

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

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 19th 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 20th 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,

Plantea Duvignaud: “...*En diversas ocasiones... el sistema del pensamiento serio fue agredido por estallidos lúdicos: el dadaísmo, el surrealismo, el freudismo... la exasperación cultural que acompaña la revolución de 1917 en Rusia, el movimiento hippie en Estados Unidos, el ‘68 en Francia fueron otras tantas pruebas para una cómoda racionalidad...*”. Movimientos artísticos y políticos, cambio anárquico y revolución articulados con el juego libre. Finalmente, Baudrillard acota ciertos límites propios de esta práctica: “...*el juego... no está fundado sobre el principio del placer ni sobre el principio de realidad. Su ámbito es el hecbizo de la regla y la esfera que ésta describe, que no es en absoluto una esfera de ilusión o de diversión*” separando de este modo juego de mero ocio o pasatiempo y cuestionando implícitamente la vigencia de la raíz etimológica de *ludus, in ludere, in lusio*, “ilusión”.

Improductivo, el juego es similar al arte en su esencial gratuidad, se desenvuelve en paralelo a las actividades del *negocio*. No es *labor* ni *trabajo* (en los términos planteados por Hannah Arendt) sino tal vez más afín al campo de la *acción*, ámbito de la apariencia –esencialmente político– en el cual el individuo hace presencia de cara a la

Baudrillard, Jean (1983). "The Ecstasy of Communication". In Jean Baudrillard, Symbolic Exchange and Death. SAGE Publications.

anarchic change and revolution joined together with free play.

Jean Baudrillard, finally, sets limits specific to this practice: “... *play... is not based on the pleasure principle or the reality principle. Its boundaries are set by the spell of the rule and the world it defines, which is clearly not a world of illusion or entertainment.*” *He thus separates play from idleness or pastime, and implicitly questions the relevance of the etymological root of ludus, in ludere, in lusio, “illusion*”.

Play is like art in its unproductiveness, its essential freeness; it develops in parallel with productive activities. It is not labor or work (in Hannah Arendt’s terms), but more like the field of action, the area of appearance –essentially political– where the individual presents himself to the community, although play (the simple experience, purely expressive and with “a propensity for beauty”) lacks a plan. Idleness and freedom, modern social aspirations, find their expression in play. It has a powerful urban impact in the 20th century.

Play materials

Sand and snow, mediums and objects of play that alternate neatly by seasons, excite and stimulate

comunidad, aunque el juego (simple experiencia, pura expresividad y propensión a lo bello) carece de proyecto. Ocio y libertad, aspiraciones sociales modernas, encuentran expresión en él. Su efecto urbano en el siglo XX es notable.

Materia lúdica

Arena y nieve, medios y objetos de juego en perfecta alternancia estacional, evocan y estimulan prácticas lúdicas. Evocaciones que son –en realidad– lentas digresiones acerca de los atributos de los respectivos parajes, ya que hasta hace no tanto tiempo se los consideraba menospreciables, informes y degradados. A la playa se la pensaba sucia: una cloaca del mar. Históricamente la vinculación del juego a un paisaje, tal cual se cristaliza en la idea del balneario, tarda en asimilarse.

Fuertes cualidades térmicas, ópticas y plásticas caracterizan los depósitos naturales de arena o nieve: una cálida, la otra fría, ambas de luminosidad dura, maleables y de granulometría fina al tacto, extendidas en mantos mullidos y unitarios que ceden bajo el peso del cuerpo. La ductilidad estimula su potencial lúdico, mientras que sus potentes atributos visuales marcan su identidad. El prado, tercera materia lúdica, también es

Baudrillard, Jean (1983). "The Ecstasy of Communication". In Jean Baudrillard, Symbolic Exchange and Death. SAGE Publications.

