

EL PATIO, LA PLAZA Y EL JARDIN

Juego de apropiación y performatividad de los vacíos

Luciano Intile

OPEN SYSTEMS

Proyectar la incertidumbre

En el año 1970 B. S. Johnson hizo un reportaje para la BBC sobre Alison y Peter Smithson durante la construcción de su gran proyecto de vivienda Robin Hood Gardens, en Londres. En una de sus reflexiones, Alison proporciona una perspectiva valiosa sobre cómo entender los vacíos en la arquitectura. "...va más allá de simplemente considerarlos como huecos en medio de las estructuras; son espacios flexibles y adaptables, capaces de responder a las necesidades cambiantes de los usuarios." En este sentido, los vacíos no son solo áreas inactivas, sino que se convierten en zonas potenciales para una variedad de funciones y actividades, catalizadores de vida y dinamismo.

Los vacíos contemporaneos presentan un notorio cambio respecto de las estrategias proyectuales que los anteceden. Una serie de 10 casos de estudio que se paran en un punto intermedio entre la contencion propia del **patio**, delimitada por el perimetro consolidado de un recinto a cielo abierto, la condicion civica de una **plaza** tradicional y la mediacion ecosistemica de un **jardin**. Estas caracteristicas son entendidas como una base ontologica que desprenden estrategias proyectuales capaces de potenciar la flexibilidad de sus vacíos, por lo que resulta de interes identificar y analisar sus características.

La seleccion de casos se enmarca dentro de la ultima decada, para validar el grado de actualidad de estos proyectos que, en su mayoria fueron desarrollados por estudios jovenes que cuentan con un cierto renombre. Por otro lado se hizo el esfuerzo de que los casos seleccionados se hubieran geograficamente en las locaciones mas diversas, de manera que el espectro climatico, cultural y tecnologico permita un muestreo global.

La palabra **patio** tiene su origen en el latín “pāteō”, que significa “yacer abierto” o “estar abierto”. Esta raíz también se relaciona con “prefacio”, que significa “hacer accesible” o “abrir”. Inicialmente utilizado para describir un espacio al aire libre dentro de una vivienda, el “patio” ha evolucionado para referirse a áreas descubiertas dentro o alrededor de edificios. Puede tener connotaciones de privacidad, conexión con la naturaleza y funcionalidad variada según el contexto arquitectónico.

La palabra **plaza** tiene sus raíces en el latín “platea” que significa “calle ancha” o “espacio público”. A lo largo de la historia, la “plaza” ha evolucionado para representar un espacio público, generalmente rodeado de edificaciones, destinado a actividades cívicas, sociales o comerciales. También puede referirse a una posición en una ciudad o una área abierta y pavimentada.

La palabra **jardín** deriva del latín “hortus” y del francés “jardin”, ambas relacionadas con el cultivo y la horticultura. Desde sus orígenes como espacios cultivados, los jardines han evolucionado para representar áreas ajardinadas con propósitos estéticos, recreativos y contemplativos. Los jardines pueden incluir elementos arquitectónicos y representan la relación entre la arquitectura y la naturaleza.

patio >

plaza >

jardín >

patio > recinto >

plaza > espacio cívico >

jardín > paisaje >

patio > recinto > **perímetro**

plaza > espacio cívico > **suelo**

jardín > paisaje > **ecosistema**

Charles & Ray Eames diseñaron "House of Cards" en 1952. Se trata de un **juego** compuesto por una serie de **cartas** impresas encastreables para formar estructuras tridimensionales. Las imágenes representan objetos familiares y cotidianos. Más de 60 años después de su primera edición, este juego sigue siendo un objeto de culto. La base de esta propuesta es desarrollar mecanismos de aprendizaje a través del **juego**. El juego pensado como una experiencia compartida, no como una competencia, permite construir conocimiento colectivo.

El Patio, la Plaza y el Jardín es un juego de apropiación y performatividad de los vacíos. Se trata de conocer las características del pensamiento contemporáneo en relación a tres condiciones básicas, ecualizadas en diferentes proporciones, como estrategias de neutralización. El **perímetro**, el **suelo** y la condición **ecosistémica** de estos espacios exteriores establecen la capacidad de los mismos para ser apropiados por sus usuarios, pero también definen su grado de performatividad.

Cada caso de estudio está valorado en esos términos y esos valores están expresados en brújulas que permiten ver los datos superpuestos. Esta información será el premio para los jugadores.

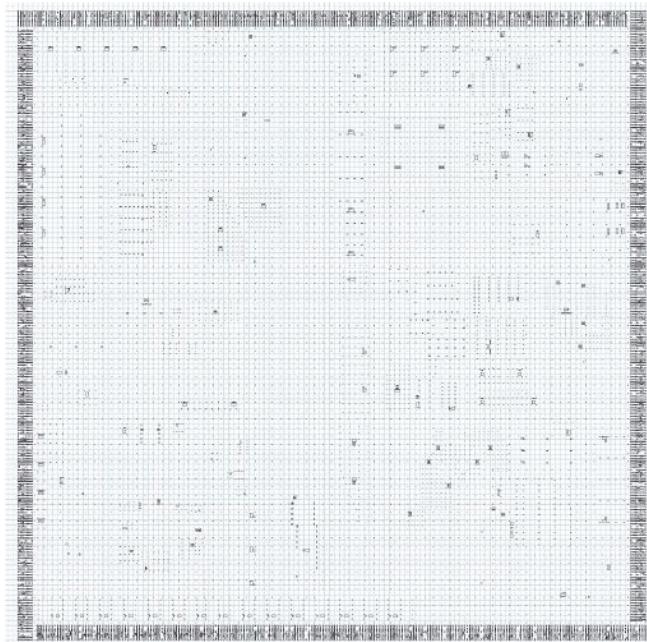
Los jugadores, tirando dados y ganando puntos, van disponiendo personitas en los cuatro cuadrantes de cada tarjeta. Una vez completada la capacidad máxima (cuatro en el caso de las individuales, ocho en el caso de los vacíos conformados por dos tarjetas, doce en los de tres y así sucesivamente). Una vez que se completa el vacío, todos los jugadores de la partida podrán escanear un código QR que les dará acceso a las fichas de información del proyecto al que remite.

Ese es un juego en el que todos ganan. Cuanto más usuarios puedan incorporar los participantes a los diferentes vacíos, más información sobre los casos de estudio recibirán.

