


Todo se jugó en un instante: fotografía documental y archivos visuales de la infancia en la ciudad moderna¹


Nicolás Stutzin

Universidad Diego Portales (Chile) ✉ 

José Parra-Martínez

Universidad de Alicante ✉ 

M.^a-Elia Gutiérrez-Mozo

Universidad de Alicante ✉ 

<https://dx.doi.org/10.5209/aris.104354>

Recibido: 4 de agosto de 2025 • Aceptado: 25 de febrero de 2026

Resumen: Este artículo examina el papel que los registros fotográficos de niñas y niños jugando en la calle desempeñaron en los debates arquitectónicos de posguerra e investiga cómo, hasta la irrupción del color, la fotografía documental en blanco y negro contribuyó a forjar diversos imaginarios vinculados a la infancia. En el periodo comprendido entre el primer playground inaugurado por Robert Moses (1934) y el último diseñado por Aldo van Eyck (1978), se analizan y comparan tres casos paradigmáticos: las plazas de juego de Nueva York, Ámsterdam y Londres, cuyos archivos fotográficos fueron instrumentales en la configuración, difusión e historiografía de cada proyecto. El estudio sistemático de fondos municipales, colecciones históricas y repositorios institucionales llevado a cabo en estos tres escenarios evidencia que tales imágenes, más allá de documentar espacios recreativos, articularon visiones muy distintas sobre infancia, arquitectura y ciudad: legitimando discursos patrióticos en Estados Unidos; construyendo memoria colectiva en Holanda; y narrando la acción efímera y disruptiva de los adventure playgrounds ingleses frente a las lógicas de la planificación moderna. Este análisis permite, finalmente, situar dicho legado ante los desafíos contemporáneos de representación de la niñez en un contexto marcado por la postfotografía y la progresiva erosión del fotoperiodismo como registro crítico de lo urbano.

Palabras clave: playground; paisajes de la infancia; fotoperiodismo; imaginarios urbanos del juego; archivos fotográficos.

EN Everything played out in an instant: documentary photography and the visual archives of childhood in the modern city

Abstract: This article examines the role of photographic records of children playing in the street in postwar architectural debates and investigates how, until the advent of color photography, black-and-white documentary imagery contributed to shaping diverse urban imaginaries associated with childhood. Between the first playground inaugurated by Robert Moses (1934) and the last designed by Aldo van Eyck (1978), three paradigmatic cases are analyzed and compared: the playgrounds of New York, Amsterdam, and London, whose photographic archives were instrumental in the configuration, dissemination, and historiography of each project. The systematic study of municipal collections, historical holdings, and institutional repositories carried out across these three contexts demonstrates that such images, beyond documenting recreational spaces, articulated distinct visions of childhood, architecture, and the city: legitimizing patriotic narratives in the United States, constructing collective memory in the Netherlands, and narrating the ephemeral and disruptive action of British adventure playgrounds vis-à-vis the logics of modern planning. Finally, this comparative analysis situates this legacy within contemporary challenges surrounding the representation of childhood in a context marked by post-photography and the progressive erosion of photojournalism as a critical record of urban life.

¹ Este artículo es un resultado del proyecto de investigación “Espacios de juego infantil como (eco)sistema urbano: Desafíos socioambientales de su diseño y gestión en ciudades mediterráneas” (PID2024-157037OB-I00), financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Gobierno de España a través de la Agencia Estatal de Investigación y cofinanciado por la Unión Europea (2025-2028).

Keywords: playground; landscapes of childhood; photojournalism; urban play imaginaries; photographic archives.

Sumario: 1. Introducción y objetivos: la fotografía frente al dibujo como problema de representación. 2. Marco teórico y visual: fotodocumentalismo y registros del juego en blanco y negro. 3. Casos de estudio: tres ciudades, tres paradigmas. 3.1 Nueva York: Robert Moses y la fotografía como agente de transformación urbana. 3.2 Ámsterdam: Aldo van Eyck y el archivo fotográfico como réplica de la ciudad. 3.3 Londres: los adventure playgrounds y la fotografía de la acción. 4. Discusión comparativa de casos. 5. Conclusiones y prospectiva: ¿hacia un presente sin archivo? Referencias

Cómo citar: Stutzin, N., Parra-Martínez, J., Gutiérrez-Mozo, M.^a E. (2026). Todo se jugó en un instante: fotografía documental y archivos visuales de la infancia en la ciudad moderna. *Arte, Individuo y Sociedad*, 38(2), 219-234. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.104354>

1. Introducción y objetivos: la fotografía frente al dibujo como problema de representación

Hay arquitecturas cuya comprensión escapa a las posibilidades del dibujo. Aquellas concebidas para la infancia han exigido otros medios de representación capaces de comunicar su dimensión lúdica, efímera y emocional. Entre estos, la fotografía se ha revelado como el más elocuente, al descubrir cómo las plazas de juego pueden configurar verdaderos paisajes urbanos.

Ante las limitaciones del dibujo para expresar el alcance social y político de una acción y, especialmente, para narrar eventos que transforman el espacio público (Rawes, 2007), la fotografía ha desempeñado un papel fundamental en la difusión y puesta en valor de las diferentes tradiciones de parques o recintos de juego, comúnmente denominados *playgrounds*. En ausencia de registros fotográficos, difícilmente se habría articulado un interés sostenido por estas pequeñas arquitecturas, a menudo invisibilizadas o excluidas de las prioridades del mundo adulto y de los sistemas de producción espacial, material y simbólica de la ciudad. No en vano, la mayoría de las publicaciones que han abordado estos lugares como un asunto arquitectónico han consistido, fundamentalmente, en colecciones de imágenes de niñas y niños jugando².

Por un lado, la fotografía logró mostrar, mejor que el dibujo, su respuesta frente a los estímulos suscitados por el diseño. Si se observan, por ejemplo, las convenciones gráficas de Aldo van Eyck para sus plazas y elementos de juego en Ámsterdam, se advierte que, sin la acción infantil, los dibujos de sus *playgrounds* se reducen a composiciones estáticas de sus piezas constitutivas (areneros, barras, bloques de piedra, etc.), meras definiciones formales de objetos abstractos y descontextualizados. Es la fotografía la que aprehende su *affordance* y documenta cómo estos elementos invitan, permiten o sugieren determinados usos corporales y afectivos, revelando sus posibilidades de apropiación, disfrute, valor educativo, escala urbana y dimensión estética al ser activados por el juego que les da sentido.

Por otro lado, gracias a su capacidad retórica y condición testimonial, la fotografía no solo registra situaciones cotidianas, sino que les confiere existencia pública al construir y preservar la memoria de acontecimientos que, de otro modo, permanecerían desconocidos. Esto es: ofrece “evidencia material del momento temporal y el espacio que muestra, a la vez que aporta información de los elementos en ella sedimentados” (Bellido-Márquez y Aguirre-Cortés, 2025, p.255), incluidas sus propias técnicas. Así, especialmente cuando no se ha conservado más prueba que unas pocas instantáneas, la acción documentada y su soporte fotográfico resultan irremplazables más allá de su valor analítico e interpretativo.

Esto ocurrió, por ejemplo, con las imágenes que Joaquín del Palacio (Kindel) tomó de niñas y niños jugando con las seis esculturas constructivistas que Ángel Ferrant dispuso en un solar del poblado de Caño Roto (1957-1963), en la periferia madrileña. Publicadas en *Hogar y Arquitectura* en 1964 (Fig.1), estas fotografías muestran unos planos mínimos de madera y hierro: objetos geoméricamente precisos y materialmente austeros, acordes con la cultura de la escasez que definía la arquitectura de Vázquez de Castro e Íñiguez de Onzoño que acogió su instalación. Posados sobre la arena, evocaban aperos, bastidores o bancos improvisados; pero, lejos de aspirar a perdurar como hechos artísticos, se ofrecían como materialidades manipulables cuyo significado dependía del uso que quisieran darles las criaturas. Como en otros juegos ideados por el artista, estas esculturas se abrían a nuevos equilibrios “a través de la opción de imaginar, lúdicamente, otras posibles organizaciones” (Ortega-Cubero y Coca, 2025, p.522). Aunque, dada su extrema fragilidad e inestabilidad, cuesta pensarlas como estructuras destinadas al juego infantil, es precisamente lo que celebra la acción de Ferrant: su vivencia por parte de “los niños que, más que contemplar, tienden a establecer relaciones de contacto físico con los objetos, deslizándose, acostándose o saltando sobre ellos, incluso rompiéndolos en pedazos” (Muñoz, 2006, p.3). Por eso mismo, tras la restauración de las tres piezas conservadas, su exhibición temporal en el Museo Reina Sofía —con motivo de la exposición *Playgrounds. Reinventar la plaza* (2014)—, si bien relataba su historia, desactivaba su carga política al presentarlas solo como objetos artísticos. En efecto, fue en la calle donde las esculturas de Ferrant actuaron como dispositivos capaces de

² A este respecto, puede tomarse como ejemplo la exposición (Kunsthalle Zürich, 2016) y la publicación asociada de Gabriela Burkhalter, *The Playground Project* (1^a ed., 2018), que presenta un recorrido por casos históricos a través de las biografías de sus principales artífices y de las fotografías de sus propuestas de espacios de juego.

suscitar la curiosidad y el placer infantiles, una intención que solo la fotografía ha permitido reconstruir, al igual que esa fugaz transformación del espacio público ocurrida en un instante hoy difícil de precisar.

