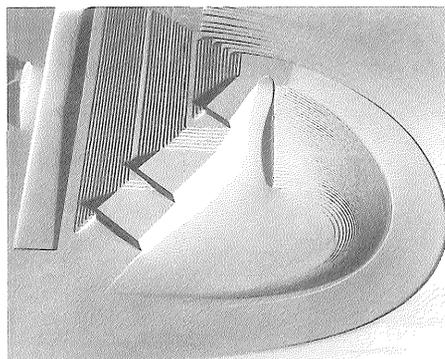


M^a Teresa Muñoz y Fernando Quesada. ETSA de Madrid y Alcalá de Henares
Campos de juego de Noguchi y Van Eick. El plano horizontal

Estos dos personajes compartieron una dedicación prolongada e intensa a un mismo tema: el juego infantil. Ambos proyectaron y construyeron gran cantidad de paisajes de juego, aportando con ello un enorme grado de innovación. FQ.

¿Por qué personajes?, uno de ellos es escultor y el otro arquitecto, sólo esta diferencia en su posición profesional podría ya sugerir que hay diferencias notables entre uno y otro. Quizá sea la deformación profesional tuya, el campo de juegos es un teatro donde se desarrollan actividades que también pueden ser observadas. Pero, los personajes no serían nunca los autores de los proyectos, en todo caso, los niños, observados por los adultos. Además, hay diferencias entre el americano-japonés Isamu Noguchi y el holandés Aldo van Eyck, y, quizá relacionados con la procedencia de cada uno, la escala y el marco en que trabajan. MTM.

Isamu Noguchi, hijo de madre norteamericana y padre japonés, comienza a trabajar en los campos de juegos y las obras de paisaje en 1933, una vez que vuelve a Nueva York, donde pasó gran parte de su vida, después de uno de sus viajes a Oriente. Sus "playscapes" o paisajes de juego son una aglutinación de intereses múltiples que toman al niño como eje sobre el que todos podemos proyectarnos a la hora de pensar, construir o imaginar un lugar apto para ejercer una actividad pura pero inespecífica: el juego, algo que no debe ser patrimonio exclusivo de los niños y a lo que el mundo adulto debería acceder bajo formas propias. De hecho, la carrera de Noguchi como conformador de campos de juego comienza de un modo bastante específico, con la propuesta de parques de juego infantil, y va ampliando su grado de ambición con el tiempo, hasta llegar a construir verdaderos trozos de ciudad, vacíos activos, que están enteramente basados en la experiencia previa sobre el juego infantil. Es en esto donde la semejanza con Aldo van Eyck resulta notable, además de poseer, en ambos casos, una conciencia muy crítica hacia la arquitectura moderna canónica. Van Eyck también comenzó su carrera proyectando y construyendo campos de juegos para niños en Ámsterdam, hasta el punto de que el conjunto de su intervención sobre la ciudad llegó a convertirse en una macro-propuesta urbana compuesta de micro-campos en forma de galaxia dispersa por toda la ciudad, dotándola de la visión infantil como ingrediente fundamental.



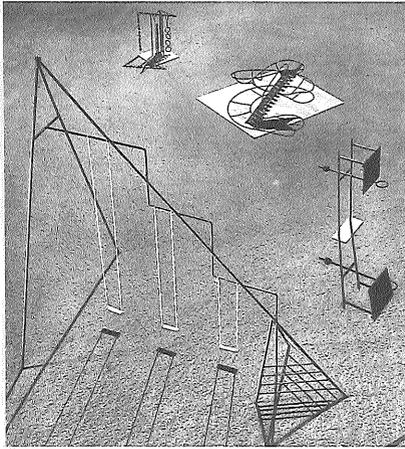
1

Fig. 1. *Play Mountain*, 1933. Isamu Noguchi.
TORRES, Ana María. *Isamu Noguchi. Un estudio espacial*.
Ed: IVAM Institut Valencià d'Art Modern 2001. p. 23

Parece que planteas el tema como una comparación entre el trabajo de uno y otro de los que tú llamas personajes. Pero habría que ver si la comparación tiene más sentido analizando los resultados formales de cada uno de ellos en los campos de juegos infantiles o, por el contrario, habría que considerar antes el por qué de su interés en este tema en particular. En el caso de Aldo van Eyck, es quizá más fácil, porque existe constancia de las ideas que aportó y compartió con otros de los miembros del Team Ten. Con Noguchi, la cosa cambia, porque sus juegos infantiles oscilan entre la creación de topografías artificiales y, más tarde, el diseño de objetos que le permite ensayar un vocabulario de formas propias.

