

25

• **EDITORIAL** • **¿CÓMO VIVIREMOS TODOS JUNTOS? MENSAJES DESDE EL INTERIOR DE LA ARQUITECTURA** / HOW WILL WE LIVE ALL TOGETHER? MESSAGES FROM INSIDE ARCHITECTURE. Miguel Ángel de la Cova Morillo-Velarde • **ARTÍCULOS** • **LA INVENCION DEL DESIERTO. ARTE Y ARQUITECTURA DESDE LA COSTA PERUANA** / INVENTION OF THE DESERT. ART AND ARCHITECTURE FROM THE PERUVIAN COAST. Octavio Montestruque Bisso; Richard Asto Altamirano • **PROYECTO RIIS: UN HAPPENING PARA LA VIDA SOCIAL** / RIIS PROJECT: A HAPPENING FOR SOCIAL LIFE. Juan José Tuset Davó • **PLAYGROUNDS Y ESPACIO COMÚN. A PROPÓSITO DEL JUEGO EN LA CIUDAD SUSPENDIDA** / PLAYGROUNDS AND COMMON SPACE. ON PLAYING IN THE SUSPENDED CITY. José Parra-Martínez; Nicolás Stutzin-Donoso; Juan Manuel López-Carreño • **LA CALLE COMO ESCENOGRAFÍA URBANA. LAS TRANSFORMACIONES DE LARIOS Y ALCAZABILLA EN EL SIGLO XX** / THE STREET AS URBAN SCENOGRAPHY. THE TRANSFORMATIONS OF CALLE LARIOS AND CALLE ALCAZABILLA IN THE TWENTIETH CENTURY. Luisa Alarcón González; Francisco Javier Montero-Fernández • **EL BRICOLAJE AL TALLER O EL ESPACIO DE LA TRANSFORMACIÓN EN FRANCIA** / FROM DO-IT-YOURSELF TO THE WORKSHOP, OR THE TRANSFORMATION SPACE IN FRANCE. Ophelia Mantz • **RESEÑAS BIBLIOGRÁFICAS** • **IÑAKI ÁBALOS: PALACIOS COMUNALES ATEMPORALES. GENEALOGÍA Y ANATOMÍA** . Daniel Díez Martínez • **LE CORBUSIER: ¿CAÑONES, MUNICIONES? ¡GRACIAS! VIVIENDAS... POR FAVOR** / JORGE TORRES CUECO Y JUAN CALATRAVA: UNA EXPOSICIÓN, UN PABELLÓN Y UN LIBRO: LE CORBUSIER, 1937-1938 Ricardo Sánchez Lampreave • **VICTORIANO SAINZ GUTIÉRREZ: ALDO ROSSI Y SEVILLA. EL SIGNIFICADO DE UNOS VIAJES**. José Ignacio Linazasoro Rodríguez.

emergencias del espacio común

N25

20
21



PA
P
R
O
Y
E
C
T
O
P
R
O
G
R
E
S
O
A
R
Q
U
I
T
E
C
T
U
R
A

**EMERGENCIAS
DEL ESPACIO COMÚN**

25

EMERGENCIAS DEL ESPACIO COMÚN
25



REVISTA PROYECTO PROGRESO ARQUITECTURA

N25

emergencias del espacio común



emergencias del espacio común

EDITA

Editorial Universidad de Sevilla. Sevilla

DIRECCIÓN CORRESPONDENCIA CIENTÍFICA

E.T.S. de Arquitectura. Avda Reina Mercedes, nº 2 41012–Sevilla.

Amadeo Ramos Carranza, Dpto. Proyectos Arquitectónicos.
e-mail: revistappa.direccion@gmail.com

EDICIÓN ON-LINE

Portal informático <https://revistascientificas.us.es/index.php/ppa>

Portal informático Grupo de Investigación HUM–632

<http://www.proyectoprogresoarquitectura.com>

Portal informático Editorial Universidad de Sevilla <http://www.editorial.us.es/>

© EDITORIAL UNIVERSIDAD DE SEVILLA, 2019.

Calle Porvenir, 27. 41013 SEVILLA. Tfs. 954487447 / 954487451

Fax 954487443. [eus4@us.es] [<http://www.editorial.us.es>]

© TEXTOS: SUS AUTORES,

© IMÁGENES: SUS AUTORES Y/O INSTITUCIONES

DISEÑO PORTADA:

Rosa María Añón Abajas – Amadeo Ramos Carranza

En base a la fotografía: Cortesía y © Rael San Fratello, 2019.

DISEÑO PLANTILLA PORTADA–CONTRAPORTADA

Miguel Ángel de la Cova Morillo–Velarde

DISEÑO PLANTILLA MAQUETACIÓN

Maripi Rodríguez

MAQUETACIÓN

Referencias Cruzadas

CORRECCION ORTOTIPOGRÁFICA

Deculturas

ISSN (ed. impresa): 2171–6897

ISSN–e (ed. electrónica): 2173–1616

DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa>

DEPÓSITO LEGAL: SE–2773–2010

PERIODICIDAD DE LA REVISTA: MAYO Y NOVIEMBRE

IMPRIME: PODIPRINT

Reservados todos los derechos. Ni la totalidad ni parte de esta revista puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación, sin permiso escrito de la Editorial Universidad de Sevilla.

Las opiniones y los criterios vertidos por los autores en los artículos firmados son responsabilidad exclusiva de los mismos.



GRUPO DE INVESTIGACION HUM–632
PROYECTO, PROGRESO, ARQUITECTURA
<http://www.proyectoprogresoarquitectura.com>



COLABORA DPTO. PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS
Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla.
<http://www.departamento.us.es/dpaetsas>

DIRECCIÓN

Dr. Amadeo Ramos Carranza. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España

SECRETARÍA

Dra. Rosa María Añón Abajas. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España

EQUIPO EDITORIAL

Edición:

Dr. Amadeo Ramos Carranza. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

Dra. Rosa María Añón Abajas. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

Dr. Francisco Javier Montero Fernández. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

Dra. Esther Mayoral Campa. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

Dr. Miguel Ángel de la Cova Morillo–Velarde. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

Dr. Germán López Mena. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

Dra. Gloria Rivero Lamela. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

Juan José López de la Cruz. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

Guillermo Pavón Torrejón. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

Externos edición (asesores):

Dr. José Altés Bustelo. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Valladolid. España.

Dr. Carlos Arturo Bell Lemus. Facultad de Arquitectura. Universidad del Atlántico. Colombia.

Dr. José de Coca Leicher. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad Politécnica de Madrid. España.

Dra. Patricia de Diego Ruiz. Escuela Técnica Superior de Arquitectura y Geodesia. Universidad Alcalá de Heranes. España.

Dr. Alfonso del Pozo y Barajas. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

Dr. Jaume J. Ferrer Fores. Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona. Universitat Politècnica de Catalunya. España.

Dra. Laura Martínez Guereñu. El School of Architecture & Design, IE University, Madrid; Segovia. España.

Dra. Clara Mejía Vallejo. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad Politécnica de Valencia. España.

Dra. Luz Paz Agras. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidade da Coruña. España.

Dra. Marta Sequeira. CIAUD, Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa, Portugal.

SECRETARÍA TÉCNICA

Dra. Gloria Rivero Lamela. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

EDITOR DEL NÚMERO Y COORDINACIÓN DE LOS CONTENIDOS CIENTÍFICOS

Dr. Miguel Ángel de la Cova Morillo–Velarde. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

COMITÉ CIENTÍFICO

Dr. Carlo Azteni. DICAAR. Dipartimento di Ingegneria Civile, Ambientale e Architettura. University Of Cagliari. Italia.

Dra. Maristella Casciato. GETTY Research Institute, GETTY, Los Angeles. Estados Unidos.

Dra. Anne Marie Châtelet. École Nationale Supérieure D'Architecture de Strasbourg (ENSAS). Francia.

Dr. Jean Louis Cohen. Institute of Fine Arts, New York University. Estados Unidos.

Dra. Josefina González Cubero. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Valladolid. España.

Dr. José Manuel López Peláez. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad Politécnica de Madrid. España.

Dra. Maite Méndez Baiges. Departamento de Historia del Arte. Universidad de Málaga. España.

Dr. Dietrich C. Neumann. Brown University In Providence, Ri (John Nicholas Brown Center For Public Humanities And Cultural Heritage). Estados Unidos.

Dr. Víctor Pérez Escolano. Catedrático Historia, Teoría y Composición Arquitectónicas. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

Dr. Jorge Torres Cueco. Catedrático Proyectos Arquitectónicos. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universitat Politècnica de València. España.

Dr. ir. Frank van der Hoeven, TU DELFT. Architecture and the Built Environment, Netherlands

CORRESPONSALES

Pablo de Sola Montiel. The Berlage Centre for Advanced Studies in Architecture and Urban Design. Países Bajos.

Dr. Plácido González Martínez. Tongji University Caup (College Of architecture & Urban Planing). Shanghai, China.

Patrícia Marins Farias. Faculdade de Arquitetura. Universidade Federal da Bahia. Brasil.

Dr. Daniel Movilla Vega. Umeå School of Architecture. Umeå University. Suecia.

Dr. Pablo Sendra Fernández. The Bartlett School of Planning. University College London. Inglaterra.

Alba Zarza Arribas. Centro de Estudos Arnaldo Araújo, Porto. Portugal.

Dra. María Elena Torres Pérez. Facultad de Arquitectura. Universidad Autónoma de Yucatán, Mérida. México.

TEXTOS VIVOS

Juan José López de la Cruz. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

Dr. Francisco Javier Montero Fernández. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

Dra. Esther Mayoral Campa. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. España.

SERVICIOS DE INFORMACIÓN

CALIDAD EDITORIAL

La Editorial Universidad de Sevilla cumple los criterios establecidos por la Comisión Nacional Evaluadora de la Actividad Investigadora para que lo publicado por el mismo sea reconocido como “de impacto” (Ministerio de Ciencia e Innovación, Resolución 18939 de 11 de noviembre de 2008 de la Presidencia de la CNEAI, Apéndice I, BOE nº 282, de 22.11.08). La Editorial Universidad de Sevilla forma parte de la U.N.E. (Unión de Editoriales Universitarias Españolas) ajustándose al sistema de control de calidad que garantiza el prestigio e internacionalidad de sus publicaciones.

PUBLICATION QUALITY

The Editorial University of Sevilla fulfils the criteria established by the National Commission for the Evaluation of Research Activity (CNEAI) so that its publications are recognised as “of impact” (Ministry of Science and Innovation, Resolution 18939 of 11 November 2008 on the Presidency of the CNEAI, Appendix I, BOE No 282, of 22.11.08).

The Editorial University of Sevilla operates a quality control system which ensures the prestige and international nature of its publications, and is a member of the U.N.E. (Unión de Editoriales Universitarias Españolas–Union of Spanish University Publishers).

Los contenidos de la revista PROYECTO, PROGRESO, ARQUITECTURA aparecen en:

bases de datos: indexación



SELLO DE CALIDAD EDITORIAL FECYT 2019, 2020, 2021. Cuartil C2.

WoS. Arts & Humanities Citation Index. JCI: 0,58. Cuartil Q2. Architecture

SCOPUS: SJR (2019): 0.11, H index: 2. Cuartil Q4

AVERY. Avery Index to Architectural Periodicals

REBID. Red Iberoamericana de Innovación y Conocimiento Científico. Cuartil Q2.

EBSCO. Fuente Académica Premier

EBSCO. Art Source

DOAJ, Directory of Open Access Journals

PROQUEST (Arts & Humanities, full text)

DIALNET

ISOC (Producida por el CCHS del CSIC)

DRIJ. Directory of Research Journals Indexing

catalogaciones: criterios de calidad

RESH (Revistas Españolas de Ciencias Sociales y Humanidades).

Catálogos CNEAI (16 criterios de 19). ANECA (18 criterios de 21). LATINDEX (35 criterios sobre 36).

DICE (CCHS del CSIC, ANECA).

MIAR, Matriu d’Informació per a l’Avaluació de Revistes. IDCS 2018: 10,500. Campo ARQUITECTURA

CLASIFICACIÓN INTEGRADA DE REVISTAS CIENTÍFICAS (CIRC–CSIC): A

ERIHPLUS

SCIRUS, for Scientific Information.

ULRICH’S WEB, Global Serials Directory.

ACTUALIDAD IBEROAMERICANA.

catálogos on–line bibliotecas notables de arquitectura:

CLIO. Catálogo on–line. Columbia University. New York

HOLLIS. Catálogo on–line. Harvard University. Cambridge. MA

SBD. Sistema Bibliotecario e Documentale. Instituto Universitario di Architettura di Venezia

OPAC. Servizi Bibliotecari di Ateneo. Biblioteca Centrale. Politecnico di Milano

COPAC. Catálogo colectivo (Reino Unido)

SUDOC. Catálogo colectivo (Francia)

ZBD. Catálogo colectivo (Alemania)

REBIUN. Catálogo colectivo (España)

OCLC. WorldCat (Mundial)

EVALUACIÓN EXTERNA POR PARES Y ANÓNIMA.

El Consejo Editorial remitirá el artículo a dos expertos revisores anónimos dentro del campo específico de investigación y crítica de arquitectura, según el modelo doble ciego.

El director de la revista comunicará a los autores el resultado motivado de la evaluación por correo electrónico, en la dirección que éstos hayan utilizado para enviar el artículo. El director comunicará al autor principal el resultado de la revisión (publicación sin cambios; publicación con correcciones menores; publicación con correcciones importantes; no aconsejable para su publicación), así como las observaciones y comentarios de los revisores.

Si el manuscrito ha sido aceptado con modificaciones, los autores deberán reenviar una nueva versión del artículo, atendiendo a las demandas y sugerencias de los evaluadores externos. Los artículos con correcciones importantes serán remitidos al Consejo Asesor para verificar la validez de las modificaciones efectuadas por el autor. Los autores pueden aportar también una carta al Consejo Editorial en la que indicarán el contenido de las modificaciones del artículo. Los artículos con correcciones importantes serán remitidos al Consejo Asesor para verificar la validez de las modificaciones efectuadas por el autor.

DECLARACIÓN ÉTICA SOBRE PUBLICACIÓN Y MALAS PRÁCTICAS

La revista PROYECTO, PROGRESO, ARQUITECTURA (PPA) está comprometida con la comunidad académica en garantizar la ética y calidad de los artículos publicados. Nuestra revista tiene como referencia el Código de Conducta y Buenas Prácticas que, para editores de revistas científicas, define el COMITÉ DE ÉTICA DE PUBLICACIONES (COPE).

Así nuestra revista garantiza la adecuada respuesta a las necesidades de los lectores y autores, asegurando la calidad de lo publicado, protegiendo y respetando el contenido de los artículos y la integridad de los mismo. El Consejo Editorial se compromete a publicar las correcciones, aclaraciones, retracciones y disculpas cuando sea preciso.

En cumplimiento de estas buenas prácticas, la revista PPA tiene publicado el sistema de arbitraje que sigue para la selección de artículos así como los criterios de evaluación que deben aplicar los evaluadores externos –anónimos y por pares, ajenos al Consejo Editorial–. La revista PPA mantiene actualizados estos criterios, basados exclusivamente en la relevancia científica del artículo, originalidad, claridad y pertinencia del trabajo presentado.

Nuestra revista garantiza en todo momento la condifidencialidad del proceso de evaluación: el anonimato de los evaluadores y de los autores; el contenido evaluado; los informes razonados emitidos por los evaluadores y cualquier otra comunicación emitida por los consejos Editorial, Asesor y Científico si así procediese.

