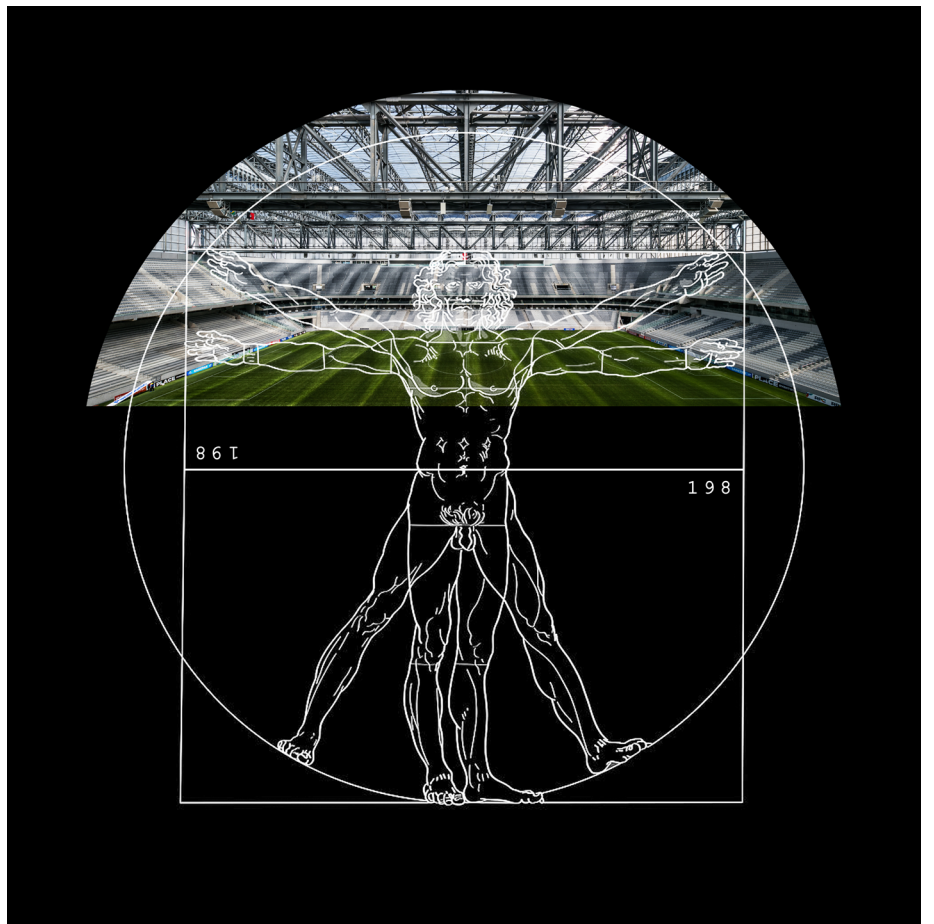


**Arena da Baixada — Lado B**

*'It's a fun time...'*



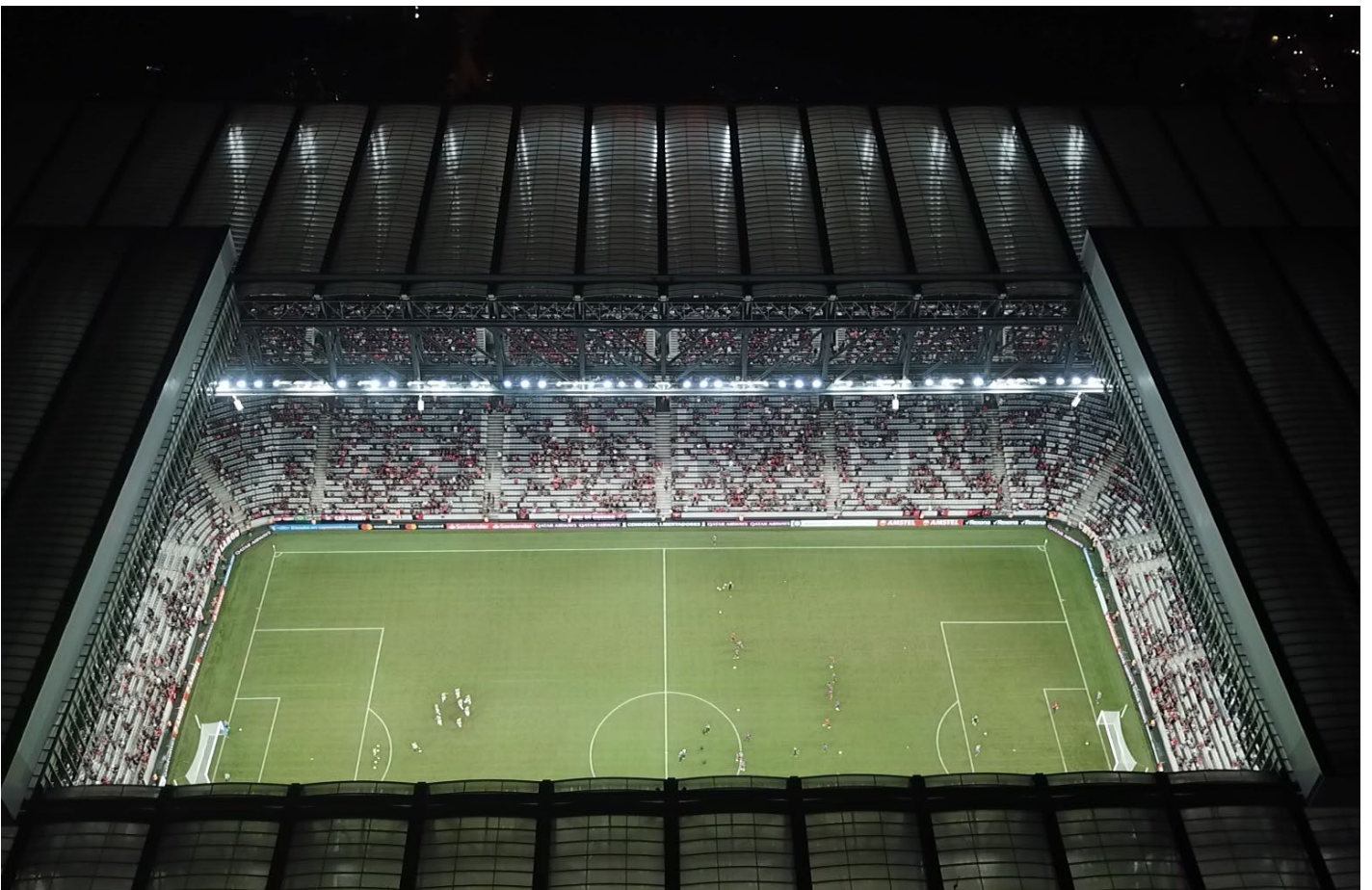
**homo ludens**

### Hipótesis

*“existió en el período de los años pop, una vanguardia arquitectónica europea, que profundizó en el estudio de las demandas del **homo ludens** a través de un análisis antropológico de su momento histórico (la posguerra europea); y que encontrará en el ‘play’ fuentes de conocimiento que alimentará nuevos imaginarios para la creación y desarrollo de herramientas proyectuales y propuestas renovadoras para la disciplina”. (Carlos Arcos)*

**contemporaneidad**

Esta fue la hipótesis formulada en mi Tesis Doctoral “Arquitectura + Juego, los años pop 1956–1967”, defendida en enero de 2016. Posteriormente se sucedieron diversas investigaciones académicas en que se profundizó junto a equipos de estudiantes o colaboradores en proyectos del mismo tema en la **contemporaneidad**.



‘aparatos’

creativo’

vivir creativo

arquitectura para la diversión

desde y para el juego – ‘play’

‘ocio

Hoy me formulo una nueva hipótesis:

El *homo-ludens* de Huizinga ha vuelto a nacer renovado, dinamizado por el crecimiento acelerado de la tecnología y de los ‘aparatos’ (Vilem Flusser) en este siglo XXI con el crecimiento del tiempo libre – tiempo del ‘ocio creativo’ (Domenico de Masi) – y por ende ha aumentado la demanda de lugares apropiados para el ejercicio de un **vivir creativo** (Winnicott). Los conceptos teóricos y herramientas proyectuales desarrollados por la vanguardia arquitectónica europea de ‘los años pop’, tienen vigencia actual y pueden servir como base para el desarrollo conceptual de una **arquitectura para la diversión**: un espacio específico para el tiempo del no-trabajo creado **desde y para el juego – ‘play’** –, que albergue y propicie un vivir creativo.

En paralelo, desde el año 2007 mi dedicación estuvo enfocada en el Proyecto del Complejo Cultural y Deportivo Club Athletico Paraense (CAP), un ejercicio profesional que involucra la praxis del mismo tema: la creación de lugares para el vivir creativo del *homo-ludens*.





