

## M. PAUL FRIEDBERG: ESCENOGRAFÍAS PARA EL JUEGO EN HÁBITATS URBANOS

## M. PAUL FRIEDBERG: SCENERIES FOR THE PLAY IN URBAN HABITATS

Juan José Tuset Davó

Boletín Académico.  
Revista de investigación y arquitectura contemporánea.  
Escola Técnica Superior de Arquitectura.  
Universidade da Coruña.  
ISSN 0213-3474  
eISSN 2173-6723  
<http://revistas.udc.es/index.php/BAC>  
Número 9 (2019) | Páginas 23- 44  
DOI: <https://doi.org/10.17979/bac.2019.9.0.4638>  
Fecha de recepción 31/10/2018  
Fecha de aceptación 09/04/2019

Este trabajo está autorizado por una Licencia de Atribución de Bienes Comunes Creativos (CC) 3.0

### Resumen

En los años 60 en la ciudad de Nueva York, el arquitecto del paisaje M. Paul Friedberg renovó los emplazamientos de juego infantil, de una manera personal y particular a partir de la observación de la algarabía de los niños y el dinamismo de la gente al usar la calle y la plaza. El artículo resalta su concepto de *playground* que ofrece diferentes estilos de juego, movimientos impredecibles y dinámicas de comportamiento, que le permitieron explorar la forma arquitectónica y el paisaje del área de recreo infantil. La incorporación de todo un conjunto de construcciones auxiliares facilitadoras del juego daba lugar a imaginar otras posibilidades del espacio público. Estas áreas de juego resultaron ser escenografías en hábitats urbanos, donde la interacción y yuxtaposición de arquitecturas elementales creaban entornos de aprendizaje, descubrimiento y desarrollo personal en los que el tiempo de la fiesta resultaba del uso libre del espacio.

### Abstract

In the 60s, the landscape architect M. Paul Friedberg renewed the playgrounds for children in a personal and particular way in New York City. For this renewal, he founded on the observation of the children's excitement and the dynamism of the people when using the street and the square. The article highlights his concept of *playground* that offers different play styles, unpredictable movements and behavioural dynamics, which allowed him to explore the landscape and the architectural form of the children's play spaces. The adding of a complete set of auxiliary facilities to promote the play led to imagine other possibilities of public space. These play areas turned out to be sceneries in urban habitats, where the interaction and juxtaposition of elementary architectures created environments of learning, discovery and personal development in which the time of the party resulted from the free use of space.

### Palabras clave

parque de juegos, parque de aventuras, arquitectura del paisaje, espacio público, Nueva York

### Keywords

playground, adventure playground, landscape architecture, public space, New York

## Introducción

Los fenómenos de la fiesta y del juego están ligados indisolublemente. Como categorías que forman la base antropológica de la experiencia, le han servido al filósofo alemán Hans-Georg Gadamer (1900-2002) para describir el modo en que acontece la obra de arte como experiencia de la verdad. En su obra *Verdad y Método* (1960), al cuestionarse los modos de acceso al conocimiento de la verdad, presenta la experiencia del arte, desde la que se hace comprensible el fenómeno hermenéutico en todo su alcance, como una de las más importantes. Este fenómeno de comprensión lo concibe dependiente de la tradición y de los prejuicios y, sobre todo, como una experiencia (trans)formadora de la persona<sup>1</sup>. En *La actualidad de lo bello* (1977), una reflexión sobre el arte moderno, Gadamer remite el carácter temporal de la fiesta como un tiempo propio. “Todo el mundo sabe que, cuando hay fiesta, ese momento, ese rato, están llenos de ella. Esto no sucede porque alguien tuviera que llenar un tiempo vacío, sino a la inversa: al llenar el tiempo de la fiesta, el tiempo se ha vuelto festivo, y por ello está inmediatamente conectado el carácter de celebración de la fiesta. Esto es lo que puede llamarse tiempo propio, y lo que todos conocemos por nuestra propia experiencia vital”<sup>2</sup>.

El acto festivo es una manifestación humano-cultural, celebrada en un contexto definido, donde se goza o disfruta de la armonía que se tiene en la unión social. La reiteración es su rasgo esencial, lo que implica siempre una temporalidad. La presencia física en la fiesta, hace sentirse a uno unido a la comunidad. La “representación” de la fiesta nos invita a “demorarnos”: esto es la celebración<sup>3</sup>. Un lugar donde esto es posible es la plaza y, más en concreto, en el ámbito donde lo público se asocia con el juego: el *playground*. En las áreas urbanas consignadas al juego convive la tradición popular del carnaval y de la fiesta como acción lúdica de subvertir, transgredir, reinventar o trascender, si bien temporalmente, el orden establecido en el terreno confinado al divertimento. La fiesta dinamiza

## Introduction

The festival and the play phenomena link inextricably. As categories that form the anthropological base of the experience, they served the German philosopher Hans-Georg Gadamer (1900-2002) to describe the way in which the artwork takes place as an experience of the truth. In his work *Truth and Method* (1960), he questions the ways of access to knowledge of truth; he presents the experience of art, from which the hermeneutic phenomenon becomes comprehensible in all its scope, as one of the most important. This phenomenon of understanding is conceived as dependent on tradition and prejudices and, above all, as a (trans) formative experience of the person<sup>1</sup>. In *The Relevance of the Beautiful* (1977), an essay on modern art, Gadamer refers to the temporary nature of the festival as an own time. “We all know that the festival fulfils every moment of its duration. This fulfilment does not come about because someone has empty time to fill. On the contrary, the time only becomes festive with the arrival of the festival. The manner in which the festival is enacted directly relates to this. We are all familiar with this autonomous time, as we may call it, from our own experience of life”<sup>2</sup>.

The festive act is a human-cultural manifestation celebrated in a defined context, where anyone revels or enjoys the harmony that is in the social activity. Repetition is its essential feature, which always implies a temporality. The physical presence at the party makes one feel connected to the community. The “representation” of the party invites us to “delay”: this is the celebration<sup>3</sup>. A place where this is possible is the plaza and, more specifically, in the field where the realm public is associated with the play: the *playground*. In urban areas consigned to the play, the popular tradition of the carnival and the festival coexists as a playful action to subvert, transgress, reinvent or transcend, albeit temporarily, the order established in the terrain confined to entertainment. The party always

siempre la socialización pero también es precursora de la transgresión del comportamiento cívico<sup>4</sup>.

A finales de los años 50 y principios de los 60, en la ciudad de Nueva York sucedió un episodio de transcendencia que cambiaría algunos conceptos sobre diseño urbano y transformaría en gran medida la práctica de urbanistas, arquitectos y arquitectos del paisaje<sup>5</sup>. Para estos últimos, lo que los años 50 fueron de profesión conservadora, los años 60 significaron una ruptura con los viejos valores. La progresiva afloración de un gran número de proyectos de parques infantiles de juegos, evidenció la apuesta técnica de hacer aproximaciones novedosas y atrevidas al diseño urbano simultáneamente a la tenaz crítica de los proyectos de apariencia estándar<sup>6</sup>. Un caso llamativo lo deparó la escritora y activista urbana Jane Jacobs (1916-2006) que enarboló una disputa feroz y efectiva contra el bróker urbanista Robert Moses (1888-1981) que personificaba el modelo desarrollista y ortodoxo del Movimiento Moderno de entender la ciudad y sus espacios públicos<sup>7</sup>.

En su libro *Muerte y Vida de las grandes ciudades americanas* (1961) Jacobs, testigo referencial de la vida urbana de los barrios de Nueva York, observa que en el aparente desorden de la vieja ciudad radica un orden maravilloso que tiene su esencia en la complejidad del uso de la calle y de la acera. Todo este desorden que está compuesto de movimiento y cambio, resulta ser expresión de la vida y no del arte: “un ballet intrincado donde cada uno de los bailarines y los conjuntos tienen papeles diversos que milagrosamente se refuerzan mutuamente y componen un conjunto ordenado”<sup>8</sup>. La percepción que tiene Jacobs de la vida colectiva urbana es la de un orden físico de pequeños procesos que, en lugar de producirse como una coincidencia entre ellos, se da como una especie de coreografía de iniciativas coordinadas en permanente agitación.

En estos mismos años también se focalizó la atención de profesionales de diversas disciplinas a reconocer que la temprana infancia es un periodo crítico

stimulates socialization but it is also a precursor to the transgression of civic behaviour<sup>4</sup>.

At the end of the 50s and the beginning of the 60s, a transcendental episode took place in New York City that would change some concepts about urban design and would transform largely the practice of urban planners, architects and landscape architects<sup>5</sup>. The conservative profession in the 50s, break with old values in the next decade. The progressive emergence of a large number of playground projects evidenced the technical commission of making innovative and daring approaches to urban design simultaneously with the tenacious criticism of projects of standard appearance<sup>6</sup>. The urban writer and activist Jane Jacobs (1916-2006) led a remarkable fight. She headed a fierce and effective dispute against the power broker Robert Moses (1888-1981) who embodied the progressive and orthodox modernist model of building the city and public space<sup>7</sup>.

As a referential witness of the urban life of the New York neighbourhoods, Jacobs observed in his book *The Death and Life of the Great American Cities* (1961) that in the apparent disorder of the old city lies a wonderful order that has its essence in the complexity of the use of the street and the sidewalk. All this disorder is composed of movement and change, and turns out to be an expression of life and not of art: “an intricate ballet in which the individual dancers and ensembles all have distinctive parts which miraculously reinforce each other and compose orderly whole”<sup>8</sup>. Jacobs’ perception of collective urban life is that of a physical order of small processes that, instead of being produced as a coincidence between them, they happen as a kind of choreography of coordinated initiatives in permanent agitation.

In the same years, the attention of professionals from different disciplines focused on recognizing that early childhood was a critical period in the

en el desarrollo de los niños y cuál era su respuesta al desarrollarse en espacios planos, estériles, todos ellos asfaltados y amueblados con materiales simples. Jacobs reclamó sacar los niños de la calle y llevarlos a “lugares limpios y felices, llenos de la risa cantarina de los pequeños agradecidos por un ambiente sano”<sup>9</sup>. La paisajista británica Lady Allen of Hurtwood (1897-1976), desde la International Playground Association, fue pionera en promover la renovación de este tipo de espacios impulsando la construcción de parques de aventuras<sup>10</sup>. También, las investigaciones sobre la infancia de la folclorista británica Iona Opie (1923-2017) son un retrato honesto del juego de los niños y el reconocimiento de un comportamiento humano fundamental<sup>11</sup>.

Otro testigo preocupado por las dinámicas de la vida urbana de Nueva York fue William H. Whyte (1917-1999) cuyo Proyecto para Espacios Públicos estudió el comportamiento humano en los entornos urbanos<sup>12</sup>. Para Whyte la responsabilidad moral del proyectista es crear lugares físicos que faciliten el compromiso cívico y la interacción de la comunidad. Para ello desarrolló un enfoque del diseño que comenzaba con la comprensión profunda de la forma en que las personas usan los espacios y cómo les gustaría usarlos.