Igualmente quedan afectados de la máxima confidencialidad las posibles aclaraciones, reclamaciones o quejas que un autor desee remitir a los comités de la revista o a los evaluadores del artículo.

La revista PROYECTO, PROGRESO, ARQUITECTURA (PPA) declara su compromiso por el respeto e integridad de los trabajos ya publicados. Por esta razón, el plagio está estrictamente prohibido y los textos que se identifiquen como plagio o su contenido sea fraudulento, serán eliminados o no publicados por la revista PPA. La revista actuará en estos casos con la mayor celeridad posible. Al aceptar los términos y acuerdos expresados por nuestra revista, los autores han de garantizar que el artículo y los materiales asociados a él son originales o no infringen derechos de autor. También los autores tienen que justificar que, en caso de una autoría compartida, hubo un consenso pleno de todos los autores afectados y que no ha sido presentado ni publicado con anterioridad en otro medio de difusión.

EXTERNAL ANONYMOUS PEER REVIEW.

Editorial Board will be sent to two anonymous experts, within the specific field of architectural investigation and critique, for a double blind review.

The Director of the journal will communicate the result of the reviewers’ evaluations to the authors by electronic mail, to the address used to send the article. The Director will communicate the result of the review (publication without changes; publication with minor corrections; publication with significant corrections; its publication is not advisable), as well as the observations and comments of the reviewers, to the main author.

If the manuscript has been accepted with modifications, the authors will have to resubmit a new version of the article, addressing the requirements and suggestions of the external reviewers. The articles with corrections will be sent to Advisory Board for verification of the validity of the modifications made by the author. The authors can also send a letter to the Editorial Board, in which they will indicate the content of the modifications of the article.

ETHICS STATEMENT ON PUBLICATION AND BAD PRACTICES

PROYECTO, PROGRESO ARQUITECTURA (PPA) makes a commitment to the academic community by ensuring the ethics and quality of its published articles. As a benchmark, our journal uses the Code of Conduct and Good Practices which, for scientific journals, is defined for editors by the PUBLICATION ETHICS COMMITTEE (COPE).

Our journal thereby guarantees an appropriate response to the needs of readers and authors, ensuring the quality of the published work, protecting and respecting the content and integrity of the articles. The Editorial Board will publish corrections, clarifications, retractions and apologies when necessary.

In compliance with these best practices, PPA has published the arbitration system that is followed for the selection of articles as well as the evaluation criteria to be applied by the anonymous, external peer–reviewers. PPA keeps these criteria current, based solely on the scientific importance, the originality, clarity and relevance of the presented article.

Our journal guarantees the confidentiality of the evaluation process at all times: the anonymity of the reviewers and authors; the reviewed content; the reasoned report issued by the reviewers and any other communication issued by the editorial, advisory and scientific boards as required.

Equally, the strictest confidentiality applies to possible clarifications, claims or complaints that an author may wish to refer to the journal’s committees or the article reviewers.

PROYECTO, PROGRESO ARQUITECTURA (PPA) declares its commitment to the respect and integrity of work already published. For this reason, plagiarism is strictly prohibited and texts that are identified as being plagiarized, or having fraudulent content, will be eliminated or not published in PPA. The journal will act as quickly as possible in such cases. In accepting the terms and conditions expressed by our journal, authors must guarantee that the article and the materials associated with it are original and do not infringe copyright. The authors will also have to warrant that, in the case of joint authorship, there has been full consensus of all authors concerned and that the article has not been submitted to, or previously published in, any other media.

emergencias del espacio común

índice

editorial

- ¿CÓMO VIVIREMOS TODOS JUNTOS? MENSAJES DESDE EL INTERIOR DE LA ARQUITECTURA / HOW WILL WE LIVE ALL TOGETHER? MESSAGES FROM INSIDE ARCHITECTURE**
Miguel Ángel de la Cova Morillo-Velarde - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.09>) 12

artículos

- LA INVENCION DEL DESIERTO. ARTE Y ARQUITECTURA DESDE LA COSTA PERUANA / INVENTION OF THE DESERT. ART AND ARCHITECTURE FROM THE PERUVIAN COAST**
Octavio Montestruque Bisso; Richard Asto Altamirano - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.01>) 16

- PROYECTO RIIS: UN HAPPENING PARA LA VIDA SOCIAL / RIIS PROJECT: A HAPPENING FOR SOCIAL LIFE**
Juan José Tuset Davó - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.02>) 34

- PLAYGROUNDS Y ESPACIO COMÚN. A PROPÓSITO DEL JUEGO EN LA CIUDAD SUSPENDIDA / PLAYGROUNDS AND COMMON SPACE. ON PLAYING IN THE SUSPENDED CITY**
José Parra-Martínez; Nicolás Stutzin-Donoso; Juan Manuel López-Carreño - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.03>) 50

- LA CALLE COMO ESCENOGRAFÍA URBANA. LAS TRANSFORMACIONES DE LARIOS Y ALCAZABILLA EN EL SIGLO XX / THE STREET AS URBAN SCENOGRAPHY. THE TRANSFORMATIONS OF CALLE LARIOS AND CALLE ALCAZABILLA IN THE TWENTIETH CENTURY**
Luisa Alarcón González; Francisco Javier Montero-Fernández - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.04>) 68

- DEL BRICOLAJE AL TALLER O EL ESPACIO DE LA TRANSFORMACIÓN EN FRANCIA / FROM DO-IT-YOURSELF TO THE WORKSHOP, OR THE TRANSFORMATION SPACE IN FRANCE**
Ophelia Mantz - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.05>) 86

reseña bibliográfica TEXTOS VIVOS

- IÑAKI ÁBALOS: PALACIOS COMUNALES ATEMPORALES. GENEALOGÍA Y ANATOMÍA**
Daniel Díez Martínez - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.06>) 104

- LE CORBUSIER: ¿CAÑONES, MUNICIONES? ¡GRACIAS! VIVIENDAS... POR FAVOR**
JORGE TORRES CUECO Y JUAN CALATRAVA: UNA EXPOSICIÓN, UN PABELLÓN Y UN LIBRO: LE CORBUSIER, 1937-1938
Ricardo Sánchez Lampreave - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2020.i25.07>) 106

- VICTORIANO SAINZ GUTIÉRREZ: ALDO ROSSI Y SEVILLA. EL SIGNIFICADO DE UNOS VIAJES**
José Ignacio Linazasoro Rodríguez - (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.08>) 108

PROYECTO RIIS: UN HAPPENING PARA LA VIDA SOCIAL

RIIS PROJECT: A HAPPENING FOR SOCIAL LIFE

Juan José Tuset Davó (<https://orcid.org/0000-0001-7858-362X>)

RESUMEN Cuando el espacio público se vacía de usos y se le priva a la gente que lo haga suyo, el espacio muere. Esta situación mueve a la arquitectura a iniciar su revitalización. La plaza-parque Jacob Riis (1966) de Nueva York, obra del arquitecto del paisaje M. Paul Friedberg, nos alecciona en este sentido. Su proyecto arquitectónico tiene la condición de laboratorio de la forma urbana para redefinir la arquitectura del espacio común. El proyecto Riis muestra una manera diferente de transformar los espacios en desuso en áreas marginales residenciales. En concreto, el parque de juegos infantil es la expresión de una forma provisional de espacio público condensador de vida social. Visto desde el presente, rompió con los modelos precedentes, comenzó nuevos caminos disciplinares en la arquitectura del paisaje, codificó conocimientos previos y vaticinó su propio desarrollo a través de las variaciones de su forma. El proyecto Riis acumula arquitecturas específicas en un campo expandido, es un entorno de juego total, un *happening* en el que la vida social vuelve a recuperar el espacio del que había sido expulsada. El proyecto Riis nos muestra la capacidad de la arquitectura para transformar el espacio común y determinar el valor del proyecto arquitectónico como vehículo para la reforma social.

PALABRAS CLAVE plaza; parque; *playground*; diseño urbano; comunidad; Nueva York

SUMMARY When public space is void of uses and people are deprived of making it their own, the space ceases to exist. This situation encourages architects to begin its revitalisation. The Jacob Riis Park (1966) of New York, a work by the urban landscape architect M. Paul Friedberg, enlightens us in this sense. His architectural project is a kind of laboratory in urban form with the aim of redefining the architecture of common spaces. The Riis Project demonstrates a different way to renovate disused spaces in marginal residential areas. Specifically, the children's playground is the expression of a temporary form of space that condenses social life. Seen from the present day, it broke with previous models, began new lines of discipline in landscape architecture, codified previous knowledge and forecasted its own development through the variations of its form. The Riis Project gathers specific architecture in an expanded field; it is the setting for total play environment, a *happening* where social life recovers the space from which it was once deprived. The Riis Project shows us the ability that architecture has to transform common space and establish the value of the project as a means for social reform.

KEYWORDS square; park; *playground*; urban design; community; New York

Persona de contacto / Corresponding author: jjtuset@pra.upv.es. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad Politécnica de Valencia. España.

Proyecto, Progreso, Arquitectura. N25 Emergencias del espacio común. Noviembre 2021. E. Universidad de Sevilla. ISSN 2171-6897 / ISSNe 2173-1616 / 18-03-2020 recepción - aceptación 24-09-2021. DOI <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2021.i25.02>

INTRODUCCIÓN

¿Hacia dónde va el espacio público? Pregunta que continuamente se formula el proyecto arquitectónico y urbano. La arquitectura se pronuncia cuando es testigo de episodios dramáticos que acontecen en el espacio común. La historia nos brinda excelentes ejemplos. Uno de ellos es cuando a la gente se le priva del derecho de ser “parte” de la calle¹. La arquitectura, desde el proyecto arquitectónico, busca las posibilidades que tiene la forma del espacio público para alcanzar el necesario, soñado y esperado regreso del derecho a disfrutar la calle. Este derecho es mucho más que la libertad individual de acceder a los recursos urbanos: se trata del derecho a cambiarnos a nosotros mismos transformando la ciudad². Las calles de la ciudad de Nueva York son un buen

lugar donde encontrar una respuesta esperanzadora a la pregunta enunciada.

A mediados de los años sesenta del siglo XX, el gran distrito de Manhattan estaba en plena ebullición social por causa de movimientos ciudadanos de protesta política, racial y de género que evidenciaban la división social de la ciudad, la emergencia de las culturas alternativas, las protestas de colectivos, los disturbios callejeros, las huelgas sectoriales y las manifestaciones de grupos sociales que transformaron la calle en un espacio de lucha por el cambio político, social y cultural³. La plaza Washington Square, en Greenwich Village, fue un lugar político, reducto de la contracultura e icono de la resistencia a la transformación urbana⁴. Sin embargo, desde los años treinta del mencionado siglo, diversos barrios tradicionales, calificados como

1. Al argumentar que la ciudad tradicional ha muerto, Lefebvre indica que “toda realidad urbana perceptible (legible) ha desaparecido: calles, plazas, monumentos, espacios significativos”. LEFEBVRE, Henri. *El derecho a la ciudad*. Barcelona: Península, 1969, p. 36.

2. Los movimientos sociales que se producen en la dinámica del proceso urbanizador cambian y reinventan el espacio común de acuerdo con sus propios deseos. HARVEY, David. *Ciudades rebeldes: del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Madrid: Akal, 2013, p. 20.

3. El movimiento *hippie* tuvo su vertiente urbana con los *yippies* (nacido del Partido Internacional de la Juventud). Representa el punto final utópico de la cultura del rejuvenecimiento, una conjura a una revolución en la que niños y adultos rejuvenecidos toman todo el poder y transforman el mundo en un gigantesco parque infantil. BRAUNSTEIN, Peter; DOYLE, Michael W., eds. *Imagine Nation: The American Counterculture of the 1960s and '70s*. Nueva York: Routledge, 2002, p. 266.

4. BANES, Sally. *Greenwich Village 1963. Avant-Garde Performance and the Effervescent Body*. Durham: Duke University Press, 1993, pp. 137-188.

1. Edificios Jacob Riis, c. 1950.

slums, estaban siendo sustituidos por grandes conjuntos residenciales de viviendas sociales a través de la poderosa New York City Housing Authority (NYCHA). Si bien, en los años sesenta se constató fehacientemente el fracaso de estas grandes aglomeraciones de viviendas de rentas bajas para construir comunidad al vaciar casi totalmente la calle de sus vecinos. La activista Jane Jacobs (1916-2006) fue su gran cronista y detractora⁵.

La reacción ante esta situación se canalizó a través de la labor de unos pocos arquitectos y paisajistas que rompieron las barreras que confinaban algunos espacios urbanos para regenerar la vida social que estaba ausente en ellos. Así, en otra plaza, la plaza-parque Jacob Riis (1966), en el barrio Lower East Side (*Loisaida*, en latino), se plasmaron sus intenciones en un diseño que fue una expresión experimental novedosa: un laboratorio de la vida social en el espacio público. Un rescoldo donde aún es posible encontrar lecciones sobre cómo el hecho arquitectónico restituye el espacio urbano usurpado a la comunidad.

Unas décadas antes de la eclosión del diseño urbano en Nueva York, en Europa, después de la segunda guerra mundial, empezó a conformarse un pensamiento en pos de la regeneración urbana y, en concreto, del desarrollo del espacio público a través de parques infantiles. Han sido muy estudiados los proyectos de parques en Ámsterdam que, desde la administración municipal, desarrollaron los arquitectos C. van Esteren, A. van Eyck y J. Mulder entre 1947 y 1978. Estos proyectos transformaron escenarios urbanos posbélicos desolados en parques de juegos para niños y niñas, que eran reflejo de esperanza y de retorno de la vida a la calle. A través de diseños sencillos y austeros, llenos de gran creatividad, los parques despertaron la imaginación de los infantes⁶. Este fenómeno de producción de espacios de recreo se convirtió en

un experimento social, donde arquitectos, urbanistas y artistas se aventuraron en diseños pioneros y proyectos arriesgados, introduciendo la idea del juego y la aventura como desencadenante de la forma del espacio. Gabriela Burkhalter en su *Playground Project* da muestra de esta corriente global con ejemplos en Europa, América, Japón e India⁷.

En este artículo nos centramos en una cuestión más específica, como es la reversión del espacio público al ciudadano al devolverle el sentido de pertenencia al mismo, mediante una estrategia de proyecto y de forma arquitectónica radical. Es la ciudad de Nueva York, durante los años sesenta, la que vivió en primicia la *invención* del espacio público, como sostiene Mogilevich⁸. Esto provocó la revolución de los parques de juego en esta ciudad con la creación de un millar de “*parques de bolsillo*” y una reflexión contemporánea sobre el sentido del espacio público en la ciudad moderna⁹.

La plaza-parque Jacob Riis es el soporte de un embrión de esta rebelión inherente al proceso urbano. Su diseño arquitectónico es una aventura en la transformación del espacio público para lograr que pueda ser compartido por todos: “*no es ir hacia donde otros no han estado, sino ir donde uno no ha estado antes*”¹⁰. El proyecto Riis lanza este mensaje a los proyectistas curiosos que anhelan abrir o romper las barreras que impiden ver otras posibilidades y otras capacidades del espacio público como condensador de vida social. El proyecto Riis reivindica la emergencia del espacio común para evolucionar a partir de su propia metamorfosis.