## Espacio Potencial

*“En la playa de interminables mundos, los niños juegan”*  
Rabindranath Tagore, Gitanjali, 1912.

Donald W. Winnicott, psicoanalista inglés – alumno de Sigmund Freud – interpreta esta situación como una manifestación del simbolismo inconsciente: *“el mar era la madre y el niño nace en la playa”* (Winnicott, 1971, *Realidad y Juego*). En ese **instante** madre e hijo comienzan a conocerse. En ese **lugar paradójal** del **‘entre’**, mar-espacio-líquido, arena-espacio-sólido, **en constante movimiento**, se producen los primeros encuentros entre madre e hijo.

El mar representa el mundo interior de la madre-bebé y la arena la realidad exterior, no como dos realidades separadas sino como una sola realidad cambiante, que vive en un automovimiento constante que acompaña el ritmo de las olas. Y allí, en una **cesura** del tiempo, en ese **lugar** cambiante, elástico y contradictorio, *“la playa de interminables*

**instante**  
**lugar paradójal**      **‘entre’**  
**en constante**

**movimiento**

**cesura**                      **lugar**





*mundos*”, nos sorprende Tagore: “*los niños juegan*”.

### espacio potencial

En ese singular instante del conocimiento primero se provoca una tensión, punto de inflexión, un movimiento de carácter paradójal que origina el **espacio potencial** o transicional. O sea, desde la contradicción dialéctica nace la oportunidad de actuación, en un espacio que potencia la significación de los objetos, donde se conforma una zona intermedia de experiencia.

Ese es el lugar donde debe prevalecer el doble sentido: la convivencia armoniosa del yo interior y el exterior colectivo. Winnicott niega la lógica binaria por inflexible, impositiva, y defiende otra lógica, la lógica paradójal. Lógica que subyace a la transicionalidad, lógica que alberga la dimensión temporal de la vida, la vida como pasaje, la vida como tránsito.

