

REIA #9 / 2017  
130 páginas  
ISSN: 2340-9851  
www.reia.es

---

## Almudena de Benito Alonso

Universidad Politécnica de Madrid. Escuela Técnica Superior de Arquitectura  
almudena@chiquitectos.com

### *Entre el control y el juego: la experiencia infantil del espacio doméstico a través del mobiliario / Between control and play: the experience of domestic space through furniture in childhood*

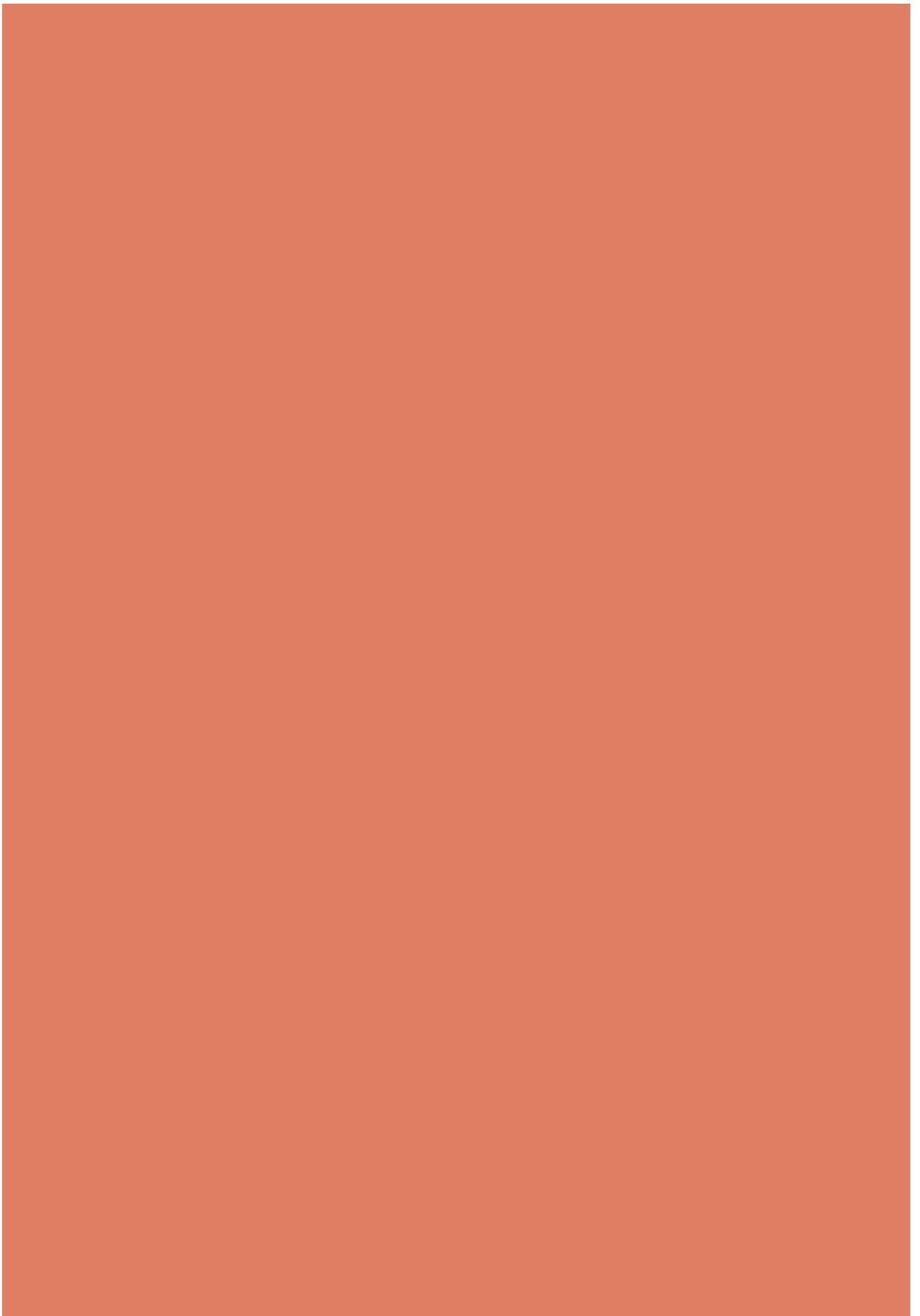
El control adulto siempre ha sido una constante en la infancia, ejercido a través de diferentes dispositivos —que engloban desde el fajado hasta los andadores, incluyendo distintos modelos de sillas— todos basados en limitar el movimiento infantil dentro del espacio doméstico. El mobiliario de confinamiento reduce la libertad del usuario, e intenta alargar el tiempo de permanencia a través del juego, restringiendo el desplazamiento en un entorno que pertenece a los adultos. Los muebles y las estancias infantiles domésticas reflejan la relación de la sociedad de cada época con la infancia: en algunos casos, se trata de integrar a los pequeños con los adultos, en otros, de adaptarse a sus necesidades y también a las de sus progenitores. La transformación del mobiliario en función del tiempo provoca también cambios en la habitación infantil, que puede expandirse hacia otras áreas de la vivienda o incluso del edificio. Se acotan los espacios y los muebles se protegen como consecuencia de la preocupación por la seguridad, lo que coarta la libertad de l\*s niñ\*s. En la casa aumentada de hoy en día, se vigila desde la tecnología, los bebés duermen monitorizados y sus movimientos son controlados, dentro de una supuesta libertad.

Adult control over childhood has always been a constant over time. This control is exercised through different devices, ranging from swaddling to baby walkers, and a wide variety of chairs; all of these tools are based on a limitation of children movement within the domestic space. Confinement furniture reduces the freedom of the user, attempts to lengthen the permanence time with playing and restricts movement in an environment that belongs to adults. Children's furniture, together with the configuration of domestic space, reflect the relationship of the society of each age with children: in some cases, integrating children with adults' life is preferred; in others, the goal is to adapt to both children and parent needs. The transformation of furniture over time causes changes in children rooms, affecting also other home areas where adults and children share experiences. The search for safety limits freedom, spaces get limited and furniture is protected; today, the use of technology allows for an augmented home where babies sleep monitored and their movements are perfectly controlled within a supposed freedom.

---

Control, Vigilancia, Jugar, Infancia, Doméstico, Mobiliario, Dispositivo

Fecha de envío: 08/05/2017 | Fecha de aceptación: 07/06/2017

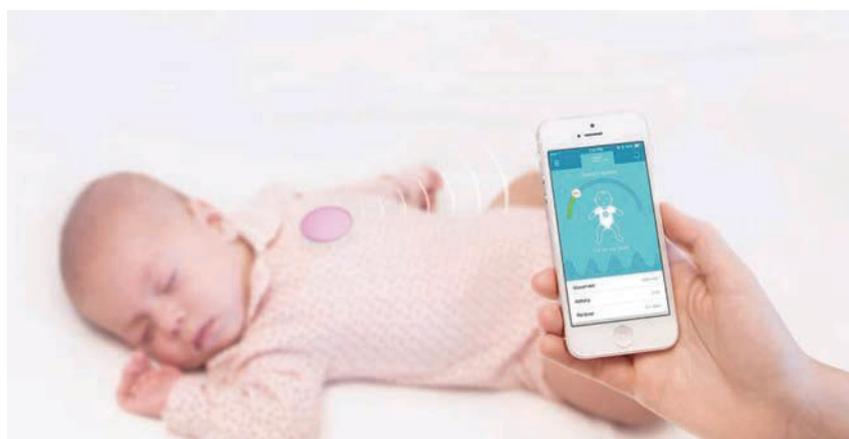
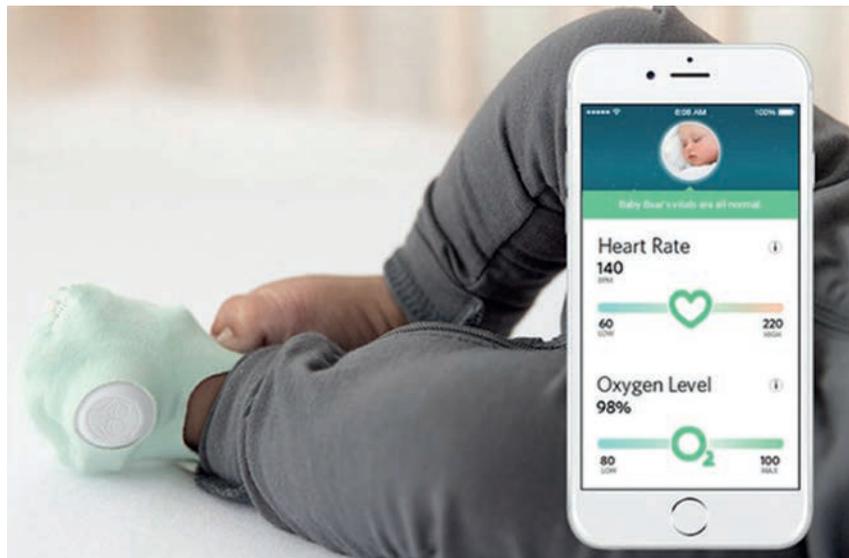


El control, ejercido a través de diferentes instrumentos que reducen la libertad infantil dentro del espacio doméstico, es una constante a lo largo de la historia. L\*s niñ\*s<sup>1</sup> son controlados a través de diferentes dispositivos, entendiéndolos como mecanismos o artificios para producir una acción prevista<sup>2</sup> que, en este caso, consiste en coartar su libertad de movimiento mediante el impedimento físico, la acotación del espacio, o la limitación del desplazamiento. El dispositivo tiene una función estratégica concreta que siempre está inscrita en una relación de poder.<sup>3</sup> Los progenitores se enfrentan a la exploración espacial constante sus hij\*s durante los primeros dos años de vida, una etapa en la que es adquirida la autonomía del movimiento y en la que la libertad, pone en duda la seguridad. Esta investigación muestra cómo se produce ese control, que parte desde lo propiamente físico —el cuerpo— para, progresivamente, permitir distintos grados de movimiento en el espacio doméstico hasta convertirse en una libertad vigilada, o incluso, en una falsa sensación de inexistencia de control. El artículo pretende mostrar de qué modo afectan estos procesos a la experiencia de la primera infancia en la casa y plantea cómo el mobiliario y la existencia —o no— de dormitorios infantiles reflejan la relación de la sociedad con la infancia en determinadas épocas, lo cual es patente también en la estructura arquitectónica de la casa.

1. En este artículo, se hace referencia a l\*s niñ\*s utilizando el asterisco. Esta “desobediencia lingüística” incluye el género femenino y el masculino, pero también transexuales, transgénero, intersexuales, travestis y otras expresiones. Es esta una elección deliberada, que reivindica un lenguaje no sexista e inclusivo puesto que, el uso del @ o de la X incluyen el género binario, pero excluyen otras identidades sexuales. De este modo, se evita el desdoblamiento indiscriminado del sustantivo en su forma masculina y femenina que, según la Real Academia Española de la Lengua va contra el principio de economía del lenguaje y se funda en razones extralingüísticas. El uso admitido por la RAE del masculino como forma inclusiva de ambos sexos ha supuesto una dificultad en el ámbito histórico de la investigación, puesto que la utilización del plural masculino “niños” no incluye, en la mayoría de los casos, el género femenino, algo que se pretende evitar en este texto.
2. Según la tercera acepción del Diccionario de la lengua española elaborado por la Real Academia, que incluye como cuarta acepción: “organización para acometer una acción” acorde también al planteamiento sobre los dispositivos que tiene lugar en este artículo.
3. Y como tal, resulta del cruzamiento de relaciones de poder y de saber. Michele Foucault citado por Giorgio Agamben en “¿Qué es un dispositivo?” *Sociológica* 73 (2011): 249-264. La cuestión sobre qué es un dispositivo desde el punto de vista filosófico ha sido abordada también por Gilles Deleuze en “¿Qué es un dispositivo?” *VVAA Michel Foucault Filósofo* (Barcelona: Gedisa, 1990).

Figura 1. El calcetín con sensor Owlet envía datos sobre las pulsaciones y el nivel de oxígeno en sangre del bebé.

Figura 2. MonBaby Button se puede colocar en cualquier prenda de vestir. Manda notificaciones directamente al teléfono móvil con información sobre la respiración, el movimiento y el sueño del bebé.



### El control del movimiento a través de la tecnología

Olivia es una *bebé data*, nacida en el siglo XXI en un país desarrollado, dentro de una familia *conectada*<sup>4</sup>. Ella es una *early adopter*, un nuevo término para designar lo que podría considerarse una cobaya tecnológica.<sup>5</sup> Duerme boca arriba, sola, en su cuna, situada en una habitación distinta a la de los adultos que la cuidan; porta un dispositivo colocado en su ropa y conectado a un teléfono móvil o a una tableta a los que se envían datos y alertas sobre su respiración, movimientos y cambios de postura. El miedo al síndrome de la muerte súbita del lactante<sup>6</sup> es una de las principales causas para la

4. Más de un cuarto de la población mundial se conecta a internet a través del móvil. Javier Salas, *Phono sapiens, enganchados al móvil*. El País Semanal, 24 de diciembre 2016. Disponible en: <http://elpaissemanal.elpais.com/documentos/enganchados-movil/> (consultado el 26 de diciembre 2016).

5. Karelía Vazquez. La era del bebé data. El País, 3 de mayo del 2015. Disponible en: [http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2015/05/01/actualidad/1430498554\\_319713.html](http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2015/05/01/actualidad/1430498554_319713.html) (consultado el 20 de diciembre 2016).

6. También llamado SMSL (en inglés SIDS) supone la muerte repentina del bebé mientras duerme. No existe una explicación médica aparente, pero se ha demostrado que el hecho de dormir boca abajo aumenta entre 1.7 y 12.9 veces el riesgo de muerte por esta causa. Disponible en: <https://www.nichd.nih.gov/sts/campaign/science/Pages/backsleeping.aspx> (consultado el 20 de diciembre de 2016).

comercialización de estos pequeños monitores, que también recogen información sobre la temperatura del bebé y sus pulsaciones y que, cada mañana, generan unos gráficos informativos mostrando la *actividad* durante la noche.<sup>7</sup>

Entre los adultos, existe un deseo de garantizar y optimizar el modo de vida, considerando que todo lo medible debe ser medido.<sup>8</sup> La obsesión por las cifras y las comparativas en internet se trasladan al mundo infantil, buscando el bienestar de l\*s hij\*s; los “pañales inteligentes” analizan los fluidos y emiten datos sobre el riesgo de deshidratación, las infecciones de orina o los problemas renales. Una forma de control que guarda cierta relación con el fajado o empañadura, que envuelve a los bebés con una venda continua —incluyendo las extremidades— inmovilizándoles e impidiendo la relación directa con el espacio que les rodea.<sup>9</sup>

### Limitar el movimiento

Durante la Edad Media, el fajado evita la obligación de atención continua, permitiendo dejar a l\*s hijo\*s en cualquier lugar donde no molesten dentro de la gran sala multifuncional donde se cocina, se come, se duerme, se recibe a los invitados, e incluso, se habla de negocios y donde pueden llegar a vivir hasta veinticinco personas, incluyendo adultos y niñ\*s.<sup>10</sup> Los bebés —inmovilizados— limitan su relación con el espacio a las acciones de mirar y escuchar.<sup>11</sup> Crecen, y se continúa impidiendo su desplazamiento; gatear tiene connotaciones negativas, al asemejarse al movimiento animal, por lo que en Europa se utilizan arneses con correas o andadores que les ayudan a mantenerse erguidos. Paradójicamente, ahora se conoce la importancia del gateo en el desarrollo infantil y su influencia en la evolución posterior de las funciones cognitivas y de movimiento más complejas, al favorecer las

- 
7. El miedo es utilizado como herramienta de marketing para el consumo de productos: 3.500 bebés al año fallecen en Estados Unidos por esta causa, la cifra es diez veces mayor que la de las víctimas de accidentes de circulación. Disponible en: <https://www.owletcare.com/> (consultado el 20 de diciembre de 2016).
  8. Karelía Vazquez. La era del bebé data. El País, 3 de mayo del 2015 Disponible en: [http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2015/05/01/actualidad/1430498554\\_319713.html](http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2015/05/01/actualidad/1430498554_319713.html) (consultado el 20 de diciembre 2016).
  9. La imposibilidad de movimiento retrasa el conocimiento del propio cuerpo, impide abrazar a los seres cercanos, expresar por tanto los afectos, y a la vez, recibirlos. William Howitt. The rural and domestic Life of Germany (Filadelfia, 1943) pág. 30 citado por Priscilla Robertson. *El hogar como nido: la infancia de la clase media en la Europa del siglo XIX*. En Lloyd DeMause. Historia de la infancia (Madrid: Alianza editorial, 1982) 450.
  10. Todos conforman una unidad que convive y trabaja bajo un mismo techo, habitan juntos formando una comunidad social y comercial (criadas, aprendices, sirvientes...) que puede ser considerada como una *familia extendida*, al no estar sus miembros necesariamente unidos por lazos de sangre, pero donde el padre tiene la autoridad. Ingeborg Weber-Kellermann, *Die Kinderstube* 1991, Kids Size the material world of childhood. Vitra design Museum (Milan: Skira 1997) 25.
  11. Estudios posteriores han demostrado el ritmo cardiaco de los bebés enfajados es menor, lloran menos, duermen durante más tiempo, son sumamente pasivos y extremadamente introvertidos e inactivos. Earle I. Lipton, Alfred Steinschneider, Julius B. Richmond. Swaddling, a child care practice: historical, cultural, and experimental observations. *Pediatrics* 35 (1965) . Disponible en <http://pediatrics.aappublications.org/> (consultado el 23 mayo de 2016).