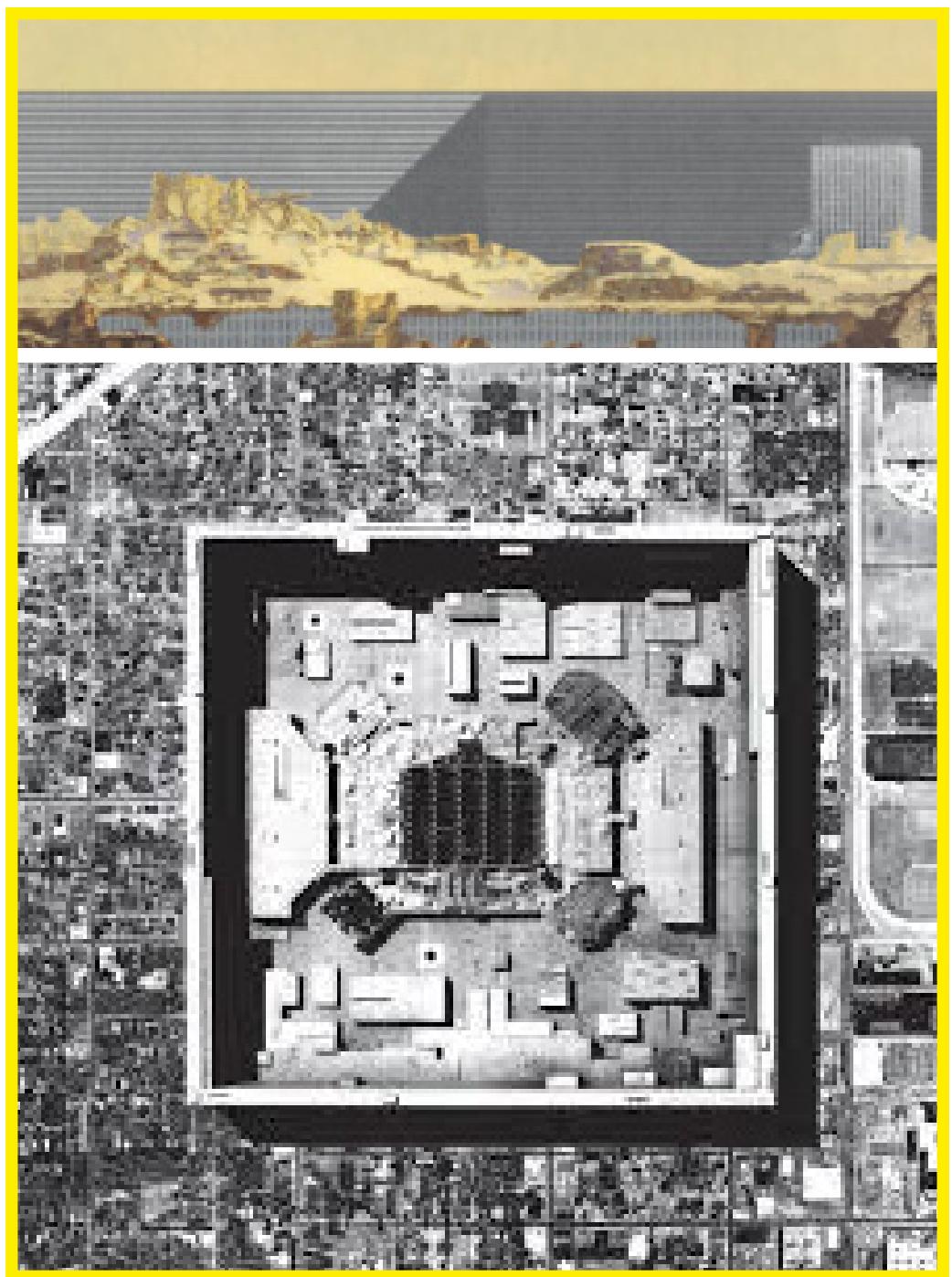


XX01 A Simple Heart - DOGMA - 2002-2011 (Research)

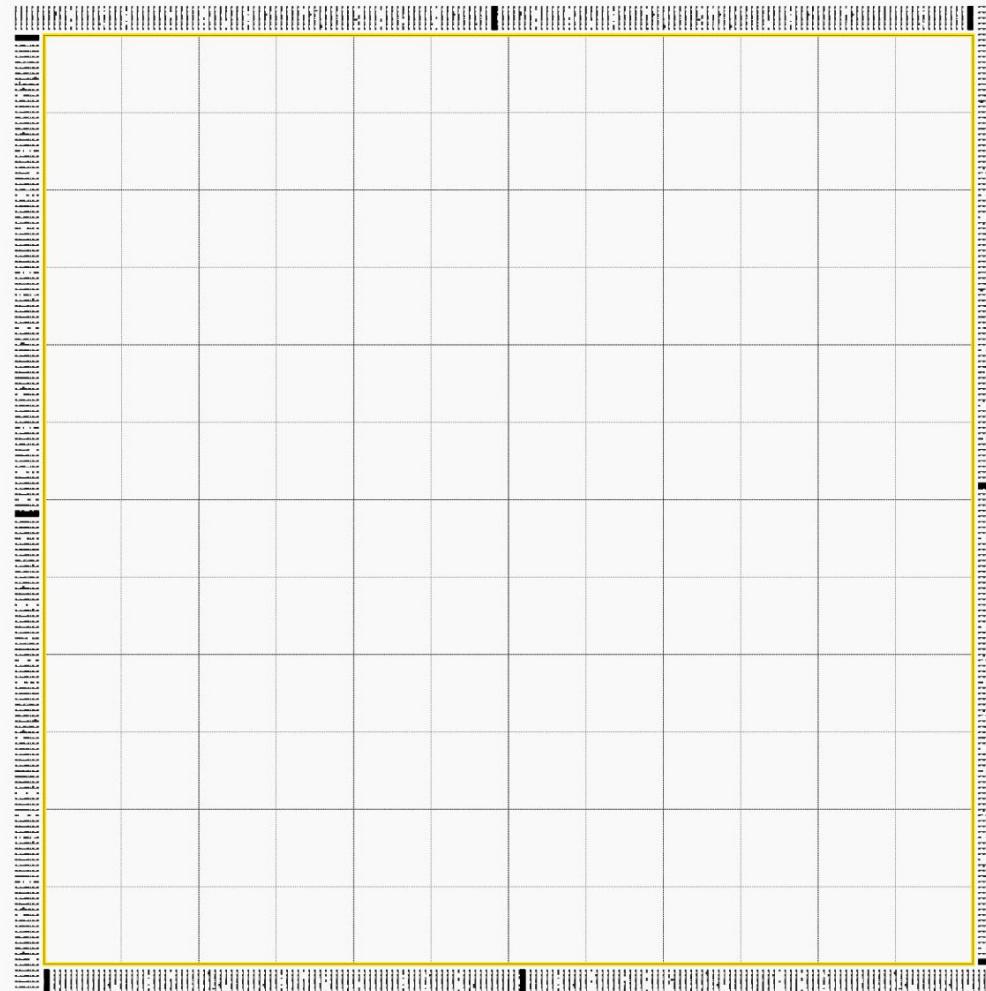
A Simple Heart, llamado así en honor a la novela corta de Gustave Flaubert "Un coeur simple" (1877), es un proyecto para la ciudad europea. Consiste en 22 unidades habitables, cada una ubicada cerca de la red ferroviaria que sirve al Área Metropolitana del Noroeste Europeo. Cada unidad se establece al cerrar un área de 800 x 800 metros. La sección de la pared de cierre tiene 25 metros de grosor y 20 pisos de altura, y contiene 860 habitaciones de hotel. Las unidades están concebidas como "centros de aprendizaje" situados a lo largo del circuito ferroviario que enlaza estas ciudades. Son los lugares donde el lado productivo del conocimiento y el intercambio social se hace explícito. El espacio interior está concebido como una vasta "sala de estar" abierta, un espacio de producción contemporáneo donde la vida, el intercambio social y el trabajo tienen lugar dentro del mismo espacio.