### acepta la paradoja

En esta zona intermedia la madre **acepta la paradoja** de la separación, y propone un lugar de juego, como búsqueda de satisfacción mutua. “*Si la madre ofrece las condiciones*





*adecuadas, para el bebé cada uno de los detalles de su vida es un ejemplo de vivir creador. Cada objeto es un 'objeto encontrado'.*"

**transicionalidad**

**creatividad**

**'play'**

Para Winnicott, en este espacio potencial madre e hijo comienzan a jugar por medio de objetos o fenómenos transicionales: *"El uso de un objeto simboliza la unión de dos cosas ahora separadas, bebé y madre, en punto del tiempo y el espacio de la iniciación de su estado de separación"* (Winnicott). La **transicionalidad** se entiende como manejo del espacio-tiempo donde se crean fenómenos o acontecimientos que no tienen culminación, o sea, son variables e inciertos. Este proceso interactivo de la experiencia primera es la **creatividad** que proviene del juego.

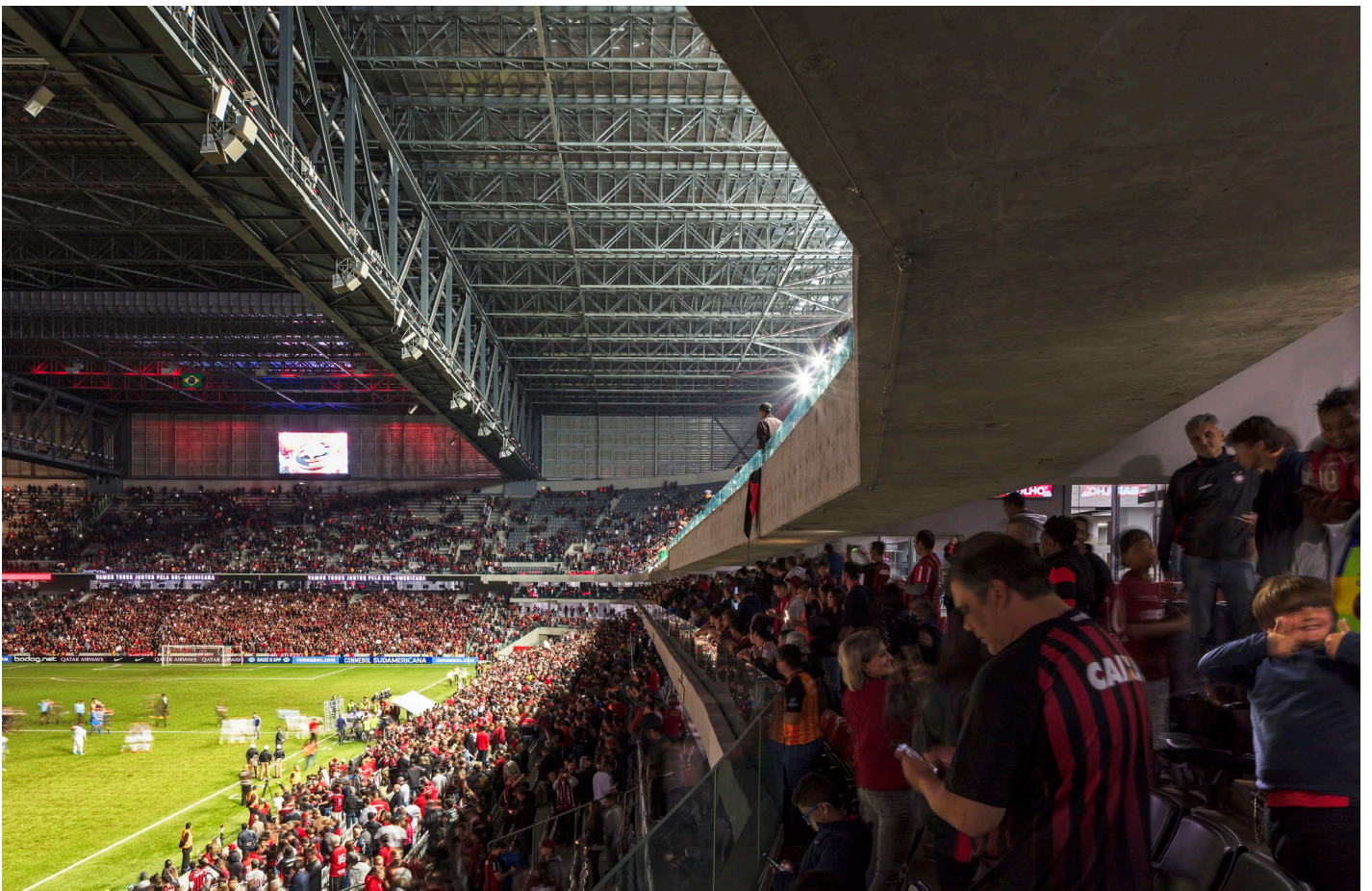
El espacio propio del **'play'**, según Winnicott, que se mantiene durante toda la vida bajo diversas denominaciones, es el facilitador del crecimiento del individuo en el mundo exterior desde el instante mismo del nacimiento. En todas las etapas del proceso de evolución





del individuo: niño, joven, adulto. La actividad de 'play' es el lugar de la sana convivencia social, el buen humor y la creatividad.

Sobre el 'play', nos dice Winnicott: *“en él, y quizás solo en él el niño o el adulto están en libertad de ser creadores”*.