Figura 3. El bordado del siglo XIV "Los primeros pasos de la Virgen". Colección Burrell del Museo de Glasgow, una de las representaciones más antiguas de un andador. En él aparece la pequeña María agarrada a un manillar de madera sobre una estructura de tres ruedas, dos traseras y una delantera.

Figura 4. Reverso de la Subida al Calvario, Niño jugando. El Bosco, 1490. Kunsthistorisches Museum.

conexiones entre los dos hemisferios cerebrales.<sup>12</sup> Gatear supone el primer desplazamiento autónomo previo al caminar donde se explora y comienza a medirse el entorno circundante. Como medida de ayuda a su aprendizaje surgen, en el siglo XIV, los andadores. Estos dispositivos —un manillar de madera sobre una estructura con ruedas— permiten a los bebés mantenerse erguidos mientras dan sus primeros pasos, y suponen una primera preocupación por el desarrollo motor de los niños, pero también un control sobre el desplazamiento. Los andadores protegen, y al mismo tiempo, incitan al movimiento y a la exploración del espacio doméstico. Durante la Edad Media los niños conviven con los adultos, careciendo de un espacio propio en la vivienda, que no llegará hasta el siglo XVIII.

El diseño de los andadores evoluciona, en el siglo XVI, hacia una base rectangular, y más tarde, en el XVIII, a una base hexagonal o circular, donde se sujeta —con cuatro o seis apoyos— una estructura en forma de anillo que rodea al bebé a la altura de la cintura y donde puede descansar los brazos. Suelen ser de madera, pero también se construyen de mimbre, un material barato y ligero, fácilmente transportable y que arde rápidamente si es necesaria su destrucción ante un brote de enfermedad infecciosa.<sup>13</sup>

Este tipo de elementos se hicieron muy populares en Inglaterra, Alemania y los Países Bajos durante los siglos XVII y XVIII entre las clases altas. En Holanda, las viviendas son de menor tamaño —al adaptarse a la nueva familia nuclear—, y aunque los hijos permanecen más tiempo en casa, todavía no disponen de una estancia propia, durmiendo con los progenitores.<sup>14</sup> En algunos casos, los hermanos mayores descansan juntos en otra habitación.<sup>15</sup>

El uso de andadores es frecuente entre los burgueses, aunque las opiniones frente a su utilización son contrarias: algunos piensan que ayuda a fortalecer las extremidades, mientras otros, manifiestan sus temores ante una posible rotura por el esfuerzo excesivo de unas piernas inmaduras.<sup>16</sup> Rousseau es partidario de que se abandonen todas las ayudas artificiales para el aprendizaje del caminar, en 1762 publica el *Emilio* o *De la Educación*, donde considera beneficiosos los efectos del jugar y aconseja la práctica del ejercicio al aire libre.

12. Gatear desarrolla la visión, la tactilidad, el equilibrio, la psicomotricidad fina y gruesa, la orientación y discriminación espacial de fuentes acústicas y la futura capacidad de escritura en un solo ejercicio. Carlos Gardeta, psicólogo y director del Instituto Fay. para la Estimulación Multisensorial. Disponible en: <http://www.institutofay.com/> (consultado el 26 de diciembre de 2016).

13. Sally Kevill Davies, *The wide world. Kids Size the material world of childhood*. Vitra design Museum (Milan: Skira 1997) 52.

14. El paso de la familia a extendida a la nuclear supone una reducción del número de miembros y por tanto, del tamaño de las viviendas. La costumbre —propia de la Edad Media— de enviar fuera a los hijos como aprendices al cumplir siete años desaparece cuando surgen las primeras escuelas.

15. Existe un buen ejemplo documentado de una familia noruega, los Brun, que habitaban en Oslo, y que puede constituir un modelo de la vivienda típica de una familia burguesa en una ciudad pequeña en el XVII. Witold Rybczynski. *La casa. Historia de una idea*. (Madrid: Nerea, 1997) 54.

16. Sally Kevill Davies, *The wide world. Kids Size the material world of childhood*. Vitra design Museum (Milan: Skira 1997) 53.



El andador se constata entonces como un elemento de control infantil —con cierto grado de libertad— más que de ayuda al desarrollo motor. Éste permite la exploración de la vivienda sin peligros: el vuelco y la salida del mismo sin la ayuda adulta son prácticamente imposibles; alcanzar determinados objetos o acercarse a elementos peligrosos — como el fuego del hogar— entraña gran dificultad. L\*s niñ\*s recorren las viviendas de las clases altas sin apenas obstáculos, a través de las puertas *en enfilade*<sup>17</sup> obteniendo una visión continua del espacio, hasta el nacimiento del pasillo —en el siglo XVII— cuando las habitaciones dejan de ser de paso, adquiriendo independencia y especializándose en el salón, el comedor, la cocina y los dormitorios.

### La habitación infantil como lugar controlado

A partir del siglo XVIII, en algunas viviendas burguesas, comienza a destinarse una estancia para l\*s hij\*s, junto a la cocina, alejada de sus progenitores, y contigua a las habitaciones del servicio, con escasas condiciones favorables de iluminación y confort. Son dormitorios comunes, carentes de ventilación y amueblados con enseres sobrantes, donde no hay apenas espacio para el juego.

En los planos de las viviendas de esta época no se especifica el destino infantil de determinadas estancias. Sin embargo, existen muestras de grabados y retratos de niñ\*s de clases acomodadas jugando en casa, acompañados de mobiliario que, aunque reproduce modelos adultos a menor escala, denota cierto interés por las necesidades infantiles.

En el siglo XIX, durante la década de 1840, en países como Alemania, los andadores son sustituidos por otro dispositivo de confinamiento: una especie de saltador o columpio consistente en un arnés de cuero donde el bebé se sienta, colgado de dos cuerdas elásticas sujetas al techo o al marco de la puerta. El balanceo provoca que el bebé alcance el suelo con el consiguiente esfuerzo físico, pero impide el desplazamiento. La

Figura 5. Los primeros pasos. Marguerite Gérard, 1788.

Figura 6. Andador Holandes "loopwagen" en madera de pino con base cuadrada. 1700-1800 .

Figura 7. A partir del siglo XIX, y coincidiendo también con el uso del hierro en la arquitectura, la estructura metálica sustituye a los apoyos de madera y surgen nuevos diseños con formas inspiradas en el art nouveau. Andador con estructura metálica. Fotografía anónima.

17. La *enfilade* es una sucesión de habitaciones cuyas puertas permanecen alineadas que triunfa durante el Barroco. Comienza a ser cuestionada en el XVII, hasta que, finalmente, deja de utilizarse debido a la aparición del pasillo. Robin Evans, *Figuras puertas y pasillos* En traducciones 70-107. Madrid: Pre-textos. (Publicado originalmente en 1978 *Figures, Doors and Passages* Architectural Design ,48)



Figura 8. Retrato de un niño con su perro y juguetes. Siglo XVIII. Escuela Francesa.

Figura 9. Retrato del príncipe Jorge de Gales (c. 1747) Anónimo.

Figura 10. Grabado de Daniel Chodowiecki, 1744.

Figura 11. Trona victoriana de madera de roble que puede transformarse en un andador (c. 1850).

criatura experimenta la sensación de saltar, y de variar el punto de vista al que está habituada, pero se cansa físicamente, por lo que la imposibilidad de desplazarse y la ausencia de estímulos, la conducen al aburrimiento.

En Holanda, surge un andador que incorpora un asiento, por lo que el tiempo de permanencia aumenta y también una silla de juego —*speelstoel*— que incorpora un tablero perimetral donde pueden colocarse pequeños objetos que el bebé puede manipular. Los dispositivos de control comienzan a integrar el juego, diluyéndose la frontera entre ambos. De igual modo, las tronas disponen de una pequeña bandeja en la que se colocan los alimentos y que hace, a su vez, de cierre de seguridad, permitiendo que los bebés coman solos en cualquier parte de la casa; en algunos casos, disponen de un orificio en el asiento que permite la colocación de un orinal. Existen también modelos transformables, que pueden adoptar distintas posiciones y convertirse en andadores con ruedas. El mobiliario infantil del XIX introduce elementos que van a ser fundamentales en los diseños de los siglos posteriores: la combinación del control con el juego, la preocupación por la seguridad y la progresiva transformación de los objetos en función de las necesidades, tanto infantiles como adultas.