El carácter universal de este proyecto teórico sienta las bases conceptuales del juego, por lo que fue elegido como marco del tablero donde se realizaran las partidas y consecuentes apropiaciones de los vacíos. Un marco que no solo establece una urbanidad simbólica, sino que a su vez posiciona al aprendizaje en el centro mismo de la experiencia urbana.



TABLERO DE JUEGO



CASOS DE ESTUDIO / TARJETAS



XX01 A Simple Heart - DOGMA - 2002-2011 (Research)

EU01 Skanderberg Square - 5IN4E - 2017 (Tirana, ALB)

EU02 Serpentine Pavillion - Peter Zumthor - 2011 (London, UK)

CA01 Terraza Prim - Productora - 2020 (Mexico DF)

LA01 Centro Cultural Luna - Pezo Von Ellrichshausen - 2022 (Yungay, CL)

LA02 Sports Club Puertos - Adamo-Faiden - 2022 (Buenos Aires, AR)

AS01 Oasis - Office KGDSV - 2013 (Sharjah, EA)

AS02 Ai Weiwei studio - Ai Weiwei - 2010 (Shanghai, CHN)

AS03 Jardín de hierbas Chinas - DnA - 2018 (Lishui, CHN)

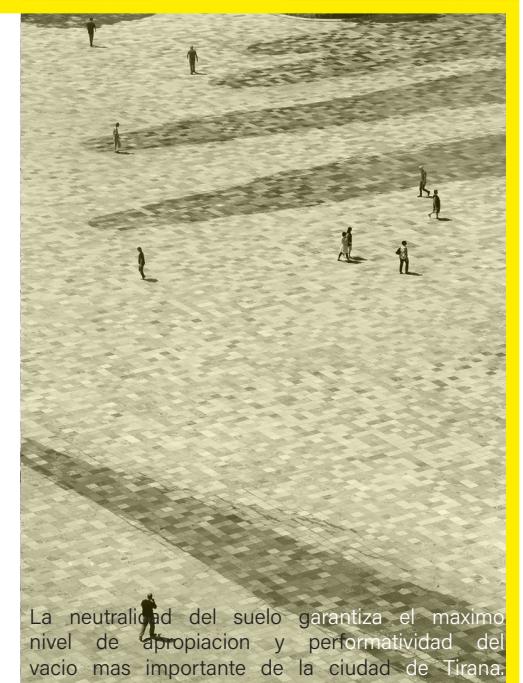
AF01 KAYA - Nomos - 2021 (Kaya, BFA)

AF02 Noomdo Orphanage - Francis Kere - 2016 (Koudougou, BFA)

EU02 Skanderberg Square - 51N4E - 2017 (Tirana, ALB)



El perímetro esta constituido por vegetación, logrando así una eficiente forma de mediación sonora y programática para con la ciudad.

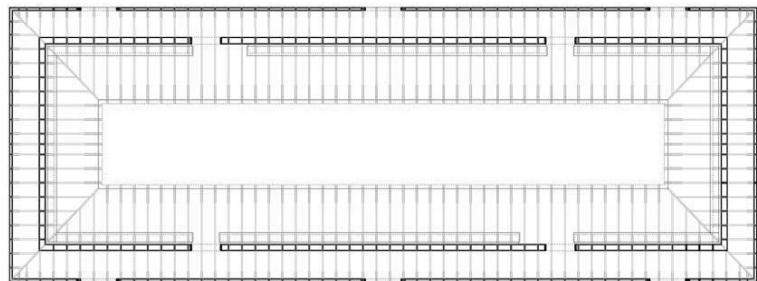
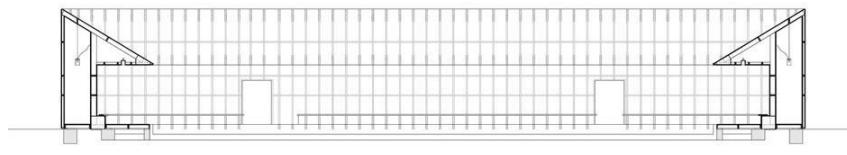
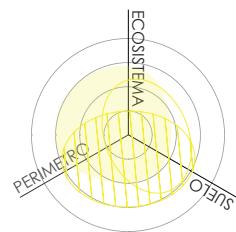


La neutralidad del suelo garantiza el máximo nivel de apropiación y performatividad del vacío mas importante de la ciudad de Tirana.



Una mínima topografía en el suelo permite retener pequeños volúmenes de agua que dibujan siluetas en cada una de las caras. El agua, sumada a la vegetación de perímetro, componen un complejo sistema de regulación térmica y atmosférica natural.

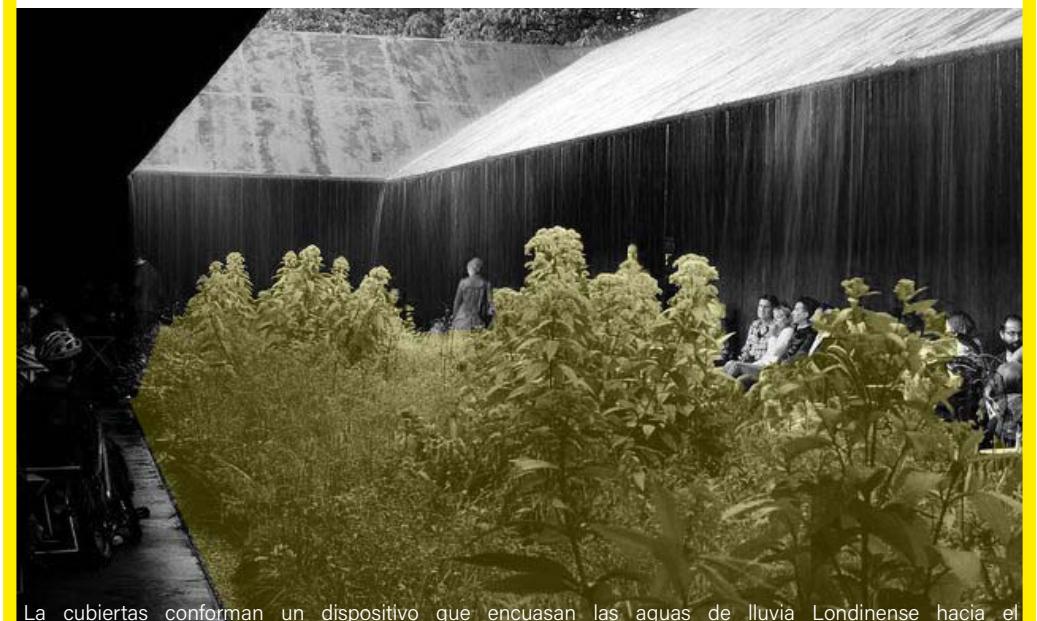
EU03 Serpentine Pavillion - Peter Zumthor - 2011 (London, UK)