PLAZA-PARQUE JACOB RIIS

“*Esta es una nueva respuesta a nuestra vida urbana actual, no solo en la ciudad de Nueva York, sino en todo el país...*”

5. Jacobs describe que, en las fronteras de los vacíos y oscuros terrenos de los conjuntos de viviendas de rentas bajas, cada año el vacío avanzaba un poco más. Las vecindades o las calles atrapadas entre dos fronteras podían quedar estranguladas. JACOBS, Jane. *Muerte y Vida de las grandes ciudades*. Madrid: Capitán Swing, 2011, p. 295.

6. LEFAIVRE, Liane; HALL, George. *Ground-up city: play as a design tool*. Rotterdam: 010 Publishers, 2007.

7. BURKHALTER, Gabriela. *The Playground Project*. Zurich: JRP-Ringier, 2018.

8. MOGILEVICH, Marina. *The invention of public space*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020, pp. 23-46.

9. MATESANZ VENTURA, Natalia. Gradas, domos y casitas. Arquitectos activadores del espacio común en la plaza cultural, Nueva York. En: *Proyecto, progreso, arquitectura. Arquitecturas al margen* [en línea]. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, mayo 2018, n.º 18, pp. 88-101.

10. WARSH, Marie. *Central Park's Adventure-Style playgrounds*. Baton Rouge: Louisiana State University Press, 2019, p. xxi.

no únicamente para escapar de la ciudad, sino para canalizar nuestras energías en crear parques y plazas dentro de ella para vivir la buena vida (...); lo que ha sucedido en la plaza Riis es lo correcto en las ciudades”, declaró lady Bird Johnson, primera dama de los Estados Unidos, en la ceremonia inaugural de la plaza-parque Jacob Riis¹¹. El conjunto residencial Jacob Riis (1949) forma parte del parque de viviendas sociales de la NYCHA. Los edificios forman un grupo de 9 torres de ladrillo de 14 plantas cada una con forma de X y H en planta, construidos siguiendo el popular modelo de “*torres en el parque*”¹². En su interior se extendía una gran explanada tapizada de césped y con arboleda en sus lados, que se hallaba cerrada por vallas y cuyo uso era restringido para reducir los costes de mantenimiento (figura 1). Una década después de su apertura la vida de los grupos sociales en Riis, en su mayoría latinos y negros, se había deteriorado notablemente. El espacio de la explanada le era negado a los vecinos y, por lo tanto, se trataba de un espacio para ser en gran medida mirado: un parque idílico donde la naturaleza quedaba confinada.

Con el fin de mejorar la calidad de vida de las comunidades vecinales del distrito, la NYCHA convocó un concurso para revertir el espacio intermedio de las viviendas Jacob Riis, de una extensión de 3 acres (1,2 Ha aproximadamente), solicitando nuevas propuestas innovadoras. Los ganadores fueron los arquitectos Ralph Pomerance (1907-1995) y Simon Breines (1906-2003), en colaboración con el arquitecto del paisaje M. Paul Friedberg (1931). La iniciativa del concurso se desarrolló bajo el mecenazgo de la ayuda económica de un millón de dólares aportados por la Fundación Vincent Astor. Friedberg nos indica que un motivo de esta colaboración se debió a que Brooke Astor, presidenta de la fundación y mujer de pensamiento progresista, había quedado impresionada por la lectura del libro *Muerte y vida de las*



1

grandes ciudades americanas de Jane Jacobs. En él se advertía del modelo fallido de este tipo de construcciones y el gran problema que suponía la conversión de las viviendas sociales en guetos, impidiendo cualquier opción de formación de comunidades estables y modernas.

En el verano de 1966 se publicaron dos propuestas diferentes del proyecto Riis. La revista *Architectural Record* (en su número de julio) presentó una versión inicial¹³ (figura 2) y la revista *The Architectural Forum* (en su número de julio-agosto) lo hizo con el proyecto definitivo¹⁴ (figura 3). Ambas propuestas presentan diferencias aparentes en la concreción y la resolución final de la forma de los espacios de la plaza-parque, lo que permite determinar

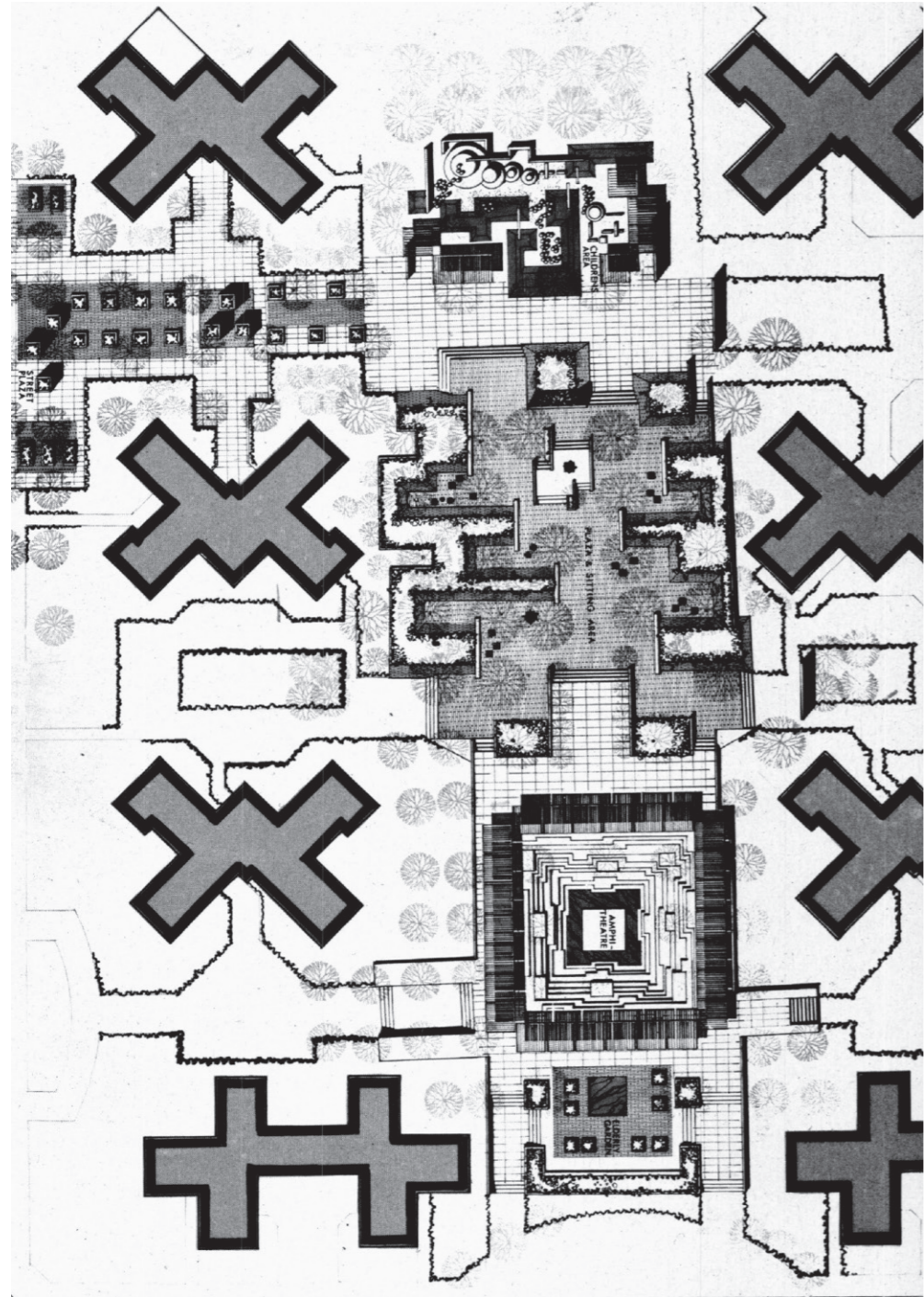
11. WEINRAUB, Bernard. Mrs. Johnson opens Riis playground. En: *The New York Times*, 24 de mayo de 1966.

12. Las Jacob Riis Houses (1949) de los arquitectos McKenzie, Strauss, Walker & Gillette son representativas del modelo de viviendas sociales que Robert Moses, junto con la NYCHA, construyó después de la segunda guerra mundial. DAGEN BLOOM, Nicholas; GORDON LASNER, Matthew, eds. *Affordable Housing in New York: The People, Places, and Policies That Transformed a City* [en línea]. Princeton: Oxford: Princeton University Press, 2016, p. 128. DOI: <https://doi.org/10.2307/j.ctvs32rwj>.

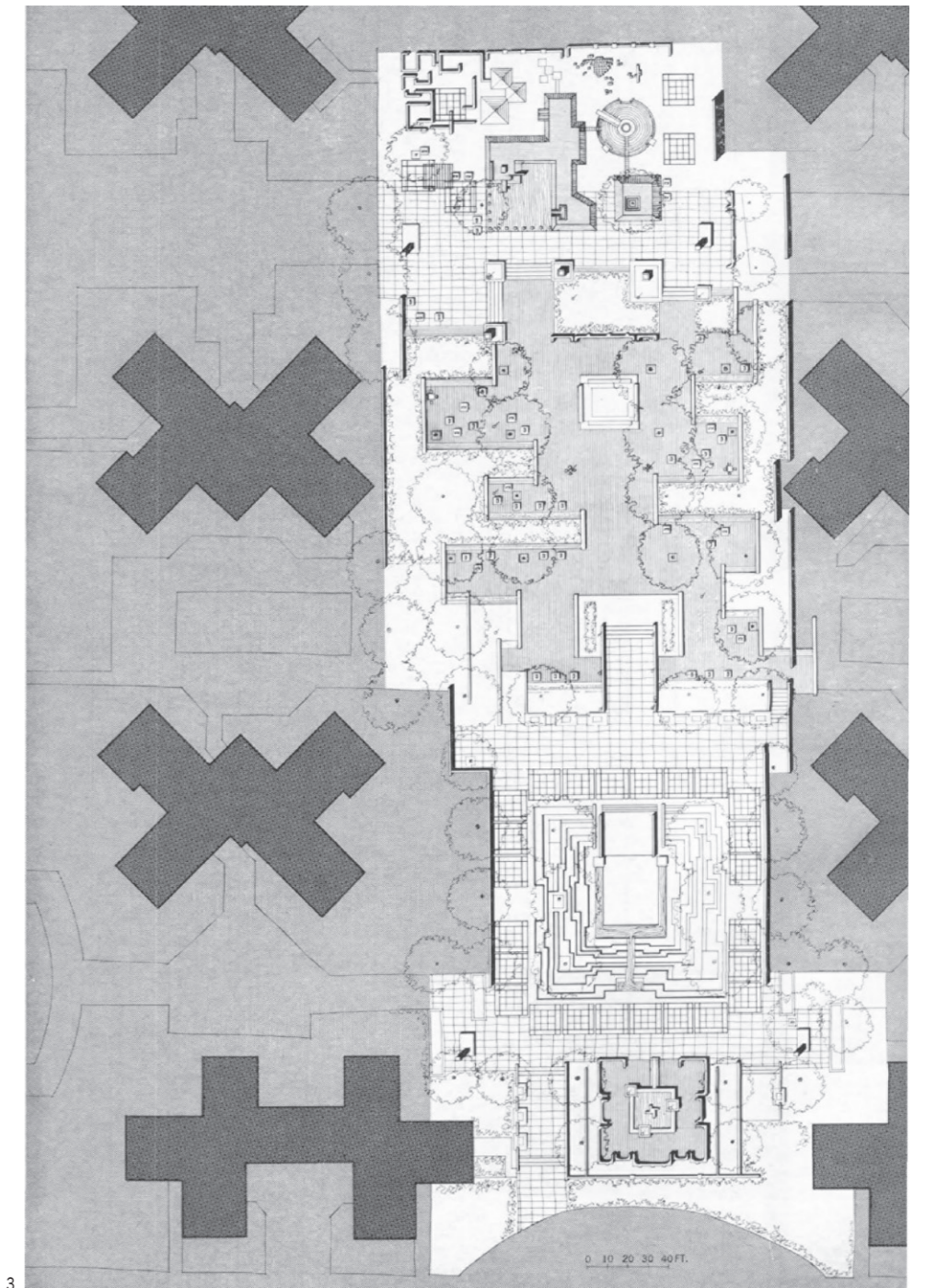
13. GOBLE, Emerson. Shaping the community in an era of dynamic social change. En: *Architectural Record*, vol. 140, n.º 1, Julio 1966, p. 197.

14. DIXON, John Morris. Riis Plaza: Three acres filled with life. En: *The Architectural Forum*, vol. 125, n.º 1, julio-agosto, 1966, p. 70.

2. Plano del sitio plaza-parque Riis, 1965.
3. Plano del sitio plaza-parque Riis, 1965.



2



3

las razones que influyeron en la composición final. De su comparación se observa que la forma del espacio social evoluciona hacia una claridad geométrica articulada por la aparición de diferentes muros que bloquean vistas,

delimitan el área y compartimentan los variados recintos. El proyecto Riis recurre a la zonificación de espacios destinados a diferentes grupos de edades. En esta decisión, Friedberg está en consonancia con el pensamiento de

4. Planta esquemática de las arquitecturas específicas del *playground* Riis, 1966.

destacados sociólogos del momento que argumentaban que, para organizar a la comunidad, se debía atender a las necesidades de los diferentes grupos sociales y de edades con el fin de favorecer la acción colectiva¹⁵.

La primera versión del proyecto manifiesta una voluntad de conectividad, a través de la creación de una calle-parque que pretendía enlazarse con la vecina plaza Tompkins, para crear un sistema de espacios públicos. Concepto que Friedberg desarrollaría posteriormente, a menor escala, en el proyecto de la calle Bedford-Stuyvesant (1966-69) en colaboración con el arquitecto I. M. Pei (1917-2019). La variación mostrada en la propuesta final procede, según reconoce el propio Friedberg, de su experiencia simultánea con el proyecto construido en las Carver Houses (1965), también con Pomerance & Breines, donde la observación participante de los comportamientos inesperados y los usos del espacio público por adultos, jóvenes y niños le ayudó a ajustar la solución final de Riis. Por lo tanto, además de las modificaciones impuestas por el cliente (NYCHA), fue su voluntad de dinamizar el espacio público a partir del comportamiento real de la gente en la calle lo que determinó la estructura final de los cuatro grandes espacios encadenados e interconectados de Riis. De sur a norte eran: la fuente, el anfiteatro, la plaza y el parque de juegos infantiles.