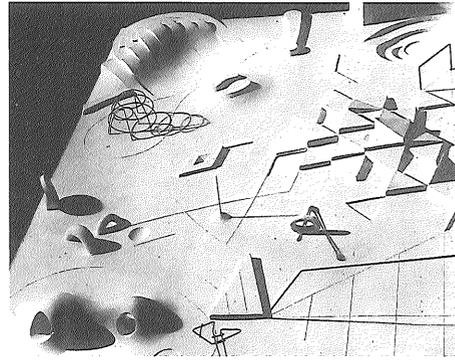
El primer campo de juegos de Noguchi fue una "play mountain", una montaña de juego, presentada en 1933 a Robert Moses, el mandatario urbano en cuestión de parques y jardines de Nueva York, y rechazada (Fig. 1). En esta primera ocasión, se dejan ver algunos de los puntos fundamentales de estos proyectos. En primer lugar, la condición urbana; la localización en lugares de alta densidad sobre los que se opera aumentando el área, por moldeo de la superficie disponible, que es poca, hasta multiplicarla y crear, con los pliegues del suelo, un nuevo paisaje, hasta cierto punto introvertido pero nunca desligado de su entorno urbano. Noguchi se nutrió del paisaje abierto norteamericano de las mesas y los cañones, de los jardines japoneses y de sus volcanes de formas puras, de los monumentos hindúes, junto a una asimilación de las formas escultóricas producidas por los artistas de su tiempo, como es el caso de Brancusi entre otros. Noguchi explora la dimensión lúdica a través del movimiento del niño, por lo que el plano horizontal se arruga en forma de plataformas inclinadas, de escalinatas y otros elementos ligados al movimiento libre, que viene estimulado por las formas que adquiere el plano horizontal, de modo que se incita al movimiento como parte del juego del niño.

La manipulación de la topografía, del plano horizontal estimula sin duda la actividad del juego de los niños, que tienden a deslizarse, trepar, saltar o rodar por las superficies inclinadas o los escalones del terreno. Pero, si observamos las maquetas de bronce que Noguchi elaboró de sus campos de juego, nos daremos cuenta de que, tanto como una hipotética actividad, sugieren la posibilidad de simplemente observar, dejar que



2
 Fig. 2. *Juegos*, Honolulu, 1940. Isamu Noguchi.
 TORRES, Ana María. *Isamu Noguchi. Un estudio espacial*.
 Ed: IVAM Institut Valencià d'Art Modern 2001. p. 23

Fig. 3. *Campo de Juegos ONU*, 1952. Isamu Noguchi.
 TORRES, Ana María. *Isamu Noguchi. Un estudio espacial*.
 Ed: IVAM Institut Valencià d'Art Modern 2001. p. 26



3

la vista recorre los contornos de sus superficies, permitiendo una experiencia escultórica que no necesita del tacto para ser percibida como tal.

En un proyecto posterior para Honolulu, de 1940, aparecen las formas lineales escultóricas, características de la escultura internacional de ese momento, avanzadas ya en la obra de Picasso y Julio González, como piezas de juego aptas para trepar, subir, columpiarse, etc (Fig. 2). El suelo es ahora un plano horizontal sin tratamiento topográfico, mientras que en las piezas lineales es donde se asume la incitación al movimiento que caracterizaba su proyecto anterior de la pirámide. Y es de la combinación de estos dos modos de concebir el juego infantil, como ligado a lo topográfico por un lado y a lo aéreo por otro, de donde surge su primer "playscape", el llamado "contoured playground" de 1941, una escultura de piedra prototipo que debía despertar en el niño que habita en la urbe la conciencia de la naturaleza, de sus formas, de las posibilidades lúdicas y de movimiento que ofrece. Esta pieza se convierte en una arquitecturización topográfica donde los actos de correr, parar, subir, precipitarse, caer, escalar, llegar y un largo etcétera, es decir un programa arquitectónico de necesidades, resultan ser movimientos o actitudes corporales y psíquicas que actúan como generadores de una forma muy compleja, referencial y adecuada al uso.

Otra propuesta no realizada, el campo de juegos frente a la ONU de Nueva York de 1952, aumenta el grado de complejidad hasta aproximarse a las obras realizadas por Noguchi muchos años más tarde, en las décadas de los años 60 y 70 (Fig. 3). En este proyecto aparecen incluso grandes arcos de piezas curvas recorribles que son una hibridación de topografía y objeto. Sobre una trama triangular-romboidal desdibujadas en el contorno, y muy nítida en el centro donde se materializa en altura en plataformas triangulares como una montaña romántica, glaciar y fragmentada, se dispone toda una serie de situaciones cuerpo-paisaje que ofrecen un abanico muy amplio de posibles acontecimientos. Este proyecto, en una versión modificada, pudo realizarse en 1965 en Japón, con la colaboración del arquitecto Sachio Otani.

De nuevo, creo que sobrevaloras las cualidades de estos campos de juego como escenografías, con las que el cuerpo humano debe entrar necesariamente en contacto.