## Espacio paradójal

*“provee el terreno fértil para elaborar estrategias de identidad (singular o comunitaria) que inician nuevos signos de identidad, y sitios innovadores de colaboración y cuestionamiento”* Homi K. Bhabha, *Cosmopolitanism*, 2000

En la creación de un espacio potencial debemos estar atentos a generar un **lugar** desde y para el ‘play’ que permita:

- La aceptación de la paradoja entre el ser interior y el ser colectivo;
- Facilitar el surgimiento de un espacio de **confianza**;
- La confianza en el uso del lugar permite la **apropiación** de este por los individuos o los grupos colectivos;
- Desde la apropiación es posible la generación de **múltiples identidades**;
- Las identidades generan **símbolos**;
- Desde la aceptación de la diversidad de identidades y símbolos es posible la **integración** del individuo al medio;

**lugar**

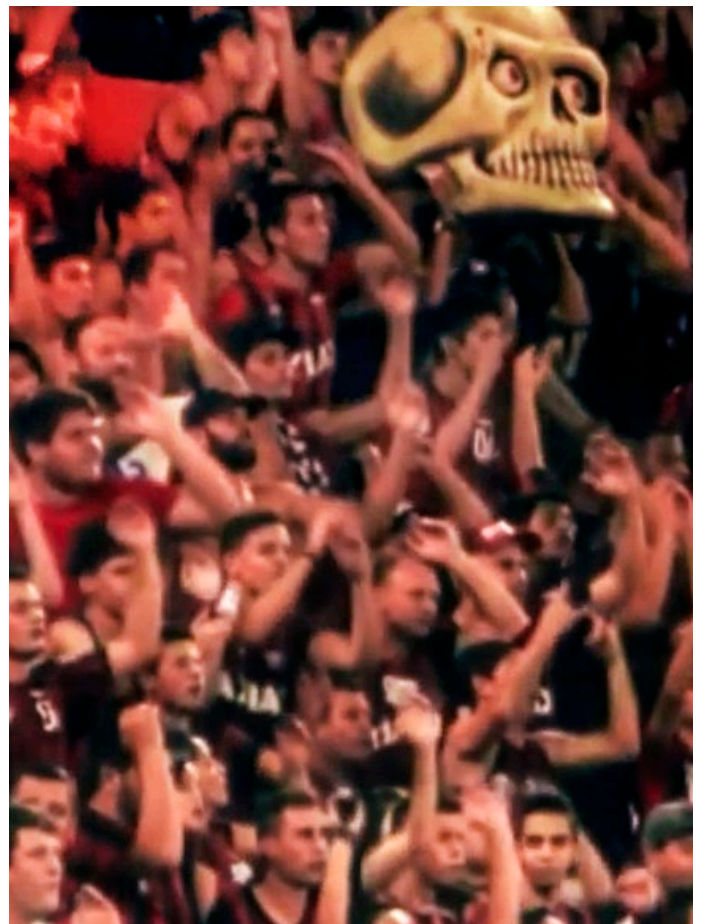
**confianza**

**apropiación**

**múltiples identidades**

**símbolos**

**integración**



**acontecimientos**

**vivir creador**

- La integración desde el *'play'* permite vivir **acontecimientos** de máxima intensidad entre el objeto subjetivo y el objeto percibido en forma objetiva. Potencia la experiencia cultural, crece un **vivir creador** y genera cultura desde el placer.





## Puntos de inflexión

Los puntos de inflexión, como instante del encuentro entre dos o más individualidades nacen en el espacio potencial del *'play'* como **acción libre** y desinteresada.

Tomás de Aquino observa que en la actividad del *'play'* se desarrolla la **'eutrapelia'** – la urbanidad y el buen humor; Leibniz destaca que este acto la humanidad perfecciona el **'arte de inventar'** ya que aprende sobre el azar y la incertidumbre; Kant posiciona al *'play'* como un lugar de **"pura satisfacción desinteresada"**, desde donde confirma su **carácter improductivo**.

**acción libre**

**'eutrapelia'**

**'arte de inventar'**

**"pura satisfacción desinteresada"**  
**carácter improductivo**

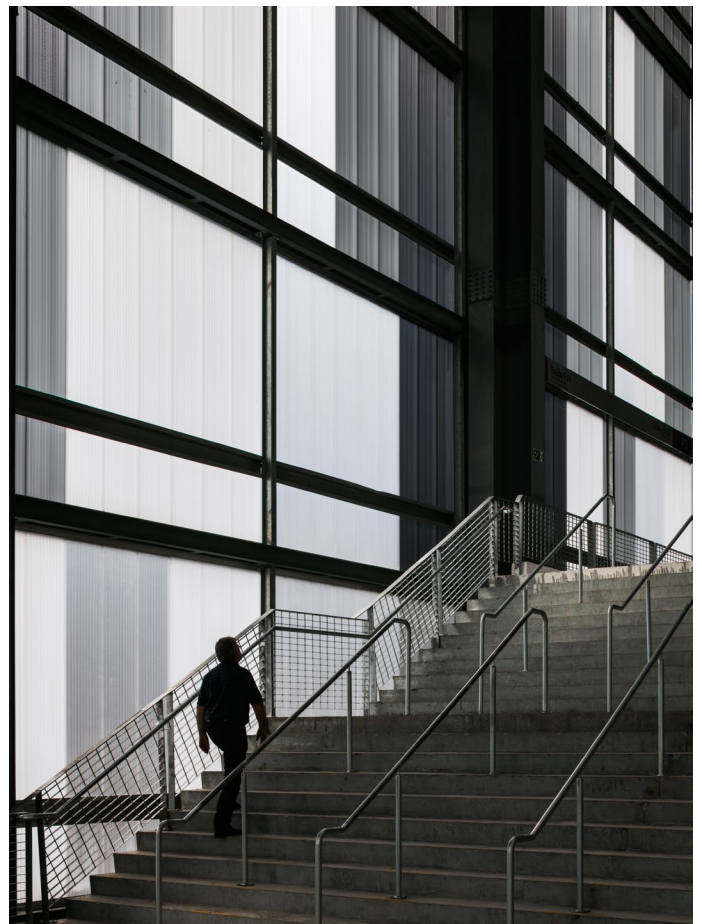
**actividad libre**

Según Huizinga el *'play'* se identifica a una **actividad libre**, **"como una forma llena de sentido y como función social"**; y el **'fun'**, palabra inglesa sin equivalentes exactos en otras lenguas modernas, está sustentada por la **intensidad**.

