

## Juego

## Playing

*La mayoría de las veces espontaneidad y convención son vistas como entidades de signo opuesto, incompatibles y excluyentes una de la otra. Las múltiples formas del juego, en su condición múltiple y a veces disonante, plantean una paradoja que es justamente su valor para nuestra disciplina: el acuerdo de unas reglas, el ejercicio de habilidades, la noción de intercambio, requerimientos precisos e insistentes sobre el espacio (todas condiciones de las diferentes variantes del juego) apuntan a un movimiento continuo entre la inventiva y la obediencia a una norma, entre paideia y ludus. Los arquitectos enfrentamos esa misma encrucijada: las decisiones que dan forma a un proyecto y su construcción están cargadas de la ambigua y fértil relación entre reglas y libertad, en una cancha donde nunca estamos solos.*

Palabras clave: Teoría de la arquitectura, juegos, campo de juego, juego y ciudad.

*We usually think of spontaneity and convention as set at opposite poles, exclusive and mutually incompatible. Play in its many and even conflicting forms offers a paradox: our discipline should value: agreeing rules, using skills, the notion of interchange, precise, insistent requirements for space, all these conditions of different forms of play point to a constant swing between inventiveness and obedience to the norm, between paideia and ludus. We architects face the same crossroads; the decisions that shape a project and its construction are charged with the ambiguous, fruitful relationship between rules and freedom, in a field where we are never alone.*

Key words: Theory of architecture, games, playing field, play and city.

## Las dimensiones del juego

### La ciudad como campo y escenario

Pablo Allard

#### Primer Tiempo:

La figura del *flâneur* o paseante, presentada por Baudelaire y luego rescatada por Benjamin, es sin duda una de las expresiones más radicales del ambiente metropolitano del siglo XIX. Este personaje derivaba por bulevares y galerías sin mayor derrotero que el que su afán “voyeurista” indicaba, encontrando regocijo y placer en el simple hecho de deambular sin propósito. Ciudadano, espectador y lector al mismo tiempo del ambiente urbano, el *flâneur* encarnaba nuevos modos de percepción, imaginarios y prácticas estéticas. Para Benjamin, el rasgo distintivo del *flâneur* residía precisamente en su negativa de hacerse parte de la multitud. No era un mero peatón sino un peatón heroico. El *flâneur* entonces se resiste heroicamente a la alineación en las multitudes que lo rodean. Y su extinción es probablemente producto de su incapacidad para mantener la distancia

apropiada, esa “viscosidad” que en palabras de Jenks permite tanto como privilegia la observación. Para el *flâneur* la ciudad no era un hogar sino una vitrina con continuos y cambiantes puntos de fuga, observando y registrando *en passant*, no una imagen de ciudad, sino más bien un atisbo. El *flâneur* como lector y traductor del paisaje urbano es reemplazado con la llegada de la imagen animada. Si para el *flâneur* la ciudad era campo y escena de su juego, esta dimensión desaparece al ser reemplazada por el zapping. Una nueva forma de *flanerie*, que ya no requiere que entremos en la ciudad, sino que prescindir de ésta. La ciudad ya no es campo, sólo escena. Si el *flâneur* fue el crisol de la vida cosmopolita de la metrópoli del XIX, es notable la fuerza de su desarraigo y viscosidad, al punto que no hay lugar que lo represente más que la ciudad misma, como el fatídico destino de su constante deriva.

Una posible reaparición del juego del *flâneur* en nuestra ciudad contemporánea puede encarnarse en la figura del *skater*. Un ciudadano de la globalización, hijo bastardo del *zapping*, que en sí y para poder ser requiere re-conquistar la ciudad, apropiarse de toda inflexión del relieve, parque, banca, vereda, riel, pasamanos

## The dimensions of play

### The city as playing field and setting

Pablo Allard

#### First Half:

*Le flâneur*, the idle man about town, the aimless, interested wanderer of city streets, a figure introduced by Baudelaire and revisited by Benjamin, must surely be one of the most radical expressions of the city environment of the 19<sup>th</sup> century. This character strolled the boulevards and the arcades, taking whatever route his “voyeurism” suggested, finding delight in the simple act of wandering. Citizen, spectator and reader, simultaneously, of the urban world, the *flâneur* incarnated new ways of perceiving and imagining, new aesthetic practices.