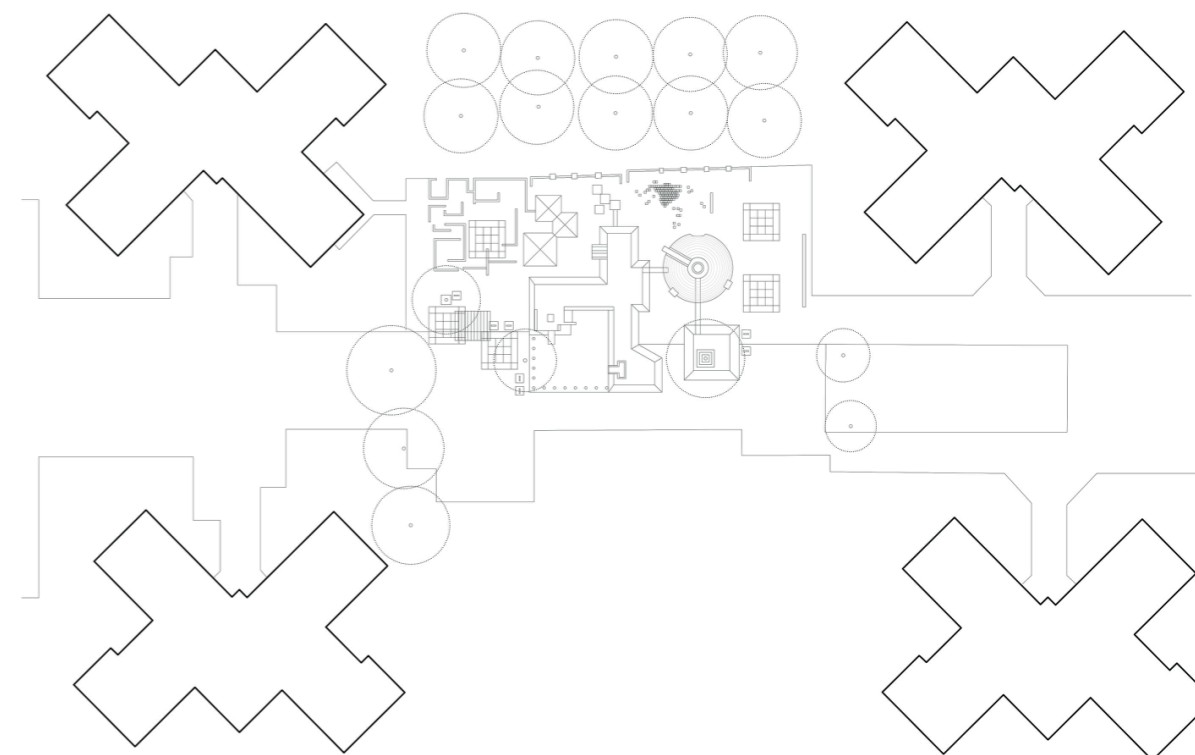
En la primera versión, “*el jardín de los ancianos*”, sito al sur del conjunto, se diseñó como espacio abierto formado por seis jardineras y un estanque central en el que la gente mayor podía apropiarse del espacio mediante el cuidado y riego de las flores. Revisiones sucesivas del proyecto impusieron la necesaria cloración del agua. Esto condujo a la modificación del espacio en el recinto de la fuente escultórica que ocupó su centro, la cual acapararían los adolescentes que la escalaban y usaban para el juego y el baño. Todo este espacio quedaba delimitado por muros en tres de sus lados que creaban pequeñas estancias específicas para los grupos de jóvenes.

El anfiteatro se basó en la abstracción de una cascada natural. Su forma final se ajustó transformando su lado norte en una plataforma que albergaba un escenario que ocultaba debajo los servicios, y la ampliación del plano central que modificó el foso y lo conectó a una fuente-cascada en el lado sur. En el verano, los surtidores de agua conferían un carácter lúdico al espacio durante el día, por la noche el anfiteatro albergaba actividades de entretenimiento. Friedberg señala la influencia que tuvo la plaza Lovejoy (1961) en Seattle (Portland) de Lawrence Halprin (1916-2009), como un referente, hoy ya icónico, de lo que se ha llamado “*plaza americana*”¹⁶.

El sector intermedio es lo opuesto al gran plano de hierba continuo previo. El eje norte-sur rompe la simetría de la figura del rectángulo empleada para definir, en cada lado, pequeños recintos desiguales que penetran en el arbolado existente, que tanto los muros como la cubierta arbórea protegen. El sector resulta, así, una secuencia de habitaciones para ser utilizadas por la comunidad salpicadas de mesas de ajedrez, farolas dispuestas estratégicamente y un rincón distinguido por una escultura de hormigón del artista William Tarr (1925-2006). Arbolado, baja vegetación, juegos de mesa, iluminación y arte público son elementos que favorecen al espacio público en su querencia de que la gente permanezca en él.

En el área de juegos infantiles, el proyecto avanza hacia la corrección de la geometría, del orden jerárquico de las figuras, de la disposición relativa de estas con el contorno para, finalmente, hacer aparecer formas arquitectónicas relevantes, como son la cúpula, las pirámides, los túmulos, el laberinto, los postes de madera y el suelo de arena. Todo acompañado de un sistema de sombras formado por robustas pérgolas de madera y los árboles, cerrado en el norte por un murete delimitador.

El área de juegos infantiles de la plaza se diseñó como un proceso provisional de acumulación de diferentes formas geométricas, generadoras de ámbitos



4

y ambientes diferenciados, que incitan al juego infantil (figura 4). Esta es la razón que hace al *playground* un espacio mucho más sugerente para el estudio que las otras zonas del conjunto. En la época de su construcción, esta área generó expectativas e inspiró otros trabajos posteriores de Friedberg. Motivo que nos impulsa en esta investigación a describirlo con cierta precisión para poder *entrar* en él. Reconocerlo a través de sus imágenes, formas y arquitecturas. Tratar de entender las relaciones que existen entre ellas y vislumbrar las dinámicas de uso que se propone. Para ello, nos hemos centrado en la lectura de las fuentes primarias: escritos, artículos y referencias de autores que vivieron en los

años sesenta, momento en el que el *playground* abrió sus puertas a la comunidad.

ARQUITECTURAS ESPECÍFICAS EN UN CAMPO EXPANDIDO

La plaza-parque Jacob Riis, así diseñada, devolvió la vida social a los espacios intermedios entre las torres de edificios. Su *playground* pronto recibió elogios de la crítica, al tiempo que la ciudad de Nueva York confirmaba el abandono y cancelación definitiva del proyecto del Memorial Adele Levy de Louis Kahn (1901-1974) e Isamu Noguchi (1904-1988). Proyecto que influyó en Friedberg y en otros proyectistas del momento¹⁷. El trabajo de Kahn y Noguchi

15. Este modo de organizar el espacio por edades es un primer paso de predisponer a la gente a que adquieran poder para cambiar su situación. Saul Alinsky definió el poder como: “*la capacidad de actuar a favor de metas*”. SCHUTZ, Aaron; MILLER, Milke, eds. *People power: The community organizing tradition of Saul Alinsky*. Nashville: Vanderbilt University Press, 2015, pp. 43-48.

16. Frente a la importación de modelos de plazas europeas, la plaza Lovejoy definió un tipo de plaza propiamente americana. “*The water fountain obviously is [in] homage to Larry Halprin*”, afirma Friedberg. BIRNBAUM, Charles A. M. *Paul Friedberg. Oral history. Interview Transcript*. Washington: The Cultural Landscape Foundation, 2009, p. 46.

17. La colaboración entre el arquitecto y el escultor se inició en 1961 y, tras cuatro versiones diferentes, en 1964 se presentó y difundió la última propuesta. La publicación de las fotografías de la maqueta de arcilla mostraba un paisaje misterioso formado por arquitecturas monumentales, terrazas, recintos, muros inclinados, escalinatas, grutas y suaves montículos de tierra. La severidad del proyecto transmitía la permanencia de un lugar arcaico próximo a las ruinas de una civilización antigua. DIXON, John Morris. Kahn-Noguchi Playground proposed for New York. En: *Progressive Architecture* [en línea]. Nueva York: Reinhold Publishing, marzo 1964, vol. 45, n.º 3, pp. 65-66 [consulta: 31-01-2021]. Disponible en: <https://usmodernist.org/index-pa.htm>.



laberintos, casas en el árbol, pérgolas, bancos, fuentes, balsas de agua, arbolado, areneros, postes de madera, toboganes, balancines y una gran cúpula que asemeja un iglú emergiendo sobre la arena como el elemento de mayor dimensión, proveen un conjunto de pequeñas arquitecturas robustas, fabricadas con materiales naturales y resistentes al vandalismo, en un suelo urbano continuo, que los niños pueden apropiarse (figura 5). La disposición de estas formas sobre el suelo no sigue una jerarquía u organización racional aparente. No resulta necesario. Su condición principal es su interconectividad. Es aquí donde Friedberg formula su idea más innovadora: el *linked play*, el "juego interrelacionado", dándole así sentido a una experiencia del juego formativa (y a la vida en un sentido holístico) a partir de la vinculación de los elementos, los espacios y las personas¹⁸. El *playground Riis* es un pequeño experimento de este argumento, desde la participación de la comunidad, en un entorno construido o, al menos, su metáfora¹⁹.

El diseño de Friedberg y Simon Breines, de 35 y 72 años de edad respectivamente, en el *playground* plantea otra cuestión vinculada a la dinámica del espacio público. En concreto, el joven arquitecto del paisaje estaba siendo pionero en abrir otros alcances de la profesión y, como parte generacional de la incipiente contracultura, el parque de juegos proyectado ha de ponerse en relación con la emergencia de las nuevas expresiones artísticas o segundas vanguardias que estaban alumbrándose en ese tiempo en la ciudad de Nueva York²⁰. Por ello, las formas del *playground* pueden asociarse a arquitecturas específicas que guardan el deseo expreso de configurar una topografía, no una modulación del terreno, sino quebrar fuertemente el plano del suelo con materiales invulnerables, como el hormigón, el granito o el ladrillo para producir corporeidad. Esto es, conferir al plano del suelo una dimensión espacial con la que superar cualquier planteamiento anterior.

5. Cúpula del *playground Riis*, 1966.
6. Pirámides del *playground Riis*, 1966.
7. Túmulos del *playground Riis*, 1966.



El área de juegos infantiles de Riis es completamente espacial. Obra unitaria hecha de elementos específicos, toda ella es una sucesión de acontecimientos. Al relacionarla con las otras expresiones artísticas emergentes, coincidimos con el artista Donald Judd (1928-1994) al señalar que las mejores obras realizadas en aquel periodo, no eran de pintura ni de escultura, sino que tenían un vínculo unas con otras: la tridimensionalidad. "*El empleo de las tres dimensiones evidencia una alternativa (...); las tres dimensiones son el espacio real*", indica Judd²¹.

En este sentido, podríamos pensar las arquitecturas específicas del *playground* con una función concreta que es la de ser un área de juego para niños, pero su condición espacial nos sugiere que no son un conjunto de esculturas ni un grupo de artilugios específicos para el juego. Tampoco edificio ni paisaje, en cuanto a la manera convencional de producirlos. La disposición de arquitecturas específicas del tipo: a) pirámides a las que no se puede acceder a su interior, sino solo escalarlas (figura 6); b) túmulos que no son de tierra o arena, sino de grandes bloques de granito (figura 7); c) fuentes de hormigón que son accidentes generadores de zonas para

el baño; d) muros de hormigón que, en su condición de líneas quebradas, no son barreras delimitadoras, sino divisorias para ser atacadas, abordadas, saltadas y trepadas, esto es, arquitecturas específicas que introducen el carácter lúdico ante el desafío de su uso. Estas cuatro situaciones admiten valorarlas más allá de su funcionalidad como alteraciones topográficas del suelo (figura 8). En la disposición de estas arquitecturas en el terreno existe una desmaterialización del espacio del parque de juegos, en cuanto a que no implican la acumulación de estructuras particulares, circunscritas, bien definidas y monofuncionales. En el *playground Riis* se jugaba sobre la presencia de la materia alterada tridimensionalmente, resistente, hercúlea en algún tramo y dispuesta en una organización casual o improvisada, lo que nos suscita una reflexión sobre cuál es el límite estético del espacio público²².

Cualquier apreciación de la posible condición escultórica del área de juegos entra en una lógica inversa de lo que es la arquitectura en el *playground Riis*, porque simplemente se queda en la definición de un suelo modelado espacialmente con una diferencia de cotas máxima de 2,5 metros para respetar las raíces de los árboles

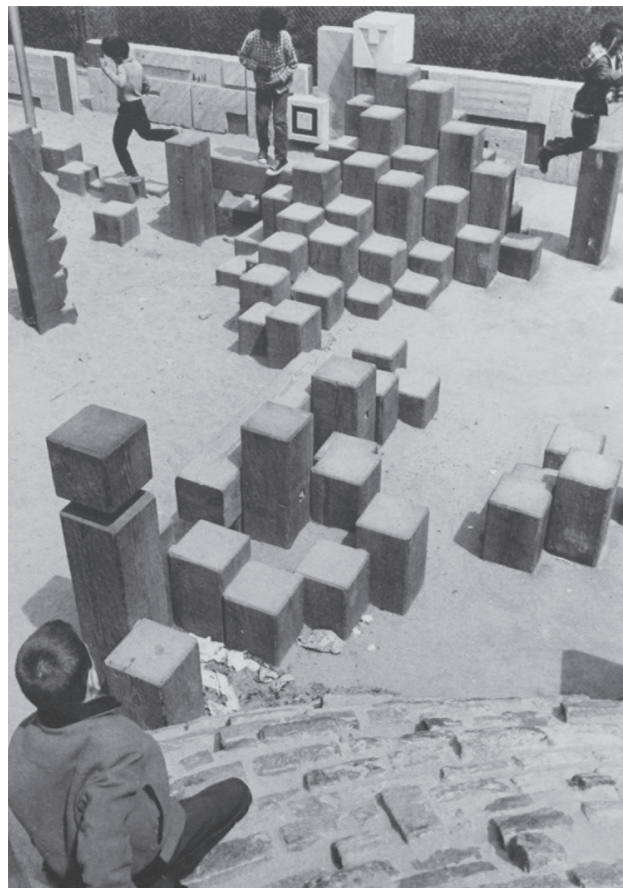
18. FRIEDBERG, Paul. *Play and Interplay*. Nueva York: The MacMillan Company, 1970, pp. 161-165.

19. MOGILEVICH, Mariana. *Landscape and participation in 1960s New York*. En: Kenny CUPPERS, ed. *Use matters: an alternative history of architecture*. Nueva York: Routledge, 2013, pp. 201-214.

20. El parque de juegos Riis puede considerarse un espacio urbano alternativo, en este sentido, su estudio ha de alinearse con la emergencia y proliferación de espacios, grupos y proyectos alternativos que contribuyeron a urdir el tejido estético y social de la ciudad de Nueva York desde los años sesenta. ROSATI, Lauren; STANISZEWSKI, Mary Anne, eds. *Alternative Histories. New York Art Spaces, 1960 to 2010*. Cambridge, Mass; Londres: The MIT Press, 2012, pp. 11-13.

21. JUDD, Donald. *Objetos específicos (1965)*. En: *Completed writings 1959-1975*. Halifax, New York: The Press of the Nova Scotia College of Art and Design, New York University Press, 2005, pp. 181-189.

22. ANGELL BROWN, Marisa. *Radical urbanism in the Divide City: On M. Paul Friedberg's Riis Park Plaza (1966)*. En: MCALLISTER, Meghan; SABBAGHI, Mahdi. *Perspecta 50: Urban divides*. Cambridge, Mass: Yale School of Architecture, 2017, pp. 302-316.



8

(figura 9). No es arquitectura y tampoco es escultura. Una topografía alterada por formas arquetípicas que ya no rememoran nada, no son monumentos, sino el medio del que Friedberg se vale para establecer un lugar de experimentación y prueba con el que crear contenido social²³. En cuanto a la formalización del espacio, debe considerarse una expresión anterior, tal vez pionera o episódica,

de lo que la crítica de arte, en la década siguiente, designará como obras *site-specific*, *environmental art* o *Land Art*. La condición de no ser paisaje y tampoco arquitectura (como era culturalmente aceptada en aquellos años) sitúa la propuesta del *playground* en el curso de la transformación que el arte, particularmente la escultura y la arquitectura, según evidenció la crítica de arte Rosalind Krauss (1941), estaba librando al expandirse hacia un campo ampliado²⁴.

