

Archaeology of Play:
Alphabet of the Imaginary
in Aldo van Eyck

PALABRAS CLAVE • INFANCIA • CIUDAD • METÁFORA • EXPERIENCIA • MEMORIA • IMAGINARIO

KEYWORDS • INFANCY • CITY • METAPHOR • EXPERIENCE • MEMORY • IMAGINARY

Arqueología del juego.

Alfabeto de lo imaginario en Aldo van Eyck

CLARA ESLAVA CABANELLAS • Universidad Nebrija • cec@eaaestudio.com

Fecha de recepción: 31 de marzo de 2021 • Fecha de aceptación: 3 de junio de 2021

RESUMEN

Los playground de Aldo van Eyck son objeto de gran interés y actualidad con un creciente número de publicaciones e investigaciones en los últimos años que profundizan en este rico escenario desde una multiplicidad de aproximaciones. En el presente artículo, se pretende abordar el aspecto epistemológico de su propuesta, la naturaleza de sus espacios y elementos de juego como un vehículo de mediación entre los niños y el mundo, entre la realidad y lo imaginario. A tal efecto, indagaremos en la búsqueda creativa del propio autor y su vínculo con la niñez como escenario primigenio. Nos preguntaremos en esta investigación por la íntima conexión del juego, la infancia y el sentido del arte y lo haremos a la luz de un texto clave de la teoría del arte: "Meditaciones sobre un caballo de juguete" de Ernst H. Gombrich. Volvemos así la mirada atrás y nos sumergimos, a través del mundo de la infancia y del arte, en la arqueología del juego perdido.

ABSTRACT

Aldo van Eyck's playgrounds are the subject of great interest and topicality with a growing number of publications and research in recent years that delve into this rich scenario from a multiplicity of approaches. In this article, we aim to address the epistemological aspect of his proposal, the nature of his play spaces and elements as a vehicle of mediation between children and the world, between reality and the imaginary. To this end, we will investigate the author's creative search and his link with childhood as a primordial scenario. In this research, we will ask ourselves about the intimate connection between play, childhood, and the meaning of art, and we will do so in the light of a key text in art theory: "Meditations On A Hobby Horse" by Ernst H. Gombrich. In this way, we will look back and immerse ourselves, through the world of childhood and art, in the archaeology of lost play.

ARQUEOLOGÍA DEL JUEGO

"EL TEMA de este artículo es un caballo de madera completamente corriente". (Gombrich, 1999)

La reunión de los distintos elementos de juego que crea el arquitecto Aldo van Eyck en un único dibujo (FIGURA 1) nos invita a comprenderlos como un alfabeto para escribir un texto imaginario sobre la ciudad de Ámsterdam, (Lefaivre & de Roode, 2002); (Álvarez Santana, 2017, p. 148). Plantearemos una visión interpretativa de los mismos a la luz de la lectura del ensayo de "Meditaciones sobre un caballo de juguete" (Gombrich, 1999) del historiador Ernst Hans Gombrich, un ensayo clave de la teoría del arte publicado originalmente en Londres, 1951¹ en el cual se engrana la noción del juego y su desarrollo en la infancia con los íntimos mecanismos del trabajo creativo. Buscaremos a su través claves interpretativas para las sencillas construcciones de estos campos de juego donde cada elemento opera como una pieza o un término que se enlaza con otros construyendo pequeños poemas urbanos.

Gombrich comienza así su ensayo: *THE subject of this article is a very ordinary hobby horse...* que continuamos leyendo en su traducción al castellano: "No es metafórico ni puramente imaginario, o al menos no lo es más que la escoba sobre la que escribió Swift² sus meditaciones. Suele estar contento donde está, en el rincón del cuarto de jugar, y no tiene ambiciones estéticas" (Gombrich, 1999, p. 1).

El autor continúa trazando la escena, retratando así el carácter del simple juguete: "En realidad, le molestan las presunciones. Está satisfecho con su cuerpo de palo de escoba y su cabeza, toscamente tallada, que no hace más que marcar el extremo de arriba, sirviendo para enganchar las riendas" (Gombrich, 1999, p. 1). Para finalmente preguntar: "¿Cómo nos habríamos de dirigir a él?" (Gombrich, 1999, p. 1)