El perímetro ciego es a la vez diafragma y alero, esto proporciona al usuario la serena experiencia de observar los ciclos naturales

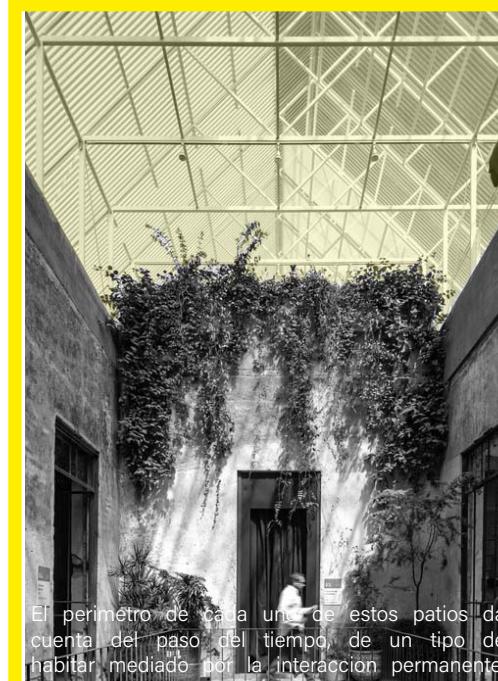


El suelo es genérico, mineral en el perímetro y vegetal en el centro, sin calificaciones, un escenario para ser activado.



La cubiertas conforman un dispositivo que encuasnan las aguas de lluvia Londinense hacia el centro del vacío, donde crece la vegetación. Esta instalación temporal ofrece, simplemente, la oportunidad de experimentar el despliegue de la naturaleza, sus ciclos y crecimiento en tiempo real.

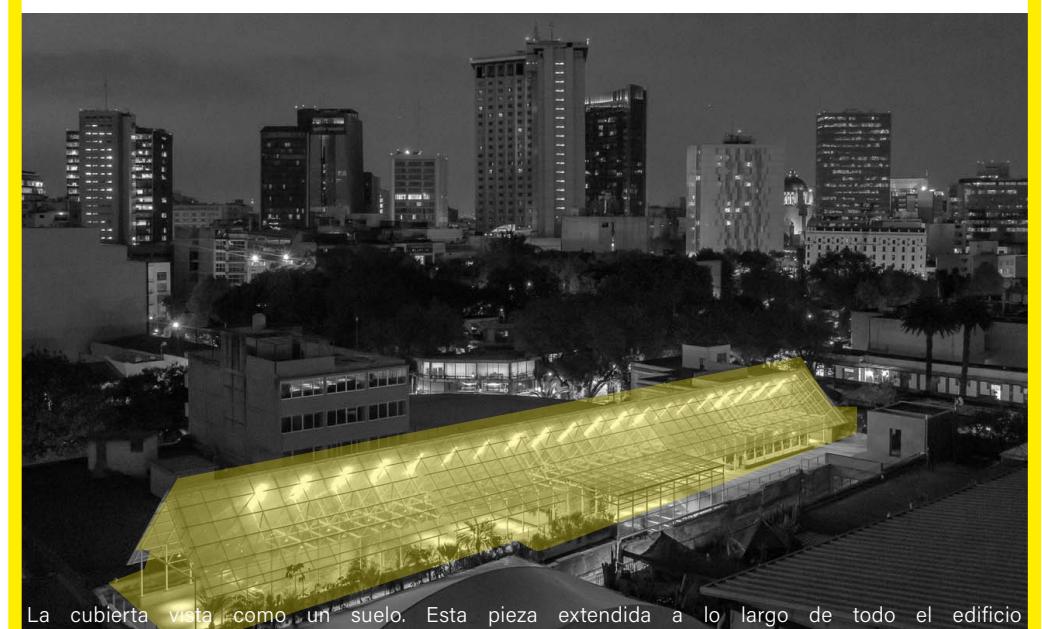
LA01 Terraza Prim - Productora - 2020 (Mexico DF)



El perímetro de cada uno de estos patios da cuenta del paso del tiempo de un tipo de habitar mediado por la interacción permanente.

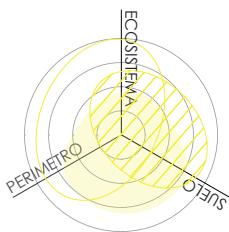


Quienes performan el espacio son las plantas, colgantes, trepadoras o en macetones. La arquitectura es soporte de la naturaleza.

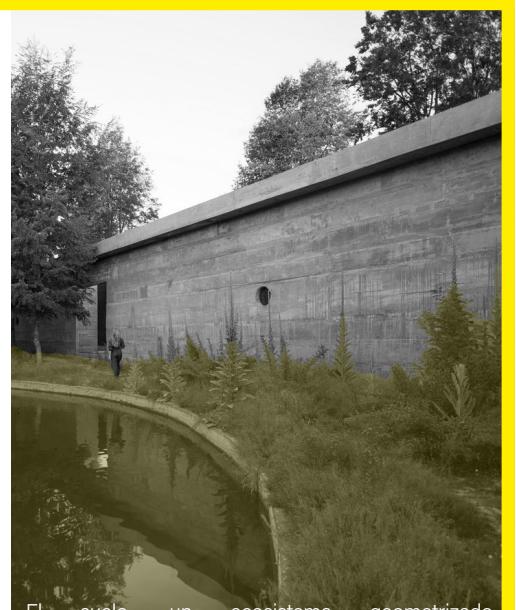


La cubierta vista como un suelo. Esta pieza extendida a lo largo de todo el edificio conecta y desconecta los vacíos, pero a su vez se despega, para permitir el flujo natural del aire. Es la cubierta lo que da neutralidad al suelo y a los vacíos.

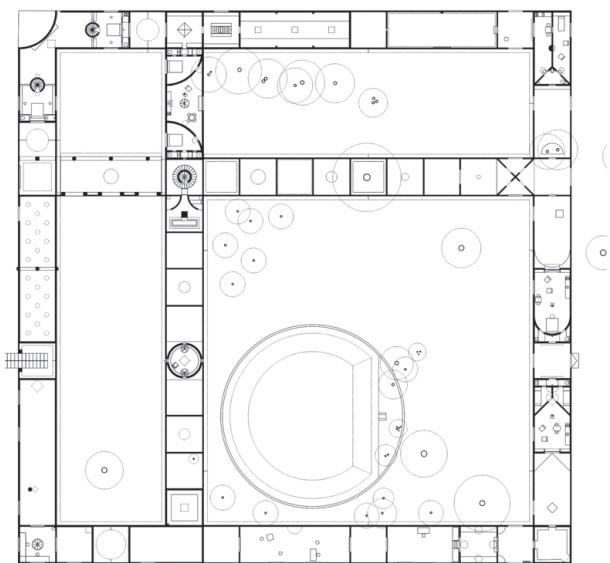
LA02 Centro Cultural Luna - Pezo Von Ellrichshausen - 2022 (Yungay, CL)



El perímetro es ciego, sordo y mudo; completamente neutro, pero a su vez lleva impreso el paso del tiempo que no paso. Una ruina del futuro.