Apenas se encuentran referencias explícitas sobre la ubicación de estos muebles en la vivienda, se desconoce si se sitúan en un espacio propio de l\*s niñ\*s, que por otro lado, no siempre existe. En los tratados de arquitectura franceses del siglo XIX no se menciona el cuarto infantil lo que se verifica también, con el análisis de las casas de muñecas, que tampoco incluyen dormitorios para l\*s niñ\*s.<sup>18</sup> Sin embargo, Viollet

18. Roger-Henri Guerrand. *Espacios privados*. Historia de la vida privada 8: Sociedad burguesa: aspectos concretos de la vida privada (Madrid: Taurus, 1992) 37.

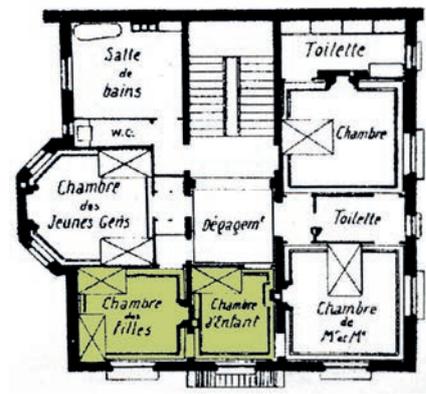
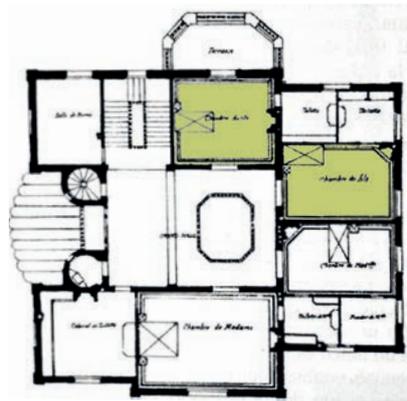
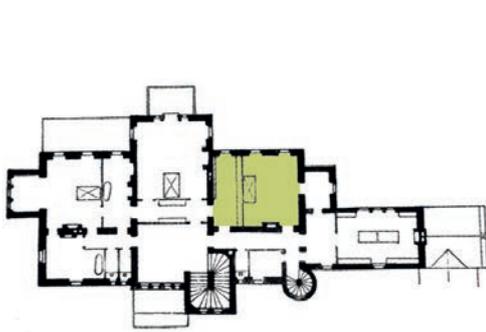


Figura 12. La futura habitación infantil aparece marcada en la planta primera de Emmanuel Viollet le Duc. *Historia de una casa*. (1873).

Figura 13. Las habitaciones de l\*s hijos tienen acceso directo a los baños y se sitúan ceca de la madre. Hôtel de la calle des Sablons de León Salvan. París, 1895.

Figura 14. La habitación del bebé es la contigua a la de la madre seguida de la de l\*s niñ\*s. Hôtel de la calle Championnet. de J. Valentin. París, 1892.

Figuras 15. El cuarto de las niñas. Johan Michael Voltz, 1820.

Figura 16. El cuarto de los niños. Johan Michael Voltz, 1820



Le-Duc en su *Historia de una casa*, de 1873, escribe sobre la necesidad de diseñar una habitación infantil, situándola en la primera planta, junto al guardarropa contiguo a la habitación de la madre, de frente al desembarco de la escalera de servicio y del cuarto trastero.<sup>19</sup> Las dimensiones son similares a las de la cámara del padre y aunque l\*s niñ\*s poseen un espacio propio, siguen vinculados al área de los criados de la casa, que son quienes se ocupan de ellos.

No es hasta finales del siglo XIX, cuando la habitación de l\*s niñ\*s se hace presente en los planos de las viviendas francesas, ubicada cerca de la madre, cuya vigilancia sustituye al servicio, que ahora se aloja en las buhardillas de los inmuebles urbanos.<sup>20</sup>

En este momento, en Alemania y en Inglaterra, surgen las primeras teorías sobre el juego<sup>21</sup> lo que se traduce en la transformación del dormitorio infantil de las clases acomodadas al cuarto de juegos. En Alemania, la *kinderstube* reúne las dos funciones, dormitorio y juego, pero separa a niñas y niños, mientras que en Inglaterra, la habitación de

19. "Hay que ser previsores" dice Eugène Emmanuel Viollet le Duc. *Historia de una casa*. (1873)( Madrid: Abada Editores, 2004) 69.

20. Con la sociedad jerarquizada que se instala desde comienzos del siglo XIX, los sirvientes ya no pueden seguir durmiendo en el espacio de sus amos, y con el fin de evitar todo tipo de promiscuidad, se trasladan entonces a reducidas viviendas bajo cubierta, en los pisos sexto y séptimo de las casas acomodadas de París. Michelle Perrot. *Formas de habitación*. Historia de la vida privada 8: Sociedad burguesa: aspectos concretos de la vida privada (Madrid: Taurus, 1992) 40, 150.

21. Entre otras: la teoría del exceso de energía de Herbert Spencer y Friedrich Schiller también llamada *teoría fisiológica*, la teoría de la relajación o teoría psicológica (1883) de Moritz Lazarus, la teoría de la recapitulación o antropológica (1904) del pedagogo y psicólogo estadounidense Stanley Hall y la teoría de la práctica o preejercicio de Karl Gross.

l\*s niñ\*s —*nursery*— de las casas de campo edificadas por la burguesía industrial, implica normalmente la existencia de dos habitaciones diferenciadas: una destinada al juego y otra, al sueño.<sup>22</sup>

Aunque, a finales del siglo XIX y principios del XX, el interés por la infancia es creciente, la situación doméstica de l\*s niñ\*s todavía depende de su estrato social. Mientras la mayoría de l\*s hij\*s de las clases altas disponen de habitaciones propias, los de los proletarios viven en condiciones de escasa salubridad, compartiendo espacio y lecho con sus progenitores o herman\*s; Sin embargo, la arquitectura de las viviendas obreras de nueva construcción —y debido al deseo de intimidad adulto— incluye, al menos, un dormitorio para l\*s hij\*s. Al mismo tiempo, en el ámbito del diseño existe un deseo de crear piezas de buena calidad, pero accesibles a todos los estratos sociales. La idea de introducir elementos estéticamente bellos en la vida diaria, es una tendencia en alza.<sup>23</sup>

### **El mobiliario como dispositivo pedagógico mas allá del control**

En este contexto, Alma Buscher (Alemania, 1899-1944), estudiante de la Bauhaus, realiza en 1923 el proyecto interior de la habitación infantil en la *Haus am Horn*<sup>24</sup> con un planteamiento completamente innovador, que denota una preocupación por favorecer la creatividad y el juego de l\*s más pequeñ\*s a través del mobiliario. Buscher plantea un sistema modular de contenedores que funcionan como un juego de construcción y permiten distintos usos, favoreciendo, no solo el juego simbólico, sino también la transformación del espacio mediante el desplazamiento o el almacén —unos dentro de otros— de los prismas de madera pintada. Éstos permiten diversas combinaciones y se adaptan al crecimiento de l\*s niñ\*s, al posibilitar el cambio escala mediante la variación de la posición<sup>25</sup>.

Buscher crea un paisaje lúdico mutante de llenos y vacíos en función de los deseos de l\*s más pequeñ\*s; la puerta de uno de los módulos sirve como guñol, una silla alta escalonada con ruedas en el respaldo, brinda nuevas posibilidades de juego y de uso al ser girada. Son elementos transformables y multifuncionales, que inducen al juego subversivo. El

---

22. Michelle Perrot. *Historia de las alcobas*. (Madrid: Ediciones Siruela, 2011) 149-150.

23. En 1899 la escritora Ellen Key (Suecia, 1849-1926) publica su manifiesto “Belleza para todos”, donde critica los objetos incómodos, inútiles y carentes de belleza. Un año después, escribe *The century of the child*, obra ampliamente difundida, donde expone sus ideas sobre la enseñanza —que son parte de la base de la pedagogía moderna— y que, en aquel momento, ejercen una notable influencia sobre la élite intelectual.

24. Una casa unifamiliar y aislada —llamada así por estar construida sobre un pequeño montículo— concebida como un artefacto equipado con los últimos avances técnicos para facilitar las tareas domésticas. Fue diseñada por el pintor George Muche y el arquitecto Adolf Meyer, formando parte de la muestra conjunta de los trabajos de los estudiantes organizada por el director de la Bauhaus, Walter Gropius, en Weimar en los meses de agosto y septiembre de 1923.

25. El cubo más pequeño puede servir de taburete para sentarse, utilizando como mesa uno de los prismas al que se ha eliminado una de sus caras. Otros disponen de ruedas, lo que hace que puedan servir para trasladar objetos o incluso, simbolizar un medio de transporte en el que se “desplazan” los usuarios.



Figura 17. La habitación infantil (en color) es la segunda estancia de mayor tamaño tras el salón. Planta de la casa modelo Haus am Horn (1923).

