

El verdadero origen del diseño del parque infantil de la Glorieta de València

Narciso Díez
Belmonte

Francisco Pérez
Puche

Carlos Tíscar Riveiro

Fotografía: José María Penalba
Juliá. Reproducida con
autorización.



La gran riada del Turia de 14 de octubre de 1957 supuso, más allá de la pérdida de al menos ochenta y una vidas, un azote de destrucción pocas veces visto en la ciudad de València. A excepción de la zona fundacional romana, el río inundó extensas áreas de la ciudad, donde las aguas llegaron en algunos puntos, a los cuatro metros. Muchas víctimas perdieron la vida en sótanos y plantas bajas durante la primera ola de inundación; la segunda, aún mayor, anegó industrias y comercios para dejar una gran capa de barro. Desde museos a escuelas, los daños golpearon todas las infraestructuras públicas, empezando por los jardines de la ciudad.

Seis décadas después, es común aceptar que València, en buena medida, supo aprovechar las graves secuelas de la inundación para iniciar una transformación por la que entraron aires de recuperación y modernidad. Xavier Mariscal, entonces un niño, describió muy bien la fascinación que le produjo la llegada de nuevos materiales como la formica, el gresite y el aluminio, unidos a nuevos conceptos de estética, decididos y modernos, que los decoradores de la época usaron para reconstruirlo todo, en un proceso que desde lo material trascendía a una moral colectiva de recuperación.

Por fortuna, la gran riada de 1957 fue utilizada como acicate de un proceso modernizador. La Ley del Plan Sur (1961) supuso un radical cambio para la ciudad y su área metropolitana. Hacía previsión de un nuevo alcantarillado, una nueva red de accesos y una solución ferroviaria de futuro para una ciudad con doscientos pasos a nivel. Al Turia se le construyó (1965-1969) un nuevo cauce, que abrió la puerta a un futuro donde el viejo lecho pudiera convertirse en un parque longitudinal de once kilómetros. De las previsiones del Plan Sur, todavía quedan obras pendientes, especialmente en la planificación ferroviaria.

La destrucción provocada por las aguas revueltas dañó los jardines de la ciudad y, muy singularmente, los jardines históricos próximos al río. En el Parterre y la Glorieta la crecida llegó hasta los 3.20 metros de altura y fue necesario replantearse una reconstrucción.

La desesperada petición de ayuda de la ciudad fue causa de tensiones políticas: el enfrentamiento del entonces alcalde Tomás Trénor Azcárraga con Franco y su gobierno, terminó por costarle el cargo, pero sirvió para que se promulgara un “Decreto de Adopción” que ese mismo año canalizó ayudas para la reposición de todos los servicios públicos y la construcción de cientos de viviendas para quienes la habían perdido. Las obras fueron realizadas por el Ministerio de la Vivienda e incluyeron la reconstrucción de los jardines de la Glorieta, que estuvieron dispuestos y se inauguraron el 7 de agosto de 1959.

En ese momento ya era alcalde de la ciudad Adolfo Rincón de Arellano; el periodista José Barberá Armelles, director de *Jornada* y presidente de la Asociación de la Prensa, era concejal de Parques y Jardines. El Ministerio, a través de la Dirección General de la Vivienda, encargó el proyecto al arquitecto catalán Lluís Riudor i Carol (1906-1989), experto paisajista y jefe del Servicio de Jardines de Barcelona desde 1940. En València, Carlos Soria, un arquitecto vinculado al Ministerio, trabajó en la ejecución del proyecto, encomendado a la empresa Cubiertas y Tejados.

Cincuenta años después, un reportaje publicado en 2009 en el diario *Las Provincias* por Francisco Pérez Puche permitió conocer los datos iniciales de la interesante reforma, objeto de la presente investigación que nos sorprende cuando hace evidente que el jardín de la Glorieta incorporó una zona de juegos infantiles que no estaba dotada de columpios, balancines y toboganes tradicionales, sino de juegos realizados en hormigón compuestos por varias series de módulos abstractos y un grupo escultórico que reproduce una familia de tortugas.

Entre esta nueva tipología de juegos, desconocida hasta ese momento tanto en València como en el resto de España, destacaba uno consistente en una suerte de cubos de hormigón perforado con formas orgánicas en los que los niños podían trepar, esconderse y jugar. Un reportaje de *Las Provincias* del 10 de septiembre de 1959 muestra el asombro de la novedad: los niños se familiarizan con “algo descrito como imagen de la nada: un agujero con aire a los lados”. Era la analogía de un mundo que pasaba desde la destrucción a la absoluta modernidad de unos nuevos juegos.