To Benjamin, the *flâneur*'s defining feature was his refusal to become part of the crowd. He was not merely a pedestrian, he was a heroic pedestrian. The *flâneur* resists, heroically, the pressure to align with the crowds around him. He died out, probably, because he could not

keep a proper distance, because of his quality of “viscosity” that, in Jenks's words, “both enable(d) and privilege(d) observation”.

For the *flâneur*, the city was not a home but a shop window, with constantly changing points of departure as he observed and registered, in passing, not an image of city so much as an outline, a glimpse. The *flâneur* as reader and interpreter of the urban landscape is replaced with the arrival of the moving image. If the city was the field and the setting for his playing, this dimension vanished when zapping took its place, a new form of *flanerie* that does not require us to enter the city but instead dispenses with it. The city is no longer a field, only a stage. If the *flâneur* is the crucible of cosmopolitan life in the metropolis of the 19<sup>th</sup> century, the power of his rootlessness, his viscosity, is extraordinary. Nowhere is he more present than in the city itself, predestined bourn of his constant wandering.

In our contemporary city perhaps the *flâneur*'s diversion reappears in the figure of the skater, that citizen of globalization, bastard child of zapping, who for himself and in order to exist must re-conquer the city, must take possession of every curve in slope, park, pavement, railing,

y bordillo que permita expresar la “viscosidad” de sus desplazamientos. El *skater*, al igual que el *flâneur*, deriva por la ciudad sin mayor fin que el placer y goce de su condición de constante movimiento. No sólo por la naturaleza de su arte sino también por su marginalidad. Su deriva constante le permite redescubrir espacios olvidados de la ciudad y revalorarlos, al nivel que convierten hasta la plaza más inhóspita en cancha de sus derivas. El *skater* encarnaría toda esa condición efímera que sólo el fulgor adolescente y la duración de sus graffitis pueden permitirle. Sin embargo, un hecho ocurrido en Nueva York tiempo atrás cambió por completo esta dimensión: en pleno Battery Park, a pasos del vacío memorial del World Trade Center, se ubica un no modesto edificio. Una especie de pabellón-mirador de lujo de cierta envergadura, exquisitamente diseñado por los arquitectos Machado y Silvetti. El edificio es en sí un destino masivo lleno de alegorías y guiños hacia las vistas de la bahía y a la dama de la libertad. A su vez conmemora una batería de artillería que en 1693 protegió a Manhattan de los ingleses, para lo cual en su terraza de observación incluye una serie de tableros de plástico y acrílico que dan cuenta de la historia del lugar y sus panorámicas.

handrail and curb that lets him express the “viscosity” of his wandering. Like the *flâneur*, the skater drifts through the city with no aim beyond the pleasure in his condition of perpetual motion; it is not only the nature of his art, but of his marginality. His constant wandering leads him to rediscover forgotten spaces of the city, reappraise them, converting even the most barren square in a field of flow. The skater incarnates this ephemeral condition for only as long as the passing splendor of his adolescence and the life span of his graffiti. But a while ago an incident in New York changed this dimension completely: In the heart of Battery Park, only a few steps away from the empty monument of the World Trade Center, stands a substantial building, a handsome, sizeable lookout point and pavilion, beautifully designed by architects Machado and Silvetti. The building alone draws the crowds with its allegories and allusions to the views of the bay and the Statue of Liberty. It also commemorates a battery of cannon which in 1673 protected Manhattan from the English, and its observation terrace offers a series of plastic and acrylic information boards that tell the history of this spot and its

Sin embargo, la historia del lugar no está grabada en piedra sino en plástico; la piedra estaba reservada para perpetuar aparentemente signos de mayor permanencia, rasgos de una civilización avanzada... grabadas a cincel en los escalones de granito que conducen al mirador están inscritas las palabras:

*no skaters or rollerblades on stairs!*

El granito de Nueva York no estaba reservado para la historia, sino más bien para liquidar –al fijar en el espacio y el tiempo– al *flâneur* del siglo XX. Destruyendo su juego al fijar su campo. Parafraseando a Kwinter: “*Fugar es dar la forma a lo que está más allá del espacio, es decir, al tiempo; en medio de la trágica y completa conciencia de su carencia, depositar una figura en el que buya, y saber que su delicuescencia (y no verificabilidad) es la condición lírica de su belleza*”.