**'fun'**

**intensidad**

De acuerdo con estos conceptos del *'play'* proponemos una arquitectura no jerárquica, sin simbologías impuestas,



lugar neutro

un **lugar neutro** que permita la expresión de los deseos individuales y colectivos. No permitir la afirmación proveniente de una arquitectura impregnada del poder social, político o religioso.

'entre'

vaivén

En el lugar del '*play*' se potencia el lugar paradójal del '**entre**', el automovimiento, el **vaivén** constante, el adentro-afuera, lo público-privado, el plano-volumen, el arriba-abajo, lo cotidiano-fiesta, lo grávido-ingrávido.

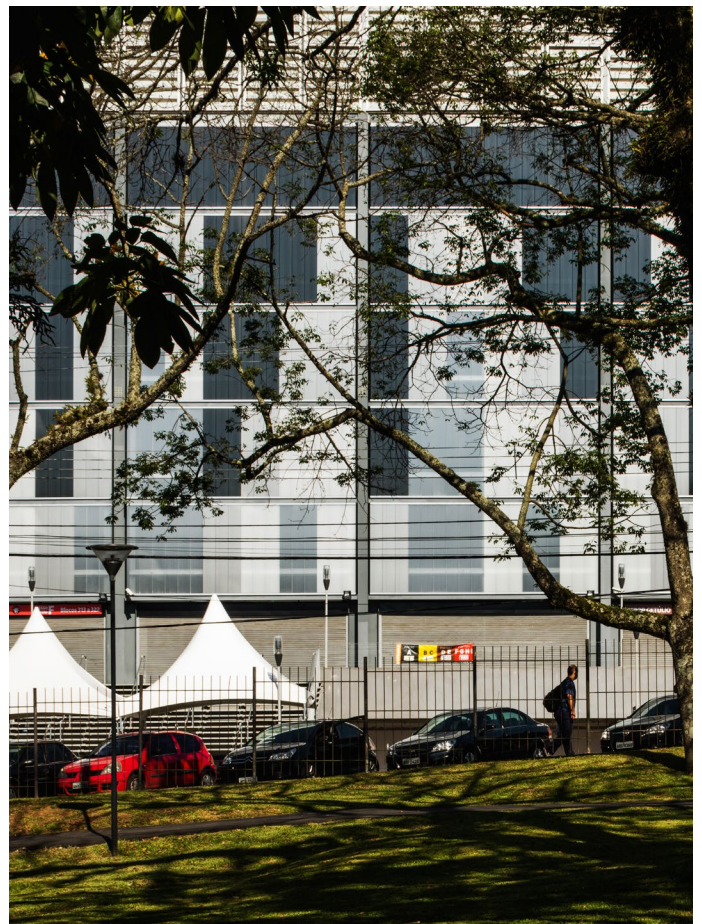
"suspender el tiempo en el tiempo

Schiller define el instante del juego como el perfeccionamiento de la creatividad del hombre, en tanto le permite "**suspender el tiempo en el tiempo**, juntar el devenir con el ser absoluto y la variación con la identidad", presentando el concepto de simultaneidad, como punto de inflexión, como lugar del doble sentido en el tiempo de **Aion** – el tiempo del instante infinitamente subdivisible – donde pueden suceder varios acontecimientos a un mismo tiempo.

**Aion**

*impulso sensible*

Ese instante 'mágico' donde "*el impulso sensible quiere*





**formal**

**impulso** irse determinando, quiere recibir su objeto. El **impulso formal** quiere determinar por sí, quiere crear su objeto. El impulso de juego tenderá, pues, a recibir tal y como él hubiera creado, y a crear tal y como los sentidos lo reciben". (Schiller). Es aquí donde se produce una cesura del tiempo, un punto de inflexión, en un lugar cambiante, elástico y contradictorio.

**tercer espacio**

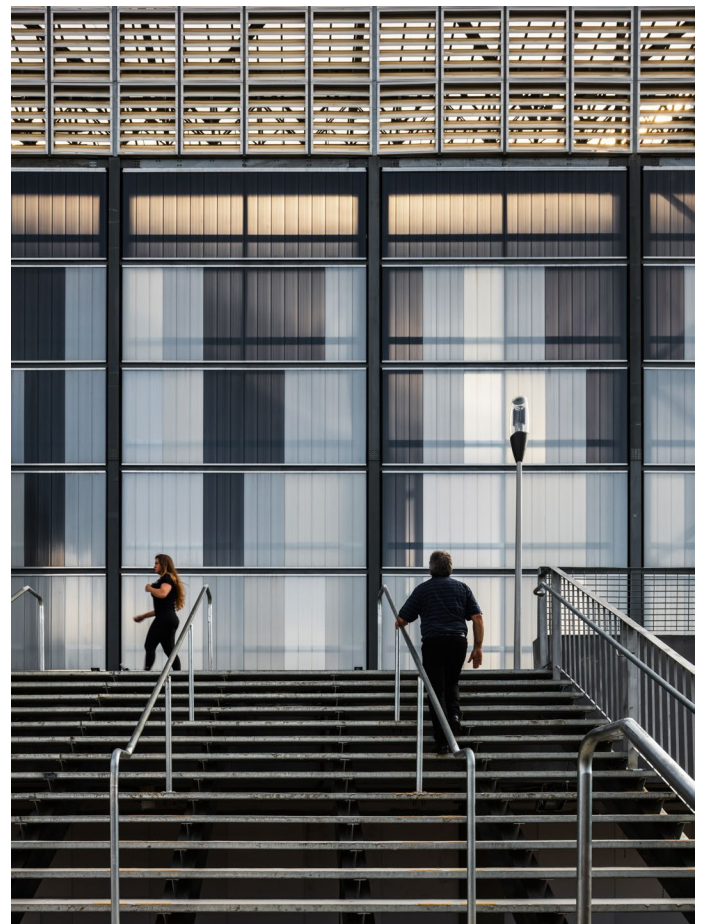
Este espacio intermediario, un **tercer espacio**, el espacio potencial, el espacio paradójico de la convivencia, que actúa como captador de momentos paradójicos, puntos de inflexión que se generan en un **área ambigua** donde se desarrollan dos o más culturas individuales a un mismo tiempo. Un lugar donde se rompe la unidad, exigiendo que transformemos nuestra comprensión de las **relaciones interculturales**.