Todo era inédito: entre los elementos figuraban rampas y túneles; también había grandes y largos tubos de hormigón con agujeros por donde asomarse o salir, decorados con una pintura que simulaba lo que parecía ser la piel de una jirafa. Los juegos fueron muy bien acogidos por la chavalería de entonces y permanecen en su sitio hasta nuestros días, con excepción de los cubos perforados que hoy no existen. Generación tras generación de niños guardan grato recuerdo de las horas pasadas en la Glorieta.

Pero, ¿de dónde procedían estos fantásticos juegos de hormigón nunca vistos hasta entonces? Por lo que sabemos, nadie en nuestra ciudad, seis décadas después de su instalación en 1959, conocía la autoría de estos juegos infantiles. En mayo de 2021, la casualidad sumada a la curiosidad ha sido clave para desvelar la incógnita. Durante este mismo año, en el proceso de documentación para un proyecto escultórico personal, denominado “seres encaramados”, el diseñador Narciso Díez Belmonte descubrió las fotografías de un catálogo de elementos para parques infantiles de 1956 de la empresa estadounidense Creative Playthings Inc. que fue coleccionando hasta confeccionar lo que sería aproximadamente el catálogo original. En la publicación identificó, entre todos los juegos, el grupo de tortugas, las rampas con túneles y los cubos perforados que conocía desde niño en la Glorieta. El llamativo descubrimiento dio paso del asombro al delirio tras leer en el texto del catálogo que dos de esos juegos habían sido galardonados en 1954 por el MoMA, el Museo de Arte Moderno de Nueva York, en una experiencia que unió por primera vez el arte contemporáneo y la pedagogía en el desarrollo y fabricación de juegos para parques infantiles.

Animado a tirar del hilo por el diseñador Vicent Martínez, al que transmitió el hallazgo, compartió la investigación con su colega Carlos Tíscar, entusiasta del diseño de juguetes y apasionado con estos juegos que también disfrutó en su infancia. A partir del trabajo conjunto y tras una serie de búsquedas intensivas, confirmaron que detrás de los juegos de la Glorieta se encontraba la fabulosa historia del matrimonio de pedagogos estadounidenses Theresa y Frank Caplan, fundadores de Creative Playthings Inc., empresa neoyorkina pionera en el desarrollo y fabricación de objetos y juegos educativos innovadores para la primera infancia que trabajó junto a artistas, arquitectos y diseñadores, como Isamu Noguchi, Louis Kahn, Henry Moore, Robert Winston o Antonio Vitali.

Tras la consulta de los archivos del MoMA descubrieron además que los cubos de hormigón instalados en la Glorieta fueron ideados por la joven diseñadora y pintora

neoyorkina de 28 años Virginia Dortch Dorazio. Su proyecto, denominado “Fantastic Village”, consiguió el primer premio, dotado con mil dólares, del concurso nacional de diseño de juegos imaginativos denominado “Playground Sculpture Competition” organizado y copatrocinado por la revista *Parents*, la empresa Creative Playthings Inc. y el Museo de Arte Moderno de Nueva York, al que se dio difusión mediante la exposición “Playground Sculpture”, ubicada en el propio museo del 30 de julio al 22 de agosto de 1954. Entre los miembros del jurado figuraba, a la sazón, el arquitecto Philip Johnson, responsable de diseño y arquitectura del MoMA. Curiosamente, aunque con sustanciales diferencias, el diseño de Virginia Dortch Dorazio fue también expuesto, en forma de prototipo instalado en el Parco Sempione, de agosto a noviembre de ese mismo año, en el marco de la X Triennale di Milano con el nombre de *Villaggio Fantastico*.

También descubrieron que el escultor de Nueva York de origen ruso Sidney Gordin, de 36 años, fue el diseñador del conjunto de rampas al que denominó *Tunnel Maze*, galardonado con el tercer premio del citado concurso, dotado con 200 dólares, y que las tortugas originales, que inspiraron la versión instalada en València, fueron modeladas por el también escultor neoyorquino Milton Hebal, de 39 años.