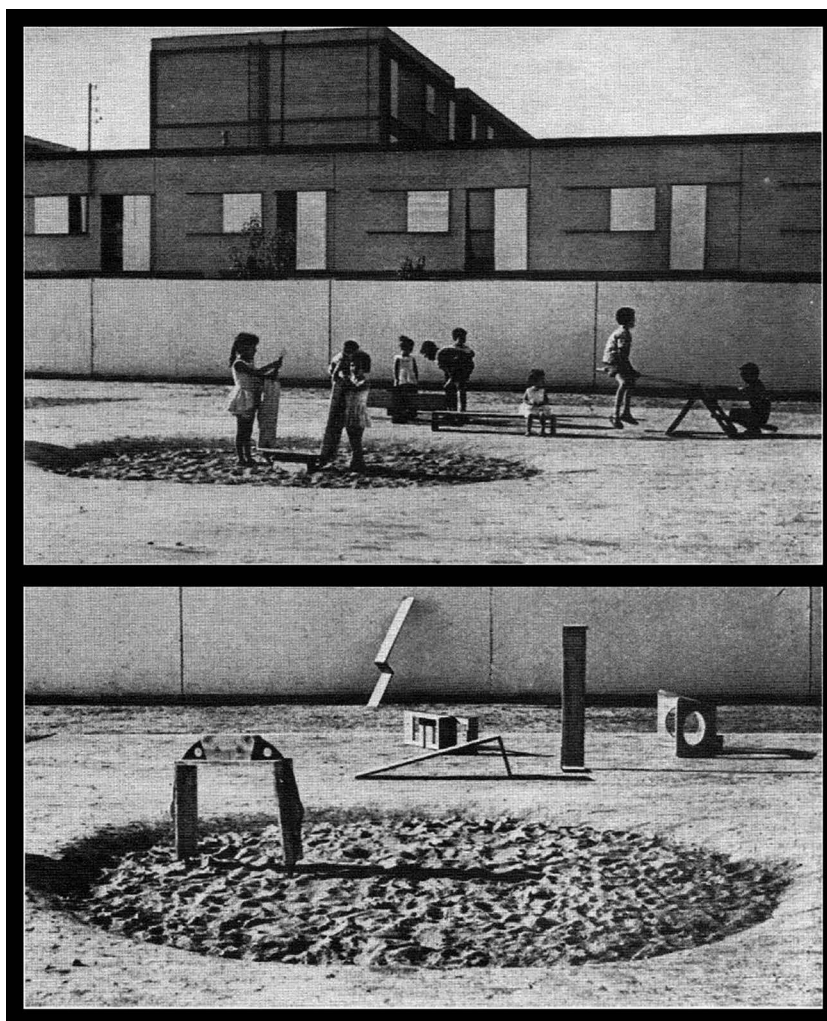


Figura 1. Joaquín del Palacio (Kindel), piezas lúdicas diseñadas por el escultor Ángel Ferrant para el poblado dirigido de Caño Roto de Antonio Vázquez de Castro y José Luis Íñiguez de Onzoño, Madrid, 1957-1963.

Fuente: Hogar y Arquitectura 54, septiembre-octubre de 1964, p.26.

La reflexión sobre este efímero episodio permite enunciar el objetivo principal del artículo: examinar el papel de la fotografía en la construcción de distintos imaginarios de la infancia en la ciudad moderna. A partir del estudio comparado de tres casos paradigmáticos tanto por su escala espacial y temporal como por su dimensión ideológica —Nueva York, Ámsterdam y Londres—, se analiza cómo la fotografía documental y la consolidación de archivos visuales vinculados a los espacios de juego, que durante décadas sostuvieron buena parte de la vida urbana, contribuyeron a su articulación como dispositivos políticos, a su difusión y a su recepción historiográfica. Finalmente, se aborda este legado en relación con los desafíos contemporáneos de representación de la infancia en la esfera pública.

2. Marco teórico y visual: fotodocumentalismo y registros del juego en blanco y negro

En su análisis de la fotografía como documento histórico y agente de cambio —esto es, como testimonio y crítica social—, Gisèle Freund (2007) subraya su capacidad para suscitar un impacto emocional que, empatía mediante, impulsa a interrogar el objeto fotografiado. Esta doble función se revela claramente en las imágenes de niñas y niños jugando en la calle, cuya fuerza reside en su espontaneidad. Sus técnicas y encuadres —a menudo tomados desde puntos de vista bajos— se distancian de las convenciones de la fotografía arquitectónica o paisajística. A diferencia de las escenas planificadas, estas instantáneas, tan imprevisibles como el propio comportamiento infantil, emergen de la acción misma de jugar. Más que responder a la voluntad de quien presiona el obturador, como escribiera Susan Sontag, “deben su existencia a una cooperación libre (cuasi mágica, cuasi accidental) entre fotógrafo y tema mediada por una máquina” (2006, p.82).

El género que mejor ha captado esa realidad ha sido la fotografía documental. Caracterizada por su aspiración a la honestidad, evita intervenir en las escenas, se centra en la narrativa visual de los hechos y recurre a la fotografía directa para contar historias, transmitir información, generar conciencia y preservar la memoria de lo ocurrido. Además, al focalizarse en la infancia, como también desarrolla Freund (2007), el fotodocumentalismo ofrece una vía privilegiada para comprender formas de vida en clave sincrónica y

diacrónica. Sus imágenes revelan detalles del entorno de niñas y niños, de sus prácticas culturales y condiciones socioeconómicas, así como aspectos locales y universales de la infancia. Como “documento social”, no solo capturan acciones espontáneas y destellos de creatividad, sino que abren asimismo una ventana para observar y analizar la dimensión etnográfica y relacional de una comunidad.

Estas reflexiones enlazan con la distinción propuesta por Roland Barthes en *La cámara lúcida* (1980) entre el *studium*, el interés racional por los aspectos culturales, semióticos o políticos de una imagen, y el *punctum*, ese elemento que “pincha”, “hiere” o conmueve a quien la contempla. Este detalle, que provoca una reacción subjetiva e inesperada, es lo que convierte la fotografía en una imagen significativa. En las instantáneas de calles y plazas tomadas por el juego infantil, ese elemento afectivo suele encarnarse en un gesto improvisado: una explosión de risa, un salto o una mirada fuera de campo, capaz de condensar toda la energía lúdica en un instante.

Como género esencialmente moderno, el desarrollo del fotodocumentalismo coincidió con los principales esfuerzos por crear espacios de juego que vincularon de forma indisoluble infancia, arquitectura y espacio urbano en las décadas centrales del siglo XX, contribuyendo a articular narrativamente estos paisajes dentro de proyectos y visiones de ciudad muy distintos.

La fotografía documental en blanco y negro alcanzó su apogeo entre 1930 y 1960. Durante esas décadas, aunque aparecieron películas y técnicas comerciales de impresión en color, el blanco y negro continuó siendo el estándar por su mayor asequibilidad, perfeccionamiento técnico y capacidad para condensar mensajes. Cuando el color comenzó a popularizarse, el blanco y negro había dejado de ser una necesidad material para convertirse en un medio artístico con una poética propia, idóneo para narrar la realidad social, cultural y política con objetividad e intensidad emotiva. Prestigiado por una estética sin artificios, asociada a la veracidad, su potencia expresiva reside en la pureza compositiva, el contraste y las texturas —el grano—, que permiten centrar la atención en el gesto, la expresión y el contexto, sin distracciones cromáticas³.

A ello contribuyeron pioneros como Jacob Riis, Lewis Hine y, especialmente durante la Gran Depresión, Dorothea Lange y Walker Evans, fotoperiodistas que, comprometidos con la obra de la *Farm Security Administration*, documentaron las migraciones, la pobreza y las desigualdades de su tiempo. También el fotoperiodismo bélico, que expuso con crudeza la realidad de la posguerra —particularmente en revistas como *Life*, *Look* y *Paris Match*—, así como la creación de la agencia Magnum Photos en 1947, con figuras como Henri Cartier-Bresson —quien defendía el blanco y negro como medio “puro” frente al color y su inevitable “competencia con el ámbito reservado a la pintura” (Chéroux, 2013, p.260)—, consolidaron este formato y elevaron el reportaje a la categoría de arte.