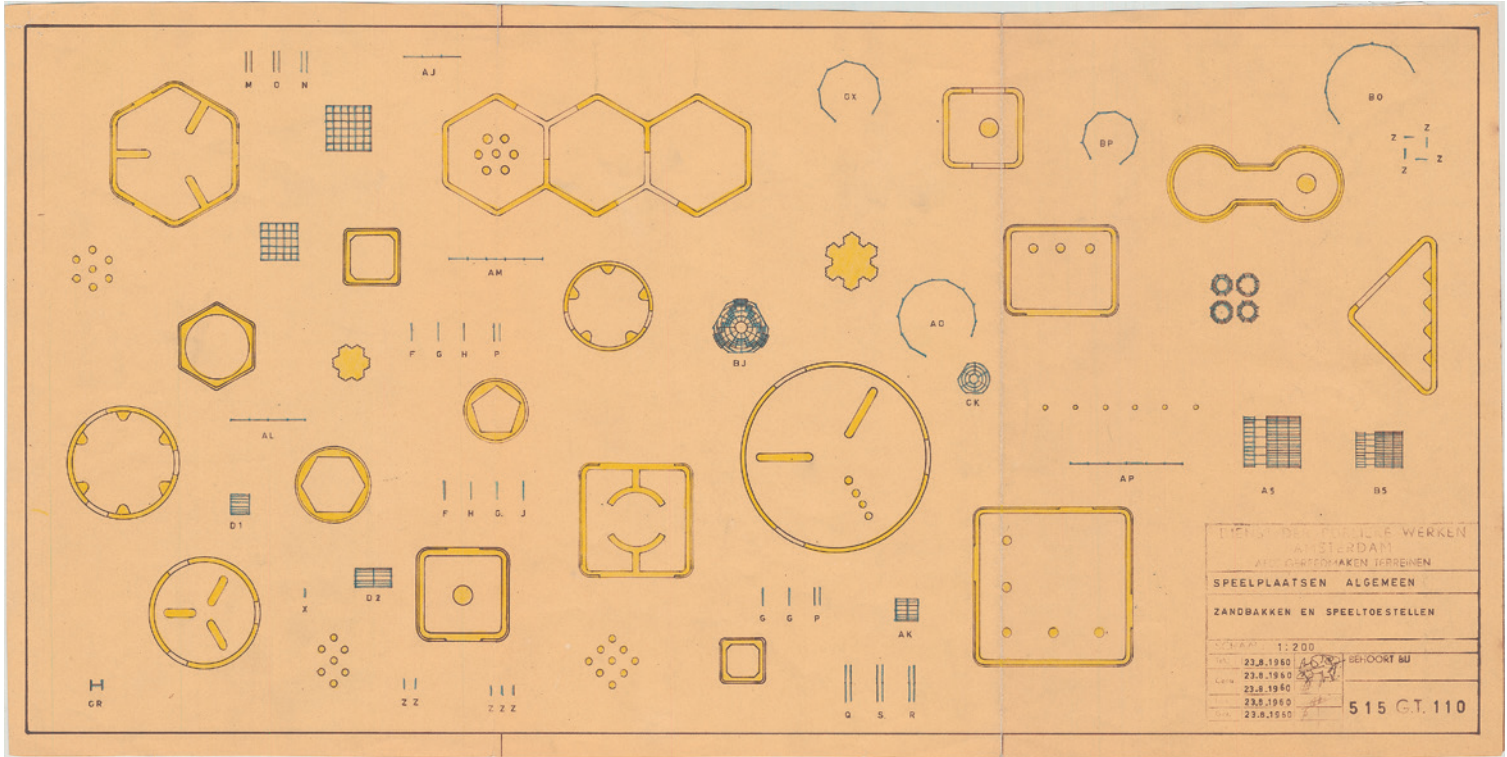
En una directa analogía, el tema de este artículo son los sencillos elementos de juego que Aldo van Eyck ofrece al niño: una barra, un polígono, un arco, un podio, un recinto, una bóveda, una cúpula o un círculo de arena... Con formas primarias, desnudas, íntimamente conformadas

¹ *Meditations on a Hobby Horse and other essays on the Theory of Art* (1963), fue originalmente escrito como contribución al symposium *Aspects of Form, A Symposium on Form in Nature and Art* en 1951. Este mismo año 1951 marca el fin del grupo Cobra, en el que Eyck participó activamente.

² El autor alude directamente con su cita a las "Meditaciones sobre un palo de escoba. La cuestión irlandesa" de Jonathan Swift, datado en 1701.

1. Dibujo del departamento de obras públicas (Site Preparation Division) catalogando los diversos tipos de areneros y elementos de juego diseñados por Aldo van Eyck, 1960. Fuente: Fundación Hannie + Aldo van Eyck.
2. Paul Klee, *El caballo*, (*Das Pferdchen*, 1918,72) acuarela sobre papel, sobre cartulina (13.5 x 21.2 cm) fechada en 1918, año de nacimiento de Eyck. Fuente: Zentrum Paul Klee, Berna, Suiza.

1



por su estructura, no parecen tener ambiciones estéticas, les molestan las presunciones, parecen estar contentas donde están, en la ciudad; siguiendo a Gombrich, nos preguntamos: ¿Cómo nos habríamos de dirigir a ellos?

"MI CABALLO DE MADERA"

"Mi caballo de madera no es arte. [...] Pero el arte moderno, ¿no ha experimentado con la imagen primitiva, con la 'creación' de formas y la explotación de fuerzas arraigadas en lo profundo?".
(Gombrich, 1999, p. 11)

Gombrich muestra el juego de infancia intrínsecamente conectado con la práctica del arte: fusionando ambos, infancia y creación, bajo el impulso del juego (FIGURA 2). Su planteamiento de una teoría del arte aparece

2



intrínsecamente ligado al juego infantil, estableciendo un vínculo indisoluble entre la experiencia lúdica y la construcción del conocimiento. En esta traslación de experiencia en conocimiento, Gombrich destaca el papel esencial de la *metáfora* y su mecanismo, la *"sustitución"*: "La posibilidad de la metáfora surge de la infinita elasticidad de la mente humana; [...] Sin el proceso constante de sustitución no serían posibles el lenguaje, el arte, ni aun la vida civilizada" (Gombrich, 1999, p. 14).

Gombrich se manifiesta sobre la definición misma del arte buscando una vía alternativa que resuelva la dicotomía entre las nociones de representación y expresión, así como la dialéctica entre mimesis y abstracción. El autor integra en complementariedad estos pares de opuestos mediante la noción del *sustitutivo*, un mecanismo creativo que explica en base a la imagen de un caballo de juguete infantil, *un simple palo* cuya instrucción mínima es ser cabalgado: "El caballo de madera es el equivalente (sustitutivo) al caballo 'de verdad' porque (metafóricamente) puede ser cabalgado" (Gombrich, 1999, p. 14).

Las *sustituciones* permiten activar creativamente *llaves* que encajan en *cerraduras*, huecos que permiten tanto al niño como al artista jugar a *lo incompleto* como vehículo del proceso lúdico o creativo. En su acercamiento a la producción artística, Gombrich denomina a los *sustitutivos* "llaves que, como por azar, encajan en cerraduras biológicas o psicológicas, o son monedas falsas que hacen funcionar la máquina cuando se las echa por la ranura" (Gombrich, 1999, p. 9).

El fenómeno, como una falsa moneda, requiere que el objeto de la transformación lúdica o creativa pueda ser interpretado por el receptor, cumpliendo la condición de tener una forma tal que permita atribuirle una función: "el primer caballo de madera no era probablemente una imagen en absoluto: sólo un palo que se consideraba como caballo porque uno podía cabalgar en él" (Gombrich, 1999, p. 9).

Cuanto mayor sea el deseo transformador de lo real en imaginario, la fuerza del impulso requerirá menos elementos de coincidencia, de conexión formal entre ambos mundos. A partir de una referencia única, se pueden convocar diversidad de transformaciones simbólicas: la posibilidad constante de la polisemia genera campos de juego múltiples que se superponen en simultaneidad. Dentro del juego simbólico, el elemento más poderoso es la pieza mínima: "En el nivel más primitivo, pues, la imagen conceptual podría identificarse con lo que hemos llamado imagen mínima; esto es, lo mínimo que la hace encajar en una trabazón o cerradura psicológica" (Gombrich, 1999, p. 8).

