

# PLAYSCAPE

*hacia un nuevo tipo de espacio público dedicado al juego*

Por Juan Carlos López.

*Palabras Clave:*

- i. ESPACIO PÚBLICO, ARTE, ARQUITECTURA.
- ii. JUEGO, PAUSA, DISTRACCIÓN, EXPANSIÓN.
- iii. ESCENARIO, INTERFACE, CANCHA.
- iv. CONMOCIÓN, TRANSFORMACIÓN, DEPURACIÓN.

1

La plaza, el parque, el paseo, el bulevar, el ágora y la galería, son tipologías de espacio público que nacieron en momentos específicos de la historia como respuesta política a la evolución del comportamiento social. Todas estas tipologías de espacio público han sido órganos fundamentales de la estructura de la ciudad a lo largo de la historia. Más aún, todas han sido puntos de referencia del crecimiento urbano. Por lo mismo, vale preguntarse sobre un tipo de espacio público contemporáneo que tenga el poder revolucionario que tuvieron dichas tipologías en su inicio.

2

El curso busca determinar las características de un nuevo tipo de espacio público: eminentemente contemporáneo, complejo, improductivo, lúdico, excepcional e inédito, que funcione con reglas propias e independientes del tejido urbano que lo contiene, un “campo de juego” que promueva el goce y la interacción entre todas las edades como hecho fundamental.

3

Al igual que los *Playgrounds* de Aldo Van Eyck<sup>1</sup>, este nuevo tipo de espacio público, denominado PLAYSCAPE, busca crear estructuras funcionales a la diversión y el goce en la ciudad, necesidad no cubierta por las tipologías tradicionales antes mencionadas.

4

La hipótesis del curso es que para lograr que dicho espacio público sea efectivamente nuevo y transformador, se debe incorporar al proceso de diseño una actitud o carácter ajeno a la disciplina, que sume una “función emotiva” a los requerimientos convencionales y normativos. Para ello, se trabajará a partir de una serie de obras puntuales de arte contemporáneo. A partir de su análisis se establecerá claramente el componente revolucionario que ella tendría al ser aplicada a un espacio urbano dado. Cada estudiante deberá, posterior a este estudio, crear su propia versión de PLAYSCAPE para los sitios de trabajo.

5

En definitiva, el curso será un laboratorio que permita establecer, a través de proyectos personales, los parámetros preliminares de una teoría de espacio público contemporáneo que combine arte y arquitectura como un solo cuerpo, destinado al juego e interacción entre las personas, capaz de emocionar y servir a la ciudad al mismo tiempo.

---

<sup>1</sup> Aldo van Eyck, arquitecto Holandés, llegó a diseñar y construir más de 700 *Playgrounds* para niños en Amsterdam desde 1947. Este tipo de uso, si bien existía desde el siglo IXX, cobró mayor relevancia en la ciudad Europea de Posguerra por su poder regenerador urbano. Cada espacio de juego era capaz de revitalizar sitios residuales a partir de una composición consistente de dos elementos básicos: caja de arena y estructura reticular.