Este legado dejó su impronta en la arquitectura y el urbanismo del siglo XX al presentar a niñas y niños como nuevos sujetos políticos. Durante el *New Deal* estadounidense y, una década más tarde, en la reconstrucción europea, las políticas de bienestar social encontraron en la fotografía documental en blanco y negro un instrumento insustituible de registro, comunicación y legitimación de los proyectos que materializaron esas aspiraciones, especialmente los vinculados a los nuevos paisajes de la infancia.

Uno de los repertorios fundamentales en este proceso fue la serie fotográfica con la que el documentalista y miembro del *Independent Group* Nigel Henderson reconoció diversas formas de juego en las calles del East End londinense a comienzos de la década de 1950. La serie posee una clara dimensión sociológica, vinculada a la investigación que desarrollaba su esposa, Judith Henderson, con quien se instaló de manera encubierta en Bethnal Green para estudiar la vida cotidiana de sus habitantes. A través de ese registro, el artista puso de manifiesto que, pese a los esfuerzos por reconstruir y ordenar la ciudad tras la Segunda Guerra Mundial, la calle, sobre todo en distritos obreros, seguía funcionando como un espacio de libertad.

De forma paralela, las fotografías de Roger Mayne (Fig.2A) evocan ese momento particular de la historia reciente de Gran Bretaña, cuando aún persistían la carestía y el racionamiento tras la contienda. A pesar de esas dificultades, sus imágenes de jóvenes despreocupados reflejan con optimismo la vida comunitaria en las calles, que pronto desaparecería con la modernización y reconstrucción de muchos barrios de clase trabajadora. Durante ese periodo, que había comenzado con sus fotografías de niñas y niños jugando en sitios bombardeados de Bermondsey, la obra de Mayne fue incluida tanto en exposiciones independientes —principalmente las del grupo progresista *The Combined Societies*— como en publicaciones de la influencia internacional de *Vogue*, donde su retrato de la “infancia que nunca tuvo” (Mayne, p.86) se convirtió en símbolo de toda una época.

Los alegatos visuales de la fotografía callejera de Henderson y Mayne ilustrarían bien la intuición de James Stirling: para que una idea sea aceptada, resulta más eficaz seducir que imponer. En ese esfuerzo comunicativo, pocas imágenes resultaron tan persuasivas como el disfrute contagioso del juego infantil, cuyo potencial expresivo no tardó en ser reconocido y adoptado por la arquitectura.

En 1953, como parte de su cruzada por recuperar ciertas condiciones de uso y valores premodernos de la ciudad, Alison y Peter Smithson incorporaron fotografías de la serie de Henderson en su presentación para la novena reunión del *Congrès International d'Architecture Moderne* (CIAM) (Fig.2B). Con su grilla *Urban Re-Identification*, priorizaron el sentido lúdico del espacio público frente a fines utilitaristas. Dirk van den Heuvel subraya que las imágenes seleccionadas fueron especialmente eficaces para abrir debates. Así, frente al *revival* monumental y las plazas emblemáticas promovidas por la nueva sociedad posbélica, los Smithson reivindicaron las calles de Bethnal Green como “una inspiración para nuevas y vitales formas de arquitectura

³ El recurso al color en la fotografía documental comenzó a expandirse en los años 60 y 70, pero no se convertiría en norma hasta las décadas de 1980 y 1990, impulsado por mejoras técnicas, un giro estético promovido por autores como William Eggleston y Stephen Shore —quienes prestigiaron su uso y defendieron el rigor del color en el fotoperiodismo— y por las demandas editoriales de los medios influidos por el auge de la publicidad.

y diseño urbano” (Risselada y van den Heuvel, 2010, p.30). Esta mirada condujo a especulaciones proyectuales, como las colinas artificiales de sus Robin Hood Gardens que, colonizadas por niñas y niños, se convirtieron en referencia para la investigación del Team 10 sobre formas de calle capaces de absorber y potenciar la complejidad urbana, en las que el juego libre ocupaba un lugar central.

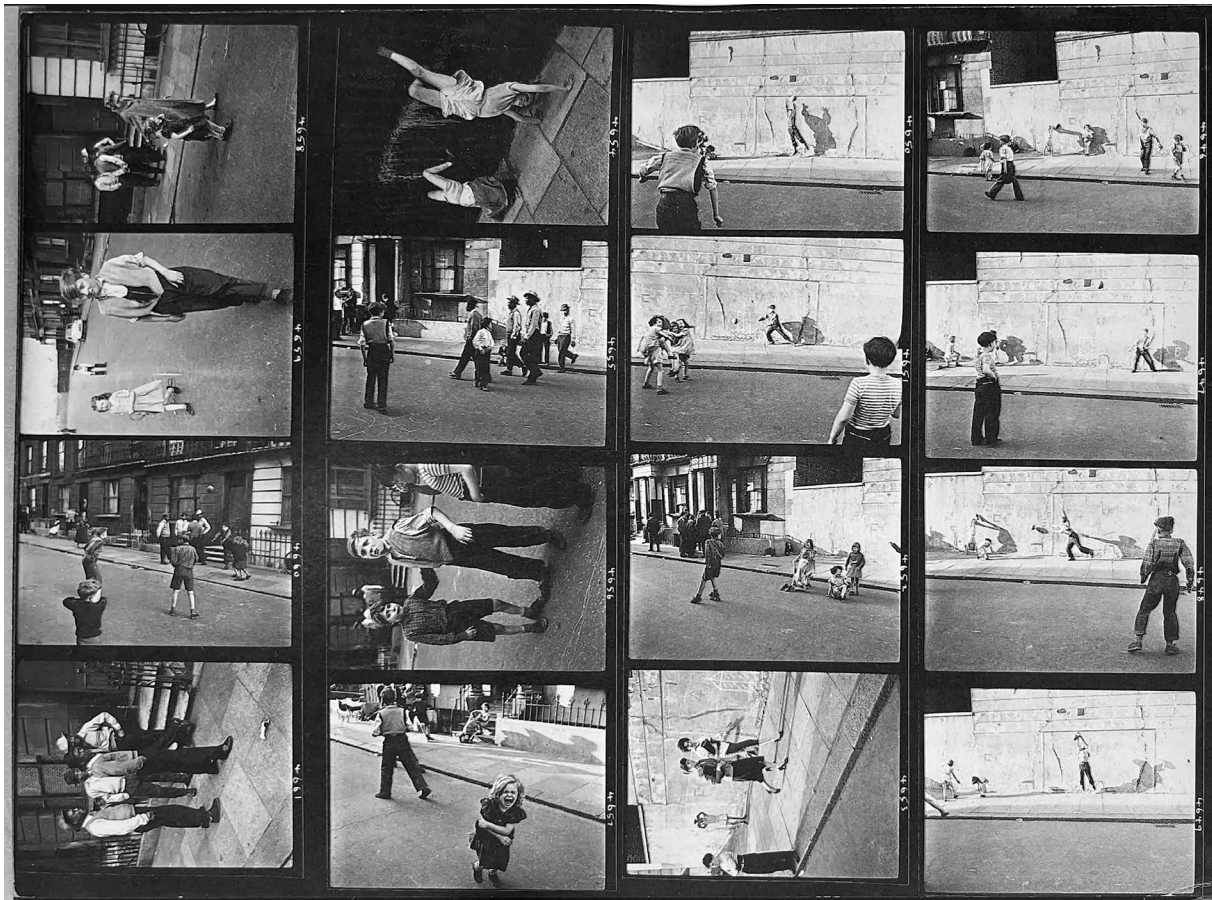


Figura 2. Arriba (2A), Roger Mayne, serie de fotografías tomadas entre 1956 y 1961 en la hoy demolida Southam Street, Londres. Abajo (2B), Nigel Henderson, fotografías de niños jugando en Chisenhale Road, Bethnal Green, Londres, ca. 1951, utilizadas por Alison y Peter Smithson en su grilla *Urban Re-Identification*, 1953. Fuente: 2A, Mayne (1986, p.8); 2B, Risselada y van den Heuvel (2006, pp.30-32).