**área ambigua**

**relaciones**

**interculturales**

Desde la contradicción dialéctica nace la oportunidad de actuación, en un espacio que potencie la significación de los objetos o los acontecimientos que surjan libremente desde el deseo, como manifestaciones culturales diversas.



**transgresión**  
**dimensiones opuestas o encontradas**

Una idea de una cultura ambivalente, de la **transgresión**, donde habitan **dimensiones opuestas o encontradas**.

**ocio creativo**

La búsqueda de conceptualizar una arquitectura de la diversión debe surgir de un análisis profundo del comportamiento humano en el momento del **ocio creativo**. De ese momento en el que surgen puntos de inflexión en el intercambio cultural.





## Del Devenir, de los Efectos de las Superficies...

*puro devenir*

**simultaneidad**

**no jerárquica**

**neutralidad**

**inconclusa**

**seriada**

**ritmo**

**improvisación**

“Un **puro devenir** sin medida, verdadero devenir-loco que no se detiene nunca, en los dos sentidos al mismo tiempo, siempre huyendo al presente, haciendo coincidir el futuro y el pasado, el más y el menos, lo demasiado y lo insuficiente, en la **simultaneidad**...” Gilles Deleuze, *Lógica del sentido*, 1969

Proponemos una arquitectura **no jerárquica**, que no destaque las diferencias, sino que promueva la diversidad desde la **neutralidad** que acerca los límites de los significados y acentúa el doble sentido de las cosas.

Aceptar las paradojas como forma de promover el libre juego de los acontecimientos. Una arquitectura **seriada**, siempre **inconclusa**, que consiga un **ritmo** en la repetición constante de los mismos fragmentos y genere una suave melodía de fondo en las superficies del espacio (teclas?). Fondo musical de fácil apropiación y desde donde se potencian las singularidades, la **improvisación**. No





opacar las expresiones de los acontecimientos desde una arquitectura todo-poderosa que manifieste los intereses del poder.

### **efecto de superficie**

Promover un devenir ilimitado como **efecto de superficie**, para permitir el uso libre del lugar. En su capacidad de huir del presente, el devenir ilimitado es la paradoja de la **identidad infinita**, o sea, la que permite una o todas las identidades.

Crear una arquitectura que trate de descartar todas las cualidades fijas – sean permanentes o temporarias – todas las ideas definidas, limitadas, medidas. Una arquitectura que dé lugar a la apropiación libre de todas las superficies. Un devenir libre, ilimitado, que nunca se detiene, que usa el propio automovimiento como puntos de inflexión, se torna el propio acontecimiento ideal, incorporal con todas las **revira vueltas** que le son propias. Una arquitectura que surja de la **repetición de series** que libere el surgimiento de la simultaneidad. Esta arquitectura no soporta la separación entre el antes y después, sino que se ocupa de

### **identidad infinita**

### **revira vueltas**

### **repetición de series**





**visión excéntrica**  
**insólito**

**vaivén**

**soporte topológico**

**plano y el hueco**

permitir avanzar en un vaivén interminable desde donde surgirán los acontecimientos puros que brotan desde un vivir creativo.

Un lugar adonde se pueda ver más allá de las superficies. Una **visión excéntrica**. La calle como percepción de lo **insólito**, micrología de lo inesperado, el salto del continuum: *"la calle...único campo de la experiencia válida"* (André Breton).

Deviene el propio acontecimiento ideal, incorporal, como automovimiento. Es el movimiento en el movimiento mismo. El **vaivén**.

El receptor apropiado para el desarrollo libre del automovimiento es el **soporte topológico**, ilimitado, continuo, relacional. Superficies como capas comunicadas.

La primera expresión gráfica de esta propuesta proyectual data de los Smithson para el concurso de la Universidad de Sheffield en 1952. El **plano y el hueco**, proyectados de



acuerdo con vínculos relacionales tal como encontrados. La arquitectura creada desde un soporte-tablero de juego como espacio de relación entre puntos de acciones individuales y lugar propicio a la disposición al azar y la indeterminación.

**lugar abierto**

Un **lugar abierto** a la ciudad, espacio con atractivos, paseo, nuevo escenario ciudadano, lugar de encuentros y diálogo, plaza, cancha, plataforma de danza, música. Una superficie que de tanto deslizarse, se pasará para el otro lado, y una vez del otro lado, se verá que es solamente el **inverso**. Lugar de la transgresión, donde se excluye la idea de distancia, las escalas, los niveles. Provocando el arte-vida en un **tiempo nuevo**, el tiempo individual instantáneo infinitamente subdividido, donde se vive intensamente los puntos de inflexión.

