

**MAZZANTI, Giancarlo**

El juego como función arquitectónica : aprender a vivir desde la creación y la participación / Giancarlo Mazzanti ; prólogo de Lorenzo Castro Jaramillo ; epílogo de Fabio Restrepo Hernández. -- Madrid : Los Libros de la Catarata, D.L. 2024

201 p. : il. ; 22 cm. -- (Arquitecturas ; 7)

Bibliografía: p. 199-201

D.L. M. 20202-2024

ISBN 978-84-1067-087-7

1. Crítica arquitectónica 2. Crítica e interpretación 3. Espacio arquitectónico 4. Investigación arquitectónica I. Castro Jaramillo, Lorenzo II. Restrepo Hernández, Fabio  
11.05 Interpretación arquitectónica

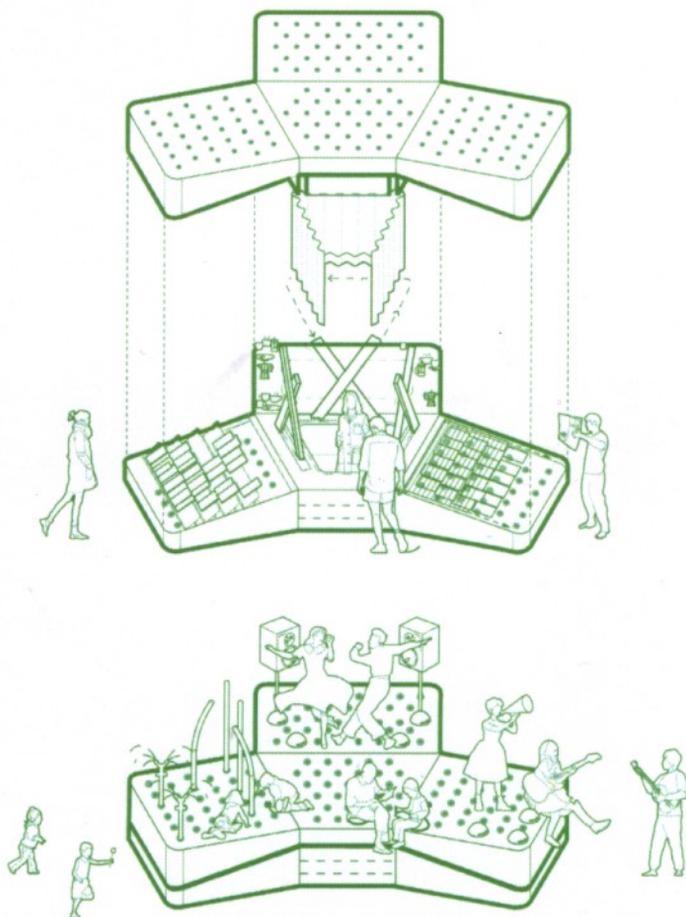
COAM 22032

COAM DV 22032 Dupl.

# El juego como función arquitectónica

Aprender a vivir desde la creación y la participación

Giancarlo Mazzanti



#### GIANCARLO MAZZANTI

Es un arquitecto y profesor colomboitaliano, que destaca por la investigación que ha realizado sobre el juego y su vínculo con la arquitectura, lo que le ha llevado a la búsqueda de colaboraciones con profesionales de otros ámbitos, bajo la denominación We Play, You Play. Su obra se ha convertido en un reflejo de los cambios sociales actuales en América Latina y en Europa, demostrando que la buena arquitectura logra construir nuevas identidades y transformaciones sociales para ciudades, pueblos y habitantes, trascendiendo las situaciones de delincuencia y pobreza. Ha sido profesor visitante en las universidades estadounidenses de Columbia, Harvard, Princeton y Pensilvania; y en Europa, en la Universidad de Venecia y en la Universidad Europea de Madrid, entre otras. Su obra se ha expuesto en lugares como el MoMA de Nueva York, en el Centro Pompidou de París, en la Akademie der Künste de Berlín, en el Museo de Arte Carnegie de Pittsburgh y en el Museo Reina Sofía de Madrid, así como la Bienal de Venecia, en la de Chicago y en la Trienal de Milán. Sus proyectos arquitectónicos han recibido numerosos premios internacionales, el más reciente el RIBA International Awards for Excellence (2021). Algunas de sus obras más destacadas son el Hospital Universitario de la Fundación Santa Fe (Bogotá), el Parque Biblioteca España y Parque Biblioteca León de Greiff (Medellín), más de 35 colegios y centros preescolares en Colombia, el Museo de Arte Moderno de Barranquilla, los estadios de fútbol Santa Marta y Barranquilla, los Coliseos para los IX Juegos Deportivos Suramericanos, el plan director del puerto de Cagliari (Cerdeña) o el Agrofood en Ponte di Legno (Lombardía).