En este contexto, las imágenes de infancias en el espacio público —en particular aquellas tomadas en los *playgrounds* de sus proyectos— cumplieron una doble función. Por un lado, contribuyeron a generar conciencia crítica en torno al juego al exponer las limitaciones del diseño urbano desde perspectivas innovadoras, incluidas las de la niñez y la adolescencia. Por otro, ayudaron a cultivar una sensibilidad estética y afectiva hacia el potencial transformador de estas arquitecturas lúdicas. Al igual que el neorrealismo cinematográfico, las fotografías en blanco y negro de criaturas divirtiéndose en calles y plazas desplegaban un lirismo poético que albergaba una implacable denuncia de las desigualdades sociales.

No es casual que, hacia mediados de este periodo, en 1955, el fotodocumentalismo alcanzara su consagración como género artístico, etnográfico y político en exposiciones como *The Family of Man*, organizada por el MoMA bajo la dirección de Edward Steichen, entonces responsable del Departamento de Fotografía. En el marco de esta muestra y su catálogo, Steichen (1955) acuñó el término “fotografía humanista” (Bellido-Márquez y Aguirre-Cortés, 2025, p.256) y solo unos años más tarde, y a escasa distancia de allí, la Asamblea General de las Naciones Unidas proclamaba la Declaración Universal de los Derechos del Niño, el 20 de noviembre de 1959.

3. Casos de estudio: tres ciudades, tres paradigmas

Durante las décadas de predominio de la fotografía documental en blanco y negro, esta dejó su impronta en la concepción y difusión de tres esfuerzos paradigmáticos de producción de espacios de juego infantil que alcanzaron un desarrollo espacial y temporal lo suficientemente extenso como para poder abordarlos desde su escala infraestructural: el plan de *playgrounds* impulsado por Robert Moses en Nueva York (1934-1960); la transformación de solares en Ámsterdam liderada por Aldo van Eyck (1947-1978); y la red de parques de aventuras promovida en Londres por la paisajista y filántropa Lady Allen of Hurtwood tras la Segunda Guerra Mundial.

En cada uno de estos contextos, la investigación se ha basado en un análisis cualitativo de fuentes primarias de archivo y en una lectura comparada de los estudios de caso. Para ello, se ha llevado a cabo una búsqueda y examen sistemático de fondos fotográficos municipales, repositorios institucionales, colecciones privadas y material de prensa histórica, así como de memorias administrativas y catálogos de exposiciones. Esta inmersión ha permitido reconstruir no solo las condiciones del encargo y la idiosincrasia de los proyectos, sino también el papel central que desempeñaron las imágenes en su articulación, circulación y proyección pública, así como comprender el modo en que la fotografía documental contribuyó a la configuración y consolidación de los *playgrounds* como sistemas urbanos del siglo XX.

En los tres casos estudiados, lejos de limitarse a documentar a niñas y niños en acción, el registro fotográfico trascendió los fines del reportaje para erigirse en un agente en la construcción de imaginarios urbanos vinculados al juego infantil. En cada una de estas tres ciudades, las instantáneas empleadas como herramienta de comunicación revelaron el alcance social de sus proyectos y moldearon la percepción de la niñez de acuerdo con las diferentes ideologías urbanas que cada programa potenciaba. En este sentido, aunque el artículo incorpora un amplio corpus visual, no se plantea como una Investigación Basada en Artes, sino como un análisis crítico de archivos fotográficos entendidos como fuentes históricas y urbanas, capaces de instalar discursos arquitectónicos y políticos sobre la infancia y el espacio público.

Como insistía John Berger (2016), toda mirada fotográfica está mediada por estructuras de poder, género, clase y educación: no es un reflejo neutro de la realidad, sino que modela lo que vemos y cómo debemos verlo. Bajo este prisma, las series fotográficas asociadas a los espacios públicos de Nueva York, Ámsterdam y Londres pueden leerse como dispositivos estratégicos para redefinir el lugar de la infancia en la ciudad moderna y negociar su estatus político. En estos tres paradigmas, la fotografía documental no interviene en la realidad que capta, sino que la presenta, recurriendo al símil de Barthes, al modo de un "taxidermista": tal como fue en un instante preciso, enmarcada únicamente por los bordes de la placa fotográfica. Más que una prueba, "no muestra tan solo algo que ha sido, sino que también y ante todo demuestra que ha sido" (1980, pp.24-25). Así, el fotodocumentalismo contribuyó a narrar, reforzar e institucionalizar las aspiraciones que subyacen a la integración, planificada o no, del juego en el tejido urbano de cada una de estas tres ciudades, con sus respectivos sesgos culturales y políticos.

En Nueva York, los *playgrounds* promovidos por Robert Moses (Fig.3), en su rol de comisionado de Parques, respondían a su visión moral de un orden cívico y patriótico. Su diseño se inscribía en una lógica higienista y de eficiencia urbana: espacios fuertemente reglamentados, orientados a fomentar capacidades atléticas y a mantener a la infancia fuera de los circuitos productivos de la metrópolis. Concebidas durante la Gran Depresión y el *New Deal* como parte de una política de empleo mediante obras públicas, las cerca de 660 áreas de juego ejecutadas por Moses a lo largo de 26 años afianzaron un modelo de equipamientos en permanente expansión, relativamente económicos, fácilmente gestionables y apreciados por la ciudadanía⁴.

Sin embargo, estos parques no eran tanto recintos lúdicos como espacios para inculcar disciplina y valores nacionales, donde el juego operaba como instrumento de segregación racial y de clase. Frecuentemente, estaban jalonados por banderas y placas en homenaje a héroes militares. Cercados por altas vallas y sometidos a estricta vigilancia, se configuraban como enclaves de seguridad: áreas de exclusión que apartaban a la infancia de la vida urbana. Sujetos a normas de comportamiento y roles de género, exaltaban el esfuerzo físico y la rectitud por encima de la imaginación.

El emblemático caso de Ámsterdam es completamente distinto del neoyorquino. En los *playgrounds* holandeses, el juego no era una excepción de la calle, sino parte activa de su vida cotidiana. Frente a los diseños reglamentados de Moses, se alentaba un uso libre del espacio a través de la abstracción. Respaldado por Jakoba Mulder, urbanista municipal que recogió las demandas de madres y vecinas preocupadas por la falta de lugares seguros y salubres para sus hijos, Aldo van Eyck reconoció y volvió central el potencial de un encargo que parecía irrelevante, asumiendo el juego infantil, en todas sus escalas, como problema de diseño arquitectónico y planificación urbana.

⁴ Como se expone en la monografía clave sobre este controvertido funcionario: "Aunque no puede verificarse con exactitud cuántos parques infantiles se construyeron entre 1934 y 1960, es indiscutible que Robert Moses impulsó la creación de cientos de ellos en una ciudad que los necesitaba con urgencia. Lo hizo con su característico pragmatismo y eficacia para asegurar financiación: obtuvo ayuda de fondos federales, utilizó una fuerza laboral subvencionada por el gobierno, convenció a filántropos para que hicieran donaciones y redirigió recursos municipales originalmente destinados a monumentos de la Primera Guerra Mundial" (Louis, 2007, p.183).



Figura 3. Escenas de plazas de juegos promovidas por Robert Moses en Nueva York.
Fuente: Parks Photo Archive, New York City Department of Parks & Recreation.

Los más de 700 *playgrounds* (Fig.4) creados por este arquitecto demuestran que las áreas de juego infantil no son lugares subsidiarios de un urbanismo mayor ni, menos aún, meras colecciones de objetos cándidos y banales, sino la expresión de una ambiciosa voluntad de transformación social. A lo largo de 31 años, Ámsterdam inauguraría, al mismo ritmo que Nueva York, una plaza de juegos cada dos semanas. Van Eyck diseñaba *ad hoc* en respuesta a las condiciones específicas de cada lugar. Aunque las variaciones de sus proyectos los hacían únicos, en conjunto, resultaban partes reconocibles de un sistema infraestructural. Todos partían de formas abstractas que compartían su materialidad con otras obras en construcción: hormigón, acero y arena; si bien, al carecer de instrucciones de uso, invitaban a la creatividad para inventar, cada día, nuevas formas de jugar.



Figura 4. Serie de fotografías sobre la transformación de Ámsterdam en una ciudad para la infancia a partir de los playgrounds de Aldo van Eyck (1947-1978). Fuente: Amsterdam City Archives.

En vez de espacios definidos por una única función o límites preestablecidos, sus *playgrounds* abrazaban desde el diseño la noción misma de posibilidad para originar una serie inagotable de composiciones a partir de dispositivos básicos: muros, bloques, barras, superficies de tierra o elementos de agua, fácilmente adaptables a cualquier uso y condición urbana. Ello generaba lugares delimitados y controlables, pero abiertos e integrados en la calle, que animaban a niños y niñas a cooperar en su mutua protección y a vincularse plenamente con la ciudad adulta. Las plazas de juego de van Eyck fueron espacios destinados a toda la comunidad. De hecho, en muchos de sus escritos el arquitecto destaca su valor para la inclusión social, no solo de la infancia, sino también de personas cuidadoras, acompañantes, jóvenes y mayores, quienes podían apropiarse de ellas solidariamente a cualquier hora del día.



Figura 5. Fotografías de S. Ackroyd (1968) procedentes del fondo Donne Buck: *Play and playgrounds papers*.
Fuente: Young Victoria & Albert, con permiso de Donne Buck.

En paralelo, la figura de Lady Allen of Hurtwood, en Inglaterra, defensora de los llamados *adventure playgrounds*, contribuyó a promover la idea de áreas infantiles como espacios para un juego colectivo radicalmente libre. Tras descubrir en 1945 el trabajo de Carl Theodor Sørensen y Dan Fink en Dinamarca, comenzó a abogar por una nueva relación entre la infancia y su entorno comunitario. Este modelo alternativo subvertía las lógicas asépticas del diseño y la planificación urbana modernos para reintroducir en la ciudad formas de juego no adiestradas, como las que suceden en contextos rurales, donde cualquier objeto puede ser usado libremente y el espacio carece de límites definidos.

Lo que comenzó en Copenhague como una solución paisajística para mejorar los jardines asociados a proyectos de vivienda social en la década de 1920 se convirtió en un movimiento que redefinió las implicaciones políticas del juego urbano. En lugar de confiar exclusivamente en el conocimiento experto del Departamento de Obras Públicas, las iniciativas que impulsaron los *adventure playgrounds* se basaron en

la energía impetuosa de la infancia y en la constatación de que niños y niñas disfrutaban más manipulando libremente objetos encontrados en sus vecindarios que elementos formales de juego.

La espontaneidad de la infancia para jugar con cualquier cosa —que Lady Allen constató entre las ruinas de los suburbios bombardeados de Londres— fue el germen de unas ideas que hoy, sin embargo, resultan difíciles de aceptar. Apenas supervisados por adultos —ya fueran voluntarios o *playleaders* que guiaban mínimamente el juego—, niños y niñas se volvían protagonistas del espacio urbano, interviniéndolo con su creatividad y destrezas manuales (Fig.5). El simple diseño de objetos no bastaba: se evitaban los elementos repetitivos y predecibles en favor de experiencias más abiertas e imaginativas, donde la seguridad debía negociarse continuamente y la incertidumbre se asumía como parte intrínseca del desafío y de la vida misma.

Los tres casos prueban que, así como no existe una única forma de jugar, tampoco hay una única arquitectura del juego, sino distintos intentos por resolver el encaje de la naturaleza lúdica de la infancia y los encuentros que propician sus cuidados en un orden urbano cuyas jerarquías responden a otros intereses. A la vez, revelan que tampoco hay una sola manera de registrar, construir o evocar estos lugares a través de la fotografía. También constatan la importancia de los escasos archivos consolidados que preservan fuentes visuales clave para reconstruir la historia social del *playground*. Dado el carácter efímero o modesto de muchos de estos recintos, sus huellas materiales son difíciles de rastrear. Por ello, a diferencia de los proyectos arquitectónicos ‘mayores’, fijados en representaciones planimétricas, la fotografía documental no solo ofrece una vía privilegiada para comprender la evolución de su diseño, sino que permite observar cómo una sociedad representa y organiza su vida cotidiana a través de la infancia y los espacios que le destina.

3.1. Nueva York: Robert Moses y la fotografía como agente de transformación urbana

Nada más acceder al cargo, Robert Moses comprendió el potencial ideológico de la fotografía como instrumento para construir narrativas de cohesión social y subordinación a la autoridad. Los *playgrounds* ejecutados bajo su gestión, concebidos como auténticas ‘fábricas’ de valores nacionales, fueron objeto de una intensa campaña de comunicación en boletines institucionales, exposiciones itinerantes y suplementos de la prensa local, que reportaban ceremonias de inauguración meticulosamente orquestadas. Estas acciones publicitarias no solo daban cuenta del avance del programa, sino que buscaban ratificar la inversión estatal destinada al plan. Para su documentación, el Departamento de Parques movilizó a fotógrafos integrados en la propia administración, garantizando así un control absoluto sobre la producción y circulación de las imágenes que lo ilustraban.

Dada su oficialidad, estas fotografías transparentaban la voluntad de orden que guiaba el diseño de cada *playground*. Mostraban cómo los objetos de juego se disponían en escenarios acotados, habitualmente circuitos vinculados a centros escolares o deportivos que delimitaban tanto el espacio como el tiempo de la recreación infantil. Cuidadosamente compuestas, las imágenes enfatizaban la monumentalidad de los dispositivos metálicos —barras, trepas, canchas deportivas— y recurrían a fondos con banderas y placas conmemorativas para reforzar su iconografía patriótica.



Figura 6. Niños y niñas intentando colarse en uno de los espacios de juegos creados por Robert Moses en Claremont Park, The Bronx, Nueva York, 1940. Fuente: Parks Photo Archive, New York City Department of Nueva York Parks & Recreation.

Aplicando una lectura iconológica según la metodología propuesta por Erwin Panofsky (2012), en el nivel pre-iconográfico destaca la rigidez formal de los equipamientos y la geometría de las vallas, que, según la hora del día, confinan o excluyen a niñas y niños, refrenando su pulsión lúdica. En el plano iconográfico, estas formas remiten tanto al lenguaje moderno de la abstracción como a una severidad de sesgo castrense. Y en el plano iconológico —el más profundo, relativo al significado cultural e histórico— aflora un proyecto explícito de ingeniería social, donde el espacio conforma sujetos nacionales y articula una tensión permanente entre obediencia y juego, control y libertad. Esa dialéctica se condensa en escenas tan reveladoras como la de esos pequeños cuerpos encaramados a las cercas (Fig.6), ansiosos por traspasar un límite impuesto por barreras físicas y regulado por horarios.

3.2. **Ámsterdam: Aldo van Eyck y el archivo fotográfico como réplica de la ciudad**

Mientras en Nueva York la fotografía respondía a lógicas eminentemente propagandísticas, en Ámsterdam fue un recurso para construir memoria colectiva. El Departamento de Obras Públicas de la ciudad contrató a profesionales para registrar no solo los espacios y objetos arquitectónicos, sino también la interacción espontánea de niñas y niños, familias y habitantes de sus vecindarios, con el fin de documentar el impacto social de estos proyectos públicos.

A ello contribuyó activamente el propio arquitecto. Para explicar y difundir sus *playgrounds* en círculos arquitectónicos, Aldo van Eyck utilizó casi exclusivamente registros fotográficos. Su primera discusión disciplinar tuvo lugar en la reunión del CIAM X de Dubrovnik en 1956. Allí, emulando la fórmula de los Smithson, presentó su conocida *Lost Identity Grid*. Los paneles que conformaban la grilla no contenían dibujos, sino textos y reproducciones a gran tamaño de instantáneas tomadas por Cas Oorthuys y otros fotoperiodistas, como Wim Brusse. Entre ellas, van Eyck recurrió a una fotografía de Oorthuys en la que grupos de niños celebraban una nevada en un parque de Ámsterdam, empleándola como soporte conceptual de su propuesta. Además, contrapuso imágenes de calles desprovistas de estímulos con escenas completamente distintas captadas en sus nuevos espacios de juego, vibrantes por la actividad infantil que generaban. A partir de esta confrontación, van Eyck elaboró una retórica visual que permitió interpretar el conjunto de sus plazas como una alternativa al efecto efímero de la nieve, capaz de suspender las lógicas productivas de la ciudad y transformarla en un paisaje lúdico. La idea de van Eyck de generar un sistema ubicuo de condiciones para el juego que fuese “más permanente que la nieve” (van Eyck, 2021, p.31) es, literalmente, un argumento fotográfico.

En consecuencia, únicamente la fotografía puede visibilizar el alcance social del proyecto de van Eyck (Stutzin, 2014). La documentación de sus centenares de *playgrounds* recayó en fotógrafos, principalmente anónimos, que trabajaban para el Ayuntamiento y fueron requeridos para fiscalizar los resultados de una inversión pública. Respondiendo a ese cometido de rendición de cuentas, sus registros operan como un antes y un después visual: atestiguan la transformación de solares y espacios residuales en entornos recreativos, dejando constancia simultánea del cambio físico y de las nuevas posibilidades sociales surgidas con cada plaza (Fig .7). El pragmatismo del catálogo, que enfatiza el juego sobre la arquitectura que lo soporta —y que, por tanto, sería incomprensible sin la acción de niñas y niños—, permite apreciar el éxito de las premisas de van Eyck: un diseño modular y abierto, capaz de propiciar tanto el juego espontáneo como el intercambio comunitario.



Figura 7. Registro de la implementación del proyecto de Aldo van Eyck para la transformación de un solar vacío en un playground en la calle Dijkstraat, Ámsterdam, 1954. Fuente: Amsterdam City Archives.

Análogamente, la dimensión infraestructural de su planteamiento solo pudo vislumbrarse a través de un discurso fotográfico que, armado *a posteriori* tras un intenso trabajo de archivo, permitió comprender la magnitud de su empresa. Esta revaloración tuvo lugar en 1999, año de la muerte del arquitecto, cuando la investigación de Liane Lefavre y Alexander Tzonis para su monografía, *Aldo van Eyck: Humanist Rebel*, sacó a la luz buena parte de aquellas fotografías, otorgándoles un sentido histórico.

En efecto, dado que muchas de sus plazas de juego tuvieron carácter temporal y que, a lo largo de las tres décadas que duró su ejecución, algunas de las más antiguas fueron desmanteladas o alteradas en sucesivas olas de renovación, no todas llegaron a coexistir. Por esta razón, la propuesta, como idea unitaria, solo pudo reconstruirse a partir del estudio del repositorio fotográfico y de subsiguientes esfuerzos de localización y mapeo de cada emplazamiento. Desde entonces, las imágenes del archivo municipal —en su mayoría inéditas hasta ese momento— se volvieron centrales en la discusión sobre el legado de van Eyck, reproduciéndose continuamente en exposiciones retrospectivas⁵ y numerosas publicaciones. Así, los *playgrounds* de Ámsterdam, que ya conformaban una unidad espacial, funcional y material, se integraron en un imaginario urbano cuya simbología trascendió la escala local del proyecto. La circulación de estas imágenes no solo consolidó la lectura de su obra como paradigma del humanismo moderno, sino que la resignificó como referencia imprescindible en cualquier debate sobre infancia, arquitectura y espacio público.

Por ello, este archivo fotográfico continúa siendo un recurso esencial para historiadores y urbanistas: sin él, la narrativa de las plazas de Ámsterdam carecería de la densidad cultural y ejemplaridad disciplinar que hoy se le reconoce por derecho propio.

3.3. Londres: los *adventure playgrounds* y la fotografía de la acción

En este tercer caso, la fotografía desempeña un papel aún más determinante, hasta el punto de ser el único medio capaz de dar testimonio de su existencia. A diferencia de los programas de Nueva York y Ámsterdam, sustentados en un diseño espacial y una planificación formal, el movimiento de los *adventure playgrounds* impulsado por Lady Allen of Hurtwood reivindicaba la acción espontánea de la infancia, animándola a apropiarse de las calles mediante el juego improvisado. Esta filosofía, que celebraba la libertad incluso en condiciones materiales precarias —como habían captado las instantáneas de Henderson y Mayne—, difícilmente podía comunicarse sin una cámara, ya que las estructuras de juego eran tan efímeras como el impulso que las erigía.

Para documentar esa energía transformadora, Lady Allen estableció alianzas con fotoperiodistas, artistas gráficos y editores independientes. Su archivo, conservado en el Modern Records Centre de la Universidad de Warwick, reúne reportajes de prensa, panfletos de divulgación, manuales *do it yourself* y colecciones de imágenes que muestran a niñas y niños levantando rampas con tablones encontrados, escalando restos de demolición e inventando juegos en cualquier terreno baldío de la capital inglesa. Utilizaban todo tipo de materiales y herramientas de construcción a su alcance: desde neumáticos y piezas de vehículos hasta elementos más propios de ámbitos rurales, como ramas y tierra, lo que los vinculaba con una visión nostálgica de la naturaleza que, según los ideólogos del movimiento, la metrópolis les había arrebatado (Sørensen, 1950). Torres, puentes y refugios constituyen las imágenes más recurrentes de unos *adventure playgrounds* representados como pequeños asentamientos surgidos de fantasías irrefrenables, pensados y contruidos por y para niñas y niños dentro de la ciudad adulta.

Junto al archivo de Lady Allen, existen otros fondos que permiten reconstruir esta historia, como el del Young Victoria & Albert (anteriormente V&A Museum of Childhood), donde se conserva una colección de documentos y fotografías donada por Donne Buck, otro activista destacado. Neozelandés emigrado al Reino Unido tras la guerra y convertido en *playleader*, Buck inició su labor en el primer *adventure playground* de Hackney, instalado en un solar bombardeado de Shoreditch. Casi por azar, comenzó a documentar la vida cotidiana de estos espacios para compartir con su familia, desde la distancia, algunos de sus logros.

La singularidad de su contribución radica en que él mismo guiaba y registraba las experiencias en las que acabó plenamente implicado. Al advertir el valor político de esos registros, también recurrió a fotógrafos profesionales para cubrir eventos puntuales. Aunque en su archivo conviven sus propios reportajes con imágenes de autores no identificados, es posible distinguir diferencias de factura y soporte técnico: las suyas, limitadas por lo básico de su cámara, contrastan con aquellas realizadas por encargo. Las series⁶ que capturan el desarrollo de una acción suelen haber sido tomadas por él, pues, como responsable de propiciarlas y preservar su memoria, concedía especial importancia a transmitir el interés social de todo aquello que sucedía (Fig. 8).

En una entrevista concedida pocos años antes de su fallecimiento, Buck explicaba así el rol social de los *adventure playgrounds*:

Me parecía importante que quedara un registro de lo que hacen los niños. Me fascinaban las cosas que hacían —cosas que uno nunca imaginaría ni podría planear—. En el *playground* de Notting Hill, donde los niños eran muy pobres, no tenían ningún espacio propio, salvo la escuela... y la calle. Muchas de sus familias estaban abocadas a la delincuencia. En estos casos, no tenían otra fuente de ingresos

⁵ La exposición *Design for Children. Playgrounds by Aldo van Eyck, Furniture and Toys*, comisariada por Ingeborg de Roode y presentada en el Stedelijk Museum Amsterdam en el verano de 2002, estuvo acompañada de un catálogo en el que también participó la historiadora y teórica de la arquitectura Liane Lefaivre. La muestra y su publicación derivada (Lefaivre & de Roode, 2002) ofrecieron, por primera vez de manera sistemática, una indagación sobre el papel del juego infantil en la fotografía neerlandesa de posguerra. La compilación de trabajos de Emmy Andriess, Eva Besnyö y Cas Oorthuys, entre otras y otros fotógrafos, evidencia hasta qué punto esta generación de artistas había reparado en las potencialidades del juego en la transformación del paisaje urbano.

⁶ Extrapolando un argumento de G. E. Lessing (1766), la fotografía operaría aquí simultáneamente como un arte del espacio —plástica—, capaz de captar y transmitir emociones al congelar la acción y centrar la atención en los cuerpos; y como un arte del tiempo, descriptivo, ya que se despliega por medio de la sucesión de instantes. De ahí la relevancia de las secuencias fotográficas en el caso de los *adventure playgrounds*, pues, referidas a un momento específico, nos interpelan desde nuestro presente.

que el robo. Los padres animaban a los niños a robar, porque así conseguían lo que necesitaban o podían vender cosas para ganar algo de dinero. Ese era el entorno en el que nació el *adventure playground* [...]

El de Notting Hill despertó muchísimo interés. Vinieron reporteros de *Picture Post*, una de las grandes revistas gráficas del momento, y también periodistas de los principales dominicales para fotografiar a los niños jugando en ese pequeño lugar. Era un espacio diminuto, pero los niños proponían cosas realmente audaces, incluso temerarias: encendían fuegos, construían, inventaban sus propios juegos dentro y fuera del recinto, producían obras de arte fascinantes... absorbían todo lo que se les ofrecía, porque fuera de allí no tenían nada. Y la mayoría de los *adventure playgrounds* han sido así. (Buck, D., entrevista, 16 de julio de 2018)



Figura 8. Serie de fotografías procedentes del fondo Donne Buck: *Play and playgrounds papers*.
Fuente: Young Victoria & Albert, con permiso de Donne Buck.

En estos archivos, las colecciones de agencias de prensa conservan imágenes que combinan el rigor documental y la inmediatez del fotoperiodismo. Desde un punto de vista iconológico, estas instantáneas transmiten la agencia infantil sin recurrir al exotismo, pues niñas y niños aparecen como sujetos activos, no como curiosidades. Frecuentemente están acompañadas de anotaciones manuscritas o mecanografiadas en el reverso —lugares, fechas, títulos o comentarios— que destacan lo insólito de una determinada acción e invitan a reflexionar sobre sus implicaciones (Fig.9A), inscribiendo la fotografía en un metarrelato que construye, en tiempo real, la historia de esta iniciativa. Así, su defensa y promoción —tanto de los *junk playgrounds*, o parques de chatarra herederos de los *skrammellegepladser* daneses, como de los *adventure playgrounds* ingleses— se tejió igualmente mediante la fotografía.

La propia Lady Allen movilizó este acervo visual en conferencias y publicaciones (Fig.9B), posicionándose como figura clave en la reivindicación del derecho al juego, la autonomía infantil y la creatividad como fundamentos de una ciudadanía libre. Sus presentaciones, repletas de fotografías de niñas y niños armados con serruchos y martillos ilustraban la idea de que el buen diseño no consiste en disponer elementos mecánicos, repetitivos y costosos, sino en proponer un entorno donde la imaginación y la colaboración pudieran florecer.

Para esta filántropa, compilar estas imágenes era, ante todo, una herramienta de investigación y difusión de conocimiento. Sus colecciones fotográficas conformaron un catálogo de experiencias destinado a alimentar sus propias publicaciones y a fomentar nuevas formas de diseño, gestión y disfrute de un juego verdaderamente elegido. Así explicaba ella misma el sentido de su archivo en un texto que hoy resuena con inquietante actualidad:

¿Por qué los nuevos *playgrounds* están estancados? ¿Y por qué se cometen una y otra vez errores tan costosos? Una posible razón es la falta de un organismo central encargado de recopilar experiencias e investigaciones de todo el mundo, analizarlas y ponerlas a disposición de arquitectos y urbanistas [...] Los arquitectos recogen fragmentos de información aquí y allá, y luego encajan a los niños en el parque infantil, en lugar de partir de sus necesidades. Sus clientes, las autoridades locales, aún están menos informadas. A menudo desconocen muchos de los experimentos más emocionantes que están ocurriendo en sus propias comunidades [...] Es posible dar a los niños lo que necesitan sin instalar monstruosidades permanentes. Este libro ha sido escrito para mostrar cómo puede hacerse. (Allen, 1974, pp.14-19)



Figura 9. Arriba (9A), John Drysdale (Camera Press), London's scrapyard playground, ca. 1960. La anotación en el reverso de la fotografía dice: "Pasaportes a la aventura. Concentración absoluta mientras ella transforma los restos de un viejo mueble en un sueño; al fondo, los niños bailan sobre los restos de un coche viejo (nunca podrían hacer esto con uno nuevo...). Abajo (9B), ejemplo del uso didáctico que Lady Allen daba a su archivo visual de playgrounds en sus publicaciones para promover diversas formas de juego. Fuente: 9A, Records of Lady Allen of Hurtwood, Modern Records Centre, University of Warwick; 9B, Allen (1975, pp.62-63)

4. Discusión comparativa de casos

La presentación conjunta de estos tres paradigmas y sus archivos fotográficos permite comprender cómo la imagen documental articuló distintas visiones del espacio público y del papel de la infancia en las ciudades estudiadas. También pone de relieve cómo las políticas urbanas y los perfiles profesionales de sus impulsores influyeron en los resultados.

En el caso del plan promovido por Robert Moses en Nueva York, las fotografías encargadas por el Departamento de Parques y Recreación legitiman una modernidad abstracta que asocia el juego con la formación de una ciudadanía dócil, mostrando estructuras geométricas y equipamientos estandarizados como reflejo de un diseño orientado a moldear comportamientos y reforzar las jerarquías del orden urbano. Aquí, la infancia aparece casi como un accesorio igualmente abstracto, subordinado al dictado de la razón: su presencia valida estas arquitecturas lúdicas, demostrando su adecuación a criterios de eficiencia y seriación. La fotografía cumple así una función propagandística: documenta inversiones, certifica el éxito del plan director y consolida el espacio público como instrumento de control social y ejemplaridad cívica.

En Ámsterdam, la fotografía de los parques infantiles se inscribe en un proyecto humanista de reforma integral. Aldo van Eyck concibió el *playground* como una herramienta de reconstrucción social y cultural para devolver el sentido de comunidad a una ciudad herida. Encargadas por el Ayuntamiento para justificar el destino de fondos públicos, estas imágenes funcionan como un repositorio visual de políticas urbanas. Asocian directamente las plazas de juego con las viviendas, subrayando su papel en la mejora de la calidad de vida. La infancia, protagonista junto con la ciudad, es a la vez motor y destinataria del cambio. El trabajo de numerosos fotógrafos y funcionarios municipales conforma un archivo holístico: cada parque aparece como

una pieza de un sistema mayor, un verdadero laboratorio para un modelo de bienestar común. A través del registro de estos *playgrounds* —muchos hoy desaparecidos— es posible reconstruir el relato de una ciudad en transformación, donde el valor de la infancia, el diseño del espacio y los cuidados materiales convergen en un mismo discurso arquitectónico y planificador.

En Londres, los *adventure playgrounds* no surgieron de un encargo oficial ni de un instrumento urbanístico, sino de iniciativas filantrópicas y de la mirada de fotoperiodistas que supieron reconocer su relevancia social y política. Las imágenes que dan cuenta de la experiencia impulsada por Lady Allen se centran en escenas de juego y entornos en continua mutación. Se trata de representaciones de un momento singular, solo capturable al accionar la cámara. Al no existir un proyecto formal ni mediación de saberes expertos, no hay ni puede haber reconstrucciones planimétricas. Estas fotografías no documentan un diseño espacial, sino las condiciones generadas por la acción directa y efímera de la infancia. Niñas y niños, protagonistas absolutos, son captados construyendo sus propios objetos, *'okupando'* solares que pronto serían edificados.

En este último caso, el juego prevalece sobre la arquitectura y, por ende, solo es comprensible a través de la fotografía. Al compilar y conservar repositorios de imágenes alimentados por fotógrafos aficionados y agencias de prensa —en lugar de por instituciones municipales—, los impulsores de este movimiento no solo ilustraron sus ideas sobre la niñez, sino que forjaron auténticos archivos contraculturales. Las instantáneas que atesoraron muestran una exploración sin reglas ni marcos predefinidos, posible gracias a situaciones de contingencia y fragilidad desde las cuales educar a una infancia capaz de asumir riesgos. En lugar de refrendar un proyecto abstracto y sistemático de reforma urbana, captan la subversión de normas y convenciones asentadas: el espíritu aventurero. Colecciones como las de Lady Allen o Donne Buck testimonian la utopía de una ciudadanía libre en ciernes. Ese momento histórico e irrepetible, tan propio del blanco y negro, condensa la paradoja de la modernidad londinense: lo efímero frente a lo estable, la realidad frente al ideal, y el deseo de una ciudad provisional donde la infancia se afirma activamente erigiendo unas arquitecturas, como la propia metrópolis, en permanente construcción.

5. Conclusiones y prospectiva: ¿hacia un presente sin archivo?

El análisis comparado de los tres casos estudiados evidencia que la fotografía documental desempeñó un papel central en la construcción visual y política del *playground* como dispositivo cultural de producción de imaginarios de la infancia, inscrito en una visión sistémica de la ciudad y de sus instrumentos de planificación y codificación.

Todos estos proyectos, desarrollados entre los años treinta y setenta del siglo pasado, comparten la necesidad del registro fotográfico en blanco y negro, cuya atemporalidad realza la urgencia del instante frente a la permanencia del dibujo arquitectónico. Esa tensión entre lo efímero (el juego, la improvisación) y lo establecido (la planificación, la propaganda), entre lo tectónico y lo estereotómico, cristaliza en el negativo. Aunque la llegada del color, las nuevas dinámicas demográficas y formas de juego marcaron el fin de estas experiencias transformadoras de la modernidad, su relato fotográfico sigue siendo imprescindible: no solo documenta lo que fueron, sino que sustenta su vigencia histórica y política, confirmando la condición instrumental del juego como vehículo de sus propias ideologías y aspiraciones.

Si la fotografía documental en blanco y negro forjó los imaginarios del juego infantil en la ciudad moderna, la incorporación del color a partir de los setenta produjo un giro estético, tecnológico y político sustancial. Su introducción en este campo puede rastrearse, por ejemplo, en la comunicación de iniciativas ya abiertamente postmodernas, como las de Group Ludic (Fig. 10), vinculado a las utopías de la Nueva Izquierda francesa. Sin embargo, pese a los saltos cuantitativos y cualitativos por venir —o, quizás, debido a ellos—, el legado de las imágenes monocromas ha perdurado como un acervo insoslayable para repensar tanto las políticas del *playground* como las formas de registrar y transmitir su memoria urbana. De ahí su carga nostálgica: evocan la posibilidad de otras ciudades, distintas a las actuales.