HAPPENING COMO JUEGO TOTAL

Afirma Friedberg que el *playground* de la plaza-parque Riis fue “el primer entorno de juego total”²⁵. En él formalizó su concepción de que “el paseo ha muerto”. Friedberg lo explica como sigue: “estamos eliminando la estructura rígida y coercitiva del paseo impuesta en los proyectos antiguos y contemplando todo el espacio como un gran recorrido, casi un *happening*”²⁶. En el verano de 1966, la ciudad de Nueva York vivió una serie de eventos al aire libre promovidos por Thomas Hoving (1931-2009), en esa época director del departamento de parques de la ciudad. Para ello, organizó numerosos *happenings* en línea con las vanguardias artísticas en Central Park que se propuso revitalizar. Actividades que extendió también a otros parques de la ciudad para presentarlos como modernos, divertidos y democráticos. Espectáculos variados para adultos y niños, fiestas masivas, quedadas, *performances* e instalaciones artísticas que imprimieron un sello personal a su gestión²⁷. Esto transmitía su deseo de cultivar nuevas formas de experiencia en los parques de la ciudad. Los eventos masivos en estos parques llevaron

23. NATIONAL BUILDING MUSEUM. *Spotlight on Design: M. Paul Friedberg* [en línea]. [Consulta: 02-02-2021]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=2nUqrfHp_I.

24. KRAUSS, Rosalind. *Sculpture in the Expanded Field*. En: *October*, primavera 1979, vol. 8.

25. Por “juego total” Friedberg entiende la integración de múltiples formas y expresiones del juego infantil. TUSET DAVÓ, Juan José. M. Paul Friedberg: Escenografías para el juego en hábitats urbanos. En: *BAC Boletín Académico. Revista de investigación y arquitectura contemporánea* [en línea], noviembre 2019, vol. 9, pp. 23-44. Disponible en: <https://doi.org/10.17979/bac.2019.9.0.4638>.

26. FRIEDBERG, M. Paul; RICCI, Leonardo. “The Path is dead” in Manhattan. En: *Landscape Architecture* [en línea], 1966, vol. 56, n.º 3, pp. 231-231 [consulta: 1-02-2021]. Disponible en: www.jstor.org/stable/44671124.

27. El crítico de arte Thomas Pearsall Field Hoving, con 35 años de edad, fue designado *New York City Park Commissioner* entre 1966 y 1967, en la administración del alcalde John V. Lindsay. La gestión de Hoving se considera un modelo opuesto a la realizada por Robert Moses en el mismo cargo. WEINRAUB, Bernard. A Happening called Hoving. En: *The New York Times*, 10 de julio de 1966.

8. Muretes, postes de madera y troncos del *playground* Riis, 1966.

9. Enlaces en el *playground* Riis, 1966.

a los ciudadanos, de cualquier origen y procedencia, a estar juntos y compartir una experiencia lúdica y festiva²⁸.

Estos *happenings* eran eventos abiertos a adultos y niños que versaban sobre temas variados como el “carnaval de invierno”, el concurso “huevos rodantes”, el concierto folk, el exitoso “volar una cometa”, el extraño “platillos volantes” o la quedada a media noche para ver una lluvia de estrellas Leónidas, entre una larga lista. Por medio del juego se pretendía que la gente conociera el entorno y lo percibiera a través de los sentidos. El arte de vanguardia también tuvo su presencia. El 9 de septiembre un colectivo de artistas Fluxus organizó un festival que contó con diferentes *performances*. Una de ellas fue el *happening* del artista Allan Kaprow (1927-2006) en el que se pidió a los participantes que hicieran rodar neumáticos colina abajo con el objetivo de derribar postes de madera cubiertos de plástico, tela y papel de aluminio. Al derribar cada poste, sonaba una bocina. A continuación, se apilaron los neumáticos y se ataron con cuerdas²⁹. Kaprow describe el *happening* como “un juego, una aventura, una serie de actividades realizadas por los participantes por el mero hecho de jugar”³⁰.

El *happening* no es una representación o espectáculo teatral, es una situación, acción o evento que desdibuja la línea entre lo que es la vida y lo que es el arte. En la conferencia *How to make a Happening* (1966), Kaprow es claro en su caracterización. Sostiene que la cuestión reside en crear algo nuevo, que no recuerde en nada a la cultura. Alude a romper con el espacio y con la noción del tiempo para que el verdadero tiempo, lo que sucede en lugares reales, ocupe el lugar. Apunta a organizar todos los sucesos de una manera funcional. Recuerda que los *happenings* tienen un plan que los entusiasma y lo



9

ejecutan³¹. Un *happener* no está interesado en la acción, sino que forma parte de ella.

Las formas arquetípicas de Riis no se representan a sí mismas. Friedberg explora aquí su condición de proximidad y los modos posibles de interrelación entre ellas. El diseño valoriza la forma a través de su conexión con otras y es la consecuencia de un sistema interconectado de experiencias secuenciales lo que origina múltiples posibilidades de juego (figuras 10 y 11). Friedberg afirma: “Soy un niño, dame una posibilidad y me aburriré hasta la muerte (...), dame un millón de opciones y alimentarás mi imaginación, mi comprensión de las formas, del equilibrio, del movimiento y el juego se convertirá en un reto físico e intelectual, un aprendizaje por prueba y error, y en una experiencia de descubrimiento y exploración”³².

Al observar detenidamente las diferentes arquitecturas y los tipos de acciones y actividades que despliegan los niños y adultos que acuden a los *playgrounds*, se hace patente la complejidad que tiene la comprensión del

28. WARSH, Marie. *Happenings: art, play and urban revitalization in 1960s Central Park* [en línea]. [Consulta: 02-02-2021] Disponible en: <https://www.gothamcenter.org/blog/happenings-art-play-and-urban-revitalization-in-1960s-central-park>.

29. La artista Fluxus Charlotte Moorman fue la organizadora del *happening* que contó con creadores como Don Heckman, Ed Summerlin, Yoko Ono, Dick Higgins, Alison Knowles, el poeta Jon Hendriks y Allan Kaprow, entre otros. SHEPARD, Richard F. Avant-Garde Day in Park goes on and on. En: *The New York Times*, 10 de septiembre de 1966.

30. MEYER-HERMANN, Eva; PERCHUK, Andrew; ROSENTHAL, Stephanie, eds. *Alan Kaprow: Art as Life*. Los Ángeles: Getty Research Institute, 2008, p. 68.

31. KAPROW, Allan. *How to make a happening*. Nueva York: Primary Information, 2009 [consulta: 03-02-2021]. Disponible en: <https://primaryinformation.org/product/allan-kaprow-2/>.

32. HAMMEL, Lisa. Playing is more than just Fun and Games. En: *The New York Times*, 14 de agosto de 1967.



10



11



12

juego y sus infinitas posibilidades. Vemos saltar, botar, brincar, danzar, moverse, retozar, voltear, pirueteo, rebotar, reptar, trepar, gatear, deslizarse, balancearse, equilibrarse, columpiarse, contornearse, mecerse, ondular, oscilar, pensar, descartar, fallar, aceptar, decidir, meditar, sentarse, descansar, conversar, lanzarse, arriesgarse, atreverse, proyectarse, refrescarse, imaginar y un sinfín de acciones en las que los usuarios de estos espacios son parte de un *happening* (figura 12). “El mejor entorno de juego es aquel en el que no hay nada, excepto múltiples posibilidades con las que interactuar”, afirma Friedberg³³.

En el verano de 1966 el periodista Philip H. Dougherty pasó un día en el parque de juegos y su relato es un fiel testimonio del *happening* que Riis ofrecía. Algunos niños se daban chapuzones en las fuentes, otros hundían sus pies en la arena mitigando el calor, otros escalaban escarpadas montañas, otros se guarecían en el interior fresco del iglú, otros marchaban como soldados, otros trepaban los postes como bomberos, otros imitaban a Tarzán. Algunos pocos eran devotos de juegos más sofisticados, del tipo “No Touching the Ground”, “Hot Peas and Butter” o “Roundup”³⁴. Todos estaban en el mismo lugar, un espacio donde la imaginación volaba (figuras 13 y 14). El periodista sentenció: “Friedberg diseñó un play environment”.

33. NATIONAL BUILDING MUSEUM, *op. cit. supra*, nota 22, minuto 44:00.

34. DOUGHERTY, Philip H. On a hot day a kid can go to the Riis Playground and just ‘Let Go’. En: *The New York Times*, 21 de junio de 1966.

- 10. Secuencia 1 del juego en el *playground* Riis, 1966.
- 11. Secuencia 2 del juego en el *playground* Riis, 1966.
- 12. Vista área del *playground* Riis, 1966.
- 13. Experiencia de juego total en el *playground* Riis, 1966.
- 14. Entorno del juego total en el *playground* Riis, 1966

Casi una década después del proyecto Riis, Friedberg expuso su pensamiento sobre la ciudad como lugar de producción de energía (social). “Nosotros descubrimos, como intérpretes, que éramos infinitamente más emocionantes que los entornos artísticos que creábamos. La experiencia alucinante de búsqueda fue un paso más en la adquisición de nuevos valores congruentes con nuestras necesidades: somos más interesantes que lo que producimos. Los proyectos son catalizadores, y la ciudad es nuestro producto”, y continúa Friedberg: “necesitamos nuevas formas de liberar la energía innata de la ciudad y la de nosotros mismos. Empezar por pensar la ciudad como sistemas complejos, multifacéticos e interrelacionados: naturales, orgánicos, genéricos e infraestructurales”³⁵. En esta idea subyace lo que hace posible el proyecto Riis: desencadenar una energía social.

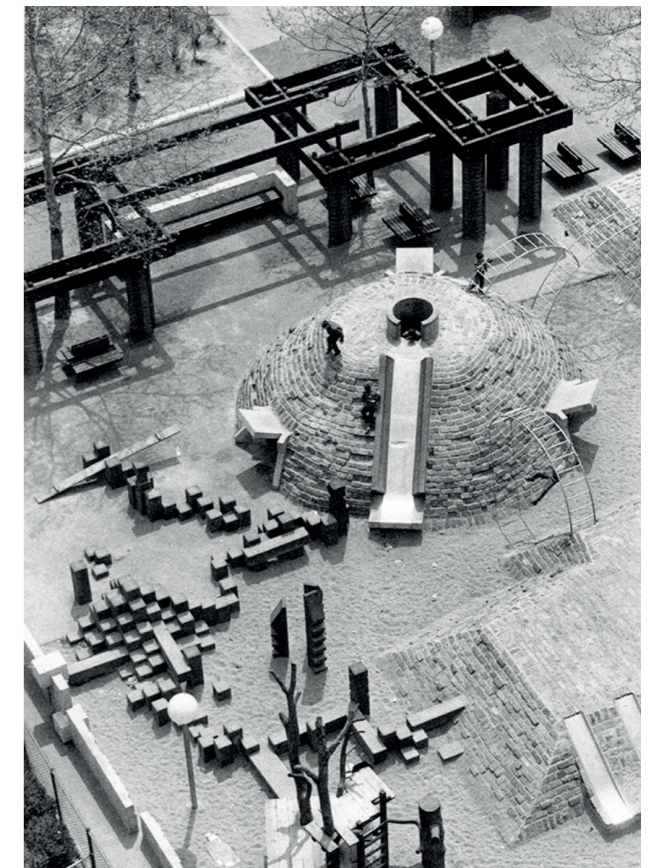
CONCLUSIÓN

El proyecto Riis suscita una crítica al urbanismo del movimiento moderno como reacción desde el propio proceso urbanizador. Friedberg interviene los espacios vacíos existentes entre las torres con la firme voluntad de destruir la idea del parque ya existente. La representación de una naturaleza idílica importada de la pradera suburbana era incompatible con las grandes densidades de Manhattan. La idea de parque como reducto de naturaleza destinado únicamente a ser mirado y no pisoteado, el parque como recinto protegido separado de la calle por vallas, entró en crisis cuando se expulsó a la gente de su interior. Al reconocer la presencia y la fuerza latente del gentío confinado en grandes torres, Friedberg reclama para este la apropiación de los espacios intermedios. El reducto santificado a la pradera y al árbol lo revierte para redirigirlo hacia un espacio común donde reunir de nuevo a la comunidad.

La visión utópica del proyecto Riis plantea cómo ha de ser el espacio público, pero no lo hace desde las cuestiones propias del diseño arquitectónico. No cuestiona las formas o las impone, sino que lo que hace es reclamar, del usuario del espacio público, su capacidad para poder apropiarse de él a través del uso, del juego, de la vida.



13



14

35. FRIEDBERG, Paul M. Performance as Energy (On Synergy). En: Alison SKY, ed. *On Site/On Energy*. Nueva York: Site, Inc. 1974, pp. 94-96.

Lo que hace es una clara emulación de lo que estaba ocurriendo en la ciudad de Nueva York durante aquellos años, a raíz de la toma de la calle por las minorías para luchar por los derechos civiles y nuevas libertades.

El proyecto Riis nos recuerda que hay que pisar la hierba, saltar las vallas y ocupar el espacio de la plaza para cambiarla. Para empezar, Riis nos alecciona en recubrir la tierra, que una vez fue fértil, con fragmentos del pasado y levantar el nuevo espacio sobre los restos de la cultura anterior. Riis no toma como referencia una arquitectura inspirada en la tradición, no se basa en la experiencia heredada, no es un modelo continuista sustentado en lenguajes arcaicos o proto-postmodernistas, sino que arroja al suelo los restos de un pensamiento en ruinas y los convierte en material con el que modificar el plano de suelo para que la vida de la comunidad vuelva a renacer. Siembra vida entre las ruinas.

La plaza-parque Jacob Riis empezó su declive a finales de los años setenta, y en los noventa sufrió la completa desaparición de su espacio. Las causas de ello fueron varias en un barrio pobre y con altos índices de

criminalidad. En su concepción, la idea de espacio de ocio pudo haber pervivido, pero un uso indiscriminado lo deterioró. El lugar devino en gueto, la delincuencia, la drogadicción, el vandalismo y la sensación de peligro se apoderaron del mismo. La gente evitó su uso y la administración abandonó su cuidado. Pero el proyecto Riis aún vive en el recuerdo, en los textos que lo describen e interpretan, en sus imágenes fotográficas y en un diseño arquitectónico que buscó nuevos valores en el espacio público que procedían de vernos a nosotros mismos en él. Posteriores investigaciones podrán indagar si este proyecto aún se relaciona con actuaciones más recientes.