Giancarlo Mazzanti

# El juego como función arquitectónica

APRENDER A VIVIR DESDE LA CREACIÓN Y LA PARTICIPACIÓN

Prólogo de Lorenzo Castro Jaramillo  
Epílogo de Fabio Restrepo Hernández



COLECCIÓN ARQUITECTURAS

COMITÉ EDITORIAL

FRANCISCO DOMOUSO DE ALBA (UEM)  
INMACULADA ESTEBAN MALUENDA (UCM)  
LORENZO FERNÁNDEZ-ORDÓÑEZ (UEM)  
LEONOR SERRANO RIVAS  
PAISAJE TRANSVERSAL

DISEÑO DE COLECCIÓN: PABLO NANCLARES

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA: PROYECTO DE QUIOSCO PARA  
EL *CORRIERE DELLA SERA*. EQUIPO MAZZANTI

ILUSTRACIONES INTERIORES: EQUIPO MAZZANTI

© GIANCARLO MAZZANTI, 2024

© LOS LIBROS DE LA CATARATA, 2024  
FUENCARRAL, 70  
28004 MADRID  
TEL. 91 532 20 77  
WWW.CATARATA.ORG

EL JUEGO COMO FUNCIÓN ARQUITECTÓNICA.  
APRENDER A VIVIR DESDE LA CREACIÓN Y LA PARTICIPACIÓN

ISBN: 978-84-1067-087-7  
DEPÓSITO LEGAL: M-20.202-2024  
THEMA: AM/AMA/AMB

ESTE LIBRO HA SIDO EDITADO PARA SER DISTRIBUIDO. LA INTENCIÓN DE LOS EDITORES ES QUE SEA UTILIZADO LO MÁS AMPLIAMENTE POSIBLE, QUE SEAN ADQUIRIDOS ORIGINALES PARA PERMITIR LA EDICIÓN DE OTROS NUEVOS Y QUE, DE REPRODUCIR PARTES, SE HAGA CONSTAR EL TÍTULO Y LA AUTORÍA.

INDICE

"Sí, jugar es la actividad práctica más parecida a la contemplación. Si uno juega en serio, no solo juega por 'entretenerse' (qué verbo) o por matar el tiempo (qué crimen). Jugamos porque jugar tiene más sentido que trabajar".

BRUNO MUNARI, *El arte como oficio* (1966)

PRÓLOGO DEL AUTOR Y DEL EDITOR 15

INTRODUCCION 21

PRIMERA PARTE JUEGO-ARTE 27

CAPITULO 1 EL JUEGO DEL NIÑO 29

CAPITULO 2 JUEGO EN EL ARTE 39

CAPITULO 3 EL JUEGO COMO LENGUAJE DEL ARTE 49

CAPITULO 4 EL JUEGO EN EL DISEÑO Y EN LA LINGÜÍSTICA 59

CAPITULO 5 EL JUEGO EN EL ARTE Y LA MATEMÁTICA 69

CAPITULO 6 DISPOSITIVOS DE JUEGO 79

CAPITULO 7 LA MATEMÁTICA COMO JUEGO 89

# ÍNDICE

PRÓLOGO, por Lorenzo Castro Jaramillo 15

INTRODUCCIÓN 19

PRIMERA PARTE. JUEGO-ARTE 27

CAPÍTULO 1. SE VIVE, SE JUEGA 29

CAPÍTULO 2. JUGAR ES CREAR 35

CAPÍTULO 3. EL ESPECTÁCULO COMO AMENAZA AL JUEGO 43

CAPÍTULO 4. ESPACIOS DETERMINADOS Y SIN LIBERTAD 49

CAPÍTULO 5. ESPACIOS ABIERTOS A LA IMAGINACIÓN 57

CAPÍTULO 6. DISPOSITIVOS DE CREACIÓN 63

CAPÍTULO 7. CAPACIDAD PERFORMATIVA 71

**CAPÍTULO 8. PERFORMATIVIDAD MATERIAL 79**

**CAPÍTULO 9. PRÁCTICAS COMUNES 89**

**SEGUNDA PARTE. LOS ESPACIOS PARA EL JUEGO 101**

**INTRODUCCIÓN 103**

**CAPÍTULO 1. LA PRÁCTICA DEL JUEGO-ARTE EN ARQUITECTURA 107**

**CAPÍTULO 2- HERRAMIENTAS PARA ACTIVAR EL JUEGO 113**

Indeterminación 114

Adaptabilidad 114

Contradicción 115

Trastocar 116

Multiplicar el uso 117

Inacabamiento 118

Anomalía 118

Invertir las partes 119

Desprogramar 120

Intercambiabilidad 120

**CAPÍTULO 3. 'UN LUGAR SIN-FIN'. UN CIEMPIÉS DE  
APRENDIZAJE 121**

Un centro educativo 121

**CAPÍTULO 4. 'TOPOGRAFÍAS PARA LO INIMAGINABLE'.  
VALLES Y MONTAÑAS PARA CREAR 131**

Un museo de arte contemporáneo 131

**CAPÍTULO 5. 'TIEMPO DE JUEGO'. UNA CRIATURA PARA ARMAR  
Y DESARMAR 139**

Un quiosco de periódicos 139

**CAPÍTULO 6. 'ANOMALÍAS HOSPITALARIAS'. EL PODER SANADOR  
DE LA ARQUITECTURA 149**

Un hospital 149

**CAPÍTULO 7. 'UN EDIFICIO QUE SE SIEMBRA'.  
UNA RED PARA EL APRENDIZAJE EN COMUNIDAD 159**

Un parque educativo 159

**CAPÍTULO 8. 'ESPACIOS DE CUIDADO'. UNA ESPIRAL  
DE ACOGIDA 169**

Un centro multifuncional 169

**EPÍLOGO. JUEGO, ARTE, ARQUITECTURA,**

por Fabio Restrepo Hernández 181

**AGRADECIMIENTOS 197**

**BIBLIOGRAFÍA 199**

## PRÓLOGO

"Don't forget to play", aconsejaba Alvar Aalto. Un mensaje que nos permite indagar en el porqué de este libro. El punto de partida del trabajo de Giancarlo Mazzanti podría surgir de la confluencia entre el carácter festivo y alegre, propio de las gentes de la costa caribeña, y el apego emocional que permea sus intereses, el de quienes, como él, forman parte de familias de migrantes. De origen francoitaliano, sus familiares emigraron a América a finales de los años veinte del siglo XX. Finalmente se establecieron en Barranquilla, ciudad localizada en la desembocadura del río Grande de la Magdalena en el Caribe colombiano. Es en Barranquilla donde se celebra todos los años el Carnaval, una de las fiestas folclóricas —cultural, pública y colectiva— más importantes de Colombia.

El Carnaval de Barranquilla transcurre entre el sábado y el martes anteriores al Miércoles de Ceniza. Los trajes, las máscaras, los bailes, las carrozas invaden las calles de la ciudad y transforman la individualidad de cada danzante en un cuerpo colectivo. Las comparsas se convierten en engranajes que activan el espacio urbano y lo cargan de fiesta desenfrenada con ritmos y bailes que reviven tradiciones ancestrales. La ciudad se convierte en un enorme tablero de juego en donde las reglas

tienen un carácter orgánico, se adaptan a los cuerpos, al movimiento, a las circunstancias y al tiempo. Las comparsas acompañan su movimiento para fundirse en un solo juego con la ciudad.

La noción temporal y espacial de los carnavales con los que Giancarlo Mazzanti creció forma parte del tema central de este libro. Su posición frente a la arquitectura, incluso desde que era estudiante, busca propiciar la celebración y el juego. Antes de comenzar a bocetar un proyecto de arquitectura, Mazzanti busca plasmar sus ideas y conceptos en palabras, juega con ellas hasta aclarar sus reglas. La palabra se transforma en narración y esta se materializa en arquitectura, en espacios que los usuarios puedan interpretar y usar, a veces de formas inesperadas. Su juego se desarrolla en el tiempo, guiado por la búsqueda constante de una arquitectura que pueda ser transformada por sus habitantes.

Giancarlo Mazzanti entiende que la fortaleza de un proyecto radica en la interacción y combinación entre juego, arte y arquitectura. Lo que puede suponer un desafío para su equilibrio, puesto que si una de las tres prima sobre las otras, se corre el riesgo de su desaparición. Está dispuesto a explorar el límite en donde la arquitectura deja de existir, consiente que en esa frontera encuentra la potencia transformadora de las estructuras que albergan la vida. La arquitectura solo trasciende como arquitectura si conlleva algo más que datos técnicos o soluciones a problemas inmediatos, si va más allá de la eficiencia y de la utilidad.

*El juego como función arquitectónica* reflexiona sobre cómo los usuarios proponen diferentes formas de jugar con los espacios, que propician diversas interpretaciones, actividades y transformaciones de la arquitectura. Su aportación radica en señalar las posibilidades del movimiento, la transformación y la adaptabilidad de los elementos que configuran el espacio y en convertirlos en detonantes de diversidad, multiplicando las maneras en que puedan usarse y transformarse los entornos. Quienes los habitan participan en su construcción infinita.

La primera parte del libro habla de cómo habitar el mundo desde el juego y una actitud creativa. A partir de las reflexiones de Bataille sobre Lascaux y de cómo los humanos primitivos descubren el arte a través del juego, identifica juego y arte. El *homo faber* descubrió el utensilio y, por lo tanto, el trabajo, mientras que el *Homo sapiens*, el arte a través del juego.

Mazzanti plantea dos temas fundamentales: el juego es inherente al ser humano, es una construcción social y cultural esencial. Luego, responde a la pregunta de por qué hacemos arquitectura y la define como la posibilidad de construir una vida en común, de crear comunidad.

La segunda parte del libro aborda distintas estrategias y dispositivos de juego. Mazzanti afirma que la arquitectura tiene un fin específico que es generar acciones y relaciones entre los habitantes, pero no solo como un problema de eficacia, sino como un problema de construcción, de cocreación y de participación en la manera de usar, transformar y cambiar el espacio, tanto por parte del usuario como del arquitecto: ¿cómo puede la arquitectura activar o propiciar la construcción de una vida común? En esta parte, Mazzanti explica a partir de estrategias aplicadas a sus proyectos cómo involucra el juego y el arte en sus arquitecturas.

La reconsideración del juego que propone este libro nos invita a concebir una arquitectura que pueda ser ocupada por la imaginación, a ser interpretada y disfrutada por sus usuarios, convirtiéndola en un modo de celebración, como recomendó Alvar Aalto y sucede de manera cíclica en el Carnaval de Barranquilla.

LORENZO CASTRO JARAMILLO

24 de julio de 2024

Eficacia y utilidad son los criterios que han primado en la arquitectura moderna, a menudo en detrimento de otras formas consideradas "menos serias" y aparentemente accesorias, como la del juego. Pero una cosa es diseñar espacios lúdicos y otra muy diferente es hacer de la arquitectura un jugar. Giancarlo Mazzanti cuestiona esta visión limitada y jerárquica al replantear las relaciones de la arquitectura con el juego y el arte en cuanto manifestaciones inherentes de lo viviente y lo humano, incidiendo en su dimensión colectiva, participativa y transformadora. Su audaz propuesta profundiza en las estrategias y dispositivos de juego como elementos que configuran el espacio, que actúan como detonantes de creación y aprendizaje del habitar. Una concepción arquitectónica que, lejos de ser una solución a problemas de eficacia o utilidad, afirma la construcción de espacios como generadores de acciones y relaciones entre sus habitantes (humanos y no humanos; naturales y artificiales), que a su vez dan forma y participan en sus usos y transformaciones. En definitiva, se trata de activar y propiciar la construcción multidimensional de una vida en común como objetivo final de la arquitectura.

**Giancarlo Mazzanti** es un arquitecto y profesor colombiano, que destaca por la investigación que ha realizado sobre el juego y su vínculo con la arquitectura. Su obra, por la que ha recibido numerosos premios, se ha convertido en un reflejo de cómo la arquitectura puede ser un mecanismo de transformación social en América Latina y en Europa.

THEMA: AM/AMA/AMB



9 788410 670877

17,5 € ISBN: 978-84-1067-087-7

**arquitecturas**