Figura 18. Mobiliario de madera diseño de Alma Buscher para la Haus am Horn de 1923.



área infantil tiene dos zonas: una destinada al juego y otra, a dormitorio, recogiendo la tradición inglesa de división de ambos usos. Ésta última comunica directamente con la habitación de la madre, mientras que el área de juegos conecta con el comedor y la cocina, y desde ella, se accede directamente al exterior. Existe una transición del control al juego, pero en un espacio siempre vigilado por la figura materna.

En 1930, la diseñadora Margarita Köhler (Suecia, 1901-1974) funda Futurum, una firma de mobiliario especializada en el ámbito infantil. Sus piezas, fabricadas en madera de abedul, de cantos redondeados y de una escala adecuada al usuario, son muy versátiles y, al igual que los diseños de Buscher, inducen al juego y a la experimentación. Sin embargo, en este caso, no constituyen un prototipo único, sino que amueblan numerosos hogares, incluidas las viviendas colectivas surgidas a principios de los años treinta y promovidas por la asociación de mujeres profesionales suecas. La primera de ellas, es construida por el arquitecto Sven Markelius (Suecia, 1889-1972) en 1935. El edificio dispone de una cocina común, una cantina con servicio de camareros para las viviendas y una guardería con personal cualificado veinticuatro horas al día, dotada con un sistema de intercomunicadores, que permite la conexión directa con las viviendas. En ella, existe un dormitorio para l\*s niñ\*s mayores y otro para los bebés, e incluso, una habitación para aquellos enfermos.

A mediados de los cuarenta, la Sociedad Sueca de artesanía y diseño —*Svensk form*— llama la atención sobre la necesidad infantil de disfrutar de un espacio propio y con un mobiliario adecuado. A partir de entonces, se suceden los diseños que se adaptan, no solo a las necesidades de l\*s niñ\*s, sino también al espacio. Se considera que los muebles infantiles deben formar parte de la actividad lúdica.<sup>26</sup> Köhler

26. Lenna Larsson (arquitecta y diseñadora autora del manual *The children's corner* en 1939) citada por Denise Hagströmer. *A "Child's Century" at last? Kids Size the material world of childhood*. Vitra design Museum (Milan: Skira 1997) 186.

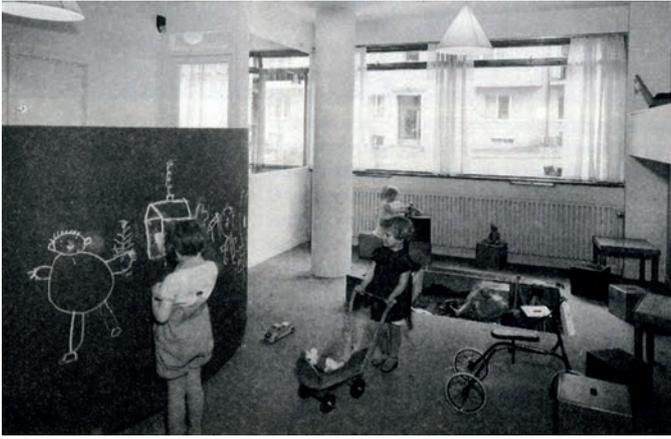


Figura 19. Mobiliario de Futurum para kollektivhus en Estocolmo, 1936.

Figura 20. Muebles infantiles de Futurum, 1930. Imagen privada.

Figura 21. Taburete infantil de Futurum, con un diseño de Margarita Köhler que facilita su traslado de una estancia a otra, 1930.

incluso sugiere una idea muy radical para su tiempo, que “en una vivienda de dos dormitorios, la habitación mas grande y soleada debe ser destinada a l\*s niñ\*s.”<sup>27</sup>

### El juego como forma de control dentro del ámbito adulto

A partir de los años cincuenta, los diseñadores comienzan a preocuparse por la integración de l\*s niñ\*s en el mundo adulto del que, hasta ese momento, estaban excluidos, incluyendo hábitos cotidianos como la comida en familia. El diseño inclusivo es patente en la trona de madera de Nana Ditzel (Dinamarca, 1923-2005) de 1955, que supone un cambio con respecto a las tendencias anteriores: l\*s pequeñ\*s comparten mesa con los adultos, al eliminarse la bandeja destinada a la comida, que es sustituida por una barra de protección para evitar las caídas, pero que no impide participar en las reuniones familiares. En 1962 Stephan Gip (Suecia, 1936) diseña, en la misma línea, la trona *Robust*, de madera de haya y con cantos redondeados, pero incorporando un componente lúdico: dos bolas de colores —roja y amarilla— en la barra de protección delantera con las que l\*s usuario\*s pueden interaccionar. Tras siglos de tronas de confinamiento, que incluían orinales y excluían a l\*s niñ\*s de la mesa —permitiendo que comieran en cualquier estancia— mayores y pequeñ\*s comparten un espacio-tiempo familiar y cotidiano. El control y el juego vuelven a confundirse, desvaneciéndose sus límites, algo que va a suponer una constante en los diseños infantiles posteriores.

La arquitectura de la vivienda social también refleja esta nueva integración. En 1952 Le Corbusier (Suiza, 1887-1965) construye en Marsella la unidad de habitación, donde plantea que sólo un hogar adecuado puede evitar la desintegración del grupo social que él considera fundamental: la familia, por lo que el centro de la vida de dicha unidad lo constituye el salón-comedor-cocina, lugar de realización de distintas actividades cotidianas que provocan el encuentro y la relación entre sus miembros.<sup>28</sup> Pero éstos, también

27. Eklund-Nystrom Sigrid, Furniture designed in the 1930s. (Estocolmo: Nordiska museet, 1992) 236-40,292-96 citado por Denise Hagströmer. A “Child’s Century” at last?. Kids Size the material world of childhood. Vitra design Museum (Milan: Skira 1997) 186.

28. Le Corbusier. *The Marseilles Block*. (Londres: Harvill Press,1953) 20.



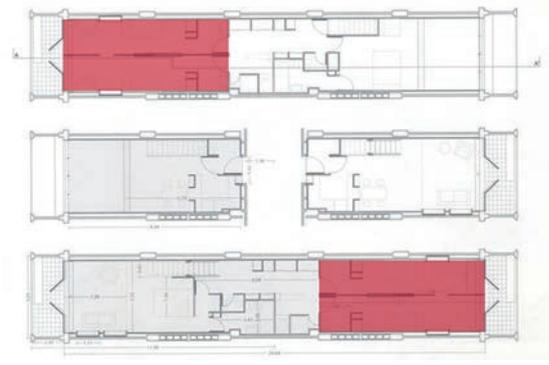
Figura 22. Lulu y Virta, las hijas de Nana Ditzel en su trona de 1955.

Figura 23. Trona Robust (1962). Stephan Gip. En su diseño colabora la psicóloga infantil Stina Sandels de la Universidad de Estocolmo, lo que supone también otra innovación y una muestra de la preocupación por el adecuado desarrollo infantil. La trona se construye sin tornillos y es sometida a distintas pruebas de calidad que demuestran que puede aguantar un peso de hasta 70 kg y soportar 87.000 caídas.



necesitan cierta independencia e intimidad, por lo que disponen de habitaciones separadas. Charlotte Perriand (Francia, 1903-1999) arquitecta y diseñadora, proyecta el interior, donde destaca la cocina abierta que permite a la madre vigilar y controlar a l\*s hijos mientras cocina, una tendencia importada de Estados Unidos<sup>29</sup>. Un tabique móvil de madera hace posible comunicar entre sí las dos habitaciones de l\*s hij\*s, separadas de las de sus progenitores por un espacio de acceso que alberga una zona de almacenaje. La preocupación por la higiene y por la salud de la época se refleja en la existencia de lavabos en el interior de las habitaciones infantiles y en la proximidad de la ducha. Los dos dormitorios se abren a una terraza, que facilita la ventilación y permite el juego en el exterior; algo que también es posible en las zonas comunes del edificio, donde la cubierta dispone de una guardería y de un jardín infantil, permitiendo a lo\*s niñ\*s disfrutar de un área dedicada exclusivamente a ell\*s, junto a otras instalaciones para adultos. El cuarto infantil se expande, colonizando las áreas públicas del complejo.

29. En Estados Unidos surgen una serie de iniciativas en torno a la construcción de casas modelo para unos nuevos habitantes-consumidores de clase media, como el programa *Case Study* en Los Ángeles, patrocinado por la revista *Arts& architecture* y dirigido por John Entenza y al que, desde 1945 hasta 1966, se presentan treinta y seis proyectos, construyéndose más de la mitad, de los que veinte aún se conservan. También el Museo de Arte Moderno de Nueva York, en colaboración con revistas y grandes almacenes, encarga viviendas que se construyen en el propio jardín del museo.