#### Segundo Tiempo:

*Hay algo intrigante en esta imagen.*

Lo primero que salta a la vista es la ternura de tres niños, cada uno de tres años de edad, corriendo

views. But that history is recorded not in stone but in plastic. Stone is reserved, apparently, for more permanent signs, the traces of an advanced civilization. For chiseled in the granite steps that lead to the lookout point are these words:

*No skaters or rollerbladers on stairs.*

New York’s granite is reserved, not for history but for eradicating the *flâneur* of the 20<sup>th</sup> century by restricting him in space and time, destroying his game by limiting his playing field. To paraphrase Kwinter: “*To play is to give shape to what is beyond space, that is, to time itself, amid the full and tragic awareness if its waning, to deposit a figure in that which flees, and to know that its deliquescence (and unverifiability) is the lyrical condition of beauty*” (sic).

#### Second Half:

*There is something curious about this image.*

The first impression is the sweetness of three children, each one three years old, running across a suburban field. They are not running

<sup>1</sup> No se permiten patinadores de ninguna clase en las escalinatas (N. del E.).

en un prado suburbano. No huyen sino que juegan, desnudos, libres y pícaros, querubines salidos de algún friso barroco. Sin duda que su juego es tan cándido y puro como sus edades y cuerpos. Corren hacia el agua de un surtidor que templ a cálida tarde de verano.

*Sin embargo hay algo intrigante en esta imagen.*

Entonamos la vista y reconocemos esa cualidad evocadora de algún ideal profundo de comunidad: ¿Arcadia? Se aprecia una comunidad en que no hay barreras y no se necesitan rejas divisorias, en que el espacio público es verde, continuo y seguro, donde los tres niños pueden jugar sin exponerse a los asedios de la ciudad y sus males. ¿Será acaso ésta la ciudad perfecta?

*Aún intriga esta imagen y comienza a inquietarnos.*

Los tres niños crecieron juntos y son “amigos” desde que tenían seis meses de edad. Uno de ellos es del medio oriente, el segundo norteamericano y el tercero latino. En casa, uno habla hebreo, el otro inglés y el último español; además uno es judío, el otro protestante y el último católico.

away but playing, naked, free and mischievous, like cherubs escaped from a baroque frieze, their game as candid and pure as their years and their bodies. They run towards the water of a sprinkler that cools the heat of a summer afternoon.

*But there is something curious about this image.*

Our visions sharpens, and we recognize the evocative quality of a deeply rooted ideal of community. Arcadia, maybe? There is a sense of community, no barriers, no need for boundary fences; public space is green, safe, continuous, and three children can play, free from the threatening city and its ills. Perhaps this is the perfect city?

*There is still something curious about this image, and we start to feel uneasy.*

The three children grew up together and have been “friends” since they were six months old. One is Middle Eastern, the second, North American, the third, Latino. At home, one speaks Hebrew, the second, English, the third, Spanish; and one is Jewish, one Protestant and one Catholic.



Pablo, Omri y Paris jugando en Park View, Chapell Hill, North Carolina. Fotografía de Alejandra Méndez, 2002.

Pablo, Omri and Paris playing outside. Park View community, Chapell Hill, North Carolina. Photo by Alejandra Méndez, 2002.

*La imagen definitivamente inquieta.*

Tras los tres niños se ven tres casas. Tres casas de tres pisos cada una. Las casas son grandes, tal vez demasiado grandes para su cercanía. Las casas además son iguales pero no idénticas. Sobrias pero no sencillas. Son de tres colores distintos, o más bien de tres tonos leves, controlados, calmos. Todas las casas están habitadas. Todas las casas tienen cortinas blancas y sólo blancas. Pese a que hay luz, casi todas las cortinas están cerradas.