El proyecto Riis extrae la energía inherente del espacio urbano cuando forma y vida se superponen y se interrelacionan. Si nos situamos en el contexto de nuestro tiempo y aceptamos que el aprendizaje, a través del juego, forma parte del ámbito educacional y construye los significados de nuestras vidas, podremos aceptar la riqueza, la energía y la provocación de la ciudad como un recurso continuo para favorecer el *happening* que cada día vivimos dinámicamente. ■

Bibliografía citada

- ANGELL BROWN, Marisa. Radical urbanism in the Divide City: On M. Paul Friedberg's Riis Park Plaza (1966). En: MCALLISTER, Meghan; SABBAGHI, Mahdi. *Perspecta 50: Urban divides*. Cambridge, Mass: Yale School of Architecture, 2017.
- BANES, Sally. *Greenwich Village 1963. Avant-Garde Performance and the Effervescent Body*. Durham: Duke University Press, 1993.
- BIRNBAUM, Charles A. M. *Paul Friedberg. Oral history. Interview Transcript*. Washington: The Cultural Landscape Foundation, 2009.
- BRAUNSTEIN, Peter; DOYLE, Michael W. eds. *Imagine Nation: The American Counterculture of the 1960s and '70s*. Nueva York: Routledge, 2002.
- BURKHALTER, Gabriela. *The Playground Project*. Zúrich: JRP-Ringier, 2018.
- DAGEN BLOOM, Nicholas; GORDON LASNER, Matthew, eds. *Affordable Housing in New York: The People, Places, and Policies That Transformed a City* [en línea]. Princeton; Oxford: Princeton University Press, 2016. DOI: <https://doi.org/10.2307/j.ctvs32rwj>.
- DIXON, John Morris. Khan-Noguchi Playground proposed for New York. En: *Progressive Architecture* [en línea]. Nueva York: Reinhold Publishing, marzo 1964, vol. 45, n.º 3 [consulta: 31-01-2021] Disponible en: <https://usmodernist.org/index-pa.htm>.
- DIXON, John Morris. Riis Plaza: Three acres filled with life. En: *The Architectural Forum*, julio-agosto 1966, vol. 125, n.º 1.
- DOUGHERTY, Philip H. On a hot day a kid can go to the Riis Playground and just 'Let Go'. En: *The New York Times*, 21 de junio de 1966.
- FRIEDBERG, M. Paul; RICCI, Leonardo. "The Path is dead" in Manhattan. En: *Landscape Architecture* [en línea], 1966, vol. 56, n.º 3 [consulta: 01-02-2021]. Disponible en: www.jstor.org/stable/44671124.

FRIEDBERG, Paul. *Play and Interplay*. Nueva York: The MacMillan Company, 1970.

FRIEDBERG, Paul M. Performance as Energy (On Synergy). En: SKY, Alison, ed. *On Site/On Energy*. Nueva York: Site, Inc., 1974.

GOBLE, Emerson. Shaping the community in an era of dynamic social change. En: *Architectural Record*, julio 1966, vol. 140, n.º 1.

HAMMEL, Lisa. Playing is more than just Fun and Games. En: *The New York Times*, 14 de agosto de 1967.

HARVEY, David. *Ciudades rebeldes: del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Madrid: Akal, 2013.

JACOBS, Jane. *Muerte y Vida de las grandes ciudades*. Madrid: Capitán Swing, 2011.

JUDD, Donald. Objetos específicos (1965). En: *Completed writings 1959-1975*. Halifax, New York: The Press of the Nova Scotia College of Art and Design, New York University Press, 2005.

KAPROW, Allan. *How to make a happening*. Nueva York: Primary Information, 2009 [consulta: 03-02-2021]. Disponible en: <https://primaryinformation.org/product/allan-kaprow-2/>.

KRAUSS, Rosalind. Sculpture in the Expanded Field. En: *October*, primavera 1979, vol. 8.

LEFAIVRE, Liane; HALL, George. *Ground-up city: play as a design tool*. Rotterdam: 010 Publishers, 2007.

LEFEBVRE, Henri. *El derecho a la ciudad*. Barcelona: Península, 1969.

MATESANZ VENTURA, Natalia. Gradas, domos y casitas. Arquitectos activadores del espacio común en la plaza cultural, Nueva York. En: *Proyecto, progreso, arquitectura. Arquitecturas al margen* [en línea]. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, mayo 2018, n.º 18.

MEYER-HERMANN, Eva; PERCHUK, Andrew; ROSENTHAL, Stephanie, eds. *Alan Kaprow: Art as Life*. Los Ángeles: Getty Research Institute, 2008.

MOGILEVICH, Mariana. Landscape and participation in 1960s New York. En: CUPPERS, Kenny, ed. *Use matters: an alternative history of architecture*. Nueva York: Routledge, 2013.

MOGILEVICH, Mariana. *The invention of public space*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020.

NATIONAL BUILDING MUSEUM. *Spotlight on Design: M. Paul Friedberg* [en línea]. [Consulta: 02-02-2021]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=2nUiqrfHp_I.

ROSATI, Lauren; STANISZEWSKI, Mary Anne, eds. *Alternative Histories. New York Art Spaces, 1960 to 2010*. Cambridge, Mass; Londres: The MIT Press, 2012.

SCHUTZ, Aaron; MILLER, Mike, eds. *People power: The community organizing tradition of Saul Alinsky*. Nashville: Vanderbilt University Press, 2015.

SHEPARD, Richard F. Avant-Garde Day in Park goes on and on. En: *The New York Times*, 10 de septiembre de 1966.

TUSET DAVÓ, Juan José. M. Paul Friedberg: Escenografías para el juego en hábitats urbanos. En: *BAC Boletín Académico. Revista de investigación y arquitectura contemporánea* [en línea], noviembre 2019, vol. 9, pp. 23-44. Disponible en: <https://doi.org/10.17979/bac.2019.9.0.4638>.

WARSH, Marie. *Happenings: art, play and urban revitalization in 1960s Central Park* [en línea]. [Consulta: 02-02-2021]. Disponible en: <https://www.gothamcenter.org/blog/happenings-art-play-and-urban-revitalization-in-1960s-central-park>.

WARSH, Marie. *Central Park's Adventure-Style playgrounds*. Baton Rouge: Louisiana State University Press, 2019.

WEINRAUB, Bernard. Mrs. Johnson opens Riis playground. En: *The New York Times*, 24 de mayo de 1966.

WEINRAUB, Bernard. A Happening called Hoving. En: *The New York Times*, 10 de julio de 1966.

Juan José Tuset Davó (Valencia, 1976). Arquitecto por la ETSAV (2001) y doctor arquitecto por la UPV (2008). Profesor del Departamento de Proyectos Arquitectónicos de la Universitat Politècnica de València (UPV). Máster en Conservación del Patrimonio Arquitectónico (MOCPA-UPV). Miembro del Grupo de Investigación Arte y Arquitectura Contemporánea de la UPV. Autor de los libros *Encerrar la Exterioridad* (2011), *Arquitectura en el jardín* (2012) y *Orilla Martina: Territorio Litoral* (co-editado con R. Temes) (2015). Ha publicado su investigación en las revistas: PpA, ARQ, EGA, RA, CPA, RITA, BAC, VLC y ZARCH. Línea de investigación en curso: vínculos contemporáneos entre la arquitectura, el jardín y el paisaje.

PROYECTO RIIS: UN HAPPENING PARA LA VIDA SOCIAL**RIIS PROJECT: A HAPPENING FOR SOCIAL LIFE**

Juan José Tuset Davó (https://orcid.org/0000-0001-7858-362X)

p.35 INTRODUCTION

Where is public space headed? A question continually posed by the architectural and urban project. The architecture is pronounced when it is witness to dramatic events that happen in the common spaces. History has provided us with some excellent examples. One such example is when people have been deprived the right to be "part" of the street¹. Architecture, beginning with the architectural project looks for the possibilities that public spaces has to achieve what is necessary, desired and the much-anticipated return of the right to enjoy the street. This right is so much more than the individual freedom of accessing urban resources: it deals with the right to change ourselves by transforming the city². The streets of New York are good examples of where we can find an encouraging answer to this question.

In the mid-sixties of the 20th century, the greater Manhattan area was in full social turmoil as a result of movements by citizens in political, racial and gender protests that made clear the social divide of the city. The emerging of alternative cultures, the protests of collectives, street riots, strikes, and demonstration of social groups that transformed the street into a battlefield for political, social and cultural change³. Washington Square, in Greenwich Village was a political area, a bastion against the counterculture and an icon of the resistance of the urban transformation⁴. However, since the thirties, several traditional neighbourhoods, called *slums* were being substituted for large residential complexes of social housing through the powerful New York City Housing Authority (NYCHA). Although, in the sixties, the failure of these large agglomerations of low-income housing in order to build a community by emptying the streets of its neighbours was irrefutably verified. The activist Jane Jacobs (1916-2006) was its great chronicler and detractor⁵.

The reaction to this situation was channelled through the work of a few architects and landscape architects that broke the barriers that confined some of these urban spaces to regenerate the social life that was lacking in them. Therefore, in another square, the Jacob Riis Park (1966) in the Lower East Side neighbourhood (*Loisaida*, in Latin), made its intentions clear in a design that was an expression of experimental innovativeness: a laboratory of social life in the public space. An ember where it was still possible to find lessons on how the architectural fact returns the seized lands to the community.

Decades before the emergence of urban design in New York, in Europe, after the Second World War, an idea began to take shape in urban regeneration and specifically the development of public space through children's playgrounds. In-depth studies were made of the park in Amsterdam that from the local administration were developed by architects C. van Esteren, A. van Eyck and J. Mulder between 1947 and 1978. These projects transformed post-war desolate urban scenes into playgrounds for boys and girls that were the reflection of hope and the return to life in the street. Through austere and simple designs full of creativity, the parks aroused the imagination of the children⁶. This phenomenon of producing recreation spaces became a social experiment, where architects, landscape architects and artists risked pioneering designs and bold projects, introducing the idea of play and adventure as a way to unleash the space. Gabriela Burkhalter in her Playground *Project* demonstrates this global trend with examples in Europe, America, Japan and India⁷.

This article deals with a more specific issue such as the inversion of the public space to the citizen by giving them back the sense of belonging to it, through a strategy of radical architectural form and project. It is New York City, in the 70s that experienced in primacy *the invention* of the public space, as stated by Mogilevich⁸. This sparked the revolution of the playgrounds in that city with the creation of thousands of "pocket parks" and a contemporary reflection on the sense of the public space in the modern city⁹.

The Jacob Riis Park is the backbone of an embryo of this inherent rebellion to the urban process. Its architectural design is an adventure in the transformation of the public space so that everyone can share it: "it is not going where others have not been, but to go where one has not been before"¹⁰. The Riis project sends this message to inquisitive designers that yearn to break the barriers that prevent seeing other possibilities and other capabilities of the public space as a condenser of social life. The RIIS project vindicates the surfacing of the public space to evolve from its proper metamorphosis.

p.37 THE JACOB RIIS PARK

This is the new answer to our current urban life, not just the city of New York but all over the country... not only to escape from the city but to channel our energies to creating parks and squares in them to live the good life (...); what has happened in Riis Park is the right thing to do in the cities", declared lady Bird Johnson, first lady of United States in an inaugural ceremony of the Jacob Riis Park¹¹. The Jacob Riis Houses (1949) is part of the special housing park of NYCHA. The buildings are made up of 9 brick towers each with 14 floors that form an X and H in the floor plan and follow the popular model of "towers in the park"¹². Its interior was extended with a large esplanade upholstered with grass and with trees on its sides, which was enclosed by fences and its use restricted to reduce maintenance costs (figure 1). A decade after its opening, the life of social groups in Riis, mostly Latino and black, had deteriorated

substantially. The space of the esplanade was denied to the neighbours and, therefore, it was largely to be looked at: an idyllic park where nature was confined.

With the aim of improving the standard of living of the neighbourhood communities in the district, the NYCHA held a contest to revert the intermediate space of the Jacob Riis dwelling, an extension of 3 acres (roughly 1.3 hectares), requesting new and innovative proposals. The winners were architects Ralph Pomerance (1907-1995) and Simon Breines (1906-2003), in collaboration with the landscape architect M. Paul Friedberg (1931). The initiative of the contest was developed under the sponsorship of one million dollars contributed by the Vincent Astor Foundation. Friedberg tells us that one reason for this collaboration was due to the fact that Brooke Astor, (president of the foundation and a woman with progressive ideas) had been impressed by the book *Death and Life of Great American Cities* by Jane Jacobs. It warned of the failed model of this type of construction and the great problem posed by the conversion of social housing into ghettos, preventing any option for establishing stable and modern communities.

In the summer of 1966, two different proposals of the Riis project were published. The journal *Architectural Record* (July edition) presented the initial version¹³ (Figure 2) and *The Architectural Forum* (July-August edition), the definitive projected¹⁴ (Figure 3). Both proposal presented obvious differences in the specification and final solution of the shape of the park, which allowed determining the rationale that influenced the final composition. From their comparison it can be seen that the shape of the social space evolves towards a geometric clarity articulated by the appearance of different walls that block views, delimit the area and compartmentalize the various enclosures. The Riis project uses the zoning of spaces for different age groups. In this decision, Friedberg agreed with leading sociologists of the time who argued that, in order to organize the community, the needs of different social and age groups should be taken care of in order to support collective action¹⁵.

The first version of the project reveals a desire for connectivity, through the creation of a street-park that was intended to link with the neighbouring Tompkins Square, to create a system of public spaces. This was a concept that Friedberg would later develop, on a smaller scale, in the Bedford-Stuyvesant street project (1966-69) in collaboration with the architect I. M. Pei (1917-2019). The variation shown in the final proposal comes, according to Friedberg himself, from his simultaneous experience with the project built in the Carver Houses (1965), also with Pomerance & Breines, whereby observing the unexpected behaviours and uses of public space by adults, youth, and children helped him adapt Riis's final solution. Therefore, in addition to the modifications insisted upon by the client (NYCHA), it was his desire to energise the public space based on the real behaviour of people on the street that determined the final structure of the four large, chained spaces and interconnected of Riis. From south to north: the fountain, the amphitheatre, the square and the children's playground.

In the initial version, "the garden of the elderly", located to the south of the residential area, was designed as an open space formed by six planters and a central pond in which the elderly could claim the space by caring for and watering the flowers. Successive reviews of the project imposed the necessary chlorination of the water. This led to the modification of the space in the enclosure of the sculptural fountain that occupied its centre, which would be taken over by the adolescents who climbed it and used it for play and bathing. Walls delimited all this space on three of its sides that created small specific areas for groups of young people.

The amphitheatre was based on the abstraction of a natural waterfall. Its final form was adjusted by transforming its north side into a platform that housed a stage that concealed the toilets underneath, and the enlargement of the central floor plane that modified the ditch and connected it to a waterfall-fountain on the south side. In the summer, the water jets lent a playful character to the space during the day; at night the amphitheatre hosted entertainment activities. Friedberg points out the influence that the Lovejoy Square (1961) had in Seattle (Portland) by Lawrence Halprin (1916-2009), as a reference, now iconic, of what has been called "American square"¹⁶.

The intermediate sector is contrary to the previous continuous plane of grass. The north-south axis breaks the symmetry of the rectangle figure used to define it, on each side, small irregular enclosures that penetrate the existing woods, that walls as well as the canopy of trees that protect it. Therefore, the sector results in a sequence of rooms to be used by the community, dotted with chess tables, strategically placed streetlamps and a corner distinguished by a concrete sculpture by the artist William Tarr (1925-2006). Woods, shrubbery, table games, lighting, and public art are elements that favour the public space in its longing for people to remain there.

In the playground, the projects advances towards correcting the geometry, from the hierarchy of the figures to their relative arrangement in the surrounding area to, finally, making relevant architectural forms appear such as the domes, the pyramids, mounds, the labyrinth, the wooden posts, and the sand floor. All these together with a system of shade created by robust wooden trellises and trees, closed on the north side by a delimiting dwarf wall.

The playground area of the square was designed as a temporary process of the accumulation of different geometric forms, generators of different areas and environments that stimulate child's play. (Figure 4). This makes the *playground* more intriguing to study as opposed to the other areas of the set. When it was being built, this area

generated expectations and inspired other later works by Friedberg. This is the driving force behind this research, to discover with some precision so that we can *enter* it. Recognising it through its images, shapes and architecture. Trying to understand the relationships that exist between them and catch a glimpse into the dynamics of use that it proposes. To achieve this, we have focused on the reading of the primary sources; writings, articles and references by authors who lived in the 60s, the moment when the *playground* opened its doors to the community.

SPECIFIC ARCHITECTURES IN AN EXPANDED FIELD

The way in which the Jacob Riis Park was designed brought social life back to the spaces between the building towers. His *playground* soon received critical acclaim, as New York City confirmed the abandonment and definitive cancellation of the Adele Levy Memorial project by Louis Kahn (1901-1974) and Isamu Noguchi (1904-1988); projects that influenced Friedberg and other designers of the time¹⁷. Kahn and Noguchi's work introduced an imagery of sensual landforms in combination with resounding constructions, in a city that was reshaping its public spaces. What was made use of and present was the park-cage from the time of Robert Moses (1888-1981), made up of a flat paved surface with tubular bar swings, all of it fenced off. Now, the new appeared as a counterpoint by displaying architectural forms with oriental reminiscences on the ground. The Riis playground turns to the use of primitive forms as a means, not an end. Friedberg stripped them of any cultural, historical, spiritual, or philosophical significance. Here he revealed his pragmatic thinking.

Riis' children's play park is presented as miniature landscape where children can go through, freely passing the different built architectural structures that offer the possibility to imagine playing in person. Mounds, pyramids, labyrinth tree houses, pergolas, benches, fountains, ponds of water, green areas, sand boxes, wooden posts, slides, seesaws, and a great dome that looked like an igloo emerging from the sand as larger element, furnish a set of small robust architecture, made with natural materials and vandal proof, in a continuous urban round that children can claim. (Figure 5). The arrangement of these forms on the ground does not follow a hierarchy or any apparent rational organisation. It is not necessary. Its main conditions its interconnectivity. It is here where Friedberg develops his most innovative idea - *linked play*, thus giving the sense of an educational game (and to life in a holistic sense) from the linking of elements, spaces and people¹⁸. Riis' *playground* is a small experiment of this argument, from the participation of the community, in a built surrounding or at least its metaphor¹⁹.

The design of Friedberg and Simon Breines aged 35 and 72 respectively, in the *playground* poses another question related to the dynamics of public space. Specifically, the young landscape architect was a pioneer in opening other scopes of the profession and, as a generational part of the incipient counterculture, the designed game park has to be related to the emergence of new artistic expressions or second avant-gardes that were being enlightened at that time in New York City²⁰. For this reason, the shapes of the *playground* can be associated with specific architectures that keep the express desire to configure a topography, not a modulation of the land, but to strongly break the ground level with powerful materials, such as concrete, granite or brick to produce corporeality. That is, to give the ground plane a spatial dimension with which to overcome any previous approach.

The area of Riis' children's games is completely spatial. A unitary work made with specific elements, all of them in a succession of events. By relating them to other emerging artistic expression, we coincide with Donald Judd (1928-1994) by highlighting the best works carried out in that period. They were neither of paint nor of sculpture but had links with each other: the three-dimensionality. "The use of three dimensions shows an alternative (...) the three dimensions are the real space" points out Judd²¹.

In this sense, we could think of the specific architectures of the *playground* with a specific function, that is, to be a play area for children, but their spatial condition suggests that they are not a set of sculptures or a group of specific play facilities for play. It is neither building nor landscape, in terms of the conventional way of producing them. The arrangement of specific architectures of the type: a) pyramids that cannot be accessed inside, but only climbed (figure 6); b) mounds that are not made of neither earth nor sand, but made of large blocks of granite (figure 7); c) concrete fountains that are accidents generating areas for the bathing; d) concrete walls that, in their condition of broken lines, are not delimiting but dividing barriers to be attacked, approached, jumped and climbed, that is, specific architectures that introduce the playful character in the face of the challenge of their use. These four situations allow them to be valued beyond their function as topographic alterations of the soil (figure 8). In the arrangement of these architectures on the ground there is a dematerialisation of the playground space, in that they do not imply the accumulation of particular, circumscribed, well-defined and mono-functional structures. In the Riis *playground*, the presence of matter altered three-dimensionally, resistant, Herculean in some section and arranged in a casual or improvised organization was played, which evokes in us a reflection on what is the aesthetic limit of the public space²².

Any appreciation of the possible sculptural condition of the playground enters into an inverse logic of what the architecture is in the Riis *playground*, because it simply remains in the definition of a spatially modelled site with a maximum height difference of 2.5 meters to respect the roots of the trees (figure 9). It is neither architecture nor sculpture. Topography altered by archetypal forms that are no longer reminiscence of anything, they are not monuments, but the means that Friedberg uses to establish a place of experimentation and testing with which to create social content²³. Regarding the formalization of space, it must be considered an earlier expression, perhaps pioneering or episodic, of what art criticism, in the following decade, will be described as *site-specific*, *environmental art* or *Land Art* works. Being landscape and not architecture (as was culturally accepted in those years) places the proposal of the *playground* in the

course of the transformation that art, particularly sculpture and architecture, as evidenced by art critic Rosalind Krauss (1941), became free by expanding into a wider field²⁴.

HAPPENING AS A TOTAL PLAY ENVIRONMENT

Friedberg affirms that the playground Riis Park was "*the first total play environment*"²⁵. In it he formalized his conception that "*the path is dead.*" Friedberg explains it as follows: "*we are eliminating the rigid and coercive structure of the promenade imposed on the old projects and contemplating the whole space as a great route, almost a happening*"²⁶. In the summer of 1966, New York City hosted a series of outdoor events promoted by Thomas Hoving (1931-2009), the director of the city's parks department at that time. To do this, he organised numerous events in line with the artistic avant-gardes in Central Park that he set out to revitalise. Activities that he also extended to other parks in the city to present as modern, fun and democratic. A variety of shows for adults and children, mass parties, get together, performances and artistic exhibits where he stamped his mark on the management²⁷. This expressed his desire to cultivate new forms of experience in city parks. The massive events in these parks led citizens, of all walks of life, to unite and share a playful and festive experience²⁸.

These *happenings* were events open to adults and children focusing on a variety topics such as the "winter carnival", the "egg rolling" contest, the folk concert, the successful "fly a kite", the strange "flying saucers" or getting together at midnight to see a Leonid meteor shower, just to name a few list. Through the game it was intended that people became familiar with the environment and to be aware of it through the senses. Avant-garde art also had its presence. On September 9, a group of Fluxus artists organised a festival that featured different performances. One of these was the event by artist Allan Kaprow (1927-2006) in which participants were asked to roll tires down a hill in order to knock down wooden posts covered in plastic, cloth and aluminium foil. As each pole fell, a horn sounded. The tires were then stacked and tied with ropes. Kaprow describes the event as "*a game, an adventure, a series of activities carried out by the participants for the mere fact of playing*"²⁹.

The *happening* is not a theatrical performance or show, it is a situation, action or event that blurs the line between what life is and what art is. In the lecture on *How to make a Happening* (1966), Kaprow is clear in his characterisation. He maintains that the question lies in creating something new, that does not resemble culture at all. It alludes to breaking with space and with the notion of time so that real time, what happens in real places, occupies the place. It aims to organise all events in a functional way. Remember that "Happenings" have a plan that thrills them and they execute it³⁰. A "Happener" is not interested in the action, but is part of it.

The archetypal forms of Riis do not represent themselves. Friedberg explores here their condition of proximity and the possible ways of interrelation between them. The design values the form through its connection with others and is the consequence of an interconnected system of sequential experiences bringing about multiple possibilities of play (figures 10 and 11). Friedberg affirms: "*I am a child, give me a chance and I will be bored to death (...), give me a million options and you will feed my imagination, my understanding of shapes, balance, movement and play will become a challenge physical and intellectual challenge, learning by trial and error, and in an experience of discovery and exploration*"³¹.

By carefully observing the different architectures and the types of actions and activities unfolded by children and adults who go to *playgrounds*, the complexity of understanding the game and its infinite possibilities becomes clear. We see jumping, bouncing, skipping dancing, moving, frolicking, flipping, crawling, climbing, sliding, swaying, balancing, swinging, contouring, rocking, waving, thinking, dismissing, missing, accepting, deciding, meditating, sitting, resting, talking, taking risks, daring, projecting, refreshing, imagining and endless actions in which the users of these spaces are part of a happening (figure 12). "*The best gaming environment is one where there is nothing but multiple possibilities to interact with,*" says Friedberg³².

In the summer of 1966, journalist Philip H. Dougherty spent a day at the playground and his description is a faithful testimony of the *happening* that Riis had to offer. Some children took a dip in the fountains, others sank their feet into the sand to alleviate the heat, others climbed steep mountains, others took refuge in the cool interior of the igloo, others marched like soldiers, others climbed the poles as if they were fire-fighters while others imitated Tarzan. A few were devoted to more sophisticated games, such as "No Touching the Ground," "Hot Peas and Butter," or "Roundup"³³. They were all in the same place, a space where the imagination flew (Figures 13 and 14). The journalist declared: "Friedberg designed a play environment."

Almost a decade after the Riis project, Friedberg presented his thinking about the city as a place of (social) energy producing energy (social): "*We discovered, as performers, that we were infinitely more exciting than the artistic environments we created. The amazing experience of searching was another step in acquiring new values that were in harmony with our needs: we are more interesting than what we produce. Projects are catalysts, and the city is our product*", and he continues: "*We need new ways to unleash the innate energy of the city and of ourselves. Begin by thinking of cities as complex, multifaceted and interrelated systems: natural, organic, generic and infrastructural*"³⁴. Underlying this idea is what makes the Riis project possible: unleashing a social energy.

CONCLUSION

The Riis project gives an opinion of the urban planning of the modern movement as a reaction from the urbanization process itself. Friedberg intervenes in the empty spaces between the towers with the firm will to destroy the idea of

p.42

p.43

p.44

p.45

p.46

p.47

the already existing park. The representation of an idyllic nature imported from the suburban prairie was incompatible with the great densities of Manhattan. The idea of the park as a bastion of nature destined only to be looked at and not trampled on, the park as a protected area separated from the street by fences, entered into crisis when people were expelled from the space. Recognising the presence and latent force of the crowd confined in large towers, Friedberg demands the seizing of the intermediate spaces. The sanctified stronghold to the meadow and the tree reverts it to redirect it towards a common space where the community can reunite.

p.48 The utopian vision of the Riis project suggests how public space should be, but it does not do so from the issues of architectural design. It does not question the forms or establishes them, but what it does is claim, from the user of the public space, their ability to be able to appropriate it through use, through play, through life. What it does is a clear imitation of what was happening in New York City during those years, as a result of minorities taking over the streets to fight for civil rights and new freedoms.

The Riis project reminds us that you have to step on the grass, jump over the fences and seize the space in the square to change it. To begin with, Riis teaches us to cover the once fertile land with fragments of the past and to build the new space on the remains of the previous culture. Riis does not take as a reference an architecture inspired by tradition, it is not based on inherited experience, it is not a continuity model supported by archaic or proto-postmodern languages, but rather tosses the remains of a ruined thought to the ground and turns them into material with which to modify the ground plan so that the life of the community can be reborn. Sow life among the ruins.

The Jacob Riis Park began its decline at the end of the seventies, and by the nineties it had completely disappeared. This was due to several reasons in a poor neighbourhood with high crime rates. In its conception, the idea of leisure space may have survived, but indiscriminate use deteriorated it. The place became a ghetto, juvenile crime, drug addiction, and vandalism instilling in the people a sense of danger. People avoided using it and the administration abandoned its maintenance. Nevertheless, the Riis project lives on in memory, in the texts that describe and interpret it, in its photographic images and in an architectural design that sought new values in public space that originated from seeing ourselves in it. Later research will be able to investigate if this project is still related to more recent actions.

The Riis project extracts the inherent energy of urban space when form and life overlap and interrelate. If we place ourselves in the context of our time and accept that learning, through play, is part of the educational environment and builds the meanings of our lives, we will be able to accept the wealth, energy and stimulus of the city as a continuous resource to favour *the happening* that we live dynamically every day.

1. By arguing that the traditional city is dead Lefebvre indicates "all of the perceptible (readable) urban reality has disappeared: streets, squares, monuments. Significant places" LEFEBVRE, Henri. *El derecho a la ciudad*. Barcelona: Península, 1969, p. 36.
2. The social movements that are created in the dynamic of the urbanising process change and re-invent the common space in accordance to its own desires. HARVEY, David. *Ciudades rebeldes: del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Madrid: Akal, 2013, p. 20.
3. The hippie movement had its urban side with the yippies (Originating from the International Youth Party.) Representing the final utopian point of culture rejuvenation, a conspiracy to a revolution in which children and rejuvenated adults BRAUNSTEIN, Peter; DOYLE, Michael W., eds. *Imagine Nation: The American Counterculture of the 1960s and '70s*. Nueva York: Routledge, 2002, p. 266.
4. BANES, Sally. *Greenwich Village 1963. Avant-Garde Performance and the Effervescent Body*. Durham: Duke University Press, 1993, pp. 137-188.
5. Jacobs describes that, each year the emptiness between the borders of the empty and dark lands of the low income housing gets worse. The neighbourhoods, or the streets trapped between two could be strangled. JACOBS, Jane. *Muerte y Vida de las grandes ciudades*. Madrid: Capitán Swing, 2011, p. 295.
6. LEFAVRE, Liane; HALL, George. *Ground-up city: play as a design tool*. Rotterdam: 010 Publishers, 2007.
7. BURKHALTER, Gabriela. *The Playground Project*. Zurich: JRP-Ringier, 2018.
8. MOGILEVICH, Marina. *The invention of public space*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020, pp. 23-46.
9. MATESANZ VENTURA, Natalia. Gradas, domos y casitas. Arquitectos activadores del espacio común en la plaza cultural, Nueva York. In: *Proyecto, progreso, arquitectura. Arquitecturas al margen* [Online]. Seville: Editorial Universidad de Sevilla, May 2018, n.º 18, pp. 88-101.
10. WARSH, Marie. *Central Park's Adventure-Style playgrounds*. Baton Rouge: Louisiana State University Press, 2019, p. xxi.
11. WEINRAUB, Bernard. Mrs. Johnson opens Riis playground. En: *The New York Times*, 24 May 1966.
12. Las Jacob Riis Houses (1949) by architects McKenzie, Strauss, Walker & Gillette are representative of the model of social housing that Robert Moses, together with NYCHA, built after the Second World War. DAGEN BLOOM, Nicholas; GORDON LASNER, Matthew, eds. *Affordable Housing in New York: The People, Places, and Policies That Transformed a City* [Online]. Princeton; Oxford: Princeton University Press, 2016, p. 128. DOI: <https://doi.org/10.2307/j.ctvs32rwj>.
13. GOBLE, Emerson. Shaping the community in an era of dynamic social change. In: *Architectural Record*, vol. 140, n.º 1, July 1966, p. 197.
14. DIXON, John Morris. Riis Plaza: Three acres filled with life. In: *The Architectural Forum*, vol. 125, n.º 1, July-August, 1966, p. 70.
15. This way of organising space by ages of the first step in persuading people to acquire power to change their situation. Saul Alinsky defined power as: "The capability to act in favour of challenges". SCHUTZ, Aaron; MILLER, Mike, eds. *People power: The community organizing tradition of Saul Alinsky*. Nashville: Vanderbilt University Press, 2015, pp. 43-48.
16. Facing the importation of European style squares, the Lovejoy square defined a type of the square that was typically American. "The water fountain obviously is [in] homage to Larry Halprin", affirms Friedberg, BIRNBAUM, Charles A. M. *Paul Friedberg. Oral history. Interview Transcript*. Washington: The Cultural Landscape Foundation, 2009, p. 46.
17. The collaboration between the architect and the sculptor began in 1961 and, after four different versions; in 1964 the latest proposal was presented and broadcasted. The publication of the photographs of the clay model showed a mysterious landscape made up of monumental architectures, terraces, enclosures, sloping walls, stairways, grottoes and gentle mounds of earth. The severity of the project conveyed the permanence of an archaic place close to the ruins of an ancient civilization. DIXON, John Morris. Kahn-Noguchi Playground proposed for New York. En: *Progressive Architecture* [Online]. Nueva York: Reinhold Publishing, March 1964, vol. 45, n.º 3, pp. 65-66 [consulted: 31-01-2021]. Available on: <https://usmodernist.org/index-pa.htm>.