La idea del engaño como clave interna del mecanismo del sustitutivo es sorprendente; diríamos que Gombrich plantea que los sustitutivos actúan como un virus que engaña las defensas del cuerpo infiltrándose en el sistema, haciéndose pasar por otro: jugando. En este sentido los sustitutivos implican la dimensión biológica, cumplen ciertas demandas del organismo, como observamos en funciones que son comunes al hombre y al animal: "El gato persigue la pelota como si fuera un ratón. El niño se chupa el dedo como si fuera el pecho materno" (Gombrich, 1999, p. 10).

La experiencia recreada sería entonces un juego sobre aquella experiencia primaria, casi animal, en que el sustitutivo, como por azar, encajó como una llave en la cerradura, fraguando el molde vivo de su forma originaria. El vínculo, la ligadura entre lo real y lo imaginario, deviene por tanto en sí mismo el objeto lúdico. La pericia creativa estribaría en encontrar nuevas conexiones, inútiles, básicamente lúdicas, pero que funcionen como necesarias en el escenario creado: "Desde el punto de vista de la 'abstracción', tal convergencia de significados en una sola forma ofrece dificultades considerables, pero desde el punto de vista de la 'proyección' psicológica de los significados, se hace fácilmente inteligible" (Gombrich, 1999, p. 7).

Los diseños que propone Eyck conforman así puntos de anclaje para que surjan posibles

metáforas del juego: la riqueza significativa de cada proyecto estriba en la ambigüedad, en la polisemia con la que hace posible simultáneamente el encuentro de metáforas diversas. Son suficientes pequeñas intervenciones que presten sus materias plásticas sus geometrías esenciales y desnudas, para que la ciudad sea metafórica, transformable, y opere como soporte de lo imaginario

EL ENGRANAJE INCOMPLETO

"Todo arte es producción de imágenes y toda producción de imágenes está enraizada en la creación de sustitutivos". (Gombrich, 1999, p. 9)

Aldo van Eyck maneja con virtuosismo la necesidad de lo incompleto, disponiendo en cada lugar únicamente el soporte o la posibilidad para la ocasión lúdica (Withagen & Caljouw, 2017, p. 6); la desnudez facilita el surgir del juego simbólico, la austeridad de los elementos invita a aparecer al *tropo* desde donde nace la metáfora. Se activa el mecanismo de la sustitución: en cada solar del interior de la ciudad (FIGURA 3) Eyck dispone una ranura para echar la falsa moneda que pone en marcha la máquina del juego (FIGURA 4).

Refiriéndose a lo incompleto, el estudio del lenguaje agrupa una serie de figuras literarias (la sinécdoque, la metonimia y la metáfora) bajo el concepto de *tropo*³, aquello que señala vacíos y huecos de sentido que permiten ser remplazados –y por tanto dinámicamente transformados– en un movimiento entre lo real y lo imaginario. El *tropo* dispone un hueco que se completa en un juego de sustituciones que implican en su resolución un desplazamiento, al ocupar el lugar de 'otro' una disonancia clave la emoción del juego poético, creativo o puramente lúdico.

³ Según el diccionario de la Real Academia: Tropo, en retórica, es el uso de una palabra con un sentido diferente del que le es propio, pero que tiene con éste alguna conexión, correspondencia o semejanza.

3. Paul Klee, *Mittelalterliche Stadt*, 1924 (plumilla y tinta china, 20,8 x 42 cm.). Fuente: Sprengel Museum, Hannover. Version final a partir del croquis que pertenece a la colección de Aldo y Hannie van Eyck.



4. Fotografía © Violette Cornelius, *Blindemannetje*, Amsterdam, 1961. Fuente: Nederlands Fotomuseum.



La metáfora es por tanto un mecanismo donde lo incompleto es necesario, requiriendo una realidad que sustituye a la visible. La suspensión de la relación habitual de referencia y verdad, se encuentra en la base de este hueco o *tropo* que a Gombrich le permite hablar de sustitutos, y que implica la posibilidad de alterar la lógica de lo verdadero mediante la capacidad de simulación, en el doble sentido de engaño y de invención de objetos imaginarios propios de los patrones del juego simbólico.

Como señalaba ya en pleno apogeo de las vanguardias el psicólogo ruso Lev Vigotsky, para el niño que juega “todo puede ser todo, porque el significado radica en el gesto y no en el objeto” (Vigotsky, 1995, pp. 187-188). Vigotsky, autor fundacional de la psicología del arte, antecede a Gombrich cuando escribe en 1931: “Es el propio movimiento del niño, su propio gesto, los que atribuyen la función de signo al objeto correspondiente, lo que le confiere sentido. Toda la actividad simbólica representacional está llena de gestos

indicadores” (Vigotsky, 1995, pp. 187-188). Vigotsky recurre asimismo al ejemplo del caballo de juguete “Para el niño, un palo se transforma en corcel porque lo puede poner entre sus piernas y le puede aplicar el gesto que lo identificará como caballo en el caso dado” (Vigotsky, 1995, pp. 187-188).

Posteriormente, el psicólogo Ángel Rivière nos muestra la fractura entre la verdad literal y la verdad que se construye en el juego, dándonos así la pauta para entender lo que Gombrich denominaba *las monedas falsas* que hacen funcionar la máquina. La naturaleza cognitiva del juego depende de una capacidad fundamental que el autor explica volviendo sobre este mismo juego de infancia: “Así, es una metarrepresentación la del niño que está jugando con una escoba a ‘esto es un caballo’ [...] cuya verdad no compromete con la verdad” (Rivière, 1993, pp. 67-68).

Se rompería así estatismo de los arquetipos como relaciones establecidas, o los símbolos

como hechos culturales prefijados, para acercarnos a la función misma de simbolizar desde prefiguraciones emergentes cuyo sentido es lábil, cambiante, móvil, pues “el mismo palo que en tal ámbito tenía que representar un caballo, hubiera llegado a ser sustitutivo de otra cosa en otro ambiente” (Gombrich, 1999, p. 7).