Convencido de que iba a ser clave en la parte valenciana de la investigación, Tíscar invitó al periodista y cronista de València Francisco Pérez Puche a incorporarse al equipo de trabajo y los resultados no tardaron en llegar. Tras explorar las publicaciones sobre el “Decreto de Adopción” y su puesta en práctica, localizó el único documento que guarda el Ayuntamiento de València sobre todo lo reconstruido por el Ministerio de la Vivienda en la Glorieta: el plano del jardín reformado con el dibujo detallado de los novedosos juegos neoyorkinos. En la leyenda del plano figura como autor “el arquitecto de jardines” pero no está firmado, aunque su fecha, febrero de 1958, permite saber que el momento de la elección de los juegos fue solo dos años posterior al catálogo *Play Sculptures* de la compañía Creative Playthings Inc. de 1956.

Nuestra investigación continúa ahora, orientada en desvelar

quién decidió elegir los juegos neoyorquinos y cómo fue el suministro final de las piezas. También sabemos que en Barcelona se instalaron en diferentes parques y por la misma época hasta veintitrés tortugas de hormigón idénticas a las valencianas, que estuvieron en uso hasta los años 80. Desconocemos si se crearon en València o en Barcelona y cuáles se instalaron primero o si también se suministraron a otras ciudades, aunque lo relevante es que existe una conexión entre ellas a través del arquitecto y paisajista Lluís Riudor i Carol, jefe del Servicio de Jardines de Barcelona desde 1940 y autor del proyecto completo del parque infantil de la Glorieta. Como puede desprenderse de la lectura de alguno de sus artículos para la *Revista Nacional de Arquitectura*, Riudor fue un arquitecto atento a las tendencias desarrolladas en el diseño de parques infantiles en Europa a partir de la postguerra a través de las obras de autores como Sørensen y Van Eyck.

El resto de las piezas del catálogo de Creative Playthings Inc. llegaron probablemente junto a las dotaciones de ayuda a la ciudad por parte del gobierno de EEUU tras la riada o quizás, como sostiene Tíscar, también es posible que los juegos valencianos se construyeran aquí debido al coste o a las dificultades de importación y que las piezas instaladas fueran replicadas en Valencia con bastante fidelidad, a pesar de que hayamos descubierto dos variaciones en los huecos de los paneles de los cubos del “Fantastic Village” valenciano tras comparar las fotografías del catálogo norteamericano con las de la instalación en la Glorieta.

A través de los distintos blogs y artículos consultados sabemos también que los juegos del catálogo *Play Sculptures*, no alcanzaron mucho éxito comercial en EE.UU., quedando en una experiencia pionera de sumo prestigio, pero sin una gran implementación. De otra manera no se podría explicar la ausencia de instalaciones reales de estos elementos, más allá de las que aparecen en las imágenes promocionales del catálogo. De hecho, es muy difícil encontrar actualmente elementos de estas series en uso dentro de un espacio público, ni en América ni en Europa, a excepción del Marion Park CLI en Washington, DC y la Public School 130 del Bronx en NYC, lo que da más valor si cabe al caso valenciano y deja abierta la posibilidad

de que la de València fuera la única instalación de estos juegos fuera de EEUU.

En la actualidad, los juegos de la Glorieta continúan en uso con distinta suerte de conservación: la arena de las balsas originales que contienen cada uno de los juegos ha sido sustituida por pavimento de caucho dejándolos semi enterrados, las rampas de *Tunnel Maze*, las tortugas y los tubos sufren deterioro en su estructura y superficie y aun así se siguen pintando periódicamente sin reparar estas patologías y sin respetar el cromatismo y textura de las piezas originales. Las piezas principales que daban sentido al conjunto original del parque infantil *Fantastic Village* de Virginia Dortch Dorazio, el más valioso por su autoría y reconocimiento, fueron las únicas desinstaladas de todo el conjunto original por el Ayuntamiento de València hace más de dos décadas y desconocemos su destino. No sabemos si fueron almacenadas o demolidas.

El bienvenido y esperado Arxiu Valencià del Disseny sirve en este caso para presentar y difundir este hallazgo, un importante precedente de diseño relacionado con la ciudad, cuya autoría y origen han sido ignorados durante sesenta y tres años. Afortunadamente este conjunto de juegos ha demostrado ser muy apreciado por varias generaciones que a día de hoy siguen jugando en él, por lo que podemos afirmar que es un excelente ejemplo de diseño. Ojalá València pueda recuperar el desaparecido *Fantastic Village* y devolver a su aspecto y funcionalidad originales este conjunto de piezas de hormigón, galardonadas por el MoMA de Nueva York en 1954.