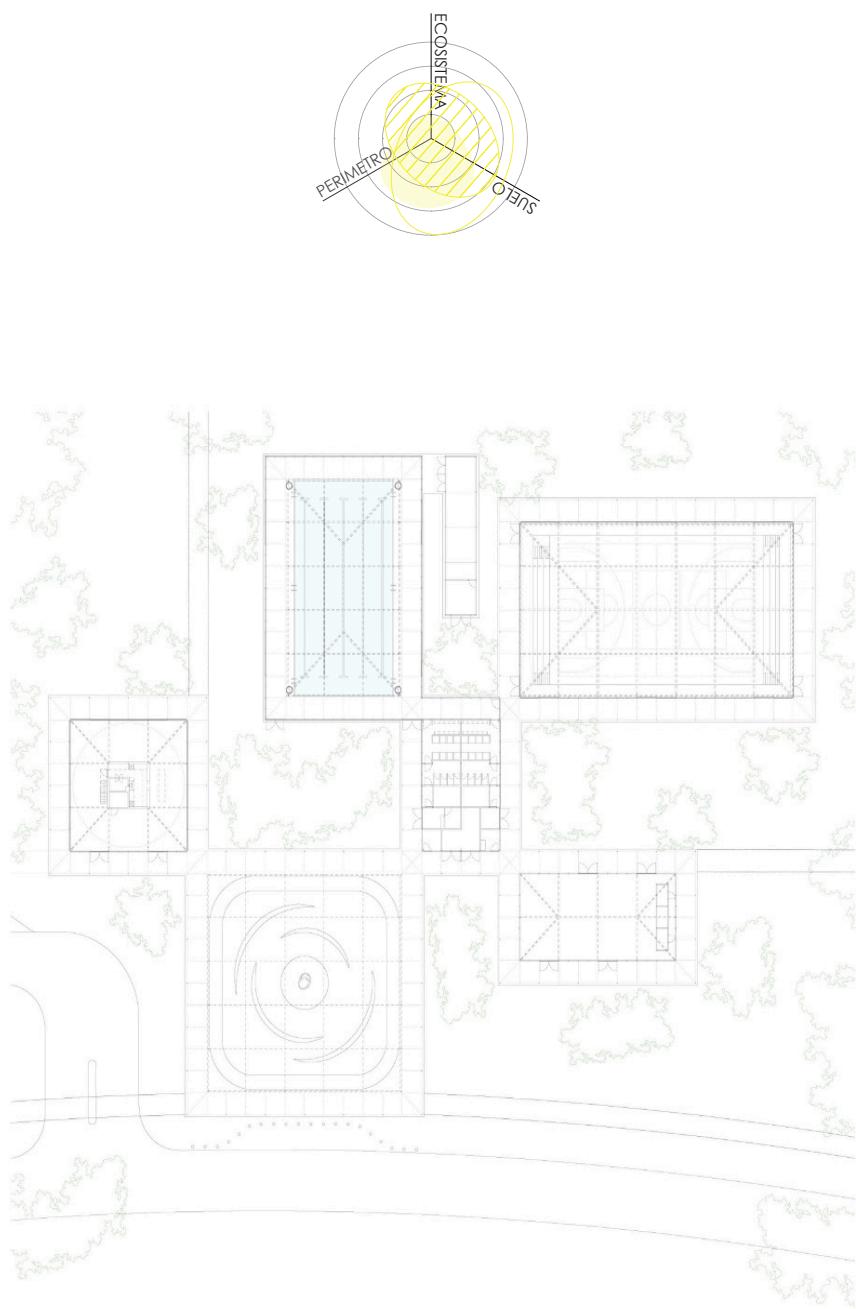


El suelo, un ecosistema geometrizado y contenido, que a la vez intensificado y ampliado. Un refugio de apropiacion.

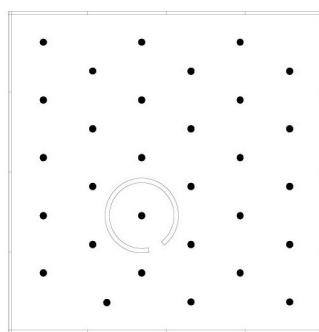
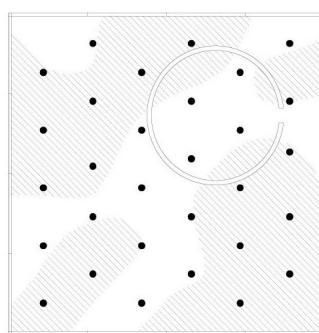
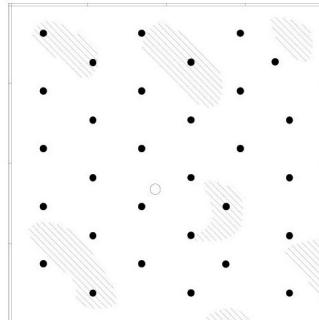
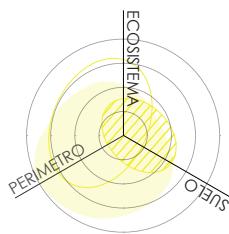


Este sistema de vacíos funciona como un fractal, cada recinto replica al siguiente en otra escala. La escala de los insectos, la de las aves, la de los arboles y la del bosque. Una cadena de bloques ecosistemicos.

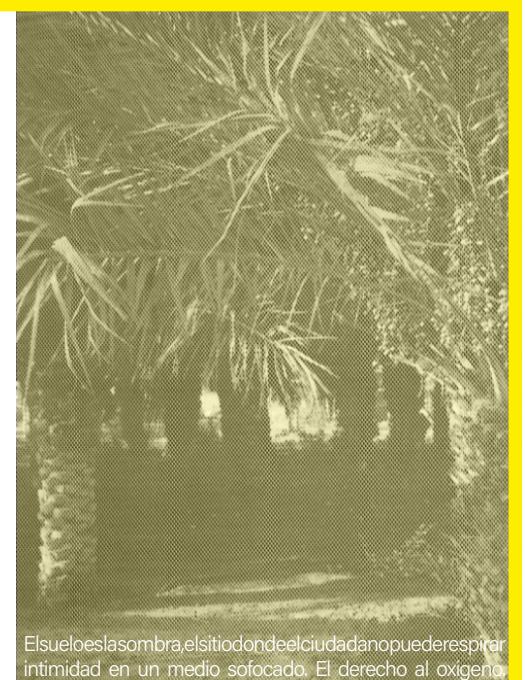
LA03 Sports Club Puertos - Adamo-Faiden - 2022 (Buenos Aires, AR)



AS01 Oasis - Office KGDVS - 2013 (Sharjah, EA)



Un velo casi inmaterial, soportado para un entramado de columnas casi inexistentes, contiene un oasis.