**inverso**

**tiempo nuevo**

El objeto desaparece, se ausenta, se esconde, se intercala con la ciudad, dialoga, contradice, conflictúa y brilla mojado reflejando el cielo gris curitibano.





## Desde el Disfraz

*“¿... podrían los arquitectos aceptar la posición de ser diseñadores de una infraestructura tecnológica pero sin ser responsables de su apariencia definitiva?” Cedric Price, Fun Palace, 1965*

**‘on-off’**

**‘Instant City’**

Utilizar el **‘on-off’**, herramienta proyectual propuesta por el Grupo Archigram para su **‘Instant City’** como una arquitectura soporte para eventos mediáticos contemporáneos.

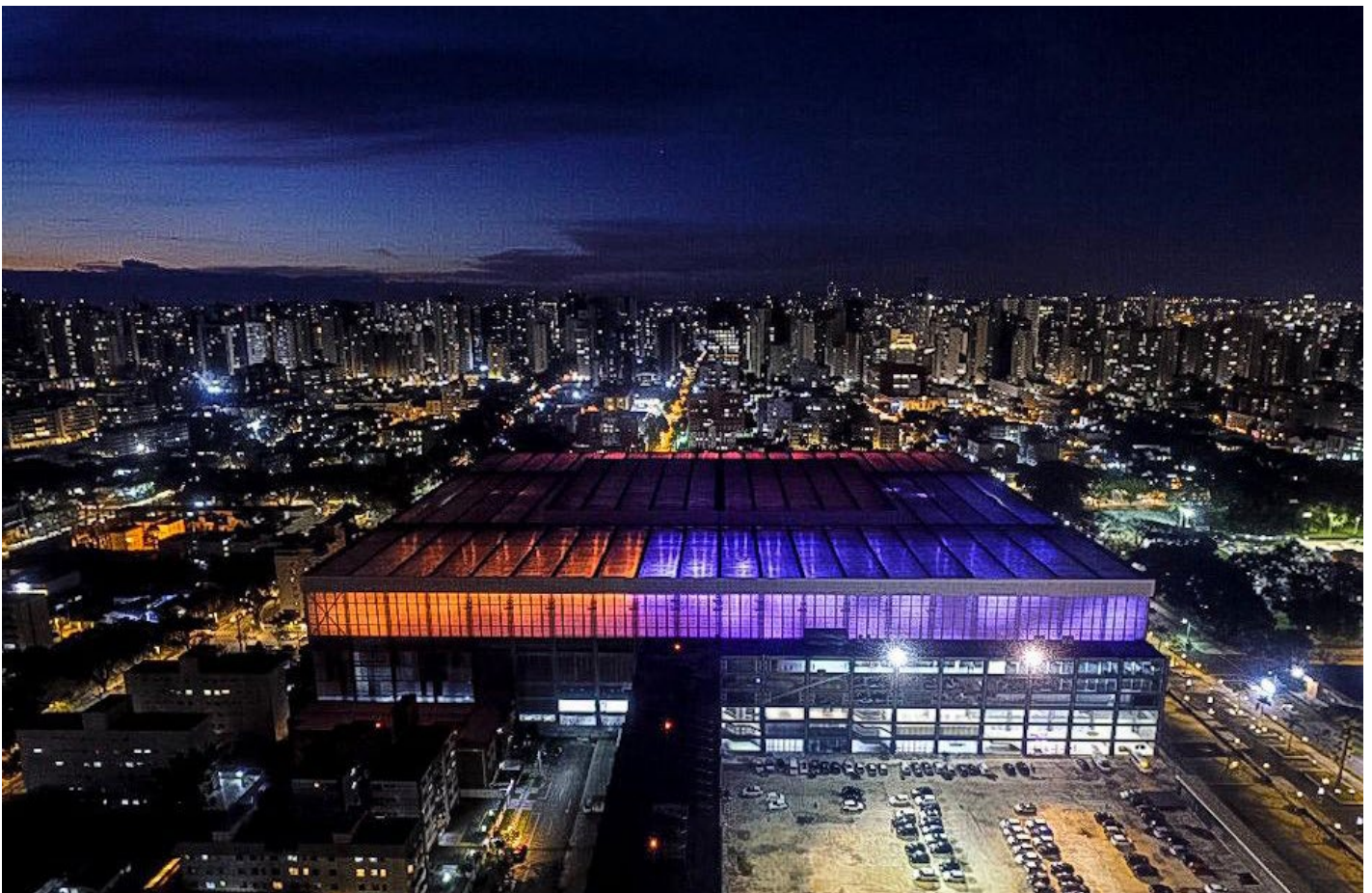
**contenedor híbrido neutro**

Una arquitectura para la diversión debe de crearse como un **contenedor híbrido, neutro**, que permita generar y re-generar la vida y la imagen del acontecimiento. Ceder el lugar de la expresión arquitectónica singular a la imagen del evento.

**‘fiesta’**

**manifestación popular**

Será la **‘fiesta’** de cada evento lo que servirá de imagen principal del Complejo: sus colores, banderas, disfraces, donde se permita la libre **manifestación popular**.