4



5

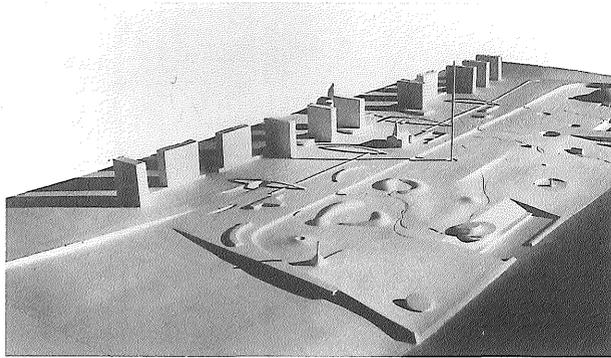
Fig. 4. *This Tortured Earth*, 1943. Isamu Noguchi. TORRES, Ana María. *Isamu Noguchi. Un estudio espacial*. Ed: IVAM Institut Valencià d' Art Modern 2001. p. 49

Fig. 5. *Memorial to Man*, 1947. Isamu Noguchi. TORRES, Ana María. *Isamu Noguchi. Un estudio espacial*. Ed: IVAM Institut Valencià d' Art Modern 2001. p. 49

Efectivamente, eso es así en los campos de juego activos, pero Noguchi, que fue un destacado escenógrafo, también había trabajado desde el comienzo de su carrera como diseñador de jardines, y valoraba las cualidades de los jardines orientales que nada tienen que ver con la actividad física en su interior, y ese trabajo influye mucho en las cualidades puramente visuales que poseen sus campos de juego, algo que los coloca más del lado de la escultura que del de la arquitectura.

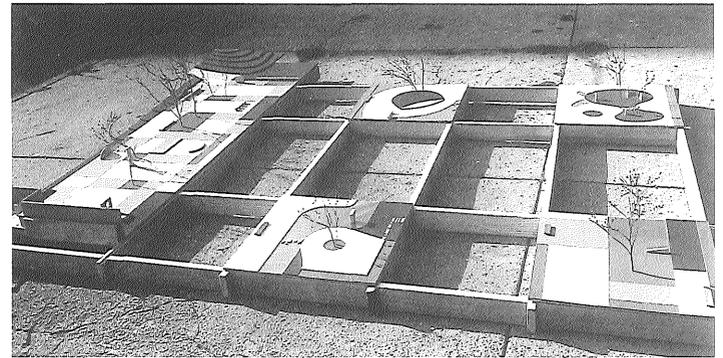
Junto a los campos de juego, Noguchi concibió, en paralelo, obras de tratamiento paisajístico y ambiental que anticipaban con casi treinta años de diferencia el "land-art" norteamericano. La idea de hacer escultura con el terreno era evidentemente el punto central de los campos de juego, que combinan esa intención con la de hacer habitable la escultura, por lo tanto trabajando en los márgenes de tres disciplinas: geología, escultura y arquitectura. Aunque existe una primera propuesta de "earthwork", una gran pirámide de 1200 metros de lado concebida para la pradera del medio Oeste americano en 1933, el primer proyecto de intervención ambiental de envergadura crítica es sin duda "This Tortured Earth" de 1943, una pieza pensada sin un lugar específico, es decir, concebida como escultura pura sin escala, con la diferencia de que, debido a su tamaño indeterminado, la experiencia es contemplativa y estética, al contrario de lo que sucede con la escultura convencional, que se experimenta en la confrontación del cuerpo y la visión en conjunto con la pieza (Fig. 4). Por otra parte, Noguchi realiza en 1947 el llamado *Memorial to Man*, una escultura para ser vista desde Marte, que guarda grandes ecos con las intervenciones incas de escala geográfica sobre el altiplano andino, líneas que cruzan el paisaje tejiendo relaciones invisibles desde la cota 0, pero muy elaboradas geoméricamente si se perciben desde el aire (Fig. 5). Esta pieza estaba pensada para ubicarse en un desierto, con una escala colosal y un simbolismo vago pero a la vez contundente: una cara humana como rastro-huella de la devastación.

En las esculturas monumentales, como ésta que citas de Noguchi y la mayoría de las que se consideran como "land-art", el predominio de la dimensión visual es evidente e incluso, como sucede aquí, se necesitan condiciones muy especiales para poder captar esta dimensión visual. Estamos cerca de lo conceptual, quizá, y lejos de lo que suponen los territorios limitados destinados a los juegos de niños.