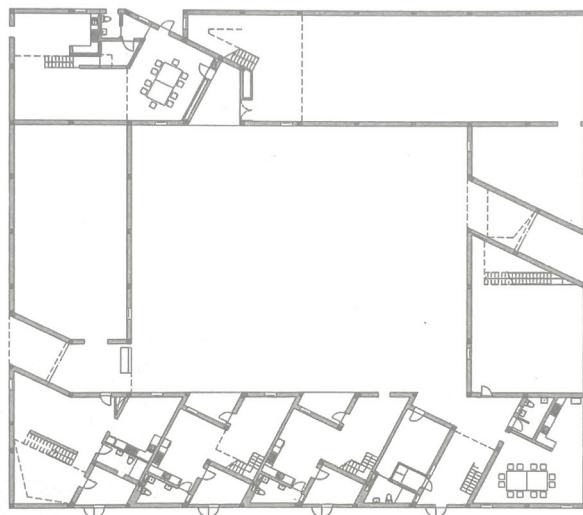
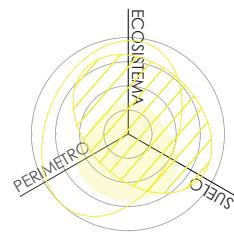


El suelo es la sombra, el sitio donde el ciudadano puede respirar intimidad en un medio sofocado. El derecho al oxígeno.



Tres recintos funcionan en red, se conectan a través de insectos, aves y transeúntes, cada uno representa la pausa y el silencio. Un ecosistema interconectado, inmaterial y simbólico que permite intercambios básicos en un medio en que la hostilidad está dada por la entropización extrema.

AS02 Ai Weiwei studio - Ai Weiwei - 2010 (Shanghai, CHN)



AI WEIWEI STUDIO
AIA STUDIO



El perímetro es macizo, neutro y expresa su tecnología constructiva. Se activa a la par que se activa el suelo, como en una caja escenica.

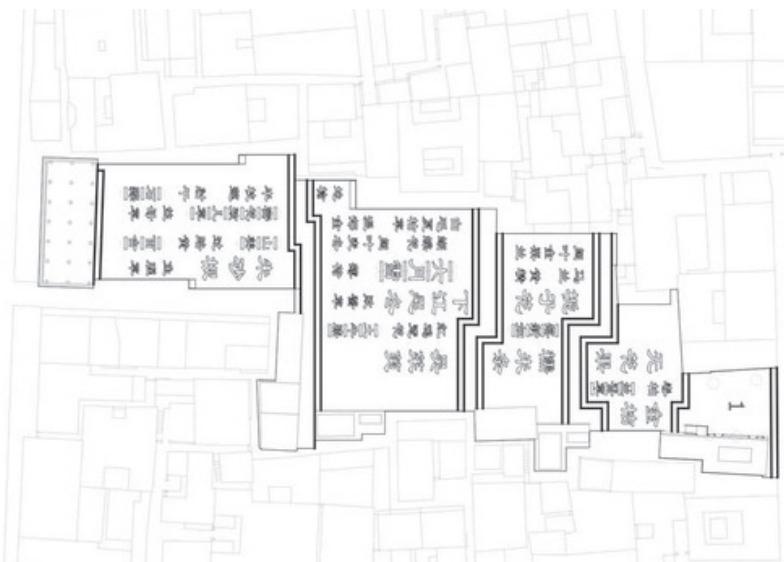
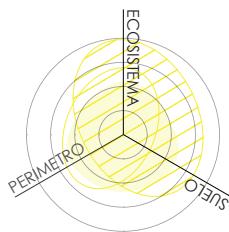


El suelo es la expresion mas pura del civismo, una alfombra del mismo material que el perímetro. Es el suelo activista, el suelo politico.

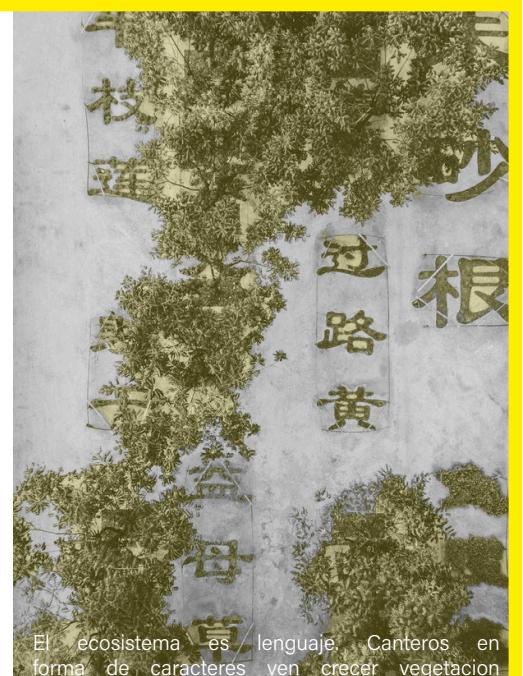


El ecosistema que representa este vacío es el de la expresión libre en pleno territorio Chino. Es, en el conjunto que forman el perímetro y el suelo, la hoja en blanco de la performatividad. Un día será espacio de exposición de arte, al siguiente punto de encuentro de una revuelta popular.

AS03 Jardín de hierbas Chinas - DnA - 2018 (Lishui, CHN)



La historia de un sitio contada en el perímetro, un relato de milenios contiene el vacío de la reflexión.

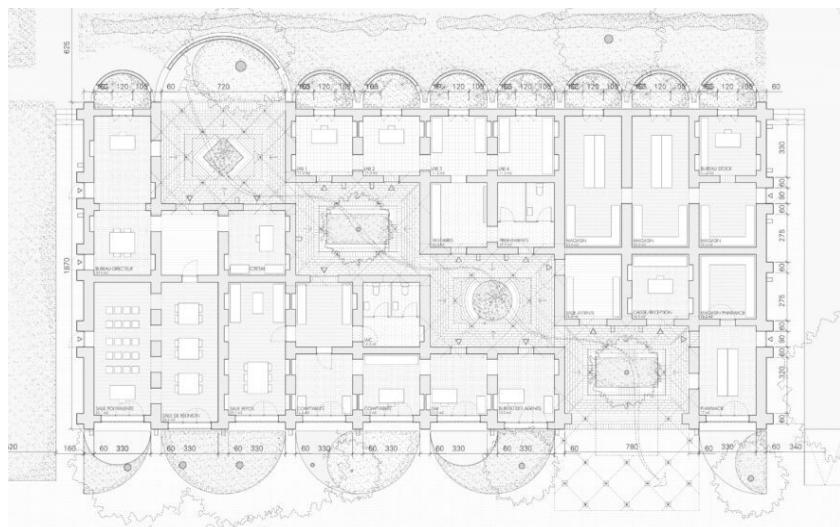
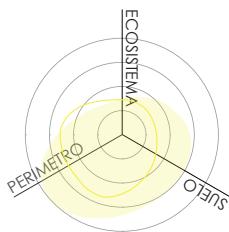


El suelo es / lenguaje. Canteros en forma de caracteres ven crecer vegetación

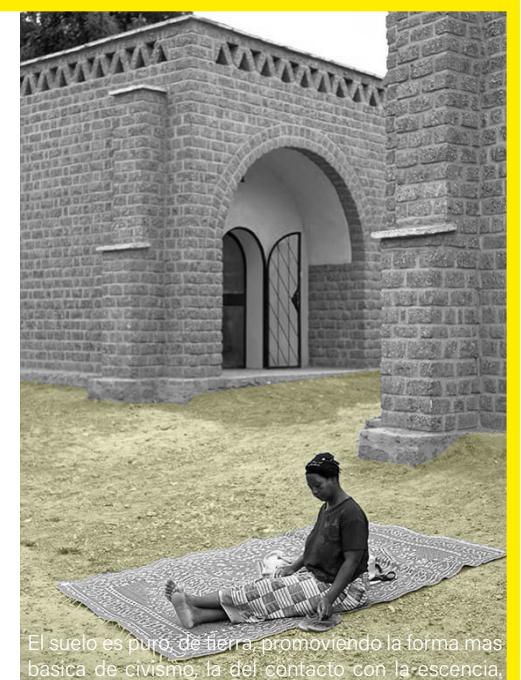


El suelo es lo que quedo, lo que pudo ser vaciado o, mejor dicho, lo que siempre fue vacio. La neutralidad de este tablero viene dada por su capacidad narrativa. En tanto escriba y reescriba su historia, sera capaz de ser performado.