*Ahora hay algo bien perturbador en esta imagen.*

Entre los tres niños y las tres casas hay tres autos. Los autos son grandes, tal vez demasiado grandes. Los tres autos están vacíos. No circulan ni amenazan a los niños. Si nos fijamos con cuidado notamos que no hay garajes en las casas, o al menos no se acusan en los frontis ni en la solera. No es que no existan sino más bien están domesticados, relegados a algún pasaje posterior de servicio.

*Definitivamente hay algo perturbador en esta imagen.*

¿Qué es lo que nos perturba? ¿la luz tal vez? ¿la referencia a la pintura de Hopper? ¿el desnudo

The image definitely makes us uneasy.

Behind the three children we see three houses, each with three stories. They are large, maybe too large, out of proportion. They, too, are the same but not identical. They are sober, but not modest; three different colors, or rather three faint shades, controlled, calm. All are inhabited. All have white curtains, only white curtains. Although it is daylight, almost all the curtains are drawn.

*Now there is something disturbing in this image.*

Between the three children and the three houses there are three cars. They are big, perhaps too big. Empty. They are not moving, not threatening the children. If we look carefully we see no garages to the houses, or at least not visible at the front or the curb. It isn’t that they aren’t there, but they have been tamed, relegated to some back service passage.

*Something in this image is really disturbing.*

What upsets us? The light, perhaps? The reference to Hopper’s painting? The children’s nakedness?

infantil?, ¿o será acaso el contraste entre el fulgor del juego infantil y la desolación del lugar?

El lugar corresponde a una comunidad “neo urbanista” en Carolina del Sur, Estados Unidos. Diseñada siguiendo los cánones de un barrio “tradicional,” donde supuestamente se privilegia al peatón por sobre el automóvil y se proponen conjuntos más densos en lotes pequeños para recuperar la idea de pueblo o *town*, pese a estar ubicada a dos horas de la ciudad más cercana y a quince minutos en autopista del mall regional. Las casas fueron proyectadas siguiendo estrictos códigos que regulan desde el color de las viviendas hasta el estilo, detalles, fenestraciones, vegetación e incluso códigos de conducta que impiden poner cortinas de colores, escuchar música a alto volumen en los jardines, etc.

Sólo uno de los tres niños de tres años vive en una de las tres casas. Los otros dos vinieron de visita desde la ciudad. Los tres niños corrieron toda la tarde desnudos por el lugar. Su juego sin duda quebrantó más de algún código de conducta. El juego alborotó el silencio de esas cortinas cerradas, ruborizó a más de alguna madre y molestó a muchos. Sin embargo, surgió en forma totalmente espontánea y así como surgió se extinguió con la partida de los dos visitantes.

The image definitely makes us uneasy.

Or perhaps the contrast between the passion of the children’s game and the desolate place?

The place is a new urbanism neighborhood in South Carolina, USA. It is designed along the lines of a “traditional” neighborhood, where the pedestrian supposedly takes preference over the car, and dwellings are built close together on small lots to recreate the idea of the town—even though they are two hours from the nearest city and 15 minutes along the highway to the regional mall. The houses were designed according to strict codes which regulate everything, from color to style, details, fenestrations, vegetation, right down to codes of conduct which forbid colored curtains, playing loud music in the gardens, and so on.

Only one of the three children lives in one of the three houses. The other two were visiting from the city. The three ran about naked all afternoon, and their game must have broken several rules in the code of conduct. It disrupted the silence of the closed curtains, made more than one mother blush, and irritated many people. But it all happened quite spontaneously, and just as it started it finished, with the departure of the two visitors. What is so disturbing in this image? Perhaps

¿Qué es lo que perturba de esta imagen? Tal vez es el hecho que pese a todo el lugar es agradable, tanto como para agradar a los miles de ciudadanos que en todas partes del mundo desean y emigran a ciudades perfectas como éstas. Lo único cierto es que en este lugar ese juego desnudo no se repitió, que el niño que habita en una de las casas de esta imagen no tiene amigos en su barrio pese a vivir hace más de un año allí, y que su madre ya está pensando en regresar a la ciudad donde se conocieron con el padre. Por más que regulemos y controlemos nuestras conductas, paguemos impactos y externalidades, la ciudad es manifestación del azar, la voluntad y lo imprevisto. **ARQ**

The image definitely makes us uneasy.