6

Fig. 6. *Jefferson Memorial Park*, 1945. Isamu Noguchi. TORRES, Ana María. *Isamu Noguchi. Un estudio espacial*. Ed: IVAM Institut Valencià d'Art Modern 2001. p. 56

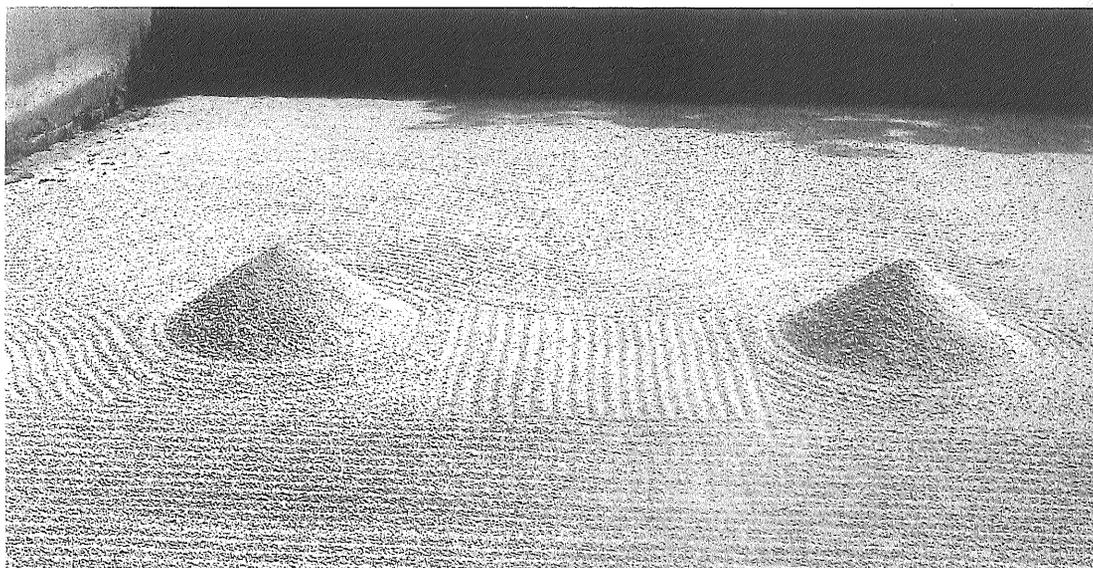


7

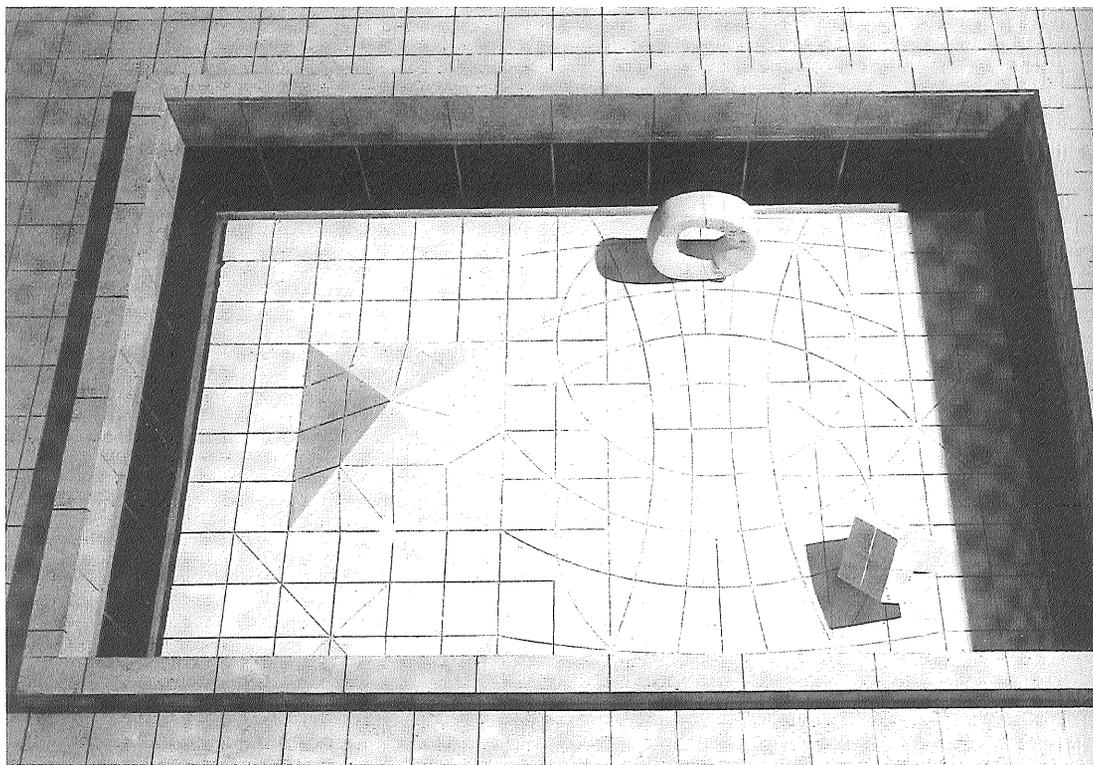
Fig. 7. *Connecticut General Life Insurance Company*, 1956. Isamu Noguchi. TORRES, Ana María. *Isamu Noguchi. Un estudio espacial*. Ed: IVAM Institut Valencià d'Art Modern 2001. p. 90