Durante la década de 1980, la fotografía estuvo progresivamente influida por los códigos de la publicidad y sometida a una creciente comercialización del lenguaje visual. A partir de una hibridación de géneros, las imágenes adoptaron composiciones más espectaculares, orientadas a captar la atención en un entorno mediático cada vez más saturado. En consecuencia, el fotoperiodismo se vio arrastrado hacia lógicas de impacto visual en detrimento del esfuerzo contextual y crítico.

En los noventa, la televisión por cable y, ya entrado el siglo XXI, la expansión de nuevos medios y redes sociales intensificaron esta cultura del *shock*. El flujo acelerado de imágenes y la competencia por la atención en múltiples plataformas desdibujaron los límites éticos y epistemológicos del fotoperiodismo como registro confiable de lo real. A ello se sumaron la fragilidad de los soportes digitales y la devaluación cultural de lo visual en una era de sobreexposición, dificultando su permanencia y archivo. Cualquier persona con una cámara o dispositivo móvil podía tomar, editar y difundir fotografías, lo que, además de erosionar sus condiciones materiales de producción (Zafra, 2017), debilitó su estatus aurático: su capacidad de asegurar la “manifestación irrepetible de una lejanía, por cercana que ésta pueda estar”, como apuntaba Walter Benjamin (1989, p.24).

Las transformaciones tardo capitalistas de la cultura visual también han usurpado la agencia de la infancia, extremando su histórica condición subalterna. Las escenas cotidianas de juego en la calle —cada vez más escasas, absorbidas por la lógica de las pantallas— han sido reemplazadas por imágenes orientadas al consumo y al control del entorno (Larsen, 2014). Niñas y niños, protagonistas de programas televisivos que refuerzan la competencia desde roles estereotipados, multiplican su presencia en medios digitales, donde con frecuencia son los propios familiares quienes difunden sus imágenes. Irónicamente, frente a la liquidez

de estas representaciones y la imposibilidad de controlar sus usos, ha emergido una ola normativa que coarcta la fotografía de la infancia en espacios públicos.



Figura 10. Group Ludic, instalación *Jouer aux Halles*, en el Pavillon 8 de Les Halles Baltard, París, 1970.
Fuente: Xavier de La Salle

A estas restricciones se añade la proliferación de sellos de seguridad y estándares industriales en el diseño urbano, tendentes a anular cualquier opción de juego no adscrita a catálogos comerciales. Un mobiliario genérico y de uso predeterminado ha sustituido la complejidad de los paisajes de la infancia, convirtiendo el *playground* en un espacio “correcto”, pero vacío de contenido (Parra-Martínez et al., 2021). En la ciudad y en el metaverso, el simulacro sustituye a la experiencia compartida. Sin embargo, rara vez se cuestiona la idea de infancia que refuerzan estas plazas: ¿invitan realmente a experimentar y colaborar?, ¿responden a un interés genuinamente sociocultural y cívico por atender a cómo juegan las y los más pequeños o a qué necesitan para explorar la ciudad?

Este fenómeno plantea además interrogantes patrimoniales, documentales y éticos. En un escenario de pulsión escópica (Fontcuberta, 2016) y torrentes terabíticos de imágenes agitados por algoritmos de nueva generación, donde ya no resulta posible registrar a niños y niñas en calles y plazas, ¿cómo podrán leerse en el futuro las formas actuales de juego cuando la profundidad narrativa de la fotografía documental ha sido sustituida por una superficialidad interesada y su autoridad simbólica por la gratuidad de la imagen móvil?

Esta pregunta nos devuelve a *Ways of Seeing*, la serie de la BBC y el libro homónimo que John Berger publicara en 1972: ver nunca es un acto inocente. Miramos siempre desde un lugar, atravesados por marcos, ideas y prejuicios; tomar conciencia de ello constituye, en sí mismo, un gesto político. En nuestro presente, la era de Instagram, TikTok y los filtros ubicuos, ¿qué memoria de los *playgrounds* contemporáneos quedará fijada si las imágenes que los muestran habitados por cuerpos infantiles se vuelven inexistentes o inaceptables? ¿Es posible que, en tiempos de postfotografía, estos espacios desaparezcan también del archivo visual colectivo, como si nunca hubieran existido?

Referencias

- Allen, M. G. [Lady Allen of Hurtwood]. (1975). *Planning for Play*. The MIT Press.
- Barthes, R. (1980). *La chambre claire. Note sur la photographie*. Gallimard.
- Bellido-Márquez, M. C., y Aguirre-Cortés, W. A. (2025). La fotografía como documento social y humanista. Razones y reflexiones sobre el documento fotográfico. *Arte, Individuo y Sociedad*, 37(2), 249-262. <https://doi.org/10.5209/aris.97465>
- Benjamin, W. (1989). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (J. Aguirre, Trad. y Pról.). En *Discursos interrumpidos I* (pp. 15-57). Taurus.
- Berger, J. (2016). *Modos de ver* (3ª ed.). Gustavo Gili.
- Buck, D. (2018). Entrevista con Nicolás Stutzin, realizada en Peterborough, Reino Unido, el 16 de julio [Entrevista inédita].
- Burkhalter, G. (2023). *The Playground Project* (3rd ed.). Park Books.

- Campos Uribe, A. (Ed. y Trad.), y van Eyck, A. (2021). *El niño, la ciudad y el artista* (Vol. 16). Fundación Arquia.
- Chéroux, C. (2013). *Henri Cartier-Bresson* [Catálogo de exposición]. Éditions du Centre Pompidou.
- Coward, C. (Ed.). (2017). *Nigel Henderson's Streets: Photographs of London's East End 1949-53*. Tate Publishing.
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Galaxia Gutenberg.
- Freund, G. (2007). *La fotografía como documento social* (2ª ed.). Gustavo Gili.
- Larsen, L. B. (2014). Círculos dibujados en el agua: El juego en tonalidad mayor. En M. Borja-Villel, T. Díaz Bringas, y T. Velázquez (Eds.), *Playgrounds: Reinventar la plaza* (pp. 12-21). Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y Siruela.
- Lefavre, L., & de Roode, I. (Eds.). (2002). *Aldo van Eyck: The Playgrounds and the City* [Catálogo de exposición]. Stedelijk Museum.
- Lefavre, L., & Tzonis, A. (1999). *Aldo van Eyck: Humanist Rebel*. O10 Publishers.
- Lessing, G. E. (2014). *Laocoonte o sobre los límites de la pintura y la poesía*. Herder.
- Louis, K. (2007). How Many Playgrounds did Robert Moses Build? En H. Ballon, & K. T. Jackson (Eds.), *Robert Moses and the Modern City: The Transformation of New York* (p. 183). W. W. Norton.
- Mayne, R., & Haworth-Booth, M. (1986). *The Street Photographs of Roger Mayne*. Victoria and Albert Museum.
- Muñoz, M.ª T. (2006). Mis objetos. *Circo*, (137), 1-6.
- Ortega-Cubero I., y Coca-Jiménez P. (2025). El movimiento en la obra de Ángel Ferrant: de la composición combinatoria al dinamismo gráfico. *Arte, Individuo y Sociedad*, 37(3), 517-527. <https://doi.org/10.5209/aris.99786>
- Panofsky, E. (2012). *Estudios sobre iconología* (18ª ed.). Alianza.
- Parra-Martínez, J., Stutzin-Donoso, N., y López-Carreño, J. M. (2021). Playgrounds y espacio común. A propósito del juego en la ciudad suspendida. *Proyecto Progreso Arquitectura*, (25), 50-67. <https://doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.03>
- Poblado Dirigido de Caño Roto. Primera y segunda fases: 1606 viviendas. (1964). *Hogar y Arquitectura* (54), 14-34.
- Rawes, P. (2007). *Irigaray for Architects*. Routledge.
- Risselada, M., & van den Heuvel, D. (Eds.). (2006). *Team 10: In Search of a Utopia of the Present, 1953-1981*. NaiO10 Publishers.
- Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. Alfaguara.
- Sørensen, C. T. (1950). *Skrammellegepladser* o campos para juegos infantiles. *Cuadernos de arquitectura*, (14), 33-35.
- Steichen, E. (Ed.). (1955). *The Family of Man* [Catálogo de exposición]. Museum of Modern Art.
- Stutzin, N. (2014). More Permanent than Snow: The Photographing of Aldo van Eyck's Playgrounds. *AA Files*, (68), 108-111.
- van Eyck, A. (2021). El niño, la ciudad y el artista. En A. van Eyck, T. van Eyck Wickham (Prol.), y A. Campos Uribe (Ed.), *El niño, la ciudad y el artista* (pp. 25-32). Fundación Arquia.
- Zafra, R. (2017). *El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Anagrama.