**Bibliografía** Benjamin, Walter; *The Arcades Project*. Belknap Press, Cambridge, 2002. / Careri, Francesco; *Walkscapes: el andar como práctica estética*. Editorial G. Gili, Barcelona, 2002. / Kwinter, Sanford; “Playing by Ear”. *ANY* Magazine, N° 12, Anyone Corporation, New York, 1995.

The image definitely makes us uneasy.

that in spite of everything the place is pleasant enough to attract thousands of people from all over the world who want to, and do, move to perfect cities like these. Clearly, in this place the naked game never happens again. The child who lives in one of the houses in the picture has no friends in his neighborhood, though he has lived there more than a year, and his mother is already thinking of moving back to the city where she and the child’s father met. However much we regulate and supervise our behavior and pay out for impacts and externalities, the city is the expression of chance, will and the unforeseen. **ARQ**

The image definitely makes us uneasy.

**Bibliography** Benjamin, Walter; *The Arcades Project*. Belknap Press, Cambridge, 2002. / Careri, Francesco; *Walkscapes: walking as an esthetical practice*. Editorial G. Gili, Barcelona, 2002. / Kwinter, Sanford; “Playing by Ear”. *ANY* Magazine, N° 12, Anyone Corporation, New York, 1995.

### Materia lúdica Arquitecturas del juego Rodrigo Pérez de Arce

Cada fin de semana multitudes de personas enfilan desde Santiago hacia la montaña o la costa, litorales simétricos de recreación. Quizá debido a esta excepcional proximidad su equipamiento propio de instalaciones recreativas sea comparativamente magro. Hacia esos vastos espacios de juego derrama el exceso de energía ciudadana, encontrando más allá de los confines del área metropolitana un lugar para actividades netamente improductivas.

**Naturaleza extraña del juego**
Defnida como *actividad inútil, improductiva y superflua*, actividad de *intencionalidad cero*, el juego comparece primero como residuo, al margen de las actividades *serias*. Tal condición no disminuye su capacidad de estimular forma urbana: ésta es su primera paradoja. Se expresa de todos modos en una amplia gama de prácticas explícitamente diferenciadas en el idioma inglés: *game* (juego organizado) y *play* (juego sin reglas). La primera, por cierto,

### The stuff of play The architectures of play Rodrigo Pérez de Arce

The image definitely makes us uneasy.

Every weekend crowds stream out of Santiago to the mountains or the coast, its symmetrical shores of recreation. Perhaps because they are so close, the city has relatively few recreational facilities; the excess public energy pours off into these huge play spaces, finding a place for its unproductive activities beyond the confines of the metropolis.

**The strange nature of play**
*Useless, unproductive superfluous, zero-intention activity*, runs the definition; play makes its appearance first as an after-thought, marginal to “serious” activities. Yet this condition does not affect its ability to stimulate urban form: the first paradox. It finds expression in wide-ranging practices which the English language differentiates explicitly as “game” (organized play) and “play” (without rules). The former category, naturally, is broad and impressive; the second, fertile

muy amplia y de gran efecto; la segunda particularmente fértil en el campo de la gestación artística y de ciertas teorías de la educación infantil.