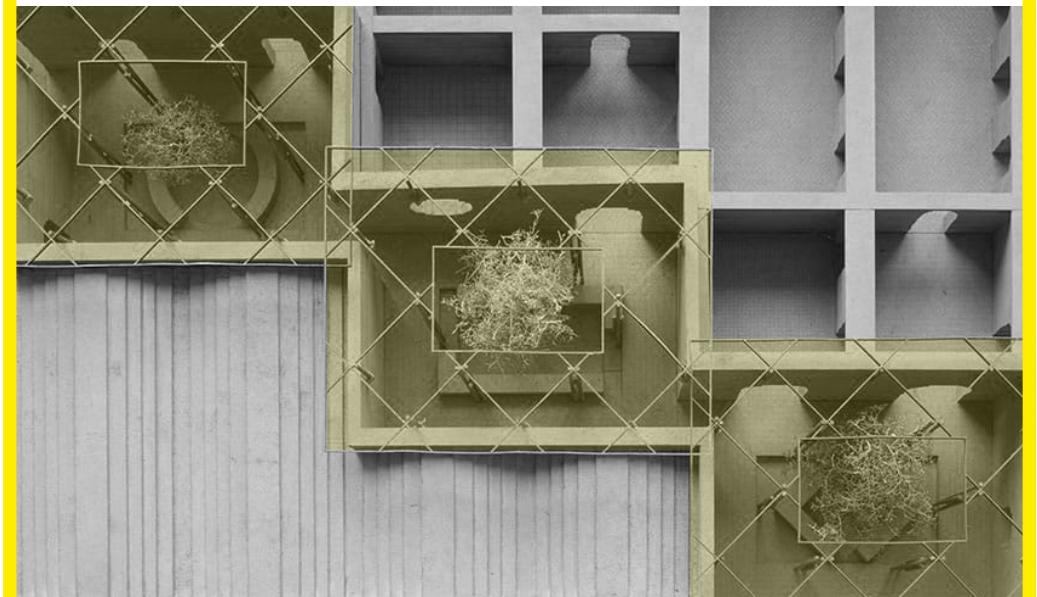
AF01 KAYA - Nomos - 2021 (Kaya, BFA)



Una serie de recintos interconectados componen una trama de rincones de sociego, sus perímetros

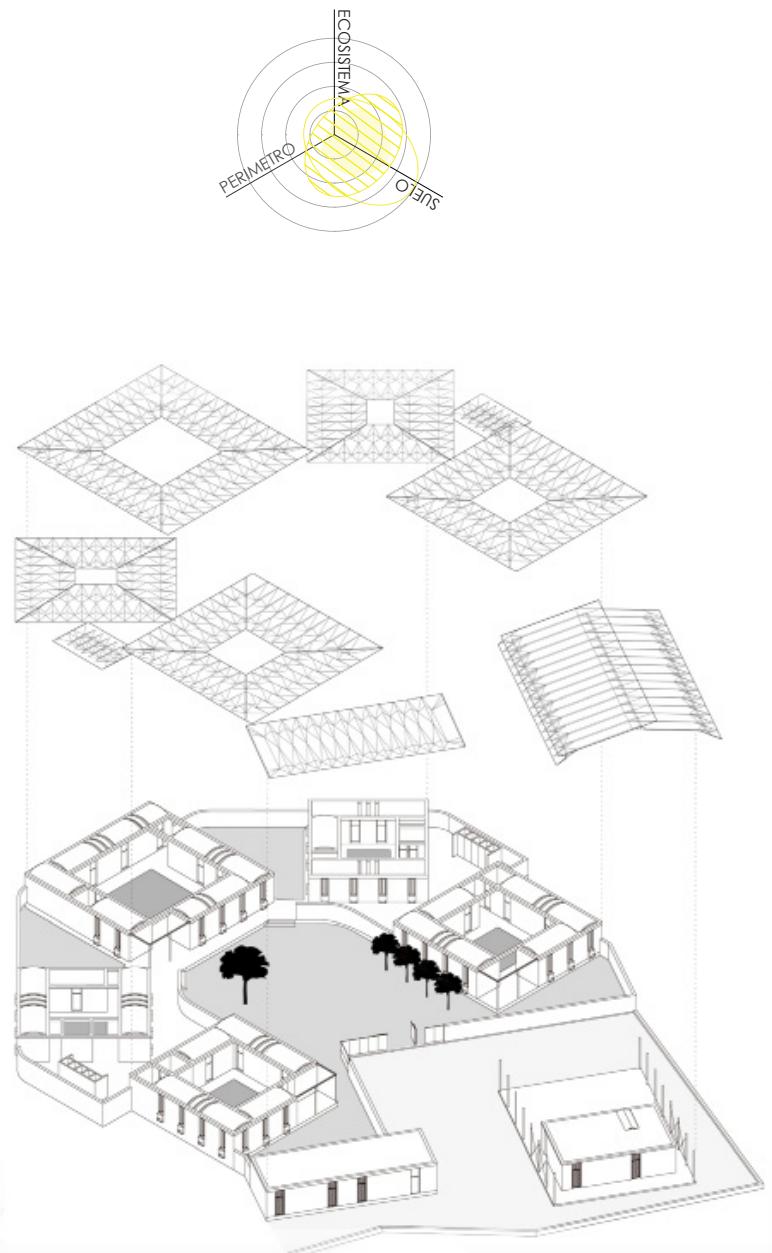


El suelo es puro, de tierra, promoviendo la forma más básica de civismo: la del contacto con la escencia.