play –though in reality the excitement reveals a slow shift in the way they are seen. Not so long ago they were considered insignificant, shapeless and debased. The beach was dirty, a sewer of the sea. Historically, the connection of play with a landscape, crystallized in the idea of the seaside resort, took a long time to be accepted. Natural deposits of sand or snow reveal powerful thermal, optical and plastic qualities; one is hot, the other cold, both have a hard brightness, are ductile, fine grained to the touch, spread out like soft cloaks, give beneath the weight of the body. Their pliancy adds to their play potential, their strong visual characteristics identify them. Grass, a third play material, is soft, too, and stretches out uniformly; its temperature is neutral, it is pleasant to look at. In Santiago it is a demanding crop, introduced apparently as a playing field (for programmatic reasons, rather than aesthetics), its first monumental expression the Club Hípico (the Race Club), with its broad green plain surrounded by the race track. Despite its functional origin, this strange expanse has encouraged new urban sensitivities. Unlike sand and snow, grass is deliberately imported into the city to preserve the original conditions of once-

mullido y se extiende en mantos unitarios; es térmicamente neutro y agradable a la vista. En el caso de Santiago es un cultivo exigente, aparentemente introducido como *cancha* (es decir, por motivo programático más que por voluntad estética) con una primera expresión monumental en el Club Hípico: un amplio llano verde circunscrito por la pista de carreras, consignado ya en el Plano Ansart¹. Su origen funcional no excluye las posibilidades de esta inédita llanura como estímulo a nuevas sensibilidades urbanas. A diferencia de la arena y la nieve, el prado es intencionalmente importado a la ciudad a fin de preservar las condiciones originarias de los juegos de proveniencia rural. Inscrito dentro de la ciudad, el prado acoge eficazmente la demanda pública de suelos para el juego deportivo moderno. Su progresiva diseminación se desarrolla a la par con la ciudad

jardín: infinitos retazos verdes manifestarán nuevos rasgos urbanos, siendo los más amplios y extravagantes precisamente aquellos de función lúdica, como canchas, campos o pistas de juego agonal. Quizá si éste sea el aporte moderno más generalizado del programa del juego corporal. Arena, nieve, pasto –suelos mullidos– delinean una primera aproximación temática al conjugar

Baudrillard, Jean (1983). "The Ecstasy of Communication". In Jean Baudrillard, Symbolic Exchange and Death. SAGE Publications.

rural games.

Once present, it responds well to the public demand for modern sports grounds. It spreads progressively as the garden city develops. Endless scraps of green will reveal new urban features, the largest and most extravagant precisely those with a play function, like pitches, playing fields or tracks for competitive sports. This is perhaps the most widespread modern contribution of the program of physical play. Sand, snow, grass – soft ground – sketch a first thematic approach as material, landscape, play and city come together in urban playing fields and resorts around beach or snow, the latter really cities built for play.

Surfaces

The competitive games field is a place for repetitive practices that demand precision, skill, agility and visual mastery. Its size often challenges the player: stadium and measure are synonymous. The field represents an extension suitable to the dramatic tension of the game –*a mean between the player’s safety, and boredom*– and builds apt perceptual domains. The repeated verification of the playing field, its measurements,

materia, paisaje, prácticas del juego y ciudad: canchas urbanas y balnearios en torno a la playa o la nieve, siendo estos últimos verdaderas ciudades en plan de juego.

Superficies

El campo de juegos agonales es un lugar de prácticas recurrentes que exigen exactitud, destreza, agilidad y dominio visual. Su extensión usualmente desafía al jugador: estadio y medida son sinónimos. El campo encarna las medidas aptas para la tensión dramática del juego –*una media entre la seguridad del jugador y el tedio*– y construye horizontes perceptuales idóneos. Esta verificación reiterada del campo de juego, de sus medidas, configuraciones y secuencias, pareciera desencadenar un proceso de ajustes finos hasta concluir en el óptimo de una funcionalidad extrema. De cualquier modo, rara vez una arquitectura es exigida con ese grado de precisión o verificada de modo tan reiterado.

Campos, pistas y canchas suelen ser llanos como un tablero: garantes de un *performance*, sea por su dureza, su abrasión, su lubricidad, su elasticidad, definiendo también en gran medida las condiciones ópticas para el desempeño del juego. Trazas unívocas dirimen oportunidades

Baudrillard, Jean (1983). "The Ecstasy of Communication". In Jean Baudrillard, Symbolic Exchange and Death. SAGE Publications.

configurations and sequences, seems to set off a process of fine tuning that produces an optimum, extreme functionality. Few architectures must meet such a degree of precision or undergo such repeated checks.