Pero es en la misma ciudad de Jacobs, Moses y Whyte, a partir de mitad de los años 60, donde el arquitecto del paisaje M. Paul Friedberg (1931), construyó algunos de los parques de juego más originales del momento. Estos continúan las ideas de los parques de aventuras de Hurtwood y la observación etnográfica de Opie, al confiar que la vinculación de usos sea análoga a las ilimitadas posibilidades inherentes del juego. Amigo personal de Whyte, Friedberg es adalid de la metodología de observación y diseño, un proceso inspirado en la observación de las conductas de la gente al usar el espacio urbano. Whyte destacó de Friedberg su capacidad de manejar el movimiento de la gente en el proyecto, esto es: conseguir que la gente sea quien organice el espacio<sup>13</sup>. Sus parques de juego infantil comparten un enfoque muy simple: enfatizar la necesidad de

development of children and their response when it develops in sterile flat spaces, all of them paved and furnished with simple materials. Jacobs claimed to take the children out of the street and take them to “clean and happy places, filled with the laughter of children responding to a wholesome environment”<sup>9</sup>. The British landscape architect Lady Allen of Hurtwood (1897-1976), from the International Playground Association, was pioneering the promotion of the renovation of this type of spaces, advocating the construction of adventure playgrounds<sup>10</sup>. In addition, the research on the childhood by the British folklorist Iona Opie (1923-2017) is an honest portrait of the children’s game and the recognition of human behaviour fundamentals<sup>11</sup>.

Another witness concerned with the dynamics of urban life in New York was William H. Whyte (1917-1999) whose Project for Public Spaces studied human behaviour in urban environments<sup>12</sup>. For Whyte, the moral responsibility of the designer is to create physical places that facilitate civic engagement and community interaction. He developed a design approach that began with a deep understanding of how people use spaces and how they would like to use them.

However, it is in the same city of Jacobs, Moses and Whyte, from mid-60s, where the landscape architect M. Paul Friedberg (1931), built some of the most original playgrounds of the time. They continue the ideas of the adventure playgrounds of Hurtwood and the ethnographic observation of Opie, trusting that the linking of uses is analogous to the unlimited possibilities inherent in the play. As a close friend of Whyte, Friedberg is an advocate of the observation methodology, design process inspired by observing the behaviour of people when they use urban space. Whyte highlighted Friedberg’s ability to manage the movement of people in the space, that is, to draw people to it<sup>13</sup>. Their playgrounds share a very simple approach: to emphasize the need that in order to enjoy the

que para disfrutar del juego deben existir arquitecturas y espacios vinculados e integrados que desafíen la creatividad de los niños a partir de formas urbanas a modo de incidentes aislados.

### Área total de juegos

El proceso de trabajo de Friedberg en sus proyectos de parques infantiles, le condujo a alcanzar resultados diferentes al de otros arquitectos y artistas coetáneos. Así, los *playscapes* que concibió el escultor Isamu Noguchi (1904-1988) son un lienzo en blanco donde el artista transcribía formas y funciones simples a partir de diseños sencillos que ofrecían posibilidades inagotables. Sus parques infantiles los entendía como áreas de investigación y descubrimiento formal y plástico para brindar una máxima experiencia del juego independientemente de su tamaño<sup>14</sup>. En cambio, para el arquitecto holandés Aldo Van Eyck (1918-1999) los parques de juego son un campo ideal para ensayar la composición no jerárquica: “una experimentación constante con formas y relaciones elementales, una investigación experimental de las posibilidades de crear una relación entre cosas muy diferentes de una manera no jerárquica”<sup>15</sup>.

Al contrario, Friedberg, por su formación y personalidad, se cuestiona la tradición y los procesos administrativos relativos al diseño de los parques de juego. El juego lo priorizó como su tema de diseño sobre el espacio del área de juegos. Su lema puede describirse, como: “observa lo que hace un niño, él te proveerá el programa”<sup>16</sup>. Al contemplar a niños gritando animadamente en un entorno de juego que les permitía ejercitar la mente y el cuerpo, se dio cuenta de que el área de juego era una escuela informal y el suelo un lugar sobre el que poner en práctica ideas creativas e imaginativas. Desde sus primeros proyectos de parques infantiles ensayará estas cuestiones que, posteriormente, trasladó al diseño de otras tipologías de espacios públicos.

La relevancia del uso que hacen las personas cuando ignoran las aplicaciones previstas por el proyectista una vez la obra se ha construido, supuso

play there linked and integrated architectures and spaces should be existent to challenge the creativity of children from urban forms as isolated events.

### Total play environment

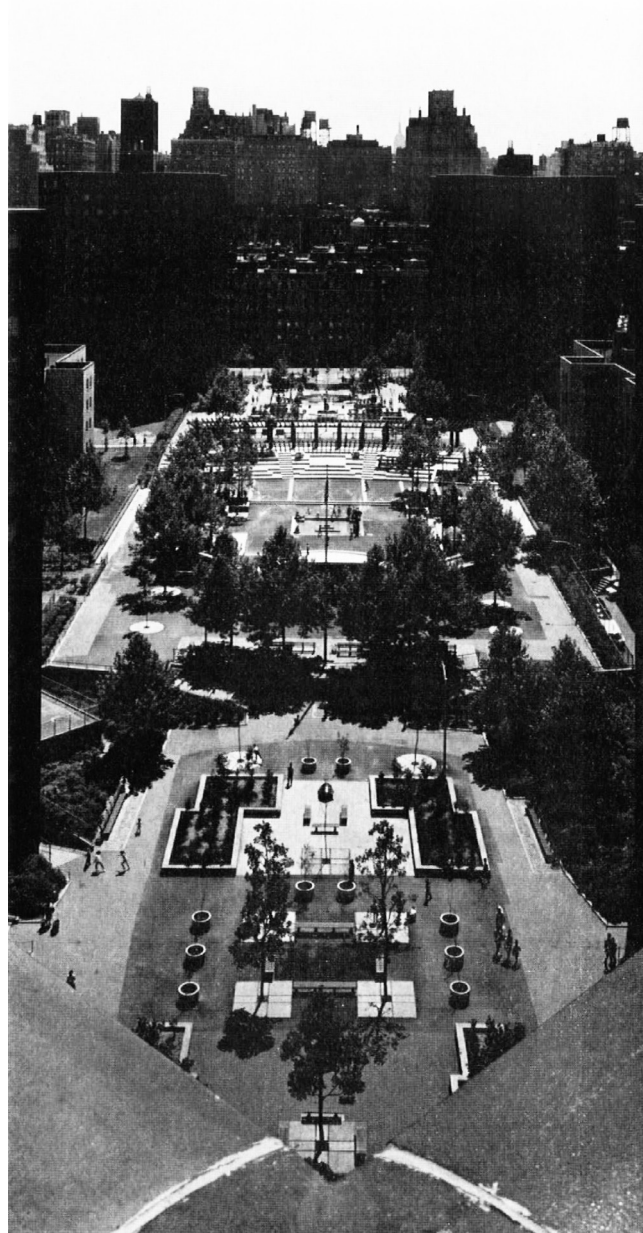
Friedberg’s work process in his playground projects led him to achieve different results than other contemporary architects and artists. Thus, the *playscapes* which created the sculptor Isamu Noguchi (1904-1988) are a blank canvas where the artist transcribed simple forms and functions from basic designs that offered limitless possibilities. He understood his playgrounds as formal and plastic discovery research areas to provide maximum gaming experience regardless of size<sup>14</sup>. On the other hand, the playgrounds of the Dutch architect Aldo Van Eyck (1918-1999) are an ideal field to test the non hierarchical composition: “a constant experimentation with basic forms and relationships, an experimental investigation of the possibilities of creating a relationship between very different things in a non-hierarchical way”<sup>15</sup>.

On the contrary, Friedberg, due to his training and personality, inquiries the tradition and administrative processes related to playgrounds design. He prioritized the play as its design theme over the playground space. His motto can be described, such as: “Tract the child and they will provide the program”<sup>16</sup>. When he contemplated children cheering animatedly in a play environment that allowed them to exercise mind and body, he realized that the play area was an informal school and the ground a place on which to apply creative and imaginative ideas. From his first projects of playgrounds, he will rehearse these questions that, later, he transferred to the design of other typologies of public spaces.

The relevance of the use that people make when they ignore the applications planned by the designer once the work is built meant for Friedberg the birth of

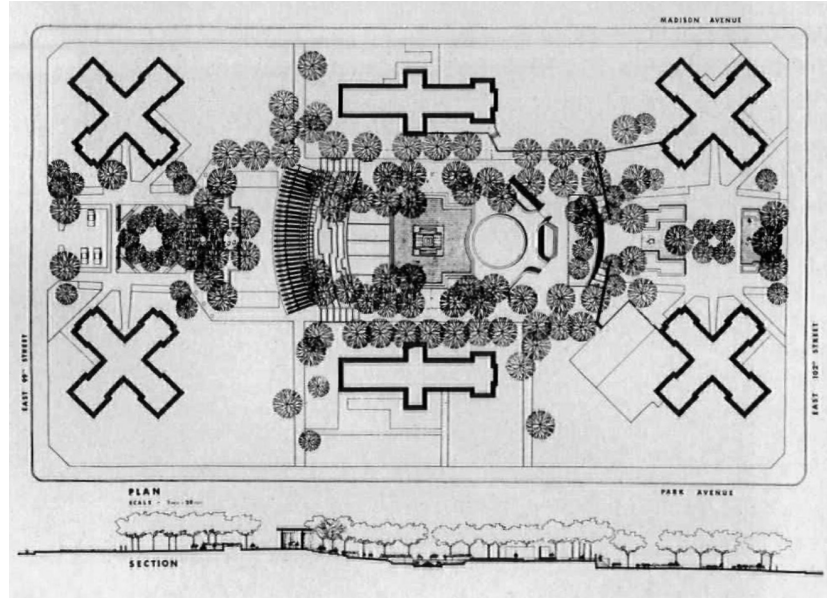
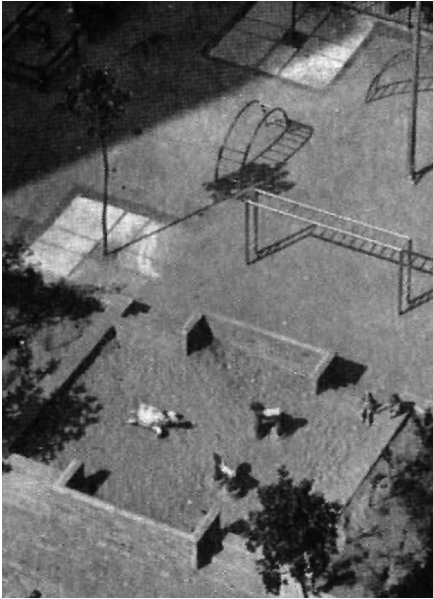
para Friedberg el alumbramiento de otra forma de diseñar los parques infantiles. Esto lo advirtió por primera vez al realizar el parque de juegos de los edificios Carver (Harlem, Nueva York, 1963)<sup>17</sup>. La Vincent Astor Foundation había establecido un programa con fondos sociales para experimentar nuevas aproximaciones al diseño y desarrollo urbano de los espacios abiertos en conjuntos de viviendas sociales en malas condiciones. En los edificios Carver el proyecto remodeló un desolador espacio exterior existente entre los bloques para acomodar un espacio destinado a múltiples usos (Figs. 1 y 2). El planteamiento del diseño de las áreas de juegos se trató de forma

another way of designing playgrounds. He noticed this for the first time when realizing the playground for Carver Houses (Harlem, New York, 1963)<sup>17</sup>. The Vincent Astor Foundation had established a program with social funds to experiment with new approaches to the design and urban development of open spaces in social housing complexes in low conditions. In the Carver Houses, the project remodelled a bleak outer space between the blocks to accommodate a space for multiple uses (Figs 1 and 2). The approach to the design of the play areas was handle in a traditional way, including the usual equipment



*Fig. 1. M. Paul Friedberg, Edificios Carver, Nueva York, 1963; Vista aérea.*

*Fig. 1. M. Paul Friedberg, Carver Houses, New York, 1963; Aerial view.*



tradicional, incluyendo los habituales equipamientos de arcos trepadores, encintados de madera y barras de equilibrio, que se consideraban suficientes para facilitar el juego de los niños y jóvenes del vecindario (Fig. 3). Pero, curiosamente, la formalidad de las circulaciones del anfiteatro y los muros de ladrillo altamente texturizados fueron infinitamente más emocionantes para los niños, ya que les permitía trepar y saltar libremente (Fig. 4). La observación de este hecho enseñó a Friedberg que era la gente la que orquestaba el espacio, interpolando los objetos en el medio ambiente y acomodándolos a la naturaleza del juego<sup>18</sup>. La consecuencia fue que el patio de recreo formal se encontraba inactivo la mayor parte del tiempo, con la excepción del arenero, que ofrecía una gran variedad de experiencias de uso.

En cambio, en el proyecto de la plaza y parque de juegos para los edificios Jacob Riis (Lower East Side, Nueva York, 1965), Friedberg tuvo la posibilidad de demostrar algunos preceptos básicos de su filosofía de diseño como son las relaciones o sinergias entre los grupos de edades y los equipamientos para el juego. La propuesta de Friedberg ganó el concurso convocado por la Astor Foundation que esperaba de los proyectistas la total libertad de planteamiento. El resultado convirtió la propuesta de Friedberg en un prototipo para los espacios urbanos residenciales

of climbing arches, wooden curbs and balance bars, which were considered sufficient to facilitate the play of the children and youth of the neighbourhood (Fig. 3). Nevertheless, the formality of the amphitheatre's circulations and the highly textured brick walls were infinitely more exciting for the children, since it allowed them to climb and jump freely (Fig. 4). The observation of this fact taught Friedberg that the people are who set up the space interpolating the objects in the environment and adapting them to the nature of the play<sup>18</sup>. The consequence was that the formal playground was inactive most of the time, with the exception of the sandbox, which offered a wide variety of use experiences.

On the other hand, in the project of the plaza and park for the Jacob Riis Houses (Lower East Side, New York, 1965), Friedberg had the possibility to demonstrate some basic precepts of his philosophy of design, as they are the relations or synergies between the age groups and the play equipment. Friedberg's project won the competition launched by the Astor Foundation, which expected the planners to have total freedom of approach. The result turned Friedberg's proposal into a prototype for the urban residential

Fig. 2. M. Paul Friedberg, *Edificios Carver, Nueva York, 1963; Planta.*

Fig. 3. M. Paul Friedberg, *Edificios Carver, Nueva York, 1963; Vista parcial.*

Fig. 2. M. Paul Friedberg, *Carver Houses, New York, 1963; Ground plan and section.*

Fig. 3. M. Paul Friedberg, *Carver Houses, New York, 1963; Play area.*

Fig. 4. M. Paul Friedberg, Edificios Carver, Nueva York, 1963; Detalle del muro.



Fig. 5. M. Paul Friedberg, Plaza y parque Jacob Riis, Nueva York, 1965; Vista aérea.

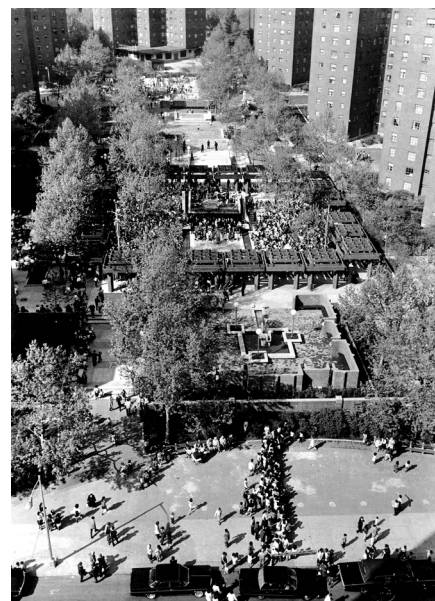


Fig. 4. M. Paul Friedberg, Carver House, New York, 1963; Detail of wall.

Fig. 5. M. Paul Friedberg, Jacob Riis Plaza and Park, New York, 1965; Aerial view.

de la ciudad<sup>19</sup>. La explanada existente entre los edificios la convirtió en un condensador social del vecindario, en la que incluyó un anfiteatro, elementos de agua como fuentes y estanques, un área central de estancia pasiva con vegetación y bancos, y una zona que la concibió como un parque de aventuras, que fue el primero realizado en el país.

Al proyectar el parque de juegos, Friedberg era consciente de que el juego no se limitaba necesariamente al área de juego estricta, sino que debía idear varios ambientes para satisfacer las diversas necesidades de la comunidad. Para ello, el parque infantil, además de contar con los artefactos tradicionales del juego -algunos tubos de hormigón, una pequeña cúpula de bloques de granito y pequeños muros, etc.- incorporó los esfuerzos de Friedberg para transformar la explanada de hierba previamente existente en un área total de juego y recreo, adaptada a las necesidades e intereses de los residentes (Figs. 5 y 6).

La plaza la diseñó para que sirviera de encuentro y diversión de todos los grupos de edad: ancianos, adolescentes y niños. El área de la fuente la organizó parcialmente encerrada, para dar privacidad a quien hiciera uso de ella. El anfiteatro era el foco aglutinador de todo el conjunto. Durante el día una parte de él se llenaba de agua, donde niños y mayores podían disfrutar de juegos de agua dentro de unos estanques

spaces of the city<sup>19</sup>. The existing space between the buildings he converted it into a social condenser of the neighbourhood, in which he included an amphitheatre, water elements such as fountains and ponds, a central area of passive live with vegetation and benches, and an area that was conceived as an adventure park, which was the first one carried out in the country.

Designing the playground, Friedberg was aware that the play was not necessarily limited to the precise play area, but he had to devise various environments to meet the diverse needs of the community. For this, the playground, in addition to the traditional play facilities -some concrete pipes, a small dome of granite blocks and small walls, etc.- joined the efforts of Friedberg to transform the previously existing grass esplanade into a total play area adapted to the needs and interests of the residents (Figs 5 and 6).

The plaza was designed to serve as an encounter and fun place for all age groups: elderly, teenagers and children. The area of the fountain was organized partially enclosed, to give privacy to whom made use of it. The amphitheatre was the unifying focus of the whole. During the day, part of it was filled with water, where children and adults could enjoy water games in ponds in the middle



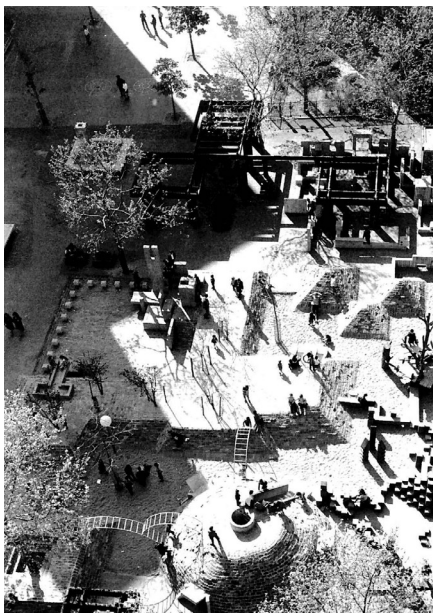
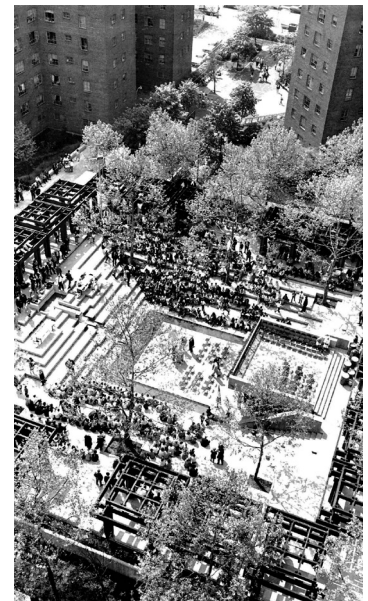
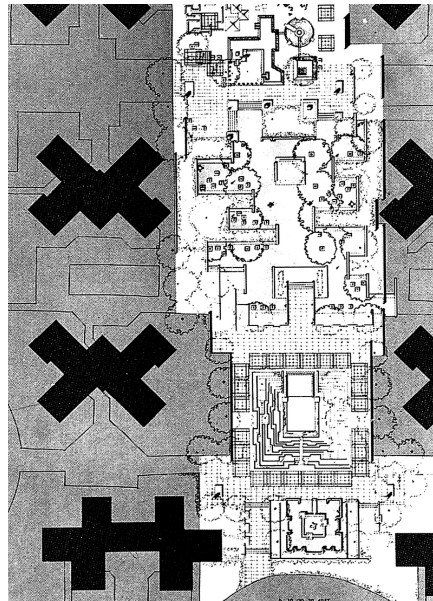
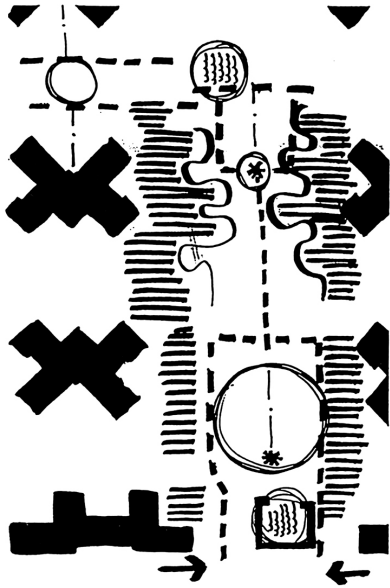


Fig. 6. M. Paul Friedberg, Plaza y parque Jacob Riis, Nueva York, 1965; Esquema conceptual y planta.

Fig. 7. M. Paul Friedberg, Plaza y parque Jacob Riis, Nueva York, 1965; Anfiteatro.

Fig. 8. M. Paul Friedberg, Plaza y parque Jacob Riis, Nueva York, 1965; Parque de juegos.

Fig. 9. M. Paul Friedberg, Plaza y parque Jacob Riis, Nueva York, 1965; Parque de juegos.

Fig. 6. M. Paul Friedberg, Jacob Riis Plaza and Park, New York, 1965; Conceptual sketch and Plan.

Fig. 7. M. Paul Friedberg, Jacob Riis Plaza and Park, New York, 1965; Amphitheatre.

Fig. 8. M. Paul Friedberg, Jacob Riis Plaza and Park, New York, 1965; Adventure Playground.

Fig. 9. M. Paul Friedberg, Jacob Riis Plaza and Park, New York, 1965; Linked play.

en plena ciudad. Durante las noches de verano se organizaban en él actuaciones de entretenimiento, como: juegos para adultos, bailes y veladas de boxeo (Fig. 7).

En el área de juegos, el paisajista situó un conjunto de piezas escultóricas y montículos de piedra. Las relaciones que se producían entre los montículos eran cruciales, porque formaban la base del “juego-interacción”. Un concepto que Friedberg consideraba que invitaba a la emocionante toma de decisiones a medida que el niño pasaba de una experiencia de juego a otra (Figs. 8 y 9). Por ello, argumenta que al niño no se le debe restringir únicamente a subir por una escalera porque dispone de otras

of the city. During summer night the entertainment activities such as games for adults, dance and boxing events were organized within (Fig. 7).

In the playground, the landscape architect placed a set of sculptural pieces and mounds of stone. Relationships between mounds were crucial, because they formed the basis of “play-interplay.” Friedberg considered this concept as persuading to the exciting decision-making as the child moved from one play experience to another (Figs. 8 and 9). Therefore, he argues that the child should not be restricted only to climb a ladder because it has other possibilities. He or

posibilidades. Puede subir a la cima del montículo desde cualquier lado o gatear a través de uno de los tres túneles que lo penetran hasta su centro y desde aquí subir por una escalera hasta la abertura que corona su cima. Existen múltiples posibilidades educativas que estimulan el juego social, el juego cognitivo y el juego físico y mental, e incluso permiten que el niño pueda sentarse un rato a descansar mientras observa a los otros jugando más abajo<sup>20</sup>.

Los materiales utilizados en el proyecto fueron materiales naturales en su mayoría, resistentes y lo suficientemente pesados para soportar un gran uso y abuso. Los bloques de granito contaban con pequeños relieves y depresiones que facilitaban la escalada. Dispuestos en varias alturas graduadas, permitía a los niños de diferentes edades jugar simultáneamente en la misma área. Hormigón, madera, granito, ladrillo, agua y arena, junto a esculturas y la vegetación, creaban un entorno total de juegos que atraía a muchos a ser parte de un bullicio siempre cambiante. Con el paso del tiempo este proyecto, que fue una referencia relevante en la ciudad, inició su declive al ir paulatinamente reflejando los problemas sociales que acontecían en esta área de la ciudad, lo que acarrió una notable degradación urbana del mismo y su posterior desaparición.

### **Juego e interacción**

En el año 1970, Friedberg publicó *Play and Interplay* a modo de manifiesto para un nuevo diseño de los entornos urbanos de recreo. El libro está ilustrado profusamente con escenas de niños jugando en sus parques infantiles. Los proyectos que en él presenta pretenden ir más allá de la generalidad del parque de juegos para abarcar el entretenimiento de todas las edades y la construcción adaptada a todo tipo de actividades recreativas. Friedberg indica que el niño es un producto de su entorno y ningún proyecto puede significativamente aplicarse a sus diferentes necesidades y experiencias. La interacción entre el objeto y el niño es quien define su mundo completo a través del juego, porque explota su vitalidad e inspira su imaginación para crear un mundo propio<sup>21</sup>.

she can climb to the top of the mound from either side or crawl through one of the three tunnels that penetrate it to its centre and from here climb up a stairway to the opening that crowns its summit. There are multiple educational possibilities that stimulate social play, cognitive play and physical and mental play, and even allow the child to sit down and rest for a while watching the others playing below<sup>20</sup>.

The materials used in the project were mostly natural ones, resistant and heavy enough to withstand hard use and abuse. The granite blocks had small reliefs and depressions that facilitated climbing. Arranged in various graduated heights, it allowed children of different ages to play simultaneously in the same area. Concrete, wood, granite, brick, water and sand, along with sculptures and vegetation, created a total playground environment that attracted many people to be part of an ever-changing bustle. Over time this project, which was a relevant reference in the city, began its decline gradually reflecting the social problems that occurred in this area of the city, which led to a significant urban degradation of it and its ensuing disappearance.

### **Play and interplay**

In 1970, Friedberg published *Play and Interplay*, a manifesto for a new design of urban recreational environments. Richly illustrated the book shows scenes of children playing in his playgrounds. The projects it presents intend to go beyond the generality of the playground to encompass all ages' entertainment and construction adapted to all types of recreational activities. Friedberg indicates that the child is a product of their environment and none project can significantly apply to their different needs and experiences. The interaction between the object and the child is what defines his total world through the play, because he exploits the vitality and draws upon his imagination to create his world<sup>21</sup>.

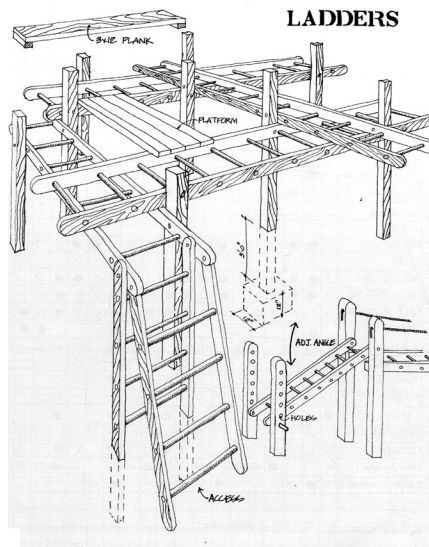
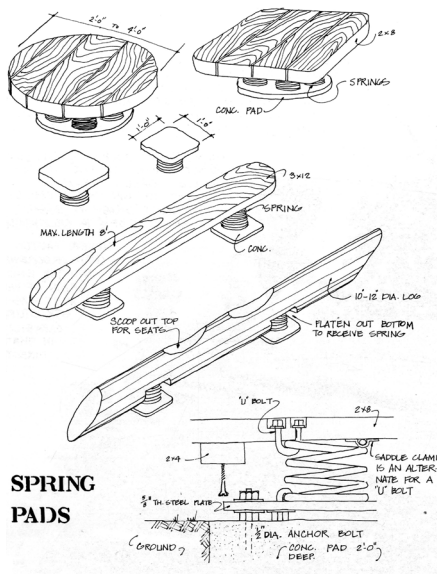


Fig. 10. M. Paul Friedberg, *Equipamiento de juego, 1975; Trampolines.*

Fig. 11. M. Paul Friedberg, *Equipamiento de juego, 1975; Escaleras.*

Fig. 10. M. Paul Friedberg, *Play facility, 1975; Spring pads.*

Fig. 11. M. Paul Friedberg, *Play facility, 1975; Superstructure of ladders.*

El juego es una actividad continua, física, mental y social. Experiencia que Friedberg la describe a partir de la acción del niño: “ves el trampoline, una plataforma apoyada en cuatro muelles de camiones que se agitan y mueven en respuesta a tu acción. Puedes saltar de uno a otro y sentir el cambio y el movimiento resultante de la energía cinética de los resortes”<sup>22</sup>. En *Handcrafted playgrounds* (1975), Friedberg elabora un conjunto de diseños simples y estructuras complejas con la idea de que cualquier persona, disponiendo del espacio, es capaz según su imaginación de ensamblar un artefacto pensado para el juego (Fig. 10).

La convicción de que cualquiera puede proyectar un área de juegos si atiende a los diferentes estilos de juego, le condujo a expandir el concepto de estructuras modulares con la idea de plantear lo que podrían ser los parques de juego del futuro. A partir de bocetos de equipamientos e instalaciones de madera pensados para su autoconstrucción, consideró la oportunidad de dar una forma propia al entorno de juegos y crear estructuras efímeras que fueran respuesta a unas necesidades específicas del (auto)constructor. A partir de barriles, escaleras, botes, maderas o viejos neumáticos muestra las potencialidades de la combinación en unidades modulares, la adaptación al sitio, la modificación de su tamaño y escala, y el ajuste dimensional para

Play is a continuous physical, mental and social activity. Friedberg describes this experience from the action of the child: “You see the trampoline, a platform supported by four truck docks that shake and move in response to your action. You can jump from one to another and feel the change and movement resulting from the kinetic energy of the springs”<sup>22</sup>. In *Handcrafted playgrounds* (1975), Friedberg expounds a set of simple designs and complex structures with the idea that, having space, any person is able with his imagination to assemble an object designed for play (Fig. 10).

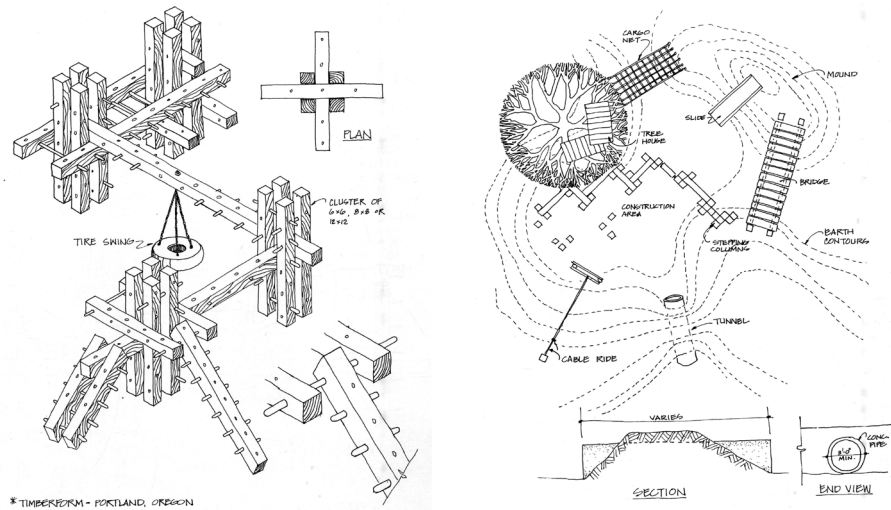
The confidence that anyone can design a playground if it attends to different play styles, led him to expand the concept of modular structures with the idea of state what could be the playgrounds of the future. From sketches of equipment and wood installations designed for DIY, he considered the opportunity to give a proper shape to the play environment and create ephemeral structures that were responsive to specific needs of the (self) builder. From barrels, ladders, boats, wood or old tires he shows the potential of the combination in modular units, the adaptation to the site, the modification of its size and scale, and the dimensional adjustment

Fig. 12. M. Paul Friedberg, *Equipamiento de juego, 1975; Columpio.*

Fig. 13. M. Paul Friedberg, *Equipamiento de juego, 1975; Earthworks.*

Fig. 12. M. Paul Friedberg, *Play facility, 1975; Swing.*

Fig. 13. M. Paul Friedberg, *Play facility, 1975; Earthworks.*



crear infinitas oportunidades de juego: “una escalera sugiere subir, lo que es divertido. Pero situando la escalera en diferentes posiciones: hacia arriba, hacia los lados u oblicua, se expande sus posibilidades”, indica<sup>23</sup> (Fig. 11).

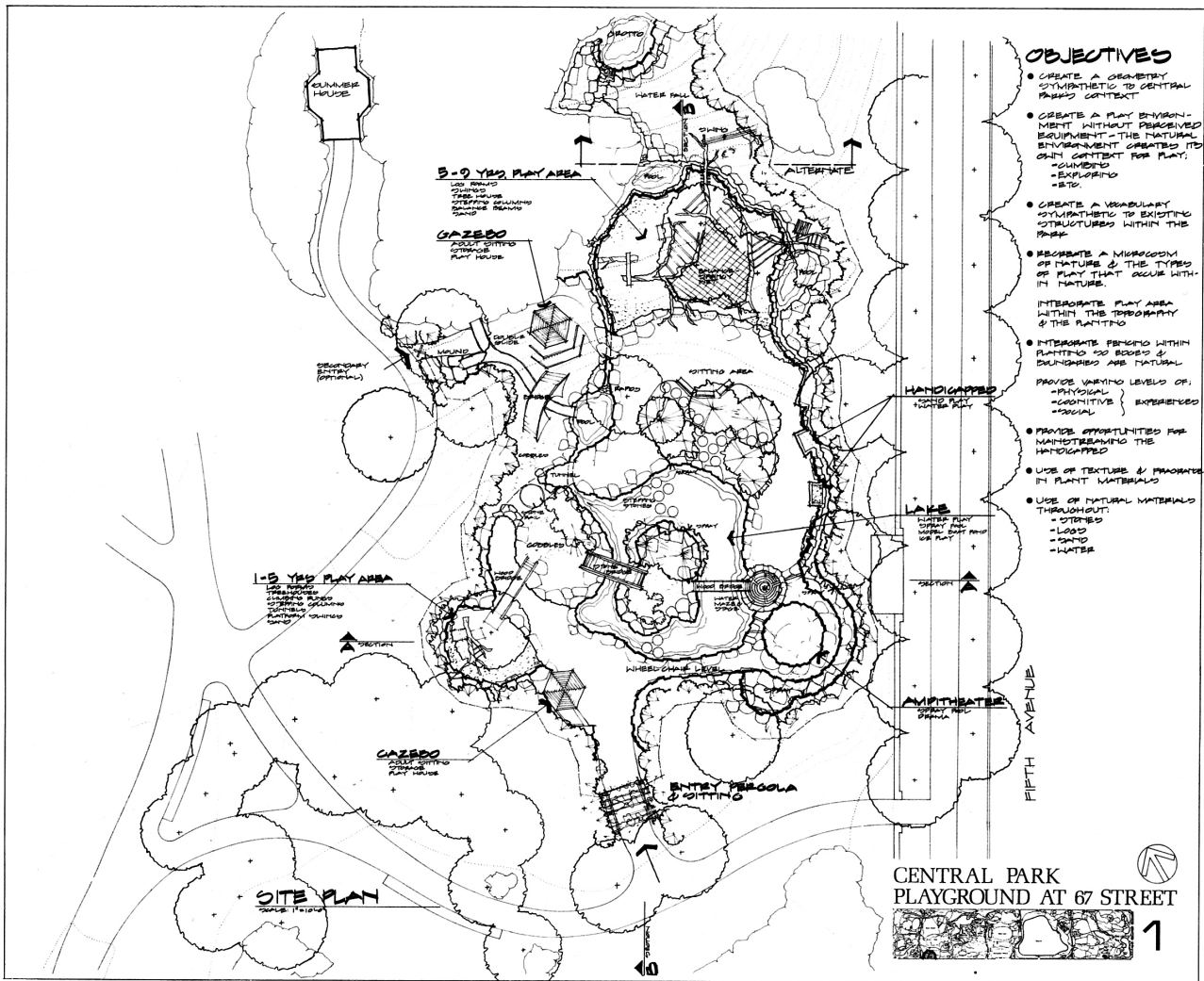
Un columpio puede considerarse una experiencia potencialmente peligrosa para un niño, pero también emocionante porque por medio de su diseño puede adaptarse a una forma más racional. Friedberg planteó con un simple neumático redondo junto a una plataforma, un conjunto que permite que varios niños jueguen al mismo tiempo beneficiándose del balanceo, mejorando su cooperación e interacción (Fig. 12). Esto amplía las capacidades del niño que puede así volar, flotar y oscilar en el espacio. El niño se convierte en un participante activo en todas las direcciones del espacio y el grupo puede interactuar entre ellos con las formas de juego nuevas que nacen del propio columpio. Un diseño nuevo que proporciona actividades multifacéticas. El parque de juegos resulta ser un espacio tridimensional donde el niño empieza al nivel del suelo, sube por la escalera hasta una plataforma, se balancea en el espacio con el columpio y regresa al terreno por un tobogán, todo ello en una secuencia que es mucho más excitante que el caminar de un sitio a otro (Fig. 13).

Las arquitecturas y equipamientos para el juego de Friedberg nacen de la adaptación al contexto en el que se crean. En 1986, bajo la administración

to create endless opportunities for play: “a ladder suggests climbing, which is fun. By placing the ladder in different ways: upright, sideways or obliquely, you expand its possibilities”, he argues<sup>23</sup> (Fig. 11).

A swing can be considered a potentially dangerous experience for a child, but also exciting because through its design it can be adapt to a more rational way of playing. Friedberg posed with a simple round tire next to a platform, a set that allows several children to play at the same time benefiting from the balancing, improving their cooperation and interaction (Fig. 12). This expands the capabilities of the child who can thus fly, float and oscillate in space. The child becomes an active participant in all directions of the space and the group can interact with the new forms of play that are born from the swing itself. The new design allows multifaceted activities. The playground turns out to be a three-dimensional space where the child starts at ground level, climbs the ladder to a platform, swings in space with the swing and returns to the ground by a slide, all in a sequence that is much more exciting than walking from one place to another (Fig. 13).

Friedberg’s play architectures and equipment are generated from the adaptation to the context in which they are created. In 1986, under the administration



del Central Park Conservancy, ganó el concurso para renovar un parque infantil de la época de Robert Moses situado dentro del Central Park, actualmente conocido como Billy Johnson Playground. Su diseño es el de un parque de juegos naturalista inspirado en el paisaje pintoresco imaginado por Olmsted y Vaux (Fig. 14). La característica más popular es un tobogán de granito de 14 metros de longitud que se encuentra integrado en una colina rocosa que se hace eco de los afloramientos rocosos del parque. Existe un puente de piedra en miniatura que recuerda al puente Gapstow del propio parque y unos miradores que hacen referencia a estructuras de tipología de refugios campestres. Los senderos naturales serpentean a través de macizos de setos arbustivos, prolongando la experiencia de juego en el propio paisaje del Central Park. También incluye los equipamientos habituales

Friedberg's play architectures and equipment are generated from the adaptation to the context in which they are created. In 1986, under the administration of the Central Park Conservancy, he won the competition to renovate a playground of the Robert Moses era located within Central Park, now known as Billy Johnson Playground. Its design is a natural park inspired by the picturesque landscape imagined by Olmsted and Vaux (Fig. 14). The most popular feature is a 14-meter-long granite slide that is embedded in a rocky hill that echoes the park's rocky outcroppings as well as a miniature stone bridge that recalls the Gapstow Bridge of the Central Park and some viewpoints that echo typical structures of rural refuges. The nature trails meander through clumps of shrub hedges, prolonging the play experience in the Central Park's own landscape. It also includes the usual equipment

Fig. 14. M. Paul Friedberg, Parque de juegos de la calle 67, Nueva York, 1986; Planta.

Fig. 14. M. Paul Friedberg, Central Park Playground at 67th Street, New York, 1986; Ground plan.

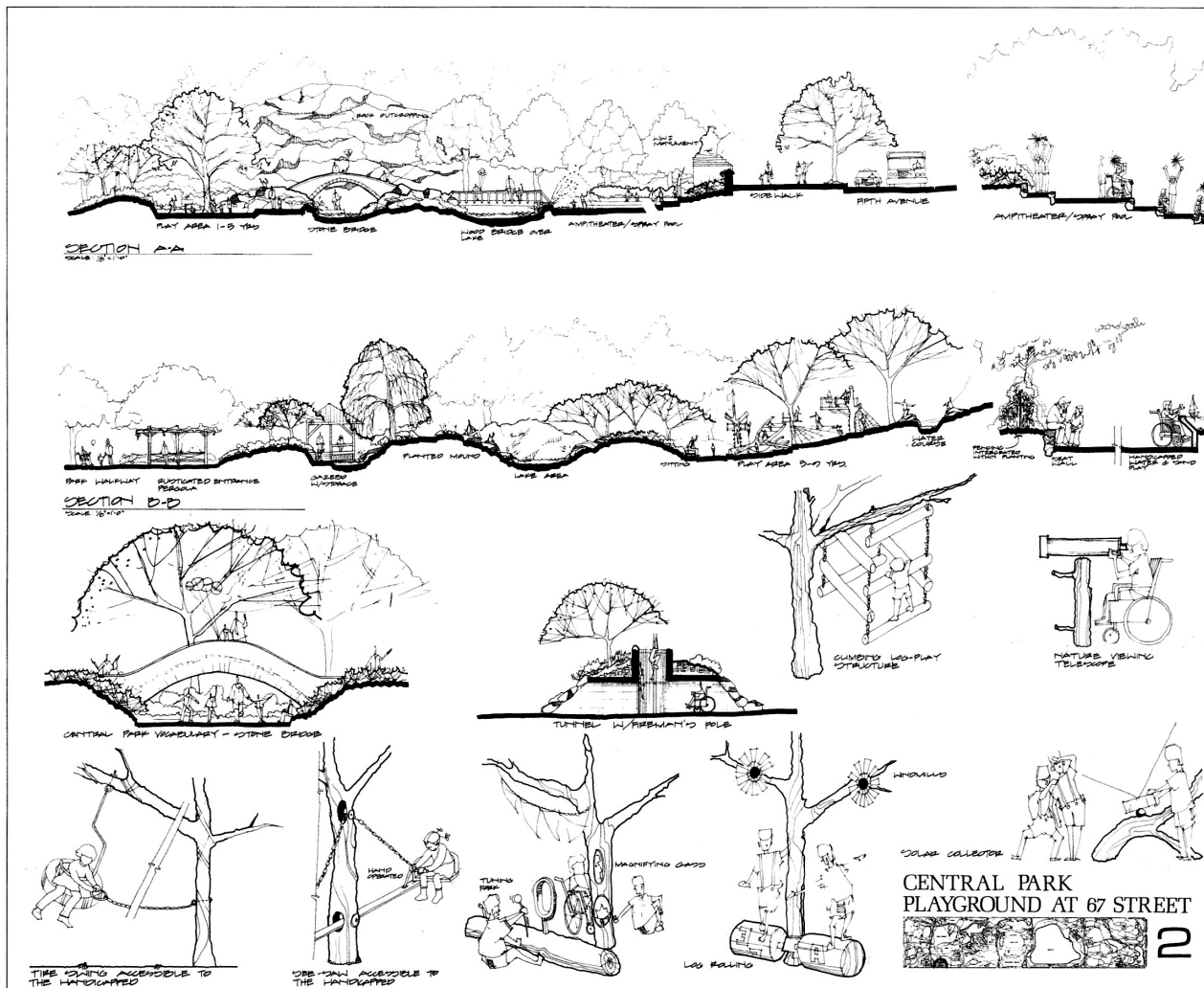


Fig. 15. M. Paul Friedberg, Parque de juegos de la calle 67, Nueva York, 1986; Equipamientos.

Fig. 15. M. Paul Friedberg, Central Park Playground at 67th Street, New York, 1986; Sections and set of Play elements.

como son los columpios y los juegos de aventuras, aunque no se ejecutaron todos los previstos (Figs. 15, 16 y 17). El proyecto informa que las actividades de juego pueden proporcionarse con los materiales, formas y símbolos del entorno en el que éste se ubica<sup>24</sup>.

#### Consenso con el usuario

“Creo que la gente orquesta el espacio”, afirma Friedberg, cuando ésta atraviesa un espacio y lo llena de energía y dinamismo<sup>25</sup>. De hecho, durante la construcción del parque infantil P.S. 166, como consecuencia de la falta del vallado, los niños eran libres de jugar por toda el área intervenida y hacer uso de los adoquines y tablas de madera de la propia construcción. Friedberg señala que este período del parque fue mucho más rico e imaginativo que una vez completado con su cercado: “un hecho decepcionante pero real que indica la

such as swings and adventure play, although not all those planned were executed (Figs 15, 16 and 17). The design informs that the play activities can be provided with the materials, forms and symbols of the environment in which it is located<sup>24</sup>.

#### Harmony with the user

“I feel that people orchestrate the space,” says Friedberg, when it crosses a space and fills it with energy and dynamism<sup>25</sup>. In fact, during the construction of the playground P.S. 166, because of the lack of fencing, the children were free to play around the construction site and make use of the cobbles and wooden boards within. Friedberg points out that this period of the park was much richer and more imaginative than once completed with his final enclosure: “a disappointing but real fact that indicates the need to

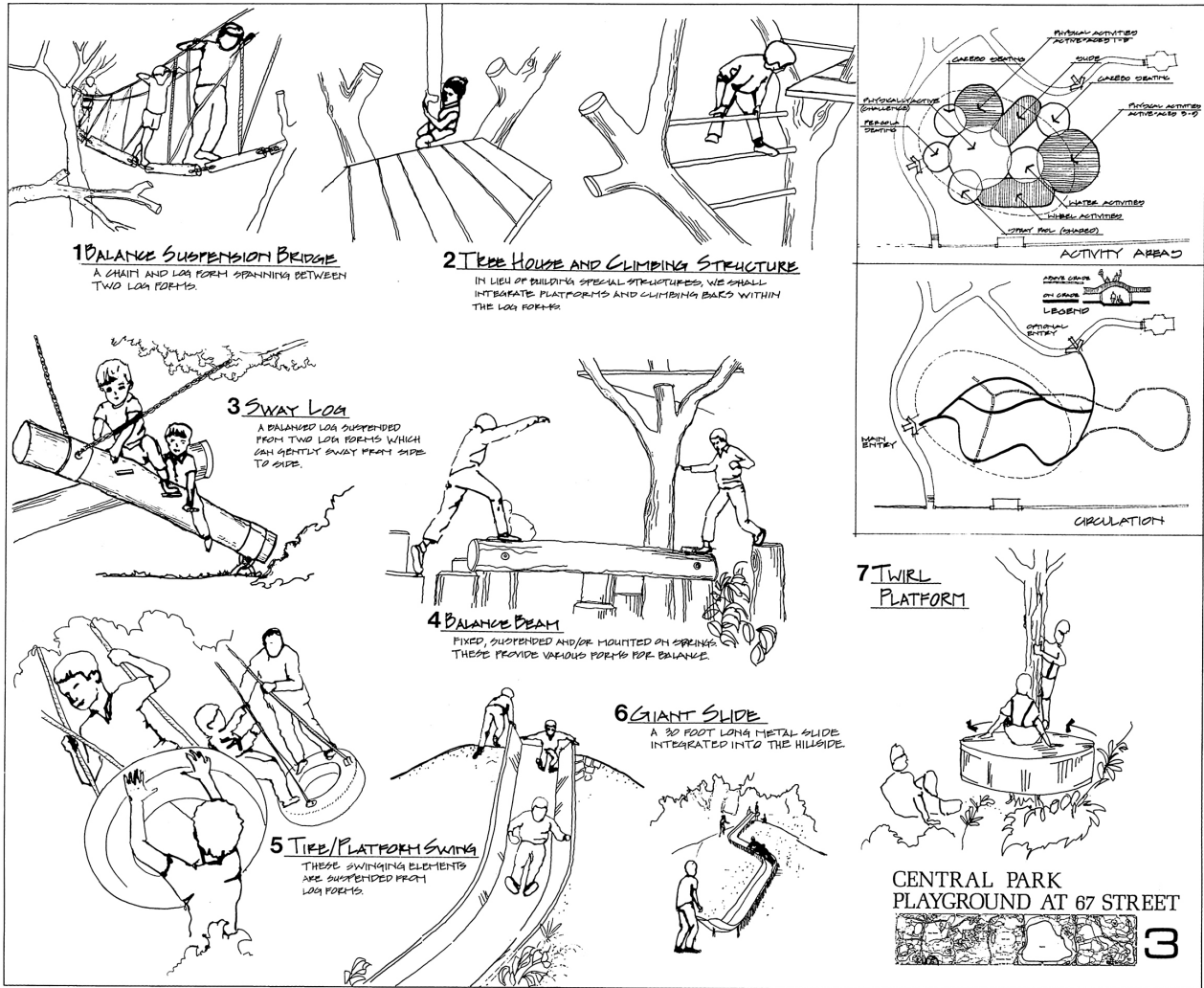


Fig. 16. M. Paul Friedberg, Parque de juegos de la calle 67, Nueva York, 1986; Equipamientos.

Fig. 17. M. Paul Friedberg, Parque de juegos de la calle 67, Nueva York, 1986; Tobogán de granito.

Fig. 16. M. Paul Friedberg, Central Park Playground at 67th Street, New York, 1986; Set of Play elements.

Fig. 17. M. Paul Friedberg, Central Park Playground at 67th Street, New York, 1986; Granite slide.

necesidad de aproximarse de manera abierta al diseño de los parques infantiles incluso a los más creativos”<sup>26</sup>.

Al diseñar y probar numerosas formas arquitectónicas facilitadoras del juego, *earthworks*, artilugios y equipamientos interconectados unos con otros y dirigidos al divertimento de todos los grupos de edad, Friedberg prueba en sus parques de juegos temas urbanos de mayor calado que adaptaba simultáneamente a los diferentes programas y proyectos de espacio público que desarrollaba en su oficina<sup>27</sup>. Se podría decir que sus *playgrounds* son un ensayo de sus aportaciones a la arquitectura del paisaje<sup>28</sup>. Así, en sus parques de juego se cuestiona el valor de la línea de propiedad como límite de la acción del juego; la noción de propiedad pública y el valor de la propiedad privada en términos de la continuidad del espacio para el “juego-interacción”; el sentido de la valla al reconfigurar el ámbito estricto del parque, la plaza, la calle y la acera; el sentido del espacio vacío en cuanto a la ausencia de estímulos para la acción social y el juego por la falta de su programación. En definitiva, una arquitectura del paisaje que trabaja con entornos de interacción social más que con espacios precisos para dotar al lugar de nuevas oportunidades. Friedberg crea espacios para ser usados con actividades sociales donde se alcanza la comprensión de uno mismo, al mismo tiempo que avanzan en la investigación sobre nuevas formas y expresiones de lo urbano.

En todo diseño de un espacio que pretende la interacción social, un tema esencial es el diálogo entre el proyectista como “facilitador” y los usuarios como “clientes”. Indica Friedberg que la responsabilidad del proyectista recae en relacionar adecuadamente el diseño como un “imperativo funcional” a fin de posibilitar el consenso. Esto son las necesidades percibidas o reales, con el reto de expresar el “arte” en el diseño, lo que considera “el acto trascendental”<sup>29</sup>. Para admitir su responsabilidad, aceptar el reto y verificar su resultado, el paisajista se informa fundamentalmente en quienes dan vida a su trabajo

make an open approach to the design of playgrounds even the most creative one”<sup>26</sup>.

By designing and testing numerous architectural forms to provoke the play, *earthworks*, elements and linked equipment, all aimed at the entertainment of all age groups, Friedberg tests in its playgrounds major urban issues that simultaneously adapted to different programs and public space designs that he developed in his office<sup>27</sup>. It could be said that his *playgrounds* are an attempt of his contributions to landscape architecture<sup>28</sup>. Thus, their playgrounds question the value of the property line as the limit of the action of the play; the notion of public property and the value of private property in terms of the continuity of space for “play-interplay”; the sense of the fence when the strict scope of the park, the square, the street and the sidewalk is redesigned; the sense of empty space in terms of the absence of stimuli for social action and play due to the lack of its programming. In short, a landscape architecture that works with environments of social interaction rather than precise spaces to provide a place with new opportunities. Friedberg creates spaces to be used with social activities where self-understanding is achieved, while advancing research on new urban forms and expressions.

In all design of space that seeks social interaction, an essential theme is the dialogue between the designer as “facilitator” and the users as “client”. Friedberg says that the responsibility of the designer lies in understanding adequately the design as “functional imperative” in order to enable a consensus. That is the perceived or real needs, with the challenge of expressing the “art” in the design, which he considers “the transcendental act”<sup>29</sup>. To admit its responsibility, accept the challenge and verify its result, those who bring to life their work using it inform the landscape architect.



usándolo. Bajo este aspecto, Friedberg persigue un proceso único y personal. Para él, el proyecto “es la herramienta con la que modela lo informe, organiza el azar y da significado a la forma; media entre las necesidades y el deseo, entre la preexistencia y la existencia; facilita oportunidades y experiencias que incorporan y reflejan preferencias y valores para un mundo cada vez más diverso y plural; es un lenguaje que usa para hablar de lo que somos y lo que debemos ser”<sup>30</sup>. Este proceso es un intento de hacer de un lugar común algo excepcional para alcanzar el sentido de uno mismo y del propio lugar.

### Conclusiones

El método que Friedberg desarrolla en sus proyectos de playgrounds evidencia que el diseño arquitectónico y paisajístico tiene la capacidad de reactivar espacios degradados a partir de la creación de entornos de juego que permiten el aprendizaje físico, mental y social del niño y, también, del adulto. Igualmente, la incorporación de artefactos sencillos para el juego que admiten su autoconstrucción induce a su artífice y usuario a la imaginación creadora. Con ello, el arquitecto del paisaje nos brinda escenografías para hacer realidad el ballet que Jane Jacobs reclamaba para las calles, plazas y parques de la ciudad moderna.

La “experiencia del presente” es una expresión que Gadamer utiliza para conceptualizar la fiesta y su representación como un tiempo de celebración. Por ello, la observación de los niños y adultos usando las áreas de juego y su transposición en el proyecto, como hace Friedberg, es claramente una manifestación festiva: expresión humana, cultural y de la vida social urbana. A partir de la experiencia de sus primeros playgrounds, Friedberg plantea las claves iniciales del diseño de hábitats urbanos que no son meramente jardines o parques. Es decir, lugares para celebrar la vida social urbana en toda su complejidad, contradicción y desenfreno sin caricaturizarla ni convertirla en un simple espectáculo. Proyectos que incluyen elementos

Under this aspect, Friedberg pursues a unique and personal process. For him, design is “The tool by which I mould the shapeless, organize the random and meaning to form. The mediator states between needs and desire, between subsistence and existence. The facilitator of opportunities and experiences incorporates and reflects preferences and values for this diverse and pluralistic world. The language I use when I talk of what we are and what we might be”<sup>30</sup>. This design process is an attempt to make a common place something exceptional to achieve the sense of oneself and one’s place.

### Conclusions

The method of design that Friedberg develops in his playgrounds shows that the architectural and landscape design has the capacity to reactivate degraded spaces from the creation of play environments that allow the physical, mental and social learning of the child and, also, of the adult. Likewise, the incorporation of simple facilities for playing that admit self-construction induces its creator and user to the creative imagination. With this, the landscape architect gives us sceneries to make real the ballet that Jane Jacobs claimed for the streets, squares and parks of the modern city.

The “experience of the present” is an expression that Gadamer uses to conceptualize the party and its representation as a time of celebration. Therefore, the observation of children and adults using play areas and their transposition in the project, as Friedberg does, is clearly a festive manifestation: a human and cultural declaration of urban social life. From the experience of his first playgrounds, Friedberg poses the basic keys of the design of urban habitats that are not merely gardens or parks. That is, places to celebrate urban social life in all its complexity, contradiction and excess without caricaturing it or turning it into a simple spectacle. They are projects that include

naturales y artificiales que soportan las necesidades reales y definen las infraestructuras físicas para la nueva cultura urbana.

El desafío que nos propone Friedberg en sus parques de juegos es, en gran parte, el de recorrer, caminar, saltar, trepar, balancearse, deslizarse, etc., es decir, dar múltiples pasos en el escenario de la vida urbana acompañado por la algarabía de los niños. Con esto, este arquitecto del paisaje consigue invertir la inequidad subsistente mediante la elaboración de un espacio público que físicamente, psicológicamente y políticamente provoca un impacto social en la comunidad. Así, frente a la estratificación, separación o división nos informa que la concentración y densificación de actividades en el área de juegos ofrece mayores posibilidades para que el espacio público sea un ámbito de resistencia y de oportunidad que, por su intrínseca naturaleza, consiga albergar movimientos globales de ocupación. Para Friedberg, dejar que el espacio público sea ocupado por la gente en actividades que desatan una tensión creativa máxima, como es el juego, permite “demorarse” en un tiempo de celebración. Esto conlleva a ser un catalizador del cambio social si su diseño se orienta hacia la libertad de uso.

natural and artificial elements that support real needs and define the physical infrastructures for the new urban culture.

To a large extent, the challenge Friedberg proposes to us in his playgrounds is traverse, walking, jumping, climbing, swinging, sliding, etc., that is, taking multiple steps on the stage of urban life accompanied by the excitement of the children. With this, the landscape architect manages to invert the subsisting inequality by means of coming up with a public space that physically, psychologically and politically causes a social impact in the community. Thus, in the face of stratification, separation or division, he informs us that the concentration and densification of activities in the playing area offers greater possibilities for the public space to be an area of resistance and opportunity that, due to its intrinsic nature, can accommodate global movements of occupancy. For Friedberg, letting public space be occupied by people in activities that unleash a maximum creative tension, such as playing, allows anyone to “delay” in a time of celebration. The previous involves being a social change stimulant if its design is oriented towards the freedom of use.

## Notas

1. Hans-Georg Gadamer, *Verdad y Método vol. I* (Salamanca: Ediciones Sígueme, 1999), 25.
2. Hans-Georg Gadamer, *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta* (Barcelona: Ediciones Paidós, 1991), 104.
3. Una de las tesis principales del texto “La actualidad de lo Bello” de Gadamer es que “*la esencia de la experiencia temporal del arte consiste en aprender a demorarse. Y tal vez sea ésta la correspondencia adecuada a nuestra finitud para lo que se llama eternidad*”. Gadamer, *La actualidad de lo bello*, 111.
4. El *playground* como obra de arte contribuye a la redefinición del espacio público explorando la ciudad como tablero de juego, interroga la actualidad del carnaval, reinventa la plaza como el lugar de la revuelta y descubre las posibilidades de hacer un nuevo mundo a partir de sus desechos. Manuel Borja-Villel, (Ed.). *Playgrounds: Reinventar la Plaza*. (Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2014).
5. La provisión de parques de juegos en Nueva York es la historia de adaptación de las concepciones cambiantes de la infancia, en concreto, a la necesidad de “contener” a los niños para mantenerlos fuera de las calles, a salvo del tráfico y de influencias indeseables. Los parques infantiles la mayoría de las veces sustituye un rango limitado de actividad física espontánea para el juego, no satisfacen la complejidad de las necesidades de desarrollo de los niños y tienden a separar a los niños de la vida cotidiana de sus comunidades. Roger Hart, “Containing children: some lessons on planning for play from New York City”, *Environment&Urbanization* 14, no.2 (Octubre, 2002): 136-148.
6. Los equipamientos de los parques de juegos de este periodo ejemplifican una obsesión por la exploración espacial y por la inclusión de las figuras antropomórficas de personajes que retrataba el televisor y el cine lo que llevo alejarse paulatinamente de los diseños tradicionales. Brenda Biondo, *Once upon a playground: a celebration of classic American playgrounds, 1920–1975*. (Lebanon, NH: ForeEdge, 2014).
7. La contienda entre Jacobs y Moses ha sido descrita por numerosos autores. Resulta de interés el libro: Anthony Flint, *Wrestling with Moses: How Jane Jacobs Took on New York’s Master Builder and Transformed the American City* (Nueva York: Random House, 2009) y el documental: *Citizen Jane: Battle for the City* del director Matt Tyrnauer (2016).
8. Jane Jacobs, *Muerte y Vida de las Grandes Ciudades* (Madrid: Capitán Swing, 2011), 78.
9. Jacobs, *Muerte y Vida*, 103.
10. En los parques de aventuras, inspirados en los

## Notes

1. Hans-Georg Gadamer, *Verdad y Método vol. I* (Salamanca: Ediciones Sígueme, 1999), 25.
2. Hans-Georg Gadamer, *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta* (Barcelona: Ediciones Paidós, 1991), 104.
3. One of the main theses of Gadamer’s text “The Relevance of the Beautiful” is that “*The essence of our temporal experience of art is in learning how to tarry in this way. And perhaps it is the only way that is granted to us finite beings to relate to what we call eternity*”. Gadamer, *La actualidad de lo bello*, 111.
4. The *playground* as artwork contributes to the redefinition of public space by exploring the city as a game board, it questions the actuality of the carnival, it reinvents the square as the place of revolt and it discovers the possibilities of making a new world from its waste. Manuel Borja-Villel, (Ed.). *Playgrounds: Reinventar la Plaza*. (Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2014).
5. The planning of playgrounds in New York is the story of adapting the changing conceptions of childhood, in particular, the need to “control” children to keep them off the streets, safe from traffic and undesirable influences. Playgrounds most often replace a limited range of spontaneous physical activity for play, do not meet the complexity of children’s developmental needs, and tend to separate children from everyday life in their communities. Roger Hart, “Containing children: some lessons on planning for play from New York City”, *Environment&Urbanization* 14, no.2 (October 2002): 136-148.
6. The playground equipment of this period exemplify an obsession by the exploration of space and by the inclusion of anthropomorphic figures of characters portrayed in television and in the cinema which move them away gradually of the traditional designs. Brenda Biondo, *Once upon a playground: a celebration of classic American playgrounds, 1920–1975*. (Lebanon, NH: ForeEdge, 2014).
7. The Jacobs and Moses struggle has been described by numerous authors. Highlight: Anthony Flint, *Wrestling with Moses: How Jane Jacobs Took on New York’s Master Builder and Transformed the American City* (Nueva York: Random House, 2009) and the documentary: *Citizen Jane: Battle for the City* from film director Matt Tyrnauer (2016).
8. Jane Jacobs, *Muerte y Vida de las Grandes Ciudades* (Madrid: Capitán Swing, 2011), 78.
9. Jacobs, *Muerte y Vida*, 103.
10. In the adventure parks, inspired by postwar

*Parkpolitik* daneses de postguerra, existe la figura del *playworker* quien facilita el juego de los niños en el parque. En 1965, Lady Allen realizó una gira por la costa Este de Estados Unidos para promover este tipo de parque de juegos. Lo que encontró en América lo describió como “el cielo para los administradores, el infierno para los niños”. Marjory Hurtwood, *Planning for play*. (Norwich: Jarrold and Sons Ltd., 1968).

11. A partir de 1970, Opie visitó el patio de recreo de su escuela local en Hampshire todas las semanas para registrar la actividad regular del patio de recreo. Escribió sobre los eventos que observaba, describió exactamente cómo sucedían y anotó las conversaciones fielmente a cómo se hablaban. Su trabajo se basó en la acción de observar repetidamente las manifestaciones humanas y coleccionar sus variadas expresiones. Iona Opie, *The people in the playground*. (Londres: Oxford University Press, 1993).

12. Durante 30 años, William H. Whyte simultáneo esta investigación con su participación en la Comisión de Planificación de la Ciudad de Nueva York. Indagó cómo funcionaban realmente los espacios urbanos recién planeados y construidos. Estos exámenes verían la luz años más tarde en el Street Life Project, un estudio pionero sobre el comportamiento de los peatones y la dinámica de la ciudad., William H. Whyte, *The social Life of Small Urban spaces* (Nueva York: Project for Public Spaces, 1980).

13. William H. Whyte, “Paul Friedberg’s Landscape Design”, *Process Architecture* 82 (1989):19

14. Lars Bang Larsen et al, *Isamu Noguchi: Playscapes* (México D.F.: RM/Museo Tamayo Arte Contemporáneo, 2016).

15. Francis Strauven. “Wasted pearls in the fabric of the city”. En: Liane Lefavre y Roode Ingeborg (ed.), *Aldo van Eyck. The playgrounds and the city*. (Amsterdam: Stedelijk Museum, Rotterdam: NAI Publishers, 2002), 80.

16. M. Paul. Friedberg, “Looking back”, *Process Architecture* 82 (1989):12.

17. Los edificios Carver son un proyecto viviendas sociales compuesto por cuatro torres en las esquinas y dos bloques en el centro de la parcela de los arquitectos Kahn & Jacobs (1958) promovidos por la New York Housing Authority. M. Paul Friedberg, “Making Public Housing Human”. *Progressive: Architecture* (Enero 1965): 177-179.

18. Charles A. Birnbaum, James Sheldon y Shirley Veenema, *Pioneers of American Landscape Design Oral History Series: M. Paul Friedberg Interview Transcript*. (Nueva York: The Cultural Landscape Foundation, 2009), 16.

19. El proyecto pronto recibió reconocimiento por su solución imaginativa. Arquitectos y

Danish *Park policy*, there is the role of the *playworker* who facilitates the play of children in the park. In 1965, Lady Allen toured the East Coast of the United States to promote this type of playground. What she found in America she described as “heaven for administrators, hell for children”. Marjory Hurtwood, *Planning for play*. (Norwich: Jarrold and Sons Ltd., 1968).

11. By 1970, Opie visited the playground of his local school in Hampshire every week to record regular playground activity. She wrote about the events observed. She described exactly how they happened and wrote down the conversations faithfully to the way they were spoke. His work was based on the repeatedly action of observing human manifestations and collecting his varied expressions. Iona Opie, *The people in the playground*. (London: Oxford University Press, 1993).

12. For 30 years, William H. Whyte conducted simultaneously this research with his participation in the New York City Planning Commission. He inquired how the newly planned and constructed urban spaces really worked. These exams would see the light years later in the Street Life Project, a pioneering study on the behaviour of pedestrians and the dynamics of the city. William H. Whyte, *The social Life of Small Urban spaces* (New York: Project for Public Spaces, 1980).

13. William H. Whyte, “Paul Friedberg’s Landscape Design”, *Process Architecture* 82 (1989):19

14. Lars Bang Larsen et al, *Isamu Noguchi: Playscapes* (México D.F.: RM/Museo Tamayo Arte Contemporáneo, 2016).

15. Francis Strauven. “Wasted pearls in the fabric of the city”. In: Liane Lefavre y Roode Ingeborg (ed.), *Aldo van Eyck. The playgrounds and the city*. (Amsterdam: Stedelijk Museum, Rotterdam: NAI Publishers, 2002), 80.

16. M. Paul. Friedberg, “Looking back”, *Process Architecture* 82 (1989):12.

17. The Carver buildings are a social housing project consisting of four towers on the corners and two blocks in the center designed by the architects Kahn & Jacobs (1958) promoted by the New York Housing Authority. M. Paul Friedberg, “Making Public Housing Human”. *Progressive: Architecture* (January 1965): 177-179.

18. Charles A. Birnbaum, James Sheldon and Shirley Veenema, *Pioneers of American Landscape Design Oral History Series: M. Paul Friedberg Interview Transcript*. (New York: The Cultural Landscape Foundation, 2009), 16.

19. The project soon received recognition for its imaginative solution. Architects and

urbanistas peregrinaban a ver uno de los mejores parques de juego de la ciudad en uno de los barrios más pobres. J.M. Dixon “Riis Plaza: Three acres filled with life” *Architectural Forum* 125 (Julio 1966).

20. M. Paul. Friedberg, *Play and interplay* (Nueva York: The Mac Millan Company, 1970), 41-42.

21. Friedberg, *Play and interplay*, 22-25.

22. M. Paul Friedberg, *Playgrounds for City Children* (Washington D.C.: Association for Childhood Education International, 1969), 52.

23. M. Paul. Friedberg, *Handcrafted playgrounds: Designs you can build yourself* (Nueva York: Vintage Books, 1975), 2.

24. El parque ha sufrido a una profunda restauración durante estos últimos años con el fin de recrear algunos aspectos del diseño original que se perdieron con el tiempo o nunca se realizaron y agregar nuevos elementos de juego abordando los estándares actuales de seguridad y accesibilidad. “Billy Johnson playground” Project progress. Visitado 2 de septiembre, 2018, <https://restoration.centralparknyc.org/projects/billy-johnson-playground>.

25. Birnbaum, *M. Paul Friedberg. Interview*, 16.

26. El P.S. 166 es un parque de juegos adyacente a la Escuela pública nº166 situada en el centro de Manhattan construido en 1967. Fue uno de los primeros modelos de parque de aventuras. M. Paul Friedberg, *Playgrounds for City Children*, 52.

27. Algunos de estos proyectos son: Peavey Plaza (Minneapolis, Minnesota, 1973) y Battery Park City (Nueva York, 1989). M. Paul. Friedberg, *Process Architecture*, 89 (1989).

28. Friedberg acepta la ciudad como un lugar viable para trabajar, para disfrutar de la diversidad y compuesto de lugares creados en el que las personas se unen y comprenden entre sí, a través de la alegría de compartir. Y para preservar la ciudad, sugiere que la densidad es la única manera. Birnbaum, *M. Paul Friedberg. Interview*,

29. M. Paul. Friedberg, “My design process”. *Process Architecture*, 89 (1989): 20.

30. Friedberg, “My design process”, 23.

urban planners went to see one of the best playgrounds in the city in one of the poorest neighborhoods. J.M. Dixon “Riis Plaza: Three acres filled with life” *Architectural Forum* 125 (July 1966).

20. M. Paul. Friedberg, *Play and interplay* (New York: The Mac Millan Company, 1970), 41-42.

21. Friedberg, *Play and interplay*, 22-25.

22. M. Paul Friedberg, *Playgrounds for City Children* (Washington D.C.: Association for Childhood Education International, 1969), 52.

23. M. Paul. Friedberg, *Handcrafted playgrounds: Designs you can build yourself* (New York: Vintage Books, 1975), 2.

24. The park has undergone a deep restoration during these last years in order to recreate some aspects of the original design that were lost over time, never were made and add new play elements addressing the current security and accessibility standards. “Billy Johnson playground” Project progress. Visited in September 2th, 2018, <https://restoration.centralparknyc.org/projects/billy-johnson-playground>.

25. Birnbaum, *M. Paul Friedberg. Interview*, 16.

26. P.S. 166 is a playground close to the Public School No. 166 located in midtown Manhattan built in 1967. It was one of the first models of adventure playgrounds in New York. M. Paul Friedberg, *Playgrounds for City Children*, 52.

27. Some of these designs are Peavey Plaza (Minneapolis, Minnesota, 1973) and Battery Park City (New York, 1989). M. Paul. Friedberg, *Process Architecture*, 89 (1989).

28. Friedberg says, “I am one of the few who accepts/accepted the city as a viable place to work, and to enjoy the diversity and the places that are created for people to come together, understand each other, through the joy of sharing”. Birnbaum, *M. Paul Friedberg. Interview*, 24.

29. M. Paul. Friedberg, “My design process”. *Process Architecture*, 89 (1989): 20.

30. Friedberg, “My design process”, 23.

## Procedencia de las ilustraciones

Fig. 1, 2, 3, 4. Friedberg, M. Paul. “Making Public Housing Human”. *Progressive Architecture* (Enero 1965): 177, 178, 179, 179.

Fig. 5, 6, 7, 8, 9. “M. Paul Friedberg: Landscape Design”. *Process Architecture* 82, 1989: 27, 26, 29, 32, 33.

Fig. 10, 11, 12, 13. Friedberg, M. Paul. *Handcrafted playgrounds: Designs you can build yourself*. Nueva York: Vintage Books, 1975: 97, 13, 36, 56.

## Figures references

Fig. 1, 2, 3, 4. Friedberg, M. Paul. “Making Public Housing Human”. *Progressive Architecture* (January 1965): 177, 178, 179, and 179.

Fig. 5, 6, 7, 8, 9. “M. Paul Friedberg: Landscape Design”. *Process Architecture* 82, 1989: 27, 26, 29, 32 and 33.

Fig. 10, 11, 12, 13. Friedberg, M. Paul. *Handcrafted playgrounds: Designs you can build yourself*. New York: Vintage Books, 1975: 97, 13, 36 and 56.

Fig. 14, 15, 16, 17. "M. Paul Friedberg: Landscape Design". *Process Architecture* 82, 1989: 92, 93, 94, 95.

### **Sobre el autor**

Juan J. Tuset. Dr. Arquitecto (2008). Profesor del Departamento de Proyectos Arquitectónicos de la Universitat Politècnica de València (UPV). Autor de los libros *Encerrar la Exterioridad* (2011), *Arquitectura en el jardín* (2012) y *Orilla Marítima: Territorio Litoral* (co-editor con R. Temes) (2015).

[jjtuset@pra.upv.es](mailto:jjtuset@pra.upv.es)

Fig. 14, 15, 16, 17. "M. Paul Friedberg: Landscape Design". *Process Architecture* 82, 1989: 92, 93, 94 and 95.

### **About the author**

Juan J. Tuset. PhD in Architecture (2008). Professor of the Department of Architectural Design at the Polytechnic University of Valencia (UPV). Author of the books: *Encerrar la Exterioridad* (2011), *Arquitectura en el jardín* (2012) and *Orilla Marítima: Territorio Litoral* (co-edited with R. Temes) (2015).

[jjtuset@pra.upv.es](mailto:jjtuset@pra.upv.es)