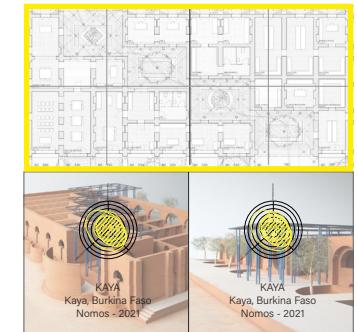
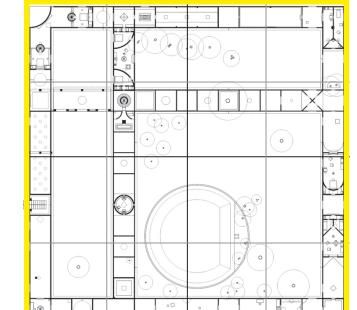
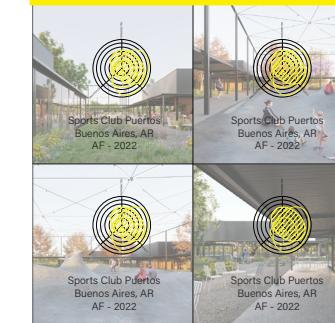
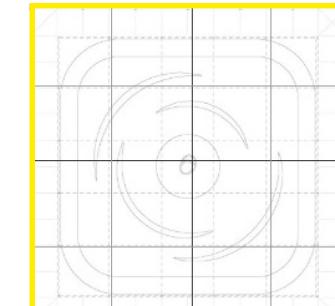
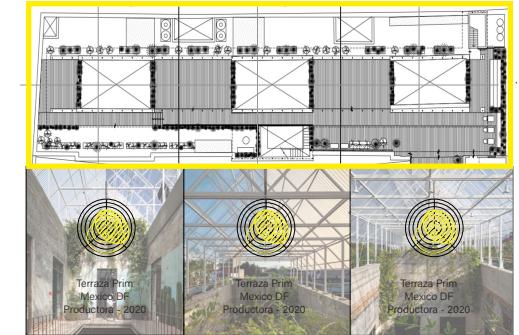
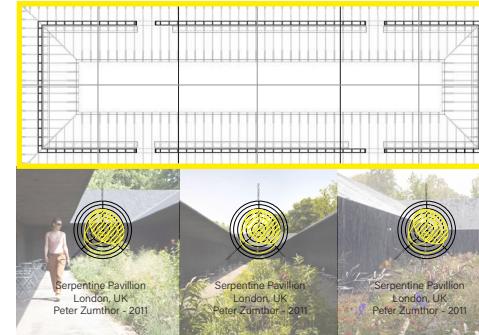
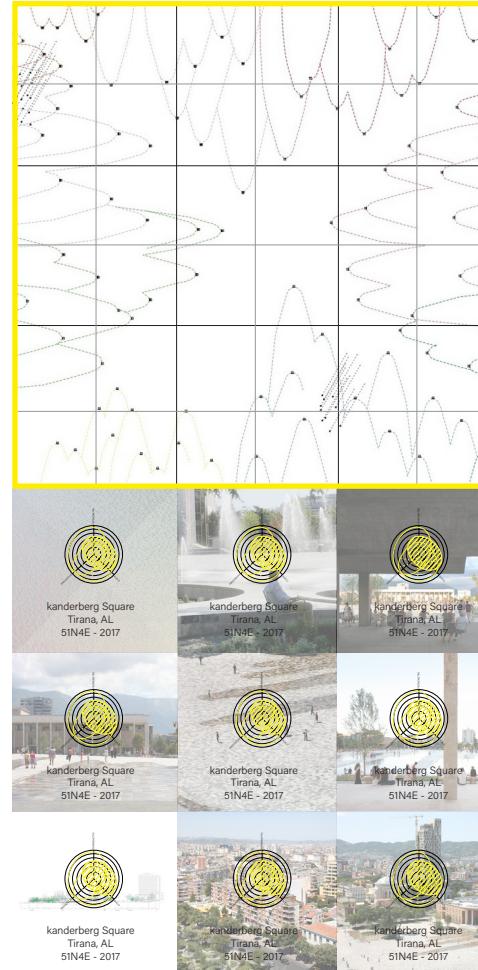
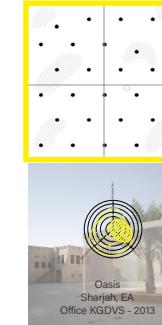
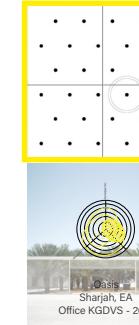
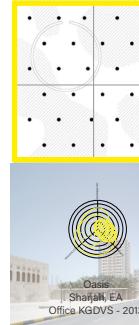
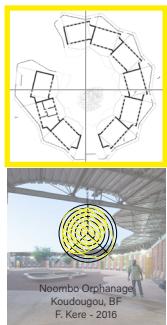


Las busquedas de sombras de sol y de viento constituyen la base de esta estrategia atmosférica, en los rincones donde el rayo del sol y las tormentas de arena no penetran crece la vegetación que retroalimenta el ciclo.

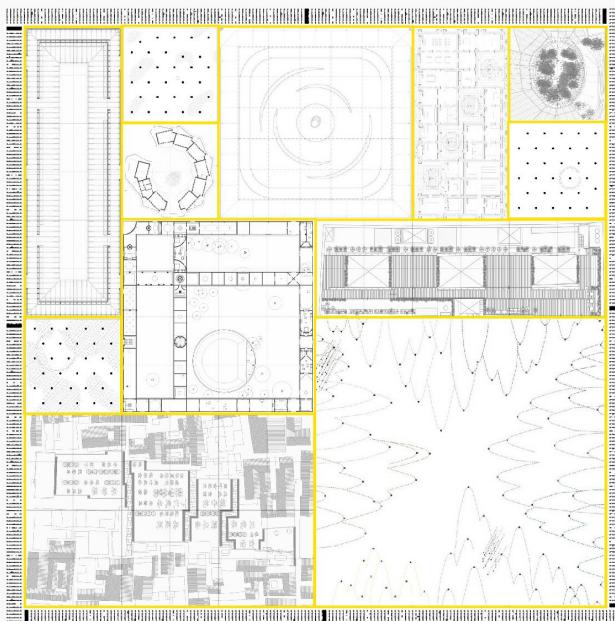
AF02 Noomdo Orphanage - Francis Kere - 2016 (Koudougou, BFA)



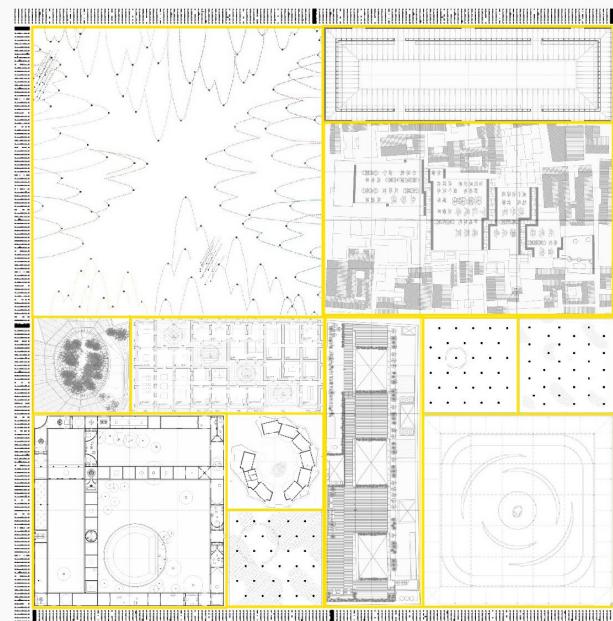
TARJETAS



TABLERO DE JUEGO [Armado 1]



TABLERO DE JUEGO [Armado 2]



TABLERO DE JUEGO [Armado 3]