La primera ocasión en que Isamu Noguchi colabora con un arquitecto es en el concurso para el Parque Monumento a Jefferson en Sant Louis, Missouri, de 1945, realizado junto a Edward Durrell Stone (Fig. 6). En el homenaje a Jefferson de Noguchi, la arquitectura desaparece, de modo que queda el suelo tratado únicamente, solucionando con este elemento el problema del borde urbano y situando usos arquitectónicos prácticamente camuflados respecto al plano horizontal arrugado y tratado. El lugar, que es muy específico en su condición y en su forma, se ve así realzado sin recurrir a conceptualismo alguno, sino haciendo muy evidente su protagonismo formal. En los patios del edificio de Seguros Connecticut General Life Insurance de 1956, realizado por el arquitecto Gordon Bunshaft, Noguchi parte de un esquema dado, un edificio de pabellones y patios, introduciendo cuatro patios impregnados de los valores del jardín japonés y de un ritualismo derivado en gran medida tanto de los campos de juegos como de los "earthworks" (Fig. 7). La vegetación juega aquí exactamente el mismo papel que las piezas de juego aéreas y lineales, es decir, son objetos relativamente autónomos y fuertemente escultóricos, mientras que la topografía se naturaliza manteniéndose dentro de una dimensión casi plana, aunque levemente manipulada en la cota vertical como si se tratara de un paisaje.

Con el intermedio de los jardines de la UNESCO en París, un trabajo de colaboración entre arquitectos como Breuer, Nervi y Gropius y artistas como Noguchi y Calder, donde se llevan más allá las mismas premisas del edificio de Connecticut, llegamos al patio hundido de la Rare Books Library de New Haven, un edificio de Gordon Bunshaft y la oficina SOM de 1960-64, en el que Noguchi construye una de sus obras más sincréticas y más ricas, puesto que contiene todos y cada uno de los temas explorados de manera más o menos aislada hasta ese momento. Tras una propuesta inicial, el proyecto finalmente construido consiste en una plataforma elevada con dos grandes pliegues o deformaciones geometrizadas, una pirámide como elevación y un hundimiento sutil levemente insinuado en el despiece del pavimento, completado con dos figuras de juego, no sólo ya físico, sino intelectual, un anillo y un cubo. El juego propuesto no es aquí el juego infantil, puramente físico de la experiencia del espacio en recorridos puros muy medidos, sino un juego psico-fisiológico en el que el hecho de la contemplación puramente visual catapulta una experiencia del espacio muy física, pero proyectiva, en el sentido de que es la vista y el fenómeno visual los que llevan hacia una experiencia fenoménica de orden mucho más complejo en lo que a los aspectos sensoriales se refiere. El



8



9

Fig. 8. *Montañas de arena rastrilladas.*
TORRES, Ana María. *Isamu Noguchi. Un estudio espacial.*
Ed: IVAM Institut Valencià d' Art Modern 2001. p. 120

Fig. 9. *Rare Book and Manuscript Library, New Haven*
1960-64. Isamu Noguchi.
TORRES, Ana María. *Isamu Noguchi. Un estudio espacial.*
Ed: IVAM Institut Valencià d' Art Modern 2001. p. 124



10

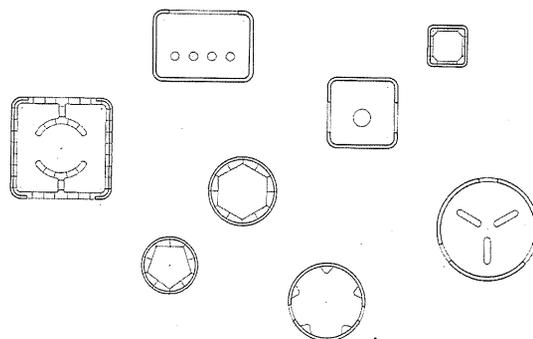
Fig. 10. *Campo de Juego Zaanhof*, 1949. Aldo Van Eyck. Aldo Van Eyck, *works/Compilation by Vincent Ligtelijn*. Ed: Birkhäuser. Publishers. Basel, Boston, Berlin 1999. p. 75

jardín de mármol de la Rare Books Library se nos aparece como naturaleza domesticada, como un acuario donde vemos los peces sin que ellos nos vean a nosotros. Este punto de vista protegido es el del labrador o el monje que rastrilla el jardín de arena (Fig. 8). El punto de vista del observador no coincide con el del "niño", la persona que accede finalmente al patio, sube a la cota del plano elevado y juega con las piezas en su desplazamiento corporal. De un punto de vista a otro, la geometría va perdiendo su protagonismo como elemento dominante, mientras que es la experiencia subjetiva, individual y fenoménica la que va dominando la percepción. A través del control de las cotas de uso o contemplación, Noguchi trabaja el tránsito del espacio intelectual al espacio fisiológico del usuario. Sin embargo, y debido a un orden tan determinado de acceso al patio, de arriba hacia abajo, la geometría aparece como referencia, aunque se doblegue, se pliegue y se deforme según descendemos y perdemos la sensación de totalidad (Fig. 9).

