

[Campos de juego]

Plazas de Madrid

Unidad Docente Garrido | Proyectos 3 | 4 | 5



El Beso. Madrid, 12.01.2021 [©María de la Cruz Valdemoro]

Filomena nos descubrió el invierno pasado en Madrid que las calles y las plazas pueden usarse de un modo muy diferente al usual. La nieve inusual borra las señales y las instrucciones impresas de muy distintos modos en el pavimento y permite a los ciudadanos a desobedecerlas, descubriendo un inédito “campo de juego” sobre el actuar. Esto no es nuevo. Ya lo señaló Aldo van Eyck en la propuesta presentada en 1956 en el CIAM X celebrado en Dubrovnik con el título *Lost Identity Grid*, en el que decía, junto a la foto del parque nevado: *Snow! The child takes over. Yet what it needs it something far more permanent.*

En el verano de 2014 se celebró en Museo Reina Sofía, la exposición *Playgrounds. Reinventing the Square* y en el prólogo del catálogo publicado decía: «El campo de juego se define, en primera instancia, como un espacio acotado pero abierto. Como si fuera un témemo en el que se sacraliza la primera aproximación a la vida y el ensayo de la lucha por sobrevivir que determina al *homo ludens*. Es pues un elemento de control que encuentra su origen en la ciudad como espacio dividido en esferas especializadas y, por lo tanto, susceptibles de ser controladas. Pero el *playground* recorre la historia de diversas formas y parece resurgir ahora, recordándonos la necesidad de su re-invenición. Apela al binomio trabajo - tiempo de ocio que marca la vida del sujeto occidental. Por ello, el conflicto entre la espontaneidad del juego, su control y regulación, su relación con la realidad y el poder y su compleja acotación es uno de los debates en los que me gustaría que se adentrara este curso.

[...] Si entendemos el espacio de juego como el territorio hacia el que se pueden desplazar, a modo de ficción tranquilizadora o catártica, los deseos, anhelos y los miedos de las personas y de las sociedades, resulta inevitable expandir el espacio del juego hacia el terreno público. La ciudad se convierte, entonces, en el espacio propicio para el acontecimiento lúdico, en un lugar del deseo. La revuelta del *homo ludens* contemporáneo toma entonces la forma de un juego que trasciende el terreno acotado del *playground*, toma la calle y anuncia una re-apropiación de lo privado, nuevas formas de desobediencia pacífica y un regreso al gobierno de la imaginación. Regresar al espacio público, adueñarse del entorno, poner en práctica las dinámicas relacionales que este genera y reinventarlo, son algunas de los anhelos de esta propuesta, que producirán reflexiones plásticas, arquitectónicas y urbanas que

sugieren la creación de una nueva esfera pública». Este es el contexto en el que se plantea este curso.

El ejercicio consiste en el análisis exhaustivo de un conjunto extenso de espacios públicos abiertos situados en el centro de Madrid que estarán seleccionados con anterioridad al comienzo del curso. Estos lugares deberán ser estudiados en profundidad, tanto en sus aspectos físicos, topográficos, visuales, urbanos y ecológicos, como sociales y humanos, tratando de conocer las aspiraciones de las personas que los usan y de los lugares mismos. Esta primera parte del curso se realizará en equipos de dos estudiantes y cada uno de los equipos tendrá que preparar la documentación gráfica que exprese las distintas capas de información que pueden encontrarse en cada lugar. Este trabajo se materializará en un documento gráfico que permita visualizar la emergencia de una oportunidad, y de un programa para cada uno de los espacios públicos seleccionados. Parte del ejercicio tiene que ver con el modo de visualizar la información, para que sea legible y formalice un conjunto de diagramas, fijos o en movimiento, que puedan sugerir un proyecto.

La segunda parte del curso, que se realizará individualmente, consiste en la propuesta arquitectónica de uno o varios objetos que situados en cada uno de los espacios y que contengan un programa elemental y capturen lo posible del lugar y lo convierta en un catalizador de uso colectivo y social. Mientras que en la primera parte del curso la documentación presentada será fundamentalmente gráfica, —dibujos y videos—. La segunda parte del curso se materializará sobre todo en maquetas de escalas crecientes, que permitan llegar lejos en la definición material del objeto propuesto.

Aunque cada uno de los objetos propuestos será específico del lugar en el que se propone, todos, a su vez, deberán contener la posibilidad de replicarse con determinadas variaciones en otros lugares de Madrid como si fueran una infraestructura urbana. En la entrega final deberá presentarse un catalogo de al menos tres posibles variaciones de cada uno de los objetos planteados. El ejercicio así navegará entre la necesidad identificada en el lugar específico y su capacidad de repetición y entre la inutilidad esencial del juego y el programa asignado. Durante el curso se visitarán los lugares seleccionados.