Figuras 24 y 25. El tabique móvil es también una pizarra, hacia la cara interior del dormitorio de la litera, en la que l\*s niñ\*s pueden pintar. Unidad de habitación de Marsella. Le Corbusier 1952.

Figura 26. Dormitorios infantiles en dos apartamentos tipo de la Unidad de habitación de Marsella. Le Corbusier 1952.

Figura 27. Niñ\*s jugando en la cubierta de la unidad de habitación de Marsella. Le Corbusier, 1952.

### La revolución del plástico y la transformación del mobiliario

El interés por la psicología infantil crece progresivamente en los años sesenta y setenta, como reacción al acercamiento excesivamente racionalista a la infancia las décadas anteriores.<sup>30</sup> Numerosos diseñadores europeos comienzan a experimentar con un nuevo material que provoca una verdadera revolución en el mobiliario: el plástico. Proveniente de las investigaciones militares llevadas a cabo durante la guerra, se introduce en el hogar a través de los muebles de cocina de formica. El plástico da la posibilidad de introducir formas suaves y aerodinámicas, con cantos redondeados, que junto a sus cualidades de impermeabilidad, durabilidad y fácil limpieza hace que sea utilizado en el diseño del mobiliario infantil; donde se proyectan piezas adecuadas a l\*s niñ\*s, en lugar de versiones a menor escala de los diseños para adultos, una de las cuestiones frecuentemente criticadas en este momento.<sup>31</sup> Derivado de la utilización

30. Denise Hagströmer. A “Child’s Century” at last? Kids Size the material world of childhood. Vitra design Museum (Milan: Skira 1997) 188.

31. La artista y diseñadora Anna Campbell escribe en 1963 en *Design Quarterly*, (la publicación del Walker Art Center en Minneapolis) que el mobiliario infantil refleja el estilo del periodo artístico de cada momento, más que un conocimiento de las criaturas. A pesar de la preocupación e investigación por los problemas relativos a la infancia, las piezas para las edades más temprana prestan poca atención a la función y al cambio de patrones del habitar contemporáneo. Aidan O’ Connor. Pop and play . Century of the child. Growing by design 1900-2000 . Catálogo exposición en The Museum of Modern Art , New York July 29-November 5, 2012. (Nueva York: MOMA NY, 2012) 191.

Figura 28. Henry Dreyfuss (Estados Unidos, 1902-1974) realiza diversos estudios sobre la adaptación de máquinas, muebles y utensilios para sus usuarios con el fin de lograr una mayor comodidad y eficacia. En 1955 publica *Designing for people* y en 1966 *The measure of man, Human factors in design* que incluye también medidas infantiles.

Figura 29. Portada de la revista *Form* (1967) con piezas de plástico hinchables de Stephan Gip que inducen al juego. La marca italiana Zanotta lanza, ese mismo año, el sillón inflable *Blow* y en 1968, el sillón *Sacco*: un saco de vinilo relleno de bolitas de poliestireno que se adapta a la posiciones del usuario. Ambos constituyen un ejemplo de una nueva filosofía nómada aplicada al diseño de mobiliario y relacionada con la transformación.

ANTHROPOMETRIC DATA - MALE AND FEMALE CHILDREN

Figures in inches in bold face; others in feet, inches, and centimeters. Figures apply to both.

Age	W	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	♂	♀		
17	68.0	28.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0		
16	66.0	27.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0		
15	64.0	26.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	
14	62.0	25.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	
13	60.0	24.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	
12	58.0	23.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0	
11	56.0	22.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	
10	54.0	21.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	
9	52.0	20.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	
8	50.0	19.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	
7	48.0	18.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	
6	46.0	17.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	
5	44.0	16.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
4	42.0	15.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
3	40.0	14.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
2	38.0	13.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
1	36.0	12.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0



del plástico, surge el mobiliario hinchable, aunque la mayoría de los nuevos diseños se fabrican en poliéster reforzado con fibra de vidrio, bajo principios ergonómicos.

La multifuncionalidad caracteriza estos elementos, en los que la relación entre el usuario y el objeto a través de la experimentación deriva en nuevos usos, como en el caso de la silla *Zocker* (1972) de Luigi Colani (Alemania, 1928), cuyas formas sinuosas permiten que sea utilizada como silla con respaldo, o como pequeño escritorio con asiento, simplemente cambiando la posición del cuerpo. Es una pieza de aspecto robusto, que puede usarse en el exterior, muy resistente y además, flota; también es apilable, lo que permite transformar el espacio muy rápidamente, creando vacíos donde antes había llenos. El mobiliario adquiere una nueva cualidad, convirtiéndose en un elemento transformador del espacio gracias a la interacción con el usuario a través del juego, lo que provoca que la frontera entre la pieza de mobiliario —como construcción en sí misma— y el juguete, sea difusa. Así sucede en *Abitacolo* (1971) de Bruno Munari (Italia, 1907-1998) consistente en una cama, incluida en una estructura modular de acero electrosoldado —recubierta de una resina epoxy— que permite también el almacenamiento y el juego. Una especie de cabina, un habitáculo, inspirado en los equipamientos industriales; una sofisticada combinación de imaginación y utilidad alejada de la tendencia generalizada de asignar al mobiliario para niños colores suaves y motivos infantiles que desde finales del XIX se promueve en las habitaciones para niños pequeños burgueses en Inglaterra y Francia.<sup>32 33</sup>

La cama constituye el primer lugar-objeto que puede considerarse como propio: ofrece a los niños la posibilidad de tener su hábitat, su

32. Juliet Kinchin. *Italy: a new domestic landscape for children . Century of the child. Growing by design 1900-2000.* Catálogo exposición en The Museum of Modern Art, New York July 29-November 5, 2012. (Nueva York: MOMA NY, 2012) 197.

33. La revista *L'art decoratif*, dedica un artículo en 1902 a la “decoración de la habitación de los niños” donde se pone de manifiesto la difusión en Francia de las ideas sobre las habitaciones infantiles provenientes de Inglaterra. Se hace especial hincapié en la decoración de la habitación, en las imágenes que se colocan en las paredes, en los papeles pintados y en los frisos animados que acompañan a los más pequeños en su cotidianidad.



Figura 30. Silla Zocker (1972) de Luigi Colani muy segura debido a su base estable y a los cantos redondeados.

Figura 31. Abitacolo (1971) de Bruno Munari Abitacolo nace con la intención de ser una muestra de la identidad del usuario, un mueble que permite la diversidad con unos elementos fijos, un objeto que, situado en la habitación infantil, la dota de carácter y se transforma en un vehículo de expresión de quien lo utiliza.

microcosmos, su contenedor de objetos personales, pero también un lugar donde recibir amigos, leer o estudiar, dormir o esconderse, en un ambiente siempre transformable.<sup>34</sup> Los setenta constituyen una etapa en la que el juego y la experiencia infantil intentan predominar sobre el control adulto, lo que se refleja en muebles transformables, versátiles y multifuncionales que podrían constituir juguetes en sí mismos.

### La transformación de los objetos y los espacios en el tiempo

La adaptación a las diversas necesidades de los usuarios provoca la transformación del entorno a través de los objetos y los espacios. Las progresivas variaciones en el mobiliario, bajo la idea de alargar su vida útil, en función del crecimiento de sus usuarios, constituye otra preocupación de los diseñadores en los años setenta y ochenta, que satisfacen así una necesidad también de los progenitores. Un ejemplo de ello es la silla Tripp trapp (1972), una trona que se transforma y ajusta al tamaño del usuario, incluyendo a los adultos.

La transformación de los objetos en el tiempo como consecuencia de la adaptabilidad, es acompañada de una nueva configuración de los espacios domésticos, que añaden —no solo en las habitaciones infantiles— muebles transformables que incluyen camas o mesas abatibles. Un caso extremo lo constituye la unidad diseñada por Joe Colombo (Estados Unidos,