Ahora si que estamos lejos de los juegos de niños. No es raro, sin embargo, que el escultor Noguchi establezca estos parentescos formales entre los "playgrounds" y estos patios o jardines encerrados en los edificios de oficinas, algunos tan logrados como el edificio de New Haven. Isamu Noguchi es indudablemente un creador de formas, y aprovecha cada obra para desarrollar un lenguaje propio.

Deteniéndonos en este punto con respecto a la obra de Noguchi, podemos completar la visión del plano horizontal tratado y activado gracias a la topografía y a los objetos, tanto de uso como simbólicos, con las aportaciones de un europeo que trató estos mismos temas y que pertenece a la misma generación: Aldo van Eyck.

Entre 1947 y 1955, proyectó alrededor de sesenta campos de juego por encargo del Ayuntamiento de Ámsterdam (Fig. 10). Frente a la actitud artística y escultórica de Noguchi, van Eyck despliega una sensibilidad muy diferente, más pragmática pero en absoluto carente de una dimensión estética o simbólica equiparable. Si bien los campos de juego de van Eyck pertenecen claramente a una misma familia, cada uno de ellos responde específicamente a unas condiciones que vienen aceptadas como base del trabajo, la ciudad, alejándose de cualquier ensimismamiento respecto a lo existente. La



11

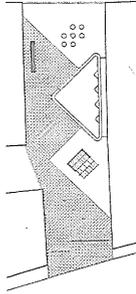
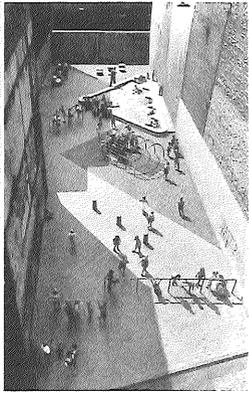
Fig. 11. Tipos de piscina de arena. Aldo van Eyck. Aldo Van Eyck, works/Compilation by Vincent Ligtelijn Ed: Birkhäuser. Publishers. Basel, Boston, Berlin 1999. p. 81

piscina de arena, los elementos de juego de tubo redondo o los cilindros de hormigón constituyen los elementos básicos, mientras que la asimetría, o una forma de simetría compensada por masas, la diagonalidad o espacio horizontal en fuga, el cosido urbano y las formas elementales combinadas son las estrategias compositivas desplegadas por su autor. Un último elemento común, que es a la vez estratégico y muy característico de van Eyck, es el repertorio material, siempre limitado y en el límite expresivo de su capacidad (Fig. 11). Del mismo modo que Aldo van Eyck llegó a un grado de control altísimo en sus edificios empleando tanto la modulación espacial (aludiendo en ocasiones a la misma idea de orden clásico) como la modulación material (en el uso de la estructura de celdas y del bloque de hormigón como material base), en los campos de juego es el ladrillo clinker el que tiñe el plano horizontal en figuras planas aludiendo, de modo soterrado, a la figura del tablero de juegos. Yendo más allá del reconocimiento de una sensibilidad próxima a De Stijl, filtrada y enriquecida por las experiencias plásticas del grupo Cobra (al que estuvo vinculado) y culminada con su particular asimilación de la cultura del sub-Sahara, van Eyck logró elaborar con sus campos de juego un lenguaje específico para el tratamiento de la superficie horizontal que resulta plenamente vigente en la actualidad.

Me interesa lo que dices del tablero de juegos, como esos gigantes juegos de ajedrez que se encuentran a veces en las plazas o los parques. Algunas plantas o fotografías de los campos de juegos de Aldo van Eyck recuerdan efectivamente esos tableros agigantados con sus cuadrículas y fichas redondas, aunque en éstas puedan subirse los niños y saltar sobre ellas. Los campos de juego de Noguchi son más ondulados e irregulares que los de van Eyck, contruidos sobre la idea de modulación y de formas simples e idénticas que se combinan.

Aunque resulte posible elaborar un análisis pormenorizado de cada uno de los campos de juego de van Eyck, resaltando sus cualidades específicas y estableciendo relaciones en lo que se refiere a sus cualidades formales, es también posible, y seguramente más sugerente, intentar desentrañar qué estrategias genéricas hay detrás de estos proyectos, observándolos, no desde el punto de vista del analista despegado del plano, sino desde el uso mismo, desde la cota cero.