Eyck se encuentra ante la noción de *obra abierta*, que se construye con la disposición en contexto de elementos configuradores que “tienen como fin último la activación de la imaginación del niño” (Álvarez Santana, 2017, p. 140); sus intervenciones son obras abiertas en el sentido más amplio, por la polisemia de sus diseños, por su compleja adscripción disciplinar, por su indeterminación entre paisaje y objeto, entre arte e industria, entre realidad y poesía; son composiciones incompletas, donde las piezas cobran su sentido al ser actuadas por los niños; mientras tanto, una ciudad rota por la guerra, incompleta ella también, se deja intervenir por el juego.

CAMPOS DE JUEGO

“Se necesitaban dos condiciones, pues, para convertir un palo en nuestro caballo de madera: primero, que su forma hiciera posible al menos cabalgar en él; en segundo lugar –y quizás decisivamente– que tuviera importancia el cabalgar”. (Gombrich, 1999, p. 11)

La experiencia suiza durante la Segunda Gran Guerra enraíza si cabe más profundamente los planteamientos arquitectónicos de Eyck en la teoría estética y del arte. Junto a su esposa y compañera Hannie van Roojen, Aldo van Eyck, fue introducido en los círculos artísticos de Zurich por Carola Giedion-Welcker, personalidad que marcaría su trayectoria (Fernández-Llebregt Muñoz, 2018). Giedion-Welcker fue discípula del historiador del arte Heinrich Wölfflin, en cuyo domicilio conoció a su pareja Sigfried Giedion siendo estudiantes (Grunewald, 2019). Ambos crearon un rico entorno de encuentro entre artistas, que ejerció una poderosa influencia en Eyck. Gombrich, tomando como referencia para el análisis de los playground de Eyck en el presente artículo, revisa críticamente a las teorías de Wölfflin (Arnaldo Acubilla, 1992), dando continuidad a una genealogía que fundamenta el mundo que crearon los Giedion. Destacamos aquí el estrecho contacto de Giedion-Welcker con Paul Klee, quien impactó profundamente en Eyck. Entre las adquisiciones de la pareja Eyck durante su estancia en Zúrich, durante el periodo 1942-46, se encuentra el dibujo a plumilla *La ciudad medieval* (1924) de Klee, fallecido en 1940 (FIGURA 5); su viuda intercedería con la galería para reducir el precio “a ese joven que viene a verlo en el escaparate cada tarde” (Strauven, 1998, p. 83). Los Eyck lo colocarían ocupando una singular posición en su casa de Ámsterdam en 1946 (Campos Uribe & Lacomba Montes, 2017, p. 139).

En las charlas radiofónicas “The Primitive and its Value in Art”⁴ que dedicó al Primitivismo en

1979 por encargo de la BBC, Gombrich afirma: “Si se me preguntara el nombre de un artista que ejemplifica en su trabajo el equilibrio adecuado (right balance) entre regresión y control, la dosificación exacta de inspiración primitiva y maestría, apuntaría a Paul Klee” (Gombrich, 1979, pp. 349 (311-350)). En analogía con su apreciación sobre Klee, Gombrich atribuye la magia y belleza de las antiguas ciudades a una renuncia al control, a sus procesos no diseñados: “propongo la hipótesis de que las mismas condiciones de crecimiento lento y no planificado a veces pueden ser productivas de cualidades que son difíciles de imitar por el planeamiento deliberado” (Gombrich, 1987, p. 195). Esta búsqueda de la *indeterminación* de las ciudades premodernas (Fontenot, 2021) encuentra cierta resonancia en la implantación de los espacios de juego de Eyck, que se insertan en los intersticios urbanos de forma armónica, natural, incluso coyuntural, replicando el delicado equilibrio entre espontaneidad y control de Klee.

Es por mediación del matrimonio Giedion que Eyck comienza a trabajar para el ayuntamiento de Amsterdam a cargo de la singular urbanista Jakoba Mulder, conocedora de la iniciativa de los *junk playgrounds* de Sorensen y su difusión por Lady Allen of Hurtwood (García González & Guerrero, 2019). El escenario que construye a lo largo de varias décadas Aldo van Eyck en Ámsterdam, configura una auténtica *constelación lúdica* que comprende el sentido de la ciudad como territorio de juego; el hallazgo inicialmente funcional en relación a la necesidad lúdica de una infancia huérfana, marcada por la guerra, se torna en poética transformando metafóricamente el sentido de lo urbano.

Sus *campos de juego*, como una acupuntura del tejido urbano, regeneran curativamente la ciudad atravesándola de la mano de la infancia. En un doble proceso, mientras la constelación

crece y se multiplica ocupando la ciudad en su conjunto, cada estrella, cada pequeño proyecto, arroja una luz esencial; en su interior, los módulos de juego se desvisten, cada vez más sencillos, hasta que queda solo su esqueleto.

Paralelamente y en sus viajes posteriores, Eyck explora la cultura y arquitectura de sociedades no occidentales. Las construcciones de pueblos como los Dogon (Mali) desvelan culturas primitivas extraordinariamente ricas que Aldo van Eyck documenta en sus viajes, concebidos como un proceso de conocimiento (Jaschke, 2011) fundamentado en una inmersión en la multiculturalidad y lo mítico (Campos Uribe, Miguel Pastor, de, Lacomba Montes, & Martínez Ventura, 2020). Eyck refleja en sus fotografías toda una cosmogonía capturada desde la concreción de la arquitectura: los contornos de los recintos, el detalle de un borde o el umbral de una puerta.

Son formas primordiales de las que parecen desprenderse arquetipos *arraigados en lo profundo* y que van Eyck reproduciría en su retorno vital y poético a la infancia construyendo más de 700 espacios de juego entre los años 1948 y 1978 (Álvarez Santana, 2017). En el periodo de reconstrucción posterior a la Segunda Guerra Mundial, diversos arquitectos y artistas crean un especial vínculo con una infancia necesitada, víctima de la guerra, una niñez que deviene a su vez vehículo de sanación de la sociedad y estímulo primigenio del arte. Aldo van Eyck, testigo directo del campo de juego del arte, se sitúa entre el debate proveniente de las vanguardias y la nueva concepción de la realidad que toma forma en los años de posguerra, enlazando todo ello de forma esencial con su arquitectura (Lefavre & de Roode, 2002).