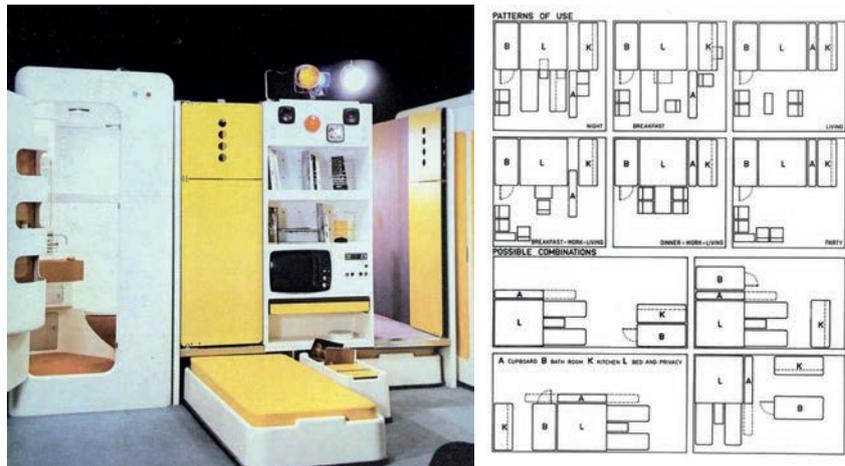
34. Bruno Munari describe su diseño, de 2m. de altura y 51 Kg. de peso —para una o dos personas, pero que puede alojar hasta veinte— en un poema, publicado en 1971: “Es un habitáculo que consiste en una estructura de acero, acompañado de una cama y varios accesorios en diferentes materiales. Es un lugar de juegos, de sueño, de estudio y ocio, un “hortus conclusus” infantil, transformable a voluntad [...] Y puesto que es una estructura, también es fácilmente desmontable, preparada para asumir un nuevo aspecto, en función de la imaginación. Es una estructura reducida a lo esencial, un área cerrada y al mismo tiempo abierta. Es un módulo habitacional, un hábitat, contiene todos los objetos personales. Un lugar escondido en el que la presencia infantil convierte al mobiliario en algo superfluo, en el que el polvo no se sabe dónde posarse. Es lo mínimo pero da el máximo. Numerado pero ilimitado. El hábitat se convierte en el ambiente, adaptable a la personalidad del habitante y transformable en todo momento” *Codice ovvio* citado por Juliet Kinchin. *Italy: a new domestic landscape for children. Century of the child. Growing by design 1900-2000.* Catálogo exposición en The Museum of Modern Art, New York July 29-November 5, 2012. (Nueva York: MOMA NY, 2012) 198.

Figura 32. La trona Trip trap (1972) del noruego Peter Opsvik es comercializada por la firma Stokke, que ha vendido más de diez millones de ejemplares. Este diseño evolutivo permite regular la profundidad y la altura del asiento y del reposapiés. Actualmente, incluye nuevos accesorios —como el baby set y el cojín— y además brinda la posibilidad de elegir diferentes acabados.



Figura 33. Aseo y dormitorio-salón del Total Furnishing Unit (1971) de Joe Colombo.

Figura 34. Plano con las distintas posibilidades y combinaciones de uso. Total Furnishing Unit (1971) de Joe Colombo.



1914-1978) en 1971 que incluye cocina baño y dormitorio, mostrando la tendencia de la época de numerosos diseñadores, también en Europa. En el caso del cuarto infantil, el uso de este tipo de piezas, como camas nido o elementos que se abaten, permiten un mayor aprovechamiento del espacio que alberga el juego y el sueño; para no duplicar la superficie, la habitación se transforma al llegar la noche y el espacio de juegos es invadido por las camas. Noche y día suponen así, dos configuraciones espaciales diferentes.

El mobiliario transformable también forma parte de los diseños de Ikea, la firma sueca de muebles y objetos para el hogar, fundada en 1943, lanza a mediados de los ochenta la serie infantil *Puzzle*: unos taburetes apilables que se ajustan en altura a cualquier edad. Previamente, en los setenta, ya habían realizado una experiencia previa con el set *Anna*, formado por una mesa y dos sillas reversibles, adaptables al tamaño del usuario.

En la última década del siglo XX, Ikea continúa sus investigaciones en torno al mobiliario infantil, persiguiendo una mayor durabilidad de los materiales. En 1994 presenta *Mamut*, “una gama completa de productos para niños que no sólo satisface las necesidades de su imaginación, sino que también soporta el trato alocado al que la someten”.<sup>35</sup> Cuatro años más tarde, y después de tres de investigación con el objeto de crear productos que “beneficien el desarrollo de la capacidad creativa, social

35. Disponible en: [http://www.ikea.com/ms/es\\_ES/about\\_ikea/the\\_ikea\\_way/history/1990.html](http://www.ikea.com/ms/es_ES/about_ikea/the_ikea_way/history/1990.html) (consultado el 29 de septiembre de 2016).



Figura 35. Set Anna (1963) de Karin Moberg para Ikea. Una mesa y acompañada de dos sillas reversibles de contrachapado de madera.

Figura 36. Un ejemplo de adaptabilidad, la serie Puzzel (1986) diseñada por Knut und Marian Hagberg para Ikea.

Figura 37. Sillas, taburetes y mesa Mamut (1994) de Ikea, que destacan por su resistencia y durabilidad. Poseen los bordes redondeados para mayor seguridad y unas líneas de diseño que recuerdan a los dibujos animados.



de coordinación de los niños”,<sup>36</sup> nace “Ikea y los niños”. Una línea en la que participan numerosos especialistas en desarrollo infantil y donde se tienen en cuenta las necesidades, funciones y acciones para las que se amueblan las habitaciones; incluso se estudia cómo el entorno físico de la casa afecta al comportamiento de los niños. Todos los nuevos productos para ellos son testados por un grupo de futuros usuarios y sus reacciones constituyen un factor decisivo en el diseño y en la comercialización.

El hecho de que una multinacional como Ikea dedique una sección al diseño de productos para niños, constituye un indicador de la preocupación de la sociedad por el bienestar infantil en el último lustro del siglo XX y también de la necesidad existente de nuevos diseños, que se adapten a los requisitos infantiles y adultos, en permanente evolución.

### Seguridad vs. libertad

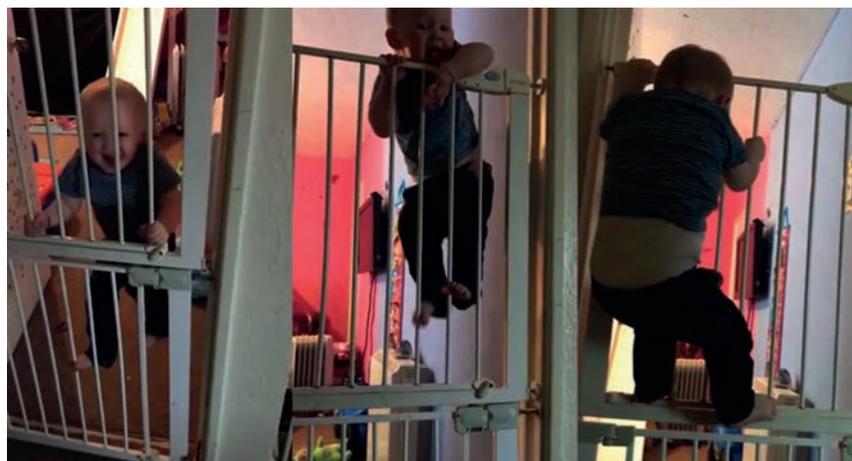
En la primera década de este nuevo siglo, la seguridad se ha convertido en algo intrínseco a los entornos infantiles. El debate de la libertad frente a la seguridad provoca una diversidad de situaciones que abarcan, desde el uso de elementos en los que se ejerce el control bajo la forma del

36. ibíd.



Figuras 38 y 39. Los nuevos andadores permiten distintas configuraciones y distintos grados de libertad para el usuario. El andador-corre-pasillos tres en uno de Olmitos tiene un sistema de bloqueo ante escalones, es regulable en altura y plegable.

Figura 40. El video de un niño, de apenas dos años, escalando la doble puerta de seguridad se ha hecho viral a comienzos del 2017. La frontera entre el control, la seguridad y el juego se desvanece. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=9UjrjmsFed0A> (consultado el 22 de abril de 2017).



juego como: la cuna, el parque <sup>37</sup> y los nuevos andadores —que incluyen una bandeja de actividades con luces y sonidos para la estimulación y el juego del bebé— hasta la transformación de los objetos y del espacio mediante distintos dispositivos analógicos que protegen ante posibles accidentes domésticos: puertas que impiden el paso a las escaleras, sistemas que evitan el cierre completo de las puertas, dispositivos de fijación de las mismas, protectores de enchufes, vallas para las camas, topes de seguridad en las ventanas y en los cajones, y protectores de esquinas para el mobiliario. Son elementos que funcionan en dos planos: impidiendo la acción directa de l\*s niñ\*s y transformando el entorno con el fin de proteger del peligro y, al mismo tiempo, controlar limitando el movimiento y por tanto, el espacio de acción de las criaturas.

El control también es ejercido mediante la vigilancia. La existencia de dispositivos, que incluyen cámaras con visión nocturna, miden la temperatura ambiente de la habitación infantil y se conectan con un teléfono inteligente, denota una búsqueda de intimidad y de independencia por parte de los adultos, pero también, una necesidad de vigilancia. Ésta se ha ido extendiendo y constituye un elemento fundamental del mundo moderno; asume distintas formas, adquiriendo así un estado líquido.<sup>38</sup> La conexión permanente con la habitación del recién nacido a través del dispositivo móvil hace que la separación entre el bebé y su cuidador\* se produzca solamente en el plano espacial, puesto que en el digital permanece presente gracias a la tecnología. La vigilancia aporta seguridad, se vigila para proteger.<sup>39</sup>

La protección de l\*s niñ\*s implica el habitar en un entorno seguro, lo cual es más fácil gracias a la existencia de aplicaciones para el hogar

37. El *parque* —que en Latinoamérica se conoce como *corralito*— constituye un recinto vallado para el juego doméstico del bebé que acota su radio de acción, impidiendo el desplazamiento y la exploración entorno. En España, se hizo muy popular en los años setenta y principios de los ochenta.