Playing fields, tracks, courts and pitches tend to be smooth like a board, guaranteeing performance with their hardness or roughness, smoothness or elasticity, and largely defining the optical conditions for the game. The well-defined lines arbitrate opportunities and prohibitions. Perfect symmetry often reveals the game as a duel, while some devices mark a goal or an obstacle. There are strong similarities between these abstract fields and some game boards. The billiard players make their shots bent over the felt of the billiard table (a field), their gaze skimming the surface, just as the player experiences the extreme visual foreshortening of the playing field. Playing fields, tracks, pitches and games boards derive into generic formulae. Often in fact the playing field suppresses any local specificity, for the architecture of the *agon*, the competitive game, which is essentially a *passage from equal opportunities to the inequality of results*, guarantees equal conditions for the players. As

y prohibiciones; en muchos casos una simetría perfecta señala la esencia del duelo, como ciertos dispositivos marcan una meta o un obstáculo. Profundas similitudes vinculan estas llanuras abstractas a ciertos tableros de juego: en torno a la felpa del billar (un prado) los jugadores apoyados sobre el reborde de la mesa juegan. Inclutados, sus miradas rasantes son análogas al escorzo visual extremo del jugador respecto a su cancha.

Campos, pistas, canchas y tableros tienden a ser genéricos. Aún más: la cancha suele anular toda especificidad local ya que el *agon*, juego de competencia, es esencialmente *un tránsito desde la igualdad de oportunidades a la desigualdad de los resultados* siendo su arquitectura garante de esa igualdad. Como en el rito, su valor genérico puede ser absoluto, tal que la cancha, invariante, define propiamente la arquitectura del tiempo de juego mientras que alrededor y ensamblada a ella su contraparte, la arquitectura del entretiempo bien puede acomodarse a lo específico. “*Frente a las reglas del juego no cabe escepticismo*”, dice Paul Valéry. Excepcionalmente ciertos juegos agonales admiten configuraciones variables sin por ello desmerecer la regla. El golf, por ejemplo, admite trazados diversos

Baudrillard, Jean (1983). "The Ecstasy of Communication". In Jean Baudrillard, Symbolic Exchange and Death. SAGE Publications.

in ritual, the generic value may be absolute, so the unvarying playing field itself defines the architecture of playing time, while around it and part of it, its counterpart, the architecture of the pastime, can easily adjust to the specific. “*There is no room for skepticism in the rules of the game,*” says Paul Valéry. Exceptionally, some competitive games allow variable configurations, but they prove the rule.

Golf, for example, allows different course designs, although the course is a synthesis of landscaping and ballistics, with long sequences for shots, equally long visual planes, and obstacles. Nevertheless it allows extended or concentrated courses, deep or shallow landscapes. On the periphery of baroque parks the broad spaces for hunting change the internal organization, for the haphazard nature of the sport creates multiple unpredictable routes. Their stylized expressions in parks are the straight lines and numerous *rondpoints* that allow the galloping horseman to change direction suddenly. The playful paths are inspired by an animal in panic, not a projectile. In both cases, the outer limits are diffuse. Some sports arenas lack an axis though they have clear boundaries. The circular forms of bullrings

aunque su campo se gesta como síntesis de paisajismo y balística: secuencias largas correspondientes a tiros; planos visuales igualmente largos, obstáculos. Pero dicho ajuste puede generar campos distendidos o concentrados, paisajes en profundidad o carentes de espesor. En la periferia del parque barroco, los amplios espacios para el ejercicio de la caza articulan las cosas de otro modo, ya que su naturaleza particularmente aleatoria gesta múltiples itinerarios imprevistos. Su expresión estilizada en el parque consiste en ejes rectos y múltiples *rondpoints*, para violentos giros del galope: sus trayectorias lúdicas provienen de un animal en pánico y no de un proyectil. Los límites externos son difusos en ambos casos.

Ciertas arenas de juego carecen de ejes aunque demarcan límites precisos. Hay ruedos circulares para la lidia de toros y la riña de gallos, pareciendo obvia la pertinencia de su trazado aunque por mucho tiempo las plazas de toros, primero informes y luego hexagonales, tantearon configuraciones. La medialuna del rodeo también de planta circular distingue áreas para la preparación, carrera y atajo. También en ella tardó en evidenciarse la ventaja del ruedo. La arena de Siena, su Piazza del Campo,

Baudrillard, Jean (1983). "The Ecstasy of Communication". In Jean Baudrillard, Symbolic Exchange and Death. SAGE Publications.

and cockfighting arenas appear logical, though for long time bullