



ARQ

ISSN: 0716-0852

revista.arq@gmail.com

Pontificia Universidad Católica de Chile  
Chile

Pérez de Arce, Rodrigo

Materia lúdica: arquitecturas del juego

ARQ, núm. 55, diciembre, 2003, pp. 9-15

Pontificia Universidad Católica de Chile

Santiago, Chile

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37505503>

- 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

*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 juego agradable, tanto como para atraer a los ciudadanos que en todas partes desean y emigran a ciudades como éstas. Lo único cierto es que este juego desnudo no se repitió, o al menos no habita en una de las casas de los tres niños tiene amigos en su barrio pese a estar a un año allí, y que su madre y su padre en regresar a la ciudad donde se encuentran 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, Robert; *by Ear*. *ANY Magazine*, N° 12, Nueva 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 place 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**

Plantea Duvignaud:

*"...En diversas ocasiones... el sistema del pensamiento serio fue agredido por estallidos lúdicos: el dadaísmo, el surrealismo, el freudismo... la exasperación cultural que acompaña la revolución de 1917 en Rusia, el movimiento hippie en Estados Unidos, el '68 en Francia fueron otras tantas pruebas para una cómoda racionalidad...".* Movimientos artísticos y políticos, cambio anárquico y revolución articulados con el juego libre.

Finalmente, Baudrillard acota ciertos límites propios de esta práctica: *"...el juego... no está fundado sobre el principio del placer ni sobre el principio de realidad. Su ámbito es el hechizo de la regla y la esfera que ésta describe, que no es en absoluto una esfera de ilusión o de diversión"* separando de este modo juego de mero ocio o pasatiempo y cuestionando implícitamente la vigencia de la raíz etimológica de *ludus, in ludere, in lusio, "ilusión"*.

Improductivo, el juego es similar al arte en su esencial gratuidad, se desenvuelve en paralelo a las actividades del *negocio*. No es *labor* ni *trabajo* (en los términos planteados por Hannah Arendt) sino tal vez más afín al campo de la *acción*, ámbito de la apariencia –esencialmente político– en el cual el individuo hace presencia de cara a la

comunidad, aunque el juego (simple experiencia, pura expresividad y propensión a lo bello) carece de proyecto. Ocio y libertad, aspiraciones sociales modernas, encuentran expresión en él. Su efecto urbano en el siglo XX es notable.

### Materia lúdica

Arena y nieve, medios y objetos de juego en perfecta alternancia estacional, evocan y estimulan prácticas lúdicas. Evocaciones que son –en realidad– lentas digresiones acerca de los atributos de los respectivos parajes, ya que hasta hace no tanto tiempo se los consideraba menospreciados, informes y degradados. A la playa se la pensaba sucia: una cloaca del mar. Históricamente la vinculación del juego a un paisaje, tal cual se cristaliza en la idea del balneario, tarda en asimilarse.

Fuertes cualidades térmicas, ópticas y plásticas caracterizan los depósitos naturales de arena o nieve: una cálida, la otra fría, ambas de luminosidad dura, maleables y de granulometría fina al tacto, extendidas en mantos mullidos y unitarios que ceden bajo el peso del cuerpo. La ductilidad estimula su potencial lúdico, mientras que sus potentes atributos visuales marcan su identidad.

El prado, tercera materia lúdica, también es

mullido y se extiende en man...  
térmicamente neutro y agrad...  
En el caso de Santiago es un...  
aparentemente introducido como...  
por motivo programático más q...  
estética) con una primera expres...  
en el Club Hípico: un amp...  
circunscrito por la pista de carr...  
ya en el Plano Ansart<sup>1</sup>. Su orig...  
excluye las posibilidades de esta...  
como estímulo a nuevas sensibi...  
A diferencia de la arena y la ni...  
intencionalmente importado a...  
de preservar las condiciones or...  
juegos de proveniencia rural.  
Inscrito dentro de la ciudad,...  
eficazmente la demanda públic...  
el juego deportivo moderno...  
diseminación se desarrolla a la p...  
jardín: infinitos retazos verd...  
nuevos rasgos urbanos, siendo lo...  
extravagantes precisamente aqu...  
lúdica, como canchas, campos d...  
agonal. Quizá si éste sea el apor...  
generalizado del programa del j...  
Arena, nieve, pasto –suelos mu...  
una primera aproximación tema...

anarchic change and revolution joined together with free play.

Jean Baudrillard, finally, sets limits specific to this practice: *"... play... is not based on the pleasure principle or the reality principle. Its boundaries are set by the spell of the rule and the world it defines, which is clearly not a world of illusion or entertainment."* He thus separates play from idleness or pastime, and implicitly questions the relevance of the etymological root of *ludus, in ludere, in lusio, "illusion"*.

Play is like art in its unproductiveness, its essential freeness; it develops in parallel with productive activities. It is not labor or work (in Hannah Arendt's terms), but more like the field of action, the area of appearance –essentially political– where the individual presents himself to the community, although play (the simple experience, purely expressive and with "a propensity for beauty") lacks a plan. Idleness and freedom, modern social aspirations, find their expression in play. It has a powerful urban impact

play –though in reality the excitement reveals a slow shift in the way they are seen. Not so long ago they were considered insignificant, shapeless and debased. The beach was dirty, a sewer of the sea. Historically, the connection of play with a landscape, crystallized in the idea of the seaside resort, took a long time to be accepted.

Natural deposits of sand or snow reveal powerful thermal, optical and plastic qualities; one is hot, the other cold, both have a hard brightness, are ductile, fine grained to the touch, spread out like soft cloaks, give beneath the weight of the body. Their pliancy adds to their play potential, their strong visual characteristics identify them.

Grass, a third play material, is soft, too, and stretches out uniformly; its temperature is neutral, it is pleasant to look at. In Santiago it is a demanding crop, introduced apparently as a playing field (for programmatic reasons, rather than aesthetics), its first monumental expression the Club Hípico (the Race Club), with its broad

rural games.

Once present, it responds well to the demand for modern sports grounds. As the scraps of green will reveal new uses, the largest and most extravagant will be those with a play function, like pitches or tracks for competitive sports. This is the most widespread modern component of physical play.

Sand, snow, grass – soft ground – as a thematic approach as material, and city come together in urban parks and resorts around beach or in really cities built for play.

### Surfaces

The competitive games field involves repetitive practices that demand skill, agility and visual mastery. It challenges the player: stadium

fusiona plaza y espacio de juego en un calce excepcional entre evento lúdico y vida corriente. La circunscribe un perímetro curvo apto para el Palio; los suelos acusan un declive también idóneo para la carrera.

El juego agonal tiende naturalmente al espectáculo. Desde el centro de acción de la arena hacia su perímetro suelen construirse aposentaduras: el Coliseo exhibe esa estructura de amplificaciones por anillos concéntricos, imitada en muchos estadios modernos. La fijación del horizonte visual de la arena en la arquitectura del anfiteatro o en la multitud contribuye al ensimismamiento de la actividad. En otro formato, una pequeña pista de hielo logra constituirse en foco central del Rockefeller Centre, centro neurálgico de Nueva York, rodeada por miles de ventanas. No lejos, la agitación en torno al ruedo de la bolsa de comercio en Wall Street, lugar del azar, confirma la tesis de Huizinga.

A una escala más íntima el tablero y la mesa definen las relaciones entre competidores. En el *bridge* o la ruleta, la mesa, soporte de la acción, dirime la separación justa para advertir señas faciales claves. Otras mesas como las de billar o ping pong son mini campos de juego,

conjugando, al igual que en la cancha, medida, configuración y acción física. El tablero de ajedrez define en cambio un suelo para las figuras, en otro plano de analogía con la cancha. Carente de tablero, el dominó se desenvuelve en completa abstracción. Cualquier superficie horizontal puede constituirse en su circunstancial espacio del juego cuyas configuraciones cambiantes construyen a su modo un pequeño territorio.

#### Alzados

Si hasta aquí el espacio base del juego es llano –cancha, pista, mesa o tablero–, otras prácticas requieren de alzados. Por ejemplo un campo tridimensional es inherente al juego del frontón, requerido por las trayectorias de impacto y rebote. Plegados, suelo y muros lo definen relegando al espectador a un solo frente libre. El magnífico proyecto del Frontón Recoletos de Eduardo Torroja ejemplifica magistralmente el paso del frontón abierto al edificio, cuya lámina cilíndrica cubre el espacio aéreo describiendo un respaldo visual apto para las fugaces trayectorias del juego.

#### Arabescos

Los juegos del agua y los del aire originan despliegues corporales en las tres dimensiones;

algunos cuentan con referentes formales. La pista de aterrizaje, punto mínimo para el despliegue aéreo; la pila como forma, medida y límite de acción. Los trampolines de salto entretejen arquitecturas del vértigo, proeza de amplia popularidad. Las piletas de natación sugieren aparte acerca del espacio del juego doméstico: diseminado desde el par casa - pileta es ampliamente popularizado entre otros por Neutra. En la tarde David Hockney observa el juego bien establecida; el catastro aéreo del *barrio alto* revela el impacto del juego. En otro plano, variantes domésticas como la casa de Josephine Baker diseñada por Loos o alguna propuesta de Barragán para la teatralidad de un salón sorprendentemente en piscina. En el *barrio* Lina Bo Bardi y Alvaro Siza apuestan por monumentales para juegos de agua y Berlín, caracterizados respectivamente por el apilamiento de campos de juego y el monumental del domo de cobertura. Ciertas prácticas del aire y el agua originan un impulso inicial. Observa Gilles

or roulette the table, prop for the action, defines the separation that allows key facial signals to be caught. Billiards or ping pong tables are mini playing fields that like the real fields bring together extension, configuration and physical action. The chessboard, on the other hand, defines a ground for figures, in another kind of analogy with the playing field. Dominoes, with no board, take place in abstraction. Any horizontal surface can become the playing space for a game whose changing configurations build their own small territory.

#### Elevations

If the base space for games up to now has been flat –the playing field, track, table or board– other practices need elevations. Squash or fives (*frontón*) require a three-dimensional field for the ball to hit and bounce off, and ground and walls define it, leaving the spectator only one remaining free side. Eduardo Torroja's magnificent project

#### Arabesques

Water and air games create physical displays in three dimensions, some with precise formal references. The runway is the minimum point of contact for aerial deployment; the swimming pool is form, extension and limit of water play. Diving boards weave together water and air, vertiginous architectures, popular structural achievements.