38. La modernidad líquida entiende que la lucha contra los miedos es una tarea de toda la vida. Después del 11-S la gestión de los riesgos existente en décadas anteriores se hace imprescindible. Zygmunt Bauman y David Lyon. *Vigilancia líquida* (Barcelona: Paidós 2013) 7 y 108.

39. *ibíd.* 107.

que permiten controlar la temperatura, la iluminación y el acceso.<sup>40</sup> La creación de diferentes “escenarios” —al levantarse, al acostarse, al salir— permite efectuar distintas acciones a la vez para conseguir la atmósfera adecuada dentro de la vivienda. Seguramente, en un futuro cercano será posible activar un “modo niñ\*s” donde se bloqueen puertas y ventanas, desconecten enchufes, y se activen ciertas cámaras para obtener así un escenario seguro para los bebés; donde un “robot-cuidador-conectado” les atenderá durante unas horas.

## Conclusiones

En esta investigación, se muestra la evolución del control y la vigilancia adulta sobre l\*s niñ\*s en sus primeros dos o tres años de vida. Se ha efectuado un análisis histórico y cronológico en función de los distintos grados de libertad, que comienza con el uso de dispositivos casi adheridos al cuerpo, que impiden el movimiento —como el fajado— para, progresivamente, ir permitiendo cierto desplazamiento —gracias a los andadores— dando la posibilidad a l\*s pequeñ\*s de explorar de forma limitada el espacio doméstico, en un momento en el que todavía carecen de una habitación propia.

Cuando aparece el cuarto infantil burgués, en el siglo XVIII, como fruto del interés y de la preocupación de la sociedad por esa primera etapa de la vida, éste constituye también un área controlada donde reina cierta libertad, al principio, bajo la supervisión del servicio y luego, de la madre. Algunas piezas de mobiliario de estas habitaciones se limitan a reproducir los muebles adultos a una escala menor; otras son meros dispositivos de confinamiento, que apenas dejan libertad al usuario, y que también se sitúan fuera del dormitorio infantil.

No es hasta comienzos del siglo XX, cuando el mobiliario adquiere un componente más lúdico. Las teorías sobre el juego y las distintas investigaciones y experiencias pedagógicas<sup>41</sup> sobre la importancia de éste en el desarrollo humano, provocan cambios tanto en la habitación, como en el mobiliario infantil. El juego desencadena que, en ciertas ocasiones, el cuarto de l\*s niñ\*s se expanda hacia otros lugares de la casa, colonizando incluso áreas del edificio en el caso de las viviendas colectivas.

Con la aparición del plástico en los setenta, los muebles adquieren versatilidad. Su multifuncionalidad contribuye a la rápida transformación de los espacios infantiles, cuya configuración se altera al anochecer

---

40. La app Casa de Apple se maneja desde cualquier dispositivo IOS. El kit para el hogar está formado por alarmas y sensores, termostatos para regular la calefacción y el aire acondicionado, bombillas, enchufes e interruptores de distintos fabricantes que desarrollan este tipo de productos compatibles con la herramienta HomeKit, que son revisados y probados por Apple. Esta aplicación permite crear distintos ambientes con combinaciones de accesorios que funcionan a la vez con una sola orden que puede ser incluso de voz: “Buenos días”, “Buenas noches” o “Salir de casa” sirven para encender/apagar las luces, cerrar/abrir la puerta y bajar/subir el termostato. Disponible en: <http://www.apple.com/es/ios/home/> (consultado el 22 de diciembre 2016).

41. Friedrich Froebel (Alemania, 1782-1852) ya había adoptado en el XIX algunas prácticas lúdicas para lograr los objetivos de su programa docente mediante una colección de objetos y tareas, los dones y las ocupaciones. Ya en el siglo XX, María Montessori (Italia, 1870-1952) también diseña material didáctico en forma de juegos de construcción que ayudan al aprendizaje.

para permitir el sueño. Los distintos movimientos sociales a favor de la libertad se dejan sentir también en el mundo infantil, que se integra con el adulto, y donde se anima a la creatividad, a la exploración y a la experiencia. Pero, aunque pudiera parecer que lo lúdico se impone sobre el control, en realidad el control permanece; en numerosas ocasiones, escondido detrás del juego.

A finales del siglo XX, la preocupación por la seguridad en general, provoca el uso de diferentes dispositivos que acotan el espacio para l\*s niñ\*s, en lo que constituye una apariencia de libertad dentro de un entorno limitado físicamente, o incluso, de una “casa controlada” gracias a la tecnología. Ésta supone también otra forma de control, las pantallas —como medio para impedir el desplazamiento infantil— son cada vez más utilizadas ya que aseguran el entretenimiento durante horas, mientras se disfruta de una infinita libertad virtual.<sup>42</sup>

En el siglo XXI, el control infantil sigue limitando los movimientos, pero adquiere un nuevo componente tecnológico. Es posible imaginar un futuro en el que la misma Olivia, cuyos progenitores eran alertados cuando se giraba en la cuna, haya cumplido siete años y lleve implantado un microchip que le permite disfrutar de una libertad total de movimiento —incluso fuera del espacio doméstico— bajo la permanente vigilancia de uno o varios adultos, que reciben instantáneamente sus coordenadas GPS en un dispositivo inteligente. El control, que antes impedía el movimiento y limitaba los desplazamientos a través de distintos dispositivos, se habrá transformado entonces en una libertad vigilada, que probablemente, trasladará el juego doméstico de nuevo al espacio urbano.

## Bibliografía

Ariés, Philippe *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*. Madrid Taurus, 1987.

Bauman, Zygmunt & Lyon, David. *Vigilancia líquida*. Barcelona: Paidós 2013.

Colomina, Beatriz. *La domesticidad en guerra*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

DeMause Lloyd. *Historia de la infancia (1974)*. Madrid: Alianza editorial, 1982.

Dreyfuss, Henry. *The measure of man. Human factors in design*. Nueva York: Whitney Library of Design, 1993.

Le Corbusier. *The Marseilles Block*. Londres: Harvill Press, 1953.

Ortega Umpiérrez, Modesto. *El interior moderno para la infancia*. Tesis doctoral. Universidad de las Palmas de Gran Canaria. Escuela de Arquitectura, 2011.

Pardo, Gonzalo. *Cuerpo y casa. Hacia el espacio doméstico contemporáneo desde las transformaciones de la cocina y el cuarto de baño en occidente*. Tesis doctoral ETSAM, 2016.

Perrot, Michelle. *Historia de las alcobas*. Madrid: Ediciones Siruela, 2011.

---

42. El tema de las pantallas como forma de control infantil es lo suficientemente amplio y complejo como para constituir una investigación independiente, acotada en otra franja de edad infantil superior. Su aparición, con las primeras videoconsolas, que en los setenta transforman el salón de la casa, como ya hizo la televisión en los cincuenta. Su posterior evolución, con los juegos de ordenador en los ochenta; y el resurgimiento, ya casi en el siglo XXI, con la PlayStation y la wii (2000) han provocado que hoy, con la Nintendo switch (2017) —una consola domestica portátil que ya no necesita televisor— y con aplicaciones como *Pokemon go* (2016) en los teléfonos móviles, se traspase la frontera doméstica y ya no se asegure la inmovilidad de los jugadores, que ahora salen a la calle con sus pantallas.

Rybczynski, Witold. *La casa. Historia de una idea*. Madrid: Nerea, 1997.

Robin Evans, *Figuras puertas y pasillos*. Madrid, Pre-textos 2005. "Figures, doors and passages" fue publicado originalmente en 1978, en la revista *Architectural Design* vol.48.

Viollet le Duc, Eugène Emmanuel. *Historia de una casa. (1873)* Madrid: Abada Editores, 2004.

VVAA. *Century of the child. Growing by design 1900-2000*. Catálogo exposición en The Museum of Modern Art, New York July 29-November 5, 2012. Nueva York: MOMA NY, 2012.

VVAA. *Kids Size the material world of childhood*. Catálogo exposición en Vitra design Museum. Milan: Skira 1997.

VVAA "La décoration des chambres d'enfants," *L'art décoratif*, 48 (1902).

VVAA. Seminario Hacer vivienda 1995. Acerca de la casa 2. Sevilla: Consejería de obras públicas y transportes. Dirección general de Arquitectura y vivienda. Junta de Andalucía, 1988.