Johan Huizinga postula en *Homo Ludens* las afinidades entre cultura y juego, entendiendo a este último por su *propensión a lo bello*. Mito y culto están impregnados de juego, también el derecho, el arte, la poesía y la ciencia. En su análisis destaca el interés por el ritual, su gratuidad, su exigencia y también su estilización. Sin embargo, desde esta casi ilimitada infiltración del espíritu del juego, Huizinga se detiene en aquellas prácticas que en el hecho suspenden el acontecer cotidiano, fijando su carácter esquivo e improductivo pero también su propensión a establecer reglas, tiempos, espacios y formas absolutas:

*“...el juego... es antes que nada una actividad libre: es superfluo.... No es la vida corriente, se balla fuera del proceso de satisfacción directa de necesidades y deseos. Está encerrado en sí mismo y es limitado en el tiempo... crea orden: es orden... impone reglas...”*. El que esta actividad inútil fije espacios precisos, incluso extravagantes, es una segunda paradoja del juego.

Lucha y representación, *agon* y *dromenon*, son

The image definitely makes us uneasy.

ground for artistic gestation and for theories of child education. In *Homo Ludens* Johan Huizinga makes the case for affinities between culture and play, the latter understood as its “*propensity for beauty*”. Play impregnates myth and cult, jurisprudence, art, poetry and science. Huizinga pursues its ritual aspect, its freeness, its demanding nature and its stylization. Within its almost boundless spirit he focuses on the practices of play that interrupt daily routine, and define its evasive, unproductive nature - but also its inclination to set rules, times, spaces and absolute forms:

*“...Play... is above all a free activity: it is superfluous... It is not everyday life, it is outside the process of directly satisfying needs and desires. It is enclosed in itself and limited in time... It creates order: it is order... it sets rules...”* That this useless activity defines exact, even extravagant spaces, is a second paradox of play.

For Huizinga, contest and performance, *agon* and *dromenon*, are archaic molds ample enough to cover the vast proliferation of forms of play. He is pessimistic about its survival, noting its decline in the 19<sup>th</sup> century and dismissing the extraordinary development of sports in this

matrices arcaicas suficientemente amplias para Huizinga como para cubrir la vasta proliferación de formas lúdicas. Él es pesimista respecto a su vigencia, destacando su declive en el siglo XIX y restándole importancia al extraordinario desarrollo del juego deportivo en el período. Al igual que otros autores, subraya la relación de juego y espectáculo.

Enfrentado a la amplitud del análisis de Huizinga, Roger Caillois intenta ordenar los alcances del juego en dos planos, distinguiendo de un lado *ludus* (juego normado) de *paideia* (algarabía, acción espontánea) e identificando arquetipos definidos como *agon* (competencia) *alea* (azar), *mimicry* (imitación) e *ihynx* (vértigo). A menudo entremezclados, cualquiera de éstos puede asumir una particular expresión de *ludus* o *paideia*.

La distinción que Caillois traza entre *ludus* y *paideia* es análoga a la observación de Duvignaud –testigo reciente de las evoluciones del juego en el siglo XX– respecto a la diferencia entre *game* y *play*. A Duvignaud le estimula por sobre todo la radicalidad de la práctica libre, la cual promete a su entender “...*un alejamiento del claroscuro de la existencia cotidiana...*”, una auspiciosa zona residual clave de creatividad artística. Ésta es una tercera paradoja del juego.

The image definitely makes us uneasy.

period. Like other writers he stresses the relation between play and spectacle. Faced with the breadth of Huizinga’s analysis Roger Caillois tries to order the scope of play in two planes, distinguishing between *ludus* (ordered play) and *paideia* (spontaneous action), and identifying the archetypes of *agon* (contest), *alea* (chance), *mimicry* (imitation) and *ihynx* (vertigo). Often intermingled, any of these may take on a specific expression of *ludus* or *paideia*.

Caillois’s distinction between *ludus* and *paideia* is analogous to an observation by Jean Duvignaud, a recent witness to the evolution of play in the 20<sup>th</sup> century, on the difference between “game” and “play”. He is particularly excited by the radical nature of free activity, which he sees as promising “a distancing from the light and shade of daily life”, an auspicious marginal zone key to artistic creativity. This is a third paradox of play. Duvignaud argues: “*On many occasions ... the system of serious thought was challenged by explosions of playfulness: dadaism, surrealism, freudism ... the cultural outburst that accompanied the 1917 revolution in Russia, the bippy movement in the United States, France ’68, were all tests of comfortable rationality...*”. Artistic and political movements,