Desde los años treinta, escultores como Joseph Calder, Isamu Noguchi, Henri Moore o William Turnbull entre otros, estaban traspasando fronteras disciplinares comprendiendo la escultura como espacio habitable e incorporándola a la ciudad. Apelando a sus propios imaginarios se configuran diversos

⁴ El profesor Joaquín Lorda analiza la serie de tres charlas (1979), tituladas: “The Primitive and its Value in Art: “The Dread of Corruption”; “The Turn of the Tide”; y “The Priority of Pattern”. Recuperado de: <http://www.unav.es/ha/000-03-GOMB/gombrich-02-05-primitivismo.htm>

5 y 6. Fotografías del Departamento de Ordenación del Territorio: construcción del Zeedijk playground, Amsterdam, septiembre de 1955 y abril de 1956 respectivamente. Fuente: Archivo de la ciudad de Amsterdam.



referentes para el diseño de espacios y objetos lúdicos: el circo y los juegos de equilibrio de Calder o las geometrías aéreas y el modelado táctil de los paisajes de Noguchi. En definitiva, a inicios de los años cincuenta, confluyen diversas propuestas en torno a un nuevo escenario, el *playground*⁵: Aldo van Eyck en Amsterdam, Isamu Noguchi en la sede neoyorquina de la ONU, Egon Möller-Nielsen en Estocolmo o la azotea de L'Unité de Marsella de Le Corbusier. Pero la identidad híbrida del *playground* como concepto quedaría formalmente acuñada por el MOMA, en una iniciativa dirigida por Philip C. Johnson, quien convocó en 1953 un *concurso abierto*⁶ definiendo un nuevo campo de juego creativo: el "*sculptural playground*", un laboratorio de experimentación que produjo ricas transferencias entre los campos del arte, la arquitectura y el diseño (G. Solomon, 2005).

Su aproximación a lo urbano a través del juego sitúa a Eyck como nexo entre el *Homo*

Ludens (Huizinga, 2012), publicado en 1938, la arquitectura que se está conformando en los años cincuenta y la experimentación sobre la arquitectura y la ciudad de los *Situacionistas* (Debord, 2001); en este escenario, Aldo van Eyck manejaba de forma poética las nociones clave de *lugar* y *ocasión*, que cobran forma indisoluble en el concepto de *situación*, única e irrepetible, oponiéndose de forma explícita a la abstracción moderna del binomio espacio-tiempo como coordenadas universales, un planteamiento clave en su papel como mentor del artista Constant Nieuwenhuys (Careri, 2001). La sencillez y el retorno a la infancia de Paul Klee mencionados previamente, son un lugar común en la relación de Eyck con el grupo Cobra en Amsterdam (Mayoral, 2014, p. 67).

El antropólogo Manuel Delgado subraya cómo los *letristas* y los *situacionistas* europeos de los años cincuenta y sesenta "llevaron a las últimas consecuencias las tesis basadas en el

concepto de 'situación', entendiéndolo como un 'microambiente transitorio y un juego de acontecimientos para un momento único de la vida de algunas personas'" (Delgado, 1999, pp. 69-70). Pero no podemos reducir la visión de Eyck a la que se desprende de lo urbano sin introducir la perspectiva que desarrollarían en su tratamiento de lo urbano escritores como Georges Perec, Raymond Queneau o Italo Calvino, situándose los *Oulipianos*⁷ en un aquilatado equilibrio entre control y deriva, al introducir las *constricciones* como forma de juego creativo. Nos dejan una mirada sobre la vida en la ciudad que trasladan al cine, con films como *Zazie en el metro* de Raymond Queneau (1959), llevada al cine por Louis Malle (1960). Mención aparte merece *El globo rojo* (1956) de Albert Lamorisse, autor además de *Risk* (1950) el juego de mesa que representa la guerra mundial en un tablero.

⁵ Se adopta el anglicismo del término playground.

⁶ "Playground sculpture competition" convocado en 1953 por el MOMA y la empresa "Creative Playthings", bajo la dirección de Philip C. Johnson; los diseños resultantes se expusieron en el museo en 1954.

⁷ Oulipo, acrónimo de *Ouvroir de Littérature Potentielle*, en castellano, taller de literatura potencial, es un grupo de experimentación literaria creado en París en 1960.

EL NIÑO CIUDADANO

“Cada forma conjura un millar de recuerdos y de imágenes de memoria”.
(Gombrich, 1999, p. 11)

La figura del niño, como inocencia, creación y juego, es recurrente en Schiller, que escribe: “En mi recuerdo nunca hubo una verdadera separación entre el ejercicio del arte y el juego infantil” (Montané, 2011, p. 178) y también en Nietzsche, que afirma: “Un devenir y un perecer, sin justificación moral alguna, eternamente inocente, sólo se dan en este mundo en el juego del artista y del niño” (Nietzsche, 2010, p. 58). Se trata de una simbiosis entre niño y artista que Baudelaire y Benjamin emplazarían en el escenario urbano, contemplando cómo el niño toma de la ciudad los sentidos ocultos, los mensajes entre líneas que tanto manejaba Eyck en sus textos (van Eyck, 2008, pp. 99-119). El mapa de todos los puntos de juego en la ciudad de Amsterdam (Lefavre & Tzonis, 1999) se configura como una mirada de estrellas en una bóveda celeste, como una nevada cuya naturaleza efímera queda atrapada en las estructuras de hierro y aire, que se despiertan cada día en su desnudez, abiertas al juego del “nuevo ciudadano”⁸ (Benjamin, 2011, pp. 85-89). La infancia nos devuelve al origen, nos conduce a comprender la experiencia de lo cotidiano como extraordinario, donde todo es vivido desde la sorpresa y el descubrimiento. La ciudad se despliega en la cotidianidad donde se produce nuestra existencia, aquella vida en la que nos encontramos inmersos y de la cual los niños ofrecen al adulto pruebas constantes.

