



ARQ

ISSN: 0716-0852

revista.arq@gmail.com

Pontificia Universidad Católica de Chile
Chile

Allard, Pablo

Las dimensiones del juego: la ciudad como campo y escenario

ARQ, núm. 55, diciembre, 2003, pp. 5-9

Pontificia Universidad Católica de Chile

Santiago, Chile

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37505502>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Juego

Playing

La mayoría de las veces espontaneidad y convención son vistas como entidades de signo opuesto, incompatibles y excluyentes una de la otra. Las múltiples formas del juego, en su condición múltiple y a veces disonante, plantean una paradoja que es justamente su valor para nuestra disciplina: el acuerdo de unas reglas, el ejercicio de habilidades, la noción de intercambio, requerimientos precisos e insistentes sobre el espacio (todas condiciones de las diferentes variantes del juego) apuntan a un movimiento continuo entre la inventiva y la obediencia a una norma, entre paideia y ludus. Los arquitectos enfrentamos esa misma encrucijada: las decisiones que dan forma a un proyecto y su construcción están cargadas de la ambigua y fértil relación entre reglas y libertad, en una cancha donde nunca estamos solos.

Palabras clave: Teoría de la arquitectura, juegos, campo de juego, juego y ciudad.

We usually think of spontaneity and convention as at opposite poles, exclusive and mutually conflicting. Play in its many and even conflicting forms, using skills, the notion of interchange, precise requirements for space, all these conditions of play point to a constant swing between inventiveness and obedience to the norm, between paideia and ludus. We architects face this crossroads; the decisions that shape a project and its construction are charged with the ambiguous and fertile relationship between rules and freedom, where we are never alone.

Key words: Theory of architecture, games, playing field, game and city.

y bordillo que permita expresar la “viscosidad” de sus desplazamientos. El *skater*, al igual que el *flâneur*, deriva por la ciudad sin mayor fin que el placer y goce de su condición de constante movimiento. No sólo por la naturaleza de su arte sino también por su marginalidad. Su deriva constante le permite redescubrir espacios olvidados de la ciudad y revalorarlos, al nivel que convierten hasta la plaza más inhóspita en cancha de sus derivas. El *skater* encarnaría toda esa condición efímera que sólo el fulgor adolescente y la duración de sus graffitis pueden permitirle. Sin embargo, un hecho ocurrido en Nueva York tiempo atrás cambió por completo esta dimensión: en pleno Battery Park, a pasos del vacío memorial del World Trade Center, se ubica un no modesto edificio. Una especie de pabellón-mirador de lujo de cierta envergadura, exquisitamente diseñado por los arquitectos Machado y Silvetti. El edificio es en sí un destino masivo lleno de alegorías y guiños hacia las vistas de la bahía y a la dama de la libertad. A su vez conmemora una batería de artillería que en 1693 protegió a Manhattan de los ingleses, para lo cual en su terraza de observación incluye una serie de tableros de plástico y acrílico que dan cuenta de la historia del lugar y sus panorámicas.

handrail and curb that lets him express the “viscosity” of his wandering. Like the *flâneur*, the skater drifts through the city with no aim beyond the pleasure in his condition of perpetual motion; it is not only the nature of his art, but of his marginality. His constant wandering leads him to rediscover forgotten spaces of the city, reappraise them, converting even the most barren square in a field of flow. The skater incarnates this ephemeral condition for only as long as the passing splendor of his adolescence and the life span of his graffiti. But a while ago an incident in New York changed this dimension completely: In the heart of Battery Park, only a few steps away from the empty monument of the World Trade Center, stands a substantial building, a handsome, sizeable lookout point and pavilion, beautifully designed by architects Machado and Silvetti. The building alone draws the crowds with its allegories and allusions to the views of the bay and the Statue

Sin embargo, la historia del lugar no está grabada en piedra sino en plástico; la piedra estaba reservada para perpetuar aparentemente signos de mayor permanencia, rasgos de una civilización avanzada... grabadas a cincel en los escalones de granito que conducen al mirador están inscritas las palabras:

no skaters or rollerblades on stairs¹

El granito de Nueva York no estaba reservado para la historia, sino más bien para liquidar –al fijar en el espacio y el tiempo– al *flâneur* del siglo XX. Destruyendo su juego al fijar su campo. Parafraseando a Kwinter: “*Jugar es dar la forma a lo que está más allá del espacio, es decir, al tiempo; en medio de la trágica y completa conciencia de su carencia, depositar una figura en el que huya, y saber que su deliquesencia (y no verificabilidad) es la condición lírica de su belleza*”.

Segundo Tiempo:

Hay algo intrigante en esta imagen.

Lo primero que salta a la vista es la ternura de tres niños, cada uno de tres años de edad, corriendo

views. But that history is recorded not in stone but in plastic. Stone is reserved, apparently, for more permanent signs, the traces of an advanced civilization. For chiseled in the granite steps that lead to the lookout point are these words:

No skaters or rollerbladers on stairs.

New York’s granite is reserved, not for history but for eradicating the *flâneur* of the 20th century by restricting him in space and time, destroying his game by limiting his playing field. To paraphrase Kwinter: “*To play is to give shape to what is beyond space, that is, to time itself, amid the full and tragic awareness if its waning, to deposit a figure in that which flees, and to know that its deliquescence (and unverifiability) is the lyrical condition of beauty*” (sic).

Second Half:

¹ No se permiten patinadores de ninguna clase en las escalinatas (N. del E.).

en un prado suburbano. No juegan, desnudos, libres y pícaros salidos de algún friso barroco. El juego es tan cándido y puro como los cuerpos. Corren hacia el agua de la templa una cálida tarde de verano.

Sin embargo hay algo intrigante en esta imagen.

Entonces la vista y reconocemos la evocadora de algún ideal profundo: ¿Arcadia? Se aprecia una comunidad sin barreras y no se necesitan defensas en que el espacio público es verde y seguro, donde los tres niños pueden exponerse a los asedios de la ciudad. ¿Será acaso ésta la ciudad perfecta?

Aún intriga esta imagen y comienza a revelar su secreto.

Los tres niños crecieron juntos desde que tenían seis meses. El primero de ellos es del medio oriente, el segundo norteamericano y el tercero latinoamericano. El primero habla hebreo, el otro inglés y el otro francés. Además uno es judío, el otro musulmán y el último católico.

away but playing, naked, free and like cherubs escaped from a baroque game as candid and pure as their bodies. They run towards the water that cools the heat of a summer day.

But there is something curious about this image.

Our vision sharpens, and we recognize the evocative quality of a deeply rooted community. Arcadia, maybe? The community, no barriers, no need for fences; public space is green, safe, and three children can play, despite the threatening city and its ills. Perhaps this is the perfect city?

There is still something curious about this image as we start to feel uneasy.

The three children grew up together

La imagen definitivamente inquieta.

Tras los tres niños se ven tres casas. Tres casas de tres pisos cada una. Las casas son grandes, tal vez demasiado grandes para su cercanía. Las casas además son iguales pero no idénticas. Sobrias pero no sencillas. Son de tres colores distintos, o más bien de tres tonos leves, controlados, calmos. Todas las casas están habitadas. Todas las casas tienen cortinas blancas y sólo blancas. Pese a que hay luz, casi todas las cortinas están cerradas.

Ahora hay algo bien perturbador en esta imagen.

Entre los tres niños y las tres casas hay tres autos. Los autos son grandes, tal vez demasiado grandes. Los tres autos están vacíos. No circulan ni amenazan a los niños. Si nos fijamos con cuidado notamos que no hay garajes en las casas, o al menos no se acusan en los frontis ni en la solera. No es que no existan sino más bien están domesticados, relegados a algún pasaje posterior de servicio.

Definitivamente hay algo perturbador en esta imagen.

¿Qué es lo que nos perturba? ¿la luz tal vez? ¿la referencia a la pintura de Hopper? ¿el desnudo

infantil?, ¿o será acaso el contraste entre el fulgor del juego infantil y la desolación del lugar?

El lugar corresponde a una comunidad “neo urbanista” en Carolina del Sur, Estados Unidos. Diseñada siguiendo los cánones de un barrio “tradicional,” donde supuestamente se privilegia al peatón por sobre el automóvil y se proponen conjuntos más densos en lotes pequeños para recuperar la idea de pueblo o *town*, pese a estar ubicada a dos horas de la ciudad más cercana y a quince minutos en autopista del mall regional. Las casas fueron proyectadas siguiendo estrictos códigos que regulan desde el color de las viviendas hasta el estilo, detalles, fenestraciones, vegetación e incluso códigos de conducta que impiden poner cortinas de colores, escuchar música a alto volumen en los jardines, etc.

Sólo uno de los tres niños de tres años vive en una de las tres casas. Los otros dos vinieron de visita desde la ciudad. Los tres niños corrieron toda la tarde desnudos por el lugar. Su juego sin duda quebrantó más de algún código de conducta. El juego alborotó el silencio de esas cortinas cerradas, ruborizó a más de alguna madre y molestó a muchos. Sin embargo, surgió en forma totalmente espontánea y así como surgió se extinguió con la partida de los dos visitantes.

¿Qué es lo que perturba de este juego? Tal vez es el hecho que pese a tener un lugar agradable, tanto como para atraer a los ciudadanos que en todas partes se desean y emigran a ciudades más tranquilas que éstas. Lo único cierto es que este juego desnudo no se repitió, o al menos no se repitió en una de las casas donde tiene amigos en su barrio pese a haber estado un año allí, y que su madre y su padre en regresar a la ciudad donde se crió, se preocupan por el padre. Por más que regulemos nuestras conductas, paguemos impuestos, externalidades, la ciudad es más que un azar, la voluntad y lo imprevisto.

Bibliografía Benjamin, Walter; *The Architecture of the City*. Belknap Press, Cambridge, 2002. / *Walkscapes: el andar como práctica espacial*. Gili, Barcelona, 2002. / Kwinter, J. P. L.; *By Ear*. *ANY Magazine*, N° 12, Amsterdam, New York, 1995.

The image definitely makes us uneasy.

Behind the three children we see three houses, each with three stories. They are large, maybe too large, out of proportion. They, too, are the same but not identical. They are sober, but not modest; three different colors, or rather three faint shades, controlled, calm. All are inhabited. All have white curtains, only white curtains. Although it is daylight, almost all the curtains are drawn.

Now there is something disturbing in this image.

Between the three children and the three houses there are three cars. They are big, perhaps too big. Empty. They are not moving, not threatening the children. If we look carefully we see no garages to the houses, or at least not visible at the front or the curb. It isn't that they aren't there, but they have been tamed, relegated to some back service passage.

Or perhaps the contrast between the passion of the children's game and the desolate place?

The place is a new urbanism neighborhood in South Carolina, USA. It is designed along the lines of a “traditional” neighborhood, where the pedestrian supposedly takes preference over the car, and dwellings are built close together on small lots to recreate the idea of the town—even though they are two hours from the nearest city and 15 minutes along the highway to the regional mall. The houses were designed according to strict codes which regulate everything, from color to style, details, fenestrations, vegetation, right down to codes of conduct which forbid colored curtains, playing loud music in the gardens, and so on.

Only one of the three children lives in one of the three houses. The other two were visiting from the city. The three ran about naked all afternoon, and their game must have broken several rules in the code of conduct. It disrupted the silence of the closed curtains, made more

that in spite of everything the place is attractive enough to attract thousands of people from all over the world who want to, and live in perfect cities like these. Clearly, the naked game never happens in this city where who lives in one of the houses in this city has no friends in his neighborhood. The child who lived there more than a year, and who is already thinking of moving to another city where she and the child's father live, where much we regulate and supervise, and pay out for impacts and externalities, the city is the expression of chance and the unforeseen. ARQ