Desde este punto de vista, podemos enumerar las estrategias mediante las cuales van

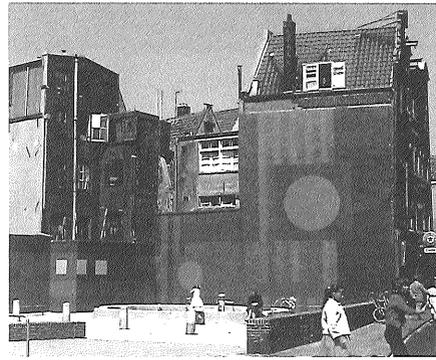


12

Fig. 12. *Campo de Juego Dijkstraat*, 1954.
Aldo Van Eyck.
Aldo Van Eyck, works/Compilation by Vincent Ligtelijn
Ed: Birkhäuser. Publishers. Basel, Boston, Berlin 1999.
p. 71

Fig. 13. *Campo de Juego Zeedijk*, 1955-56.
Aldo Van Eyck.
Aldo Van Eyck, works/Compilation by Vincent Ligtelijn
Ed: Birkhäuser. Publishers. Basel, Boston, Berlin 1999.
p. 72

Fig. 14. *Campo de Juego Nieuwmarkt*, 1968.
Aldo Van Eyck.
Aldo Van Eyck, works/Compilation by Vincent Ligtelijn
Ed: Birkhäuser. Publishers. Basel, Boston, Berlin 1999.
p. 70



13



14

Eyck “activa” el espacio horizontal con un mínimo de elementos, consiguiendo un máximo de intensidad espacial con una mínima alteración del plano (Fig. 12). El objetivo no es otro que lograr el máximo disfrute en el hecho de la ocupación y utilización del plano de juego, es decir, llenar de actividad el espacio tratado, y todo ello sin recurrir nunca a la llamada explícita, al lenguaje, al signo o a cualquier forma de llamada exterior.

En primer lugar, el plano “dibujado” siempre posee varios centros, y es no sólo policéntrico sino excéntrico, animando a la ocupación total del espacio horizontal y no sólo una parte concreta de él. Algunos analistas y críticos han señalado el parentesco entre el neoplasticismo holandés y estos campos como objetos pictóricos, pero en los campos de van Eyck los estímulos no son puramente visuales, sino más complejos, las resonancias plásticas de formas y colores sobre el plano no sólo inducen al viaje ocular por el plano, sino al movimiento del cuerpo al completo (Fig. 13). Cada ocupación parcial de uno de los centros pone de manifiesto, en negativo, como vacío u opuesto, a los otros centros, de modo que se juega la baza psicológica del impulso a conquistar el espacio en su totalidad, que en el niño está aún más desarrollado que en el adulto. A esto se debe añadir que, para activar el deseo y alejar la monotonía, cada “centro” excéntrico se especializa en cuanto a la experiencia espacial que provoca, y lo hace sin caer en la banalidad de la descomposición de la experiencia espacial en factores aislados. Por el contrario, cada parte constituye una experiencia espacial completa en sí misma (Fig. 14). Por describirlos analógicamente, nos encontramos ante un contenedor de experiencias del espacio horizontal que no está compartimentado en estanterías, como en los productos de un comercio, sino en pequeños conjuntos autónomos: un juego de juegos en el que las reglas están encadenadas, por lo que la entrada y la salida del juego puede producirse en cualquier punto y en cualquier momento.

Es significativo que, a la hora de analizar los campos de juegos de Aldo van Eyck, hayas optado por tratarlos todos como parte de una única estrategia de proyecto, y no como ejemplos individuales, algo que supone un cambio con respecto al análisis que planteabas en el caso de Noguchi. Es más, te concentras en identificar las reglas particulares que emplea van Eyck para proyectar sus obras, como si se tratara efectivamente de



15

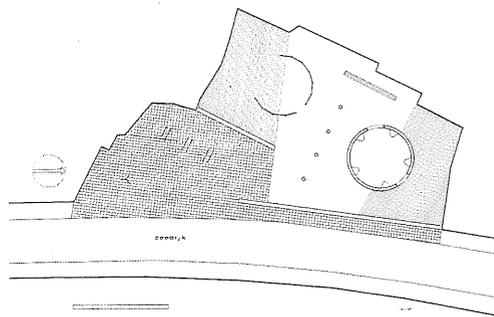
Fig. 15. Campo de Juego Zeedijk, 1955-56. Aldo Van Eyck.

un juego dentro de un juego, una estrategia capaz de producir infinitas variaciones sobre un tema, con un número limitado de formas y materiales. Todo esto responde a las normas que impone el propio pensamiento del Team Ten sobre su modo de hacer arquitectura, y consecuentemente de criticarla y juzgarla, que incluye también ese énfasis en el carácter abierto de las construcciones y una cierta concesión a las leyes del azar.