A inicios de los años 50, Eyck incorporaba ya de manera esencial el contexto urbano en la concepción de sus playgrounds; las fotografías (FIGURAS 6 Y 7) se convierten en una herramienta fundamental en la narrativa y pervivencia del proceso (Stutzin Donoso, 2014). El trabajo sobre el soporte que ofrece

lo urbano, sus muros medianeros, sus esquinas o bifurcaciones, toma especial protagonismo en su colaboración con el pintor Joost van Rooje en el espacio de juego Zeedijk de 1955, ampliamente estudiado (Strauven, 1998, p. 163-166), (Álvarez Santana, 2017, p. 124). En otro escenario, en el año 1952, Le Corbusier culminaba en Marsella la *Unité*, un buque de la modernidad que reconstruía de nuevo el mito feliz del Arca, una nave que lleva a bordo a sus pasajeros. El lugar privilegiado, la cubierta, flota poniendo a salvo y en alto lo máspreciado, los niños. En un gesto tan contradictorio como propio de Le Corbusier, se segrega así a una infancia que ensalza poéticamente elevándola hacia el cielo. Gran estrategia, provoca una ruptura, arranca un pedazo de vida desgajando la realidad, para posteriormente conducirnos a su reencuentro y hacer emerger la visión poética que inunda su obra, dando sentido a su mundo.

Frente al horizonte de la utopía racionalista de la modernidad, Eyck concibe la ciudad como territorio de experiencia y se emplaza críticamente, a pie de calle, otorgando a los niños la calidad de ciudadanos de pleno derecho. Las sencillas estructuras de Eyck se disponen a ras de suelo, dialogan con los muros existentes integrando como propia la materia de la ciudad. La vida se sitúa insertada en la profundidad de lo urbano, en continuidad con el medio, y entabla un diálogo con la verticalidad de los muros, aquellos que muros que fotografía Brassai (1933-58), explorando *graffitis*, como una “flora precoz” (CBA, 2008) grabada por los niños y que registra en sus derivas parisinas: “tomados al azar de algunos paseos por París” (Brassai, 1933). La vida, los niños, se encuentran bajo esa corteza de tejados que es la ciudad a vista de pájaro. Parafraseando a Henri Lefebvre, diríamos que si “el espacio (social) es un producto (social)” (Lefebvre, 2013), el espacio (de los niños) es un producto (de los niños). Como reclama Eyck:

“Hay millones de niños en miles de ciudades. Los niños existen a pesar de las ciudades; las ciudades persisten a pesar de los niños. [...] Si fuera cierto que las ciudades son para los ciudadanos, ¿sería correcto decir que están destinadas también a los niños? ¿Es el niño un ciudadano?”⁹.
(van Eyck, 2008, p. 18).

ALFABETO DE LO IMAGINARIO

“Cuanto mayor es el deseo de cabalgar, tanto menos numerosos pueden ser los rasgos que basten para un caballo”.
(Gombrich, 1999, p. 8)

El abecedario de elementos que propone Aldo van Eyck permite recrear, cada día, el lugar y la ocasión donde sucedan los momentos lúdicos. El juego simbólico se constituye como vehículo de conexión entre lo real y lo imaginario, como la urdimbre común, la cara y envés de un mismo tejido, fundiendo realidad y fantasía en un continuo, construyendo un mundo donde ambos registros son compatibles. Cualquier objeto, estructura o lugar, como escenario vivo y cambiante de la operación lúdica, adopta múltiples significados: la realidad es soporte de mundos imaginarios.

Las piezas operan como soporte detonante de la acción y sus metáforas, como arquetipos espaciales, que apelan a nociones sustantivas tal que bóveda, recinto, camino o playa... La semántica del conjunto de elementos y acciones parece articular frases, pequeños “juegos o escenas de niños” escenas creativas con cadencias y ritmos que ya habían ocupado el interés de músicos como Schumann o Debussy. Cuando Aldo van Eyck implanta centenares de playgrounds en Ámsterdam pauta así con el juego de los niños la reconstrucción de lo urbano en la posguerra y plasma un deseo: “permanecer sólo más que la nieve” (van Eyck, 2008, p. 25).

⁸ Las galerías son para Walter Benjamin “la cuna en que la ciudad puso al nuevo ciudadano”, el niño.

⁹ Traducción de la autora del texto original.

7 y 8. Fotografías del Departamento de Ordenación del Territorio: Zeedijk playground, Amsterdam; respectivamente, intervención del pintor Joost van Rooje, julio de 1958 y su deterioro, octubre de 1972. Fuente: Archivo de la ciudad de Amsterdam.



Lo transitorio del juego encuentra en Eyck un soporte construido, un esqueleto, un dispositivo para necesario para acontecer; sus diseños se construyen irrumpiendo en el curso de las cosas al insertarse transformando la ciudad. El juego infantil genera sus propias estrategias explorando el azar para construir así el momento adecuado u oportuno, el *kairós*, donde acontece lo lúdico, como un soplo sin huella. Sus estructuras desnudas sustentan este constructo invisible permitiendo las extraordinarias experiencias de cada día, como una continua “invención de lo cotidiano” en términos de Michel de Certeau, quien funda de nuevo en la infancia la experiencia del espacio: “Practicar el espacio es pues repetir la experiencia jubilosa y silenciosa de la infancia; es, en el lugar, ser otro y pasar al otro” (de Certeau, 1990, p. 122)

Se disponen los elementos mínimos esenciales para la acción lúdica, el sustento necesario para la transformación simbólica, el escenario para la construcción de la metáfora; lo poético se superpone, flotante, sobre la realidad austera que construye Eyck, consciente de que así permite que aparezca y perdure la estructura invisible del juego. Se deshacen las superficies legibles de la ciudad planificada, de