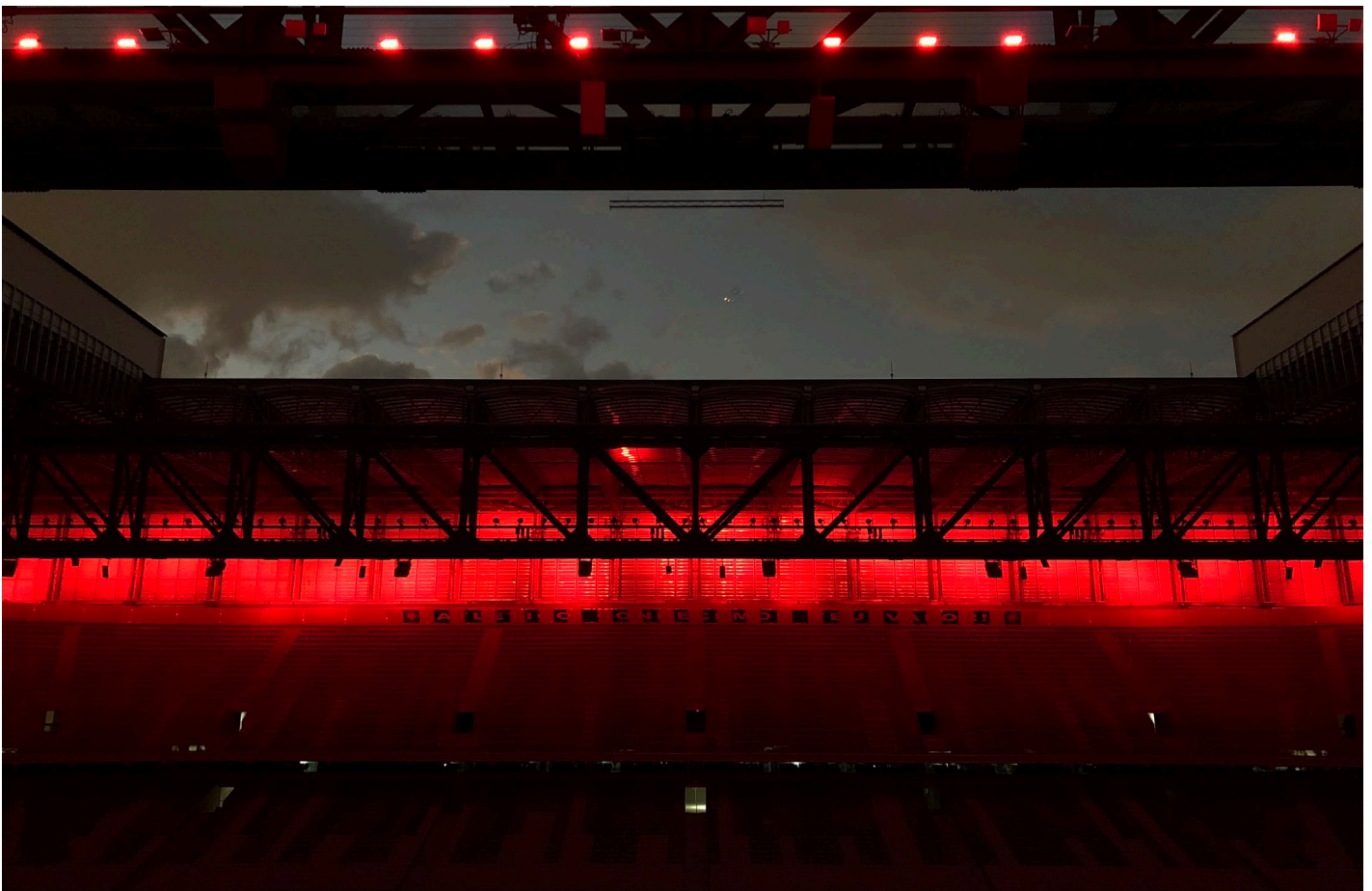


**fondo rítmico**  
**'dadá'**  
**mutación**  
**intercambio**  
**soporte de comunicación**  
**vibración**  
**simbología**

Todas las superficies, interiores y exteriores, horizontales o verticales conforman un **fondo rítmico** que permite la intervención **'dadá'** del arte-vida. La metamorfosis permitida, el uso del disfraz, el cambio mágico en una **mutación** constante, el libre uso de símbolos, la aceptación a la expresión de diversas identidades.

Desde sus diversas escalas y puntos de vista, sus cerramientos translúcidos permiten una verdadera interacción entre Evento y Ciudad, comportándose como una 'arena iluminante', como forma de **intercambio** cultural, entretenimiento, ocio y cultura popular. La arquitectura entendida como medio de expresión del evento, como **soporte de comunicación**.

La imagen expresa su 'vida interior' con intensidad causando desde la **vibración** del evento una pulsante emoción. El edificio se enciende desde y para la ciudad como imagen efímera, expresión de un acontecimiento que puede utilizar una **simbología** abierta y apropiable por cada uno de los eventos como expresión cultural.





**placer**  
**ingrávido**  
**magia**

**ser y no ser**  
**punto de inflexión**

**efectista**  
**evocativa**

Un espacio interior flexible, un lugar de juego, indefinido, neutro, que permite una apropiación de acuerdo a su uso, el uso del evento. La fiesta, sus colores, su dinámica, una invitación al goce colectivo, al disfrute, al **placer**. Lo construido como reverencia a lo **ingrávido**, a lo improbable, a lo fantástico, a la **magia**.

Eventos de la mayor diversidad han tenido lugar en este espacio que expresa la vida del evento y se viste con sus colores. Surge la magia del doble sentido, siempre latente, del **ser y no ser**, de la adaptabilidad, de la metamorfosis como **punto de inflexión** entre las distintas escalas y las distintas identidades.

Una arquitectura que se permita ser siempre joven, a la moda, sexy, ingeniosa, **efectista**, potente, seductora, glamorosa, **evocativa**, innovadora y encantadora.