En los campos de juego de van Eyck está clara la consideración del cuerpo como ingrediente del proyecto, un campo de juego sería por tanto un cúmulo de instrucciones de uso, de huellas o de pistas-rastro que el niño completa con su actividad. Y lo que resulta más importante, y probablemente animado por los estudios de van Eyck sobre la arquitectura primitiva, la forma invita claramente a la asamblea, a la congregación, al grupo (Fig. 15). Además, las rutas visuales-corporales se entrecruzan, no funcionan aisladamente como nunca lo hacen en un momento asambleario, sino que la propia geometría del suelo se ve profundamente afectada por la puntuación de los cuerpos que se superponen sobre ella, creando focos, fulcros y nodos de intensidad en cuanto a la presencia o ausencia de los cuerpos sobre la horizontal. Se da así una geometría de corte coreográfico, variable, indeterminado pero hasta cierto punto programable gracias a los rastros-huella que componen en conjunto la geometría del plano y los elementos de juego aislados. Esta segunda geometría está en perfecta continuidad con la de los itinerarios urbanos y actúa como un complemento intenso, de parada, respecto a los ritmos rápidos e inconscientes, de pulsión, que constituyen uno de los aspectos más determinantes de la ciudad.

Una última consideración respecto a estos campos de juego se refiere a su ubicuidad. Gracias al apoyo incondicional de Cor van Eesteren, planificador de Ámsterdam, a las intervenciones de van Eyck, la ciudad adquirió un nuevo "suelo" (Fig. 16). La gran cantidad de campos de juego realizados directamente por van Eyck o sobre proyectos suyos invita a hablar de una constelación de intervenciones, una re-escritura de la ciudad al completo que se extendía desde el centro histórico hasta los nuevos barrios proyectados por el mismo van Eesteren. El conjunto de campos de juego describe así una auténtica condición de macro-campo, o campo de juegos a nivel metropolitano, que dotó a la ciudad de una identidad especial. Las localizaciones fueron elegidas cuidadosamente, de tal manera que el mapa de la constelación de campos de juego nos muestra una auténtica galaxia cuyas fisuras fueron recosidas una a una sin que existiera, a priori, ningún plan director, pero dando lugar a un suelo horizontal activado para el juego infantil que es perfectamente equiparable a un mapa de viviendas, de metro, de comunicación o de instalación metropolitana que convierte a una operación inicialmente modesta en una verdadera herramienta de proyecto urbano de vocación claramente estructural, hasta el punto de incidir en la propia identidad urbana.

Aquí hay varias cuestiones. En primer lugar, insistes en la condición incompleta de unos proyectos que sólo llegar a ser legibles cuando los cuerpos de los niños actúan sobre el plano horizontal y en la concepción del juego como conjunto de reglas, algo que es más propio de los juegos de mesa que de los campos de juego al aire libre. Tanto una como otra cosa colocaría a los campos de juego de Aldo van Eyck en contraposición a los



16

Fig. 16. Campo de Juego Zeedijk, 1955-56.
Aldo Van Eyck.
Aldo Van Eyck, works/Compilation by Vincent Ligtelijn
Ed: Birkhäuser. Publishers. Basel, Boston, Berlin 1999.
p. 72

de Isamu Noguchi. En segundo lugar, estaría la dimensión urbana de las intervenciones de van Eyck, de sistema urbano con una labor de vertebración de la ciudad semejante a la de los sistemas de parques, por ejemplo, el propuesto por Olmsted para Chicago en el Plan de 1909. Y, de nuevo, habría que tener en cuenta la escala, mucho más pequeña en el caso de van Eyck que en el de Noguchi, como corresponde respectivamente a la métrica de Holanda y los Estados Unidos, lo que propiciaría un enfoque más doméstico y arquitectónico en un caso y más paisajístico y escultórico en el otro. Quizá podría añadirse algo más, ya que este Congreso trata sobre la figura del arquitecto español Miguel Fisac. Como otros arquitectos españoles de su generación, Fisac se mantuvo siempre dentro de los estrictos límites de la arquitectura, sin aventurarse a diseñar espacios exteriores, ni siquiera en sus propios edificios, recurrió a los escultores para dar forma a lo que aquí se ha venido llamando con cierta amplitud el plano horizontal. Es el caso, por ejemplo, del pequeño jardín que completa el chaflán cóncavo del Instituto Cajal en la calle Velázquez de Madrid, donde coloca una fuente de Carlos Ferreira que conecta la pared curva de ladrillo con la superficie horizontal del agua y la vegetación. No sé si las zonas ajardinadas de sus grandes edificios fueron realizadas por algún paisajista o jardinero, pero sí parecen responder a una disposición más libre con canales de agua, fuentes y macizos vegetales, que contrasta con la austeridad y la geometría de su arquitectura.