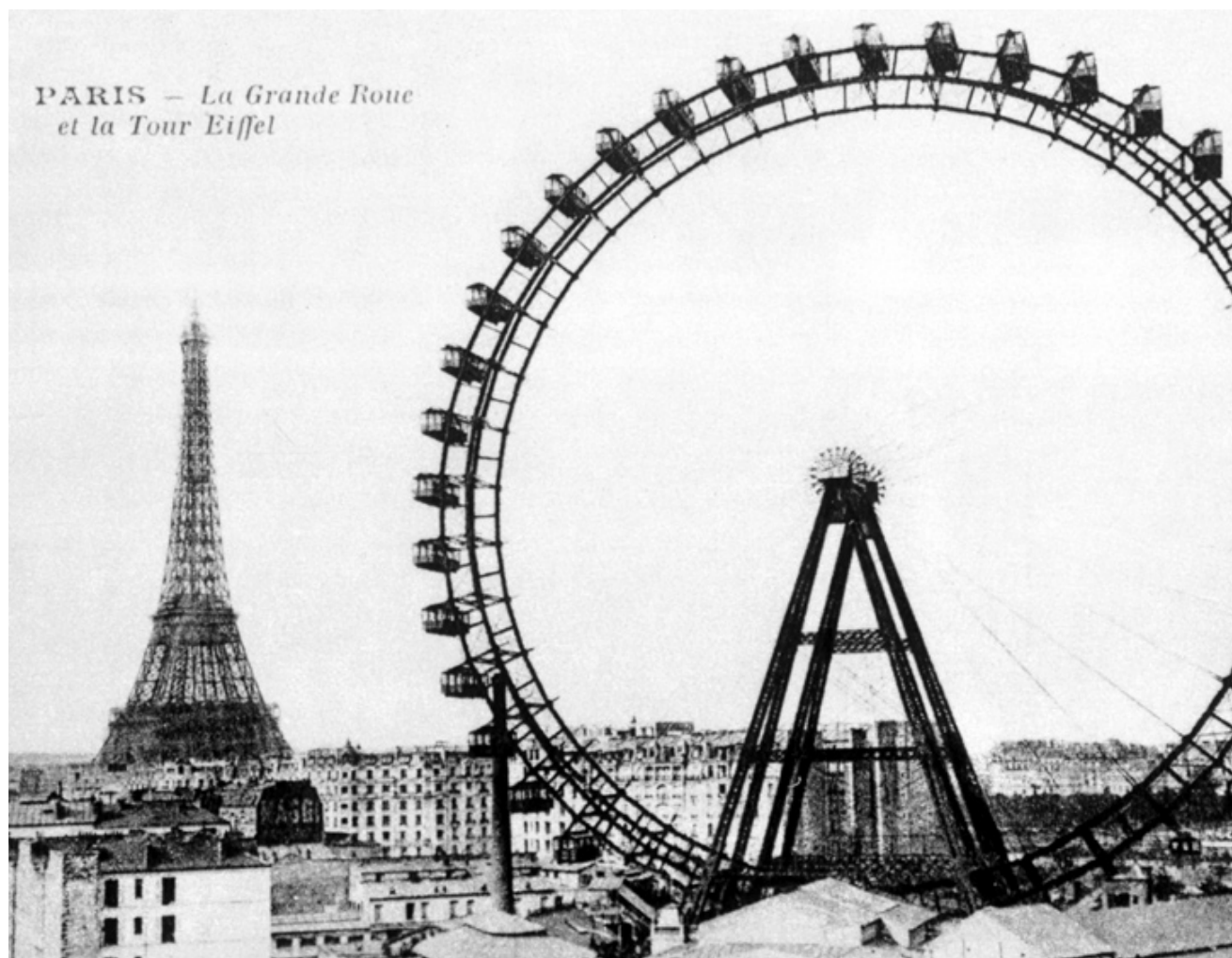
Swimming pools suggest a separate chapter on domestic play spaces. Spreading out from Hollywood, the partnership of house and swimming pool becomes popular, under the influence of Neutra and Frey, among others. David Hockney later saw the trend well-established. A current survey of Santiago's upper class neighborhoods reveals the force of the model.

Domestic variants like Josephine Baker's house, designed by Adolph Loos, or some of Barragán's projects suggest the theatricality of a salon

monumental expression of a covetousness. Some air and water practices require a strong impulse. Gilles Deleuze notes: *... we have an energetic concept of movement that we are the source of movement, as in sports, like surfing, windsurf, hang-gliding, existing movement. They lack an impulse, they have a kind of launch into movement, the question is how to incorporate oneself into a wave, a rising current of air, rather than be at the start of the wave. In these cases, the architectures of water – is the field of action in a way that goes back to primitive origins.*

#### Figuration

Game and place relate to each other around two poles. Play, its most spontaneous form, occurs at one extreme; at the other, governed by the rules of a game, it is



La rueda de la fortuna y la torre Eiffel. Postal, François Nugeron, París. Ferris wheel and Eiffel tower. Postcard by François Nugeron, Paris.