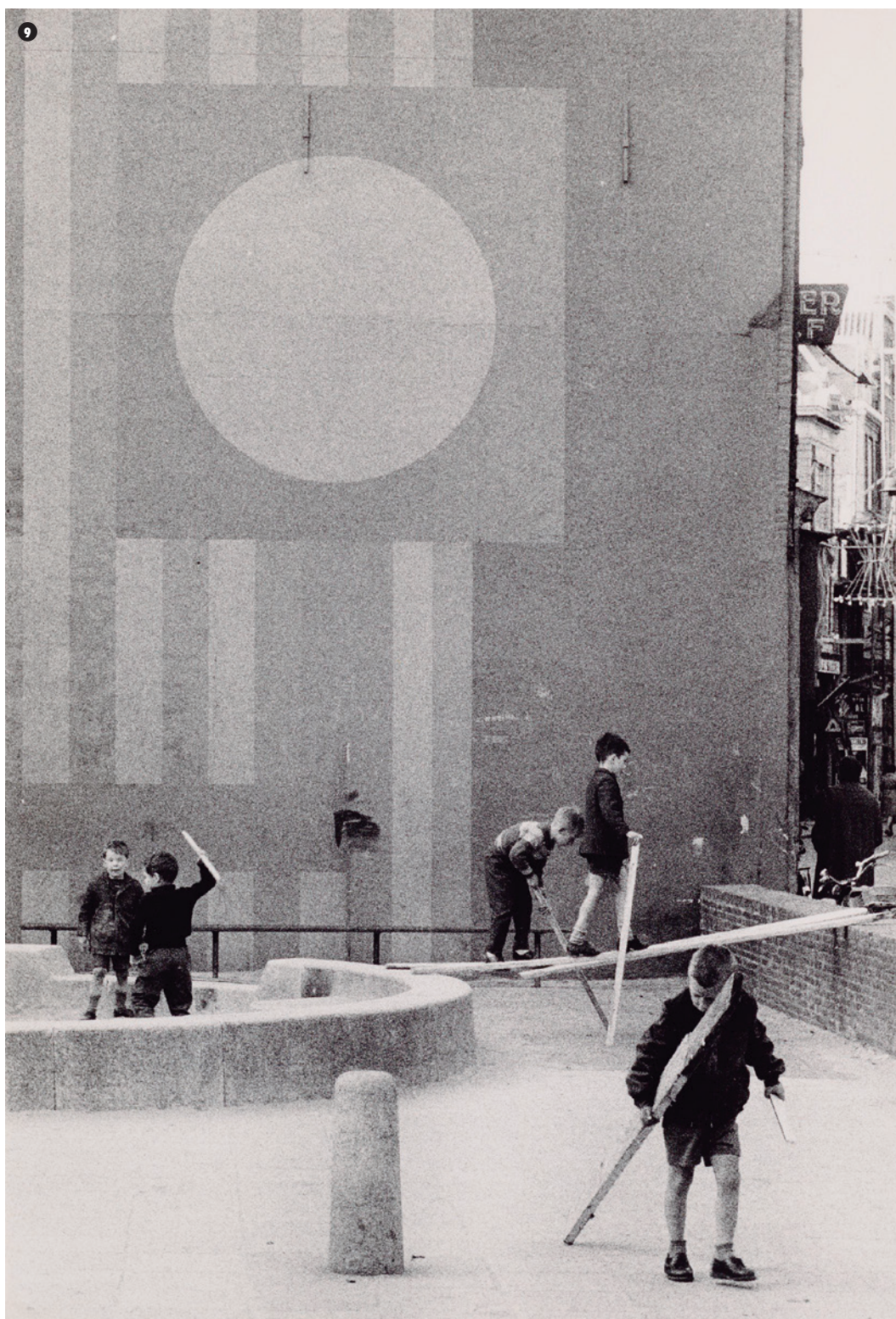
la ciudad productiva donde no existen lugares sino trayectos, donde no existen ocasiones para el juego o la experiencia, sino tiempos utilitarios, evidenciando otra ciudad, metafórica, invisible y móvil: “La infancia que determina las prácticas del espacio desarrolla en seguida sus efectos, prolifera, inunda los espacios privados y públicos, deshace sus superficies legibles, y crea en la ciudad planificada una ciudad “metafórica” o en desplazamiento” (de Certeau, 1990, p. 122).

El objeto construido es una “acción eficaz” (Julien, 1999) que induce una transformación; soportando las *micro-acciones* (Varela, 1996) de la deriva lúdica, opera como vehículo entre mundos; conectando la circunstancia, el aquí y ahora con el propio mundo interior de la niñez, despliega un imaginario que coexiste con lo real. La desnudez de las estructuras de juego de van Eyck procede de esta búsqueda esencial del arte, una reescritura de la historia, un deseo de retorno a los orígenes, a los mundos primigenios de los pueblos primitivos tanto como de la infancia, haciendo converger ambos campos en la creación. Los elementos de juego suponen para Eyck su propia búsqueda de prefiguraciones originarias, arquetipos

germinales, que emergen conectados con la niñez y que rencuentra como fuente de su proceso creativo hasta cristalizar en figuras nítidamente definidas: las barras metálicas, aéreas, se recortan contra el cielo sustentadas en su delgadez, mientras el suelo, pétreo, sólido, se modela estableciendo el contacto sustentante con la tierra. En el juego, se elimina todo aquello que resulte superfluo o contradictorio con los nuevos atributos, tomando únicamente aquellos signos, fragmentos o sensaciones que permitan conectar los mundos de lo real y lo imaginario, dimensiones finalmente yuxtapuestas aquí y ahora, aunque distantes en cuanto a los sentidos de que son portadoras: el origen real se torna en destino imaginario.

Con sus elementos de juego, Eyck configura un alfabeto propio y recrea sus propias ensoñaciones superponiéndolas sobre la realidad (FIGURAS 8 Y 9). Con sus letras, escribe un texto sobre la ciudad surgiendo una narrativa que Eyck refleja con los múltiples lenguajes de sus poemas, sus dibujos, sus fotografías o sus arquitecturas. Practicando una mirada circular, Eyck enlaza la ciudad en encuentro con uno mismo: circularidad que implica tanto un principio ético de compromiso social como

9. Fotografía del Departamento de Ordenación del Territorio: juego de niños en el Zeedijk playground, Amsterdam, sin fecha. Fuente: Archivo de la ciudad de Ámsterdam.



un gesto íntimo; circularidad en la proyección de un mundo –imaginario– sobre la realidad; circularidad entre la memoria de la experiencia originaria del espacio y su vivencia en la observación directa.

