an approach that is more focussed on policy and is dominated by overregulation and prevention. We feel that this is one of the downsides of organised playing.

Safety has come to play a leading role in almost all assignments. It goes without saying that safety should be taken into account and that all necessary requirements in this respect should be fulfilled. However, the question remains how big of a role these regulations should play; a minor injury, a bruise, bump or nose-bleed is part of growing up, but it is now considered an exception rather than the rule. Motor skills and judgment are developed by testing boundaries. Today's strict regulations have led to standardization and the design of playground equipment has become dominated by the market and has led to standard and unimaginative designs. A swing is for swinging, a slide is for sliding - nothing less but certainly nothing more than that.

This desire for a super-safe play area creates a bubble in an otherwise unsafe urban environment: a playground with safety-surfacing and certified equipment is an integral part of a public space that is full of obstacles. Fewer children reach city playgrounds independently, they are

always accompanied by an adult. One of the reasons why you play is to judge risks and to learn your own limits. This is best done unattended in an environment that is suitable for this, taking into account the age of the children for whom it is intended.

The essence of play is about exploring boundaries, and an unavoidable part of this is crossing them as well. Nothing is as irritating for a child as a playground that is too childish. Children are not occupied with being a child but are engaged in becoming an adult and being a grown-up. From this point of view, it does make sense to allow for "risky" playgrounds.

A child must be able to play in his own world, a place where parents and adults do not continuously keep an eye on them. If we are not careful, everything becomes facilitated, and little room remains for initiative and development.

Nonconformist

Carve's founders Mark van der Eng and Elger Blitz met as skateboarders in the 80's, who had to create opportunities for their new urban sport. On vacant places in the city they built their own, self organized, skate parks. This bottom-up approach still determines how Carve - founded in 1997 - envisions urban public space: non-conformist, but seen, not in light of limitations,

but of possibilities and desires. (photo skate facility 80s - Carve background).

Above all, playing for Carve is about discovering and a good playground is never straightforward. There are always more possibilities than you initially thought, and there is no beginning and no end in playing.

A skate-course can make a marvelous track for four-year-olds on their bikes on an early Sunday morning - just taking another time-slot. So, instead of making use of archetypical playground equipment, which tends to be directive on what to do and how to play, we prefer to work with more universal objects, playable landscapes and multi-usable interventions.

An example is the object we created for "Bisschopsplein" in Utrecht the Netherlands. Designed and intended as an inclusive playground, that offers space to several groups and ages with each time a different significance.

Public Space

As said, the Dutch cities are historically rich in places that have been designated as "playground". In the past twenty years, many of these places have been refurbished in the context of urban renewal. The Dutch tradition and especially the



Espacio Público

Las ciudades holandesas han sido históricamente ricas en lugares designados como "áreas de juego". En los últimos 20 años, muchos de estos lugares han sido restaurados en el contexto de la renovación urbana. La tradición holandesa y especialmente el trabajo de Aldo van Eyck nos han hecho comprender que diseñar una zona de juegos puede tener un gran impacto y que en ella puede haber más que solo juguetes para los niños.

Jugar puede ser la base para desarrollar

espacio público. Esto es precisamente lo que teníamos en mente cuando diseñamos tanto 'Meerpark' como 'van Beuningenplein' en Ámsterdam. Se trata del poder de un lugar cuando es realmente tomado como un espacio para el intercambio social y se convierte en un lugar de reunión: las relaciones que se fortalecen a través de este proceso se convierten en un catalizador para la reactivación de toda el área. El diseño de la planta y un programa diversificado de actividades crean las bases para ello. En Meerpark por ejemplo, la demanda de una zona de juegos llevó eventualmente a una

nueva tipología de parque urbano dentro de la periferia de Ámsterdam. La antigua zona de entrada se transforma en una banda con forma de parque con una zona de juegos de agua, una pared de escalada y áreas para barbacoa con grandes mesas para el uso público. Esta banda funciona hoy como un centro ameno que conecta un área mucho mayor, y que en su totalidad se percibe y se utiliza como un parque. Algo parecido pasa en Van Beuningenplein: a través de entrelazar diferentes funciones (deportes, cafetería, zonas de bancos, zonas de juego), se convirtió en una plaza urbana, un salón



work of Aldo van Eyck has made us realize that designing a playground can have a large impact and can be much more than just some toys for children.

Playing can be the base to develop public space. That is exactly what we had in mind when designing both 'Meerpark' and 'van Beuningenplein' in Amsterdam. It is about the power of a place when it is really taken over as a space for social exchange becoming a gathering place: the relationships that are strengthened by this process become a catalyst for

the revival of the whole area. The plan design and a diverse program of activities form the basis for this. In Meerpark, for example, the demand for a playground eventually led to a new typology for a City-park inside the periphery of Amsterdam. The former access area is changed into a connecting park-like strip including a water playground, bouldering wall and barbecue areas with large tables for public use. This strip now functions as a lively center connecting a much larger area, which in its entirety is perceived and used as a park. Something similar occurs

in the Van Beuningenplein: by interweaving different functions (sports, catering, seating areas, play areas), it became a town square, a living room so to speak, with great added value for the district. The square connects two neighborhoods and various user groups. The century old lesson of the playground-organizations are taken to heart: organized activity, management and planning performs wonders. After all, one can create a place, but the functioning is not only in the 'designed' elements, above all it is mostly in organizing and facilitating activities.



por así decirlo, que revalorizó el barrio. La plaza conecta dos barrios y varios grupos de usuarios. Las lecciones del siglo pasado de las organizaciones de áreas de juego se toman a pecho: la organización de actividades, gestión y planeamiento obra maravillas. Después de todo, uno puede crear un lugar, pero su funcionamiento no reside solamente en sus elementos "diseñados", sino sobre todo en organizar y facilitar actividades. Añadir un simple pabellón de gestión con personal puede ser la clave del éxito.

Entendemos las áreas de juego como

una parte inseparable del espacio público. Nos esforzamos por que nuestras áreas de juego sean lugares que inviten a ser descubiertos; que ofrezcan espacio para diferentes grupos y edades y ofrezcan diferentes formas de ser usados. Queremos que nuestras zonas de juego planteen retos y sean seguras al mismo tiempo. En un mundo dominado por zonas de juego limitadas solo a niños; instalaciones centradas solo en grupos de edad específicos; llenas de mobiliario prefabricado, limitadas y dirigidas en términos de uso, la intención de Carve es la de crear

espacios para el juego que ofrezcan un gran abanico de posibilidades.



Adding a simple management cabin with staff can already be the key to success.

We consider playgrounds an integral part of public space. We strive for playgrounds to be inviting places to be discovered; providing room for different groups and ages, and several forms of use. We want our playgrounds to be challenging and safe at the same time. Faced today with too many restricted areas for kids only; facilities strictly focused on certain age-groups: filled in with prefabricated furniture, directive

as well as limited in terms of use, Carve's leading motive is to create space for play and to foster possibilities.

△ Van Beuningenplein, Amsterdam