18. FRIEDBERG, Paul. *Play and Interplay*. Nueva York: The MacMillan Company, 1970, pp. 161-165.
19. MOGILEVICH, Mariana. Landscape and participation in 1960s New York. En: Kenny CUPPERS, ed. *Use matters: an alternative history of architecture*. Nueva York: Routledge, 2013, pp. 201-214.
20. The Riis playground can be considered an alternative urban space, in this sense; its study must be in line with the emergence and proliferation of alternative spaces, groups and projects that contributed to weave the aesthetic and social fabric of New York City since the sixties. ROSATI, Lauren; STANISZEWSKI, Mary Anne, eds. *Alternative Histories. New York Art Spaces, 1960 to 2010*. Cambridge, Mass; London: The MIT Press, 2012, pp. 11-13.
21. JUDD, Donald. Objetos específicos (1965). In: *Completed writings 1959-1975*. Halifax, New York: The Press of the Nova Scotia College of Art and Design, New York University Press, 2005, pp. 181-189.
22. ANGELL BROWN, Marisa. Radical urbanism in the Divide City: On M. Paul Friedberg's Riis Park Plaza (1966). In: MCALLISTER, Meghan; SABBAGHI, Mahdi. *Perspecta 50: Urban divides*. Cambridge, Mass: Yale School of Architecture, 2017, pp. 302-316.
23. NATIONAL BUILDING MUSEUM. *Spotlight on Design: M. Paul Friedberg* [Online]. [Consulted: 02-02-2021]. Available at: https://www.youtube.com/watch?v=2nUqrfHp_I.
24. KRAUSS, Rosalind. Sculpture in the Expanded Field. En: *October*, primavera 1979, vol. 8.
25. By "Total play experience" Friedberg understands the multiple ways and expressions of children's play. TUSET DAVÓ, Juan José. M. Paul Friedberg: Escenografías para el juego en hábitats urbanos. In: *BAC Boletín Académico. Revista de investigación y arquitectura contemporánea* [Online], November 2019, vol. 9, pp. 23-44. Available at: <https://doi.org/10.17979/bac.2019.9.0.4638>.
26. FRIEDBERG, M. Paul; RICCI, Leonardo. "The Path is dead" in Manhattan. In: *Landscape Architecture* [Online], 1966, vol. 56, n.º 3, pp. 231-231 [consulted: 1-02-2021]. Available at www.jstor.org/stable/44671124.
27. The 35-year-old art critic Thomas Pearsall Field Hoving was appointed the New York City Park Commissioner between 1966 and 1967, in the administration of Mayor John V. Lindsay. Hoving's management is seen as an opposite model to that of Robert Moses in the same position. WEINRAUB, Bernard. A Happening called Hoving. In: *The New York Times*, 10 July 1966.
28. WARSH, Marie. *Happenings: art, play and urban revitalization in 1960s Central Park* [online]. [Consulted: 02-02-2021] Available at: <https://www.gothamcenter.org/blog/happenings-art-play-and-urban-revitalization-in-1960s-central-park>.
29. MEYER-HERMANN, Eva; PERCHUK, Andrew; ROSENTHAL, Stephanie, eds. *Alan Kaprow: Art as Life*. Los Angeles: Getty Research Institute, 2008, p. 68.
30. KAPROW, Allan. *How to make a happening*. Nueva York: Primary Information, 2009 [consulted: 03-02-2021]. Available at: <https://primaryinformation.org/product/allan-kaprow-2/>.
31. HAMMEL, Lisa. Playing is more than just Fun and Games. En: *The New York Times*, 14 August 1967.
32. NATIONAL BUILDING MUSEUM, *op. cit. supra*, note 22, minute 44:00.
33. DOUGHERTY, Philip H. On a hot day a kid can go to the Riis Playground and just 'Let Go'. In: *The New York Times*, 21 June 1966.
34. FRIEDBERG, Paul M. Performance as Energy (On Synergy). In: Alison SKY, ed. *On Site/On Energy*. New York: Site, Inc. 1974, pp. 94-96.



PpA N01 N01. EL ESPACIO Y LA ENSEÑANZA DE LA ARQUITECTURA (mayo, 2010) / N02. SUPERPOSICIONES AL TERRITORIO (mayo 2010) / N03. VIAJES Y TRASLACIONES (noviembre 2010) / N04. PERMANENCIA Y ALTERACIÓN (mayo 2011) / N05. VIVIENDA COLECTIVA: SENTIDO DE LO PÚBLICO (noviembre 2011)



PpA N14 N14. CIUDADES PARALELAS (mayo, 2016) / N15. MAQUETAS (noviembre 2016) / N16. PRÁCTICAS DOMÉSTICAS CONTEMPORÁNEAS (mayo 2017) / N17. ARQUITECTURA ESCOLAR Y EDUCACIÓN (noviembre 2017)



PpA N06 N06. MONTAJES HABITADOS: VIVIENDA, PREFABRICACIÓN E INTENCIÓN (mayo, 2012) / N07. ARQUITECTURA ENTRE CONCURSOS (noviembre 2012) / N08. FORMA Y CONSTRUCCIÓN EN ARQUITECTURA (mayo 2013) / N09. HÁBITAT Y HABITAR (noviembre 2013)



PpA N18 N18. ARQUITECTURAS AL MARGEN (mayo, 2018) / N19. ARQUITECTURA Y ESPACIO-SOPORTE (noviembre, 2019) / N20. MÁS QUE ARQUITECTURA (mayo, 2019) / N21. PAISAJE DE BANCALES (noviembre 2019)



PpA N10 N10. GRAN ESCALA (mayo 2014) / N11. ARQUITECTURAS EN COMÚN (noviembre 2014) / N12. ARQUITECTOS Y PROFESORES (mayo 2015) / N13. ARQUITECTURA E INFRAESTRUCTURA (noviembre 2015)



PpA N22 N22. ARQUITECTURA E INVESTIGACIÓN APLICADA. VISIONES HETEROGÉNEAS (mayo, 2020) / N23. LÍNEA DE TIERRA (noviembre 2020) / N24. ARQUITECTURAS AMPLIADAS (mayo 2021) / N25. EMERGENCIAS DEL ESPACIO COMÚN (noviembre 2021)

Autor imagen y fuente bibliográfica de procedencia

Información facilitada por los autores de los artículos:

página 19, 1. Elaboración propia; página 19, 2. Elaboración propia; página 20, 3. Elaboración propia sobre la base de las fotografías satelitales del Servicio Aerofotográfico Nacional; página 21, 4. Servicio Aerofotográfico Nacional; página 21, 5. Servicio Aerofotográfico Nacional; página 23, 6: Sucesión Emilio Rodríguez Larrain; página 24, 7. Archivo privado Arquitecto Juvenal Baracco; página 25, 8. Archivo privado Arquitecto Juvenal Baracco; página 25, 9. Archivo privado Arquitecto Juvenal Baracco; página 26, 10. Archivo privado Arquitecto Juvenal Baracco; página 27, 11. Elaboración propia; página 28, 12. Fotografía de Jean Pierre Crousse. Archivo Barclay & Crousse; página 29, 13. Dibujo de Jean Pierre Crousse. Archivo Barclay & Crousse; página 30, 14. Fotografía de Eleazar Cuadros. Archivo CCC; página 31, 15. Fotografía de Eleazar Cuadros. Archivo CCC; página 37, 1. The La Guardia and Wagner Archives, La Guardia Community College/The City University of New York; página 38, 2. Cortesía M. Paul Friedberg and Partners. Architectural Record, julio 1966, p. 197; página 39, 3. Cortesía M. Paul Friedberg and Partners. The Architectural Forum, julio-agosto 1966, p. 70; página 41, 4. Elaboración propia; página 42, 5. © David Hirsch. Process: Architecture, 82, p. 31; página 43, 6. © David Hirsch. Process: Architecture, 82, p. 32; página 43, 7. Cortesía M. Paul Friedberg and Partners. © David Hirsch; página 44, 8. © David Hirsch. Process: Architecture, 82, p. 32; página 45, 9. Cortesía M. Paul Friedberg and Partners. © David Hirsch; página 46, 10. © David Hirsch. Process: Architecture, 82, p. 33; página 46, 11. © David Hirsch. Parks Council Records/Avery Architectural and Fine Arts Library, Columbia University. MOGILEVICH, Mariana. The invention of public space. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020, p. 36; página 46, 12. Cortesía M. Paul Friedberg and Partners. © David Hirsch; página 47, 13. MOGILEVICH, Mariana. The invention of public space. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020, p. 37; página 48, 14. © David Hirsch. Process: Architecture, 82, p. 30; página 52, 1. Elaboración propia, composición a partir de fotografías de Íñigo de Barron (izquierda y centro) y Nicolas Vigier (derecha), 2021; página 52, 2. Nicolas Vigier, 2021; página 53, 3. Erich Andres, sin fecha. Ministerio de Educación Cultura y Deporte, Centro Documental de la Memoria Histórica (ES.37274.CDMH//FOTOGRAFÍAS-ERICH-ANDRES, 970 y ES.37274.CDMH//FOTOGRAFÍAS-ERICH-ANDRES, 972); página 54, 4. HURWOOD, Marjory. Why Not Use Our Bomb Sites Like This? En: Picture Post, noviembre 1946, vol. 33, n.º 16, pp. 26-27; página 55, 5. Luis Bartolomé Marcos (LBM1948), 2021. Fotografía publicada en Wikimedia Commons bajo licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en>; página 57, 6. Elaboración propia, collage a partir de imágenes intervenidas procedentes de los Amsterdam City Archives, 2020; página 58, 7. Elaboración propia, collage a partir de imágenes procedentes de medios internacionales y redes sociales, 2021; página 59 y 60, Figuras 8 y 9. Elaboración propia, 2015; página 62, 10: Records of Lady Allen of Hurtwood, Modern Records Centre, University of Warwick (MSS.121-AP-12-17-13). © Feature Photography: Rosemary Mathews and Howell Evans; página 63, 11. John Drysdale, sin fecha. Records of Lady Allen of Hurtwood, Modern Records Centre, University of Warwick (MSS.121-AP-12-15-3). © Camera Press (Text and Illustrations), London; página 63, 12. John Drysdale, sin fecha. Records of Lady Allen of Hurtwood, Modern Records Centre, University of Warwick (MSS.121-AP-12-15-2). © Camera Press (Text and Illustrations), London; página 63, 13. Records of Lady Allen of Hurtwood, Modern Records Centre, University of Warwick (MSS.121-AP-12-1-20). © Associated Press Photo from London; página 65, 14. Cortesía y © Rael San Fratello, 2019; página 65, 15. RISSELADA, Max; HEUVEL, Dirk van den. Team 10, 1953-1981: In Search of a Utopia of the Present. Rotterdam: NAI Publishers, 2005, pp. 56-57; página 70, 1. Elaboración propia. Imágenes extraídas de Wikipedia (hoja 5/12 del plano de Noll) y de Venturi, Robert; Scott-Brown, Denise; Izenour, Steven. Learning from Las Vegas. Cambridge: MIT Press, 1977; página 72, 2. Archivo Municipal del Ayuntamiento de Málaga. página 73, 3. Elaboración propia; página 74, 4. Archivo Municipal del Ayuntamiento de Málaga; página 74, 5. Archivo Municipal del Ayuntamiento de Málaga; página 75, 6. Archivo Histórico Provincial de Málaga. Delegación Provincial de Cultura. Signatura 14140/35. Fotografía Leiva; página 77, 7. Elaboración propia; página 78, 8. Elaboración propia; página 79, 9. MORALES FOLGUERA, José Miguel. La Alcazaba de Málaga en el s. xix. Entre la utopía y la realidad. En: Cuadernos de Arte de la Universidad de Granada [en línea]. Granada: Universidad de Granada, noviembre 1984, p. 441. Disponible en: <https://revistaseug.ugr.es/index.php/caug/article/view/11109>; página 80, 10. Foto Arenas; página 80, 11. Foto Arenas; página 80, 12. Archivo Histórico Fotográfico del Instituto de Estudios Fotográficos de Cataluña (IEFC). Fondo Thomas; página 81, 13. Foto Arenas; página 82, 14. Elaboración propia; página 83, 15. Elaboración propia; página 87, 1. Disponible en [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Untitled_\(Xe_Biennale_de_Lyon\)_\(4103279111\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Untitled_(Xe_Biennale_de_Lyon)_(4103279111).jpg) This file is licensed under the Creative Commons Attribution 2.0 Generic license; página 91, 2. Disponible en: <https://www.leparisien.fr/seine-saint-denis-93/montreuil-sur-les-traces-de-georges-melies-08-06-2018-7761399.php>; página 92, 3. Disponible en: <https://www.cairn.info/revue-espaces-et-societes-2011-1-page-15.htm>; página 93, 4 y 5. Planos extraídos del texto Les “boutiques” des artisans villageois dans la France d’Ancien Régime (XVIe-début du XIXe siècle), escrito por Alain Belmont. En: *Annales de Bretagne et des pays de l’Ouest*. T. 106, n.º 1, 1999.; página 94, 6 y 7. Grabados y dibujos extraídos de VIOLLET-LE-DUC, Eugène. *Dictionnaire raisonné de l’architecture française du Xle au XVIe siècle/Maison*. París: Bance-Morel, ed., 1854-1868. T. 6. *La Maison*; página 96, 8 y 9. © Lacaton & Vassal, Disponible en: <https://www.lacatonvassal.com/index.php?idp=25>; página 97, 10 y 11. Disponible en: <https://www.inexhibit.com/case-studies/infinite-places-the-french-pavilion-venice-architecture-biennale-2018/>. © *Inexhibit*; [http://encoreheureux.org/category/news/?lang=en](http://encoreheureux.org/category/news/?lang=en;).; página 98, 12. © La Machinerie. Extraída de VELEZ, Véronique; DEMERY, Cécile; MERCURIO, Céline Di. *Etude prospective: Nouveaux usages et modes d’habiter* [en línea]. París: L’Union Sociale pour l’Habitat, 2020 [consulta: 07-10-2021]. Disponible en: <https://www.union-habitat.org/centre-de-ressources/patrimoine-maitrise-d-ouvrage/nouveaux-usages-et-modes-d-habiter-analyse-d>; página 99, 14. © Mon atelier en Ville. Extraídas de VELEZ, Véronique; DEMERY, Cécile; MERCURIO, Céline Di. *Etude prospective: Nouveaux usages et modes d’habiter* [en línea]. París: L’Union Sociale pour l’Habitat, 2020 [consulta: 07-10-2021]. Disponible en: <https://www.union-habitat.org/centre-de-ressources/patrimoine-maitrise-d-ouvrage/nouveaux-usages-et-modes-d-habiter-analyse-d>.