Eyck construye su propio alfabeto de lo imaginario; para ello, vuelve a los orígenes buscando en la infancia la *claridad laberíntica*, la luz que guía un viaje, en el sentido existencial del término, cuando proclama poéticamente: “If childhood is a journey, let us see to it that the child does not travel by night” (van Eyck, 2008, p. 19)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez Santana, J. (2017). *Aldo van Eyck: parques de juego en Amsterdam, 1947>78*. Tesis doctoral. doi:<https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.48484>.
- Arnaldo Acubilla, F. (1992). La pregunta por la expresión en el estilo: Gombrich y Wölfflin. *Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte, IV*, 341-350. Recuperado de <https://revistas.uam.es/anuario/article/view/2599>
- Benjamin, W. (2011). *Infancia en Berlín hacia el mil novecientos*. Madrid: ABADA EDITORES.
- Brassaï (1933). De la pared de las cuevas a la pared de la fábricas. *Minotaure*(3-4).
- Campos Uribe, A., & Lacomba Montes, P. (2017). Un paseo fotográfico por la casa de Aldo van Eyck: fragmento y montaje. *ZARCH*(9), 132-145. doi:http://dx.doi.org/10.26754/ojs_zarch/zarch.201792272
- Campos Uribe, A., Miguel Pastor, de, M., Lacomba Montes, P., & Martínez Ventura, J. (2020). Multiculturalism in Post-War architecture: Aldo van Eyck and the Otterlo Circles. *ACE: Architecture, City and Environment, 14*(42), 1-23. doi:10.5821/ace.14.42.7033
- Careri, F. (2001). *Constant. New Babylon, una città nomade*. Roma: Testo & Immagine.
- CBA, Á. d. (2008). *Brassaï, Graffiti*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.
- Certeau, M de. (1990). *La invención de lo cotidiano. I. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana.

- Debord, G. (2001). *El urbanismo Unitario a finales de los 50, Internacional Situacionista*. Madrid: Literatura Gris.
- Delgado, M. (1999). *El animal público*. Barcelona: Anagrama.
- Fernández-Llebrez Muñoz, J. (Junio de 2018). Las raíces culturales dentro de la Tercera Generación: Aldo van Eyck y las culturas primitivas. *ZARCH*(10), 62-73. doi:https://doi.org/10.26754/ojs_zarch/zarch.2018102931
- Fontenot, A. (2021). The indeterminate City. En *Non-Design: Architecture, Liberalism, and the Market*, pp. 214-265. Chicago: The University of Chicago Press.
- Gross Solomon, S. (2005). *American Playgrounds: Revitalizing Community Space*. Lebanon, New Hampshire: University Press of New England.
- García González, M. C., & Guerrero, S. (2019). Sobre el espacio de juego infantil en la ciudad moderna: Lady Allen of Hurlwood versus Jakoba Mulder. *Ciudad y Territorio. Estudios territoriales*, 51(200), 311-326.
- Gombrich, E. H. (1979). *The Primitive and its Value in Art*. (T. Listener, Entrevistador)
- Gombrich, E. H. (1987). The beauty of old towns. En E. H. Gombrich, *Reflections on the History of Art: Views and Reviews* (pp. 195-204). Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press.
- Gombrich, E. H. (1999). *Meditaciones sobre un caballo de juguete y otros ensayos sobre la teoría del arte*. Barcelona: Seix Barral.
- Grunewald, A. (2019). *The Giedion World: Siegfried Giedion and Carola Giedion-Welcker in Dialogue*. Zurich: Scheidegger und Spiess AG.
- Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Jaschke, K. (2011). "Aldo van Eyck y la imagen Dogon". En Craig Buckley and Pollyanna Rhee (Eds.), *Architects' journeys: building, traveling, thinking = Los viajes de los arquitectos: construir, viajar, pensar*, pp. 72-103. New York: GSAPP Books; Pamplona: Tó
- Julien, F. (1999). *Tratado de la eficacia*. Madrid: Siruela.
- Lefavre, L., & de Roode, I. (2002). *Aldo van Eyck, the playgrounds and the city*. Rotterdam: NAI publishers, Stedelijk Museum.
- Lefavre, L. & Tzonis, A. (1999). *Aldo van Eyck: Humanist rebel*. Rotterdam: 010.
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Madrid: Editorial Swing
- Ligtelijn, V. & Strauven, F. (2008). *Aldo van Eyck. Writings. Collected articles and other Writings 1947-1998*. Ámsterdam: SUN.
- Mayoral, E. (Noviembre de 2014). Pensamientos compartidos. Aldo van Eyck, el Grupo COBRA y el arte. *Proyecto, Progreso, Arquitectura. Arquitecturas en común*(11). doi:<http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2014.i11.05>
- Montané, A. (2011). Thomas mann y Schiller. En B. E. Jirku, *El pensamiento filosófico de Friedrich Schiller*. Valencia: Universitat de València.
- Nietzsche, F. (2010). De las tres metamorfosis. En F. Nietzsche, *Así habló Zaratustra*. Madrid: EDAF.
- Rivière, Á. (1993). Sobre 'Objetos con mente' reflexiones para un debate. *Anuario de Psicología* (56), 49-74.
- Strauven, F. (1998). *The Shape of Relativity*. Amsterdam: Architectura & Natura Press.
- Stutzin Donoso, N. (2014). Inventarios y registros recorrido arqueológico por las plazas de juego de Aldo van Eyck en Ámsterdam. *180*(33), 16-23. DOI: [http://dx.doi.org/10.32995/rev180.Num-33.\(2014\).art-507](http://dx.doi.org/10.32995/rev180.Num-33.(2014).art-507)
- van Eyck, A. (2008). *The Child, the City and the Artist*. (V. Ligtelijn, & F. Strauven, Edits.) Amsterdam: SUN.
- van Eyck, A. (2008). *The Writings of Aldo van Eyck, 1947-1998* (Original de 1962 ed.). (V. Ligtelijn, & F. Strauven, Edits.) Amsterdam: SUN.
- Varela, F. (1996). *Ética y acción*. Santiago de Chile: Dolmen.
- Vigotsky, L. (1995). La prehistoria del desarrollo del lenguaje escrito. En L. Vigotsky, *Obras escogidas*. Madrid: Visor.
- Withagen, R., & Caljouw, S. (Julio de 2017). (2017) Aldo van Eyck's Playgrounds: Aesthetics, Affordances, and Creativity. *Frontiers in Psychology*, 8(1130), 1-9. doi:10.3389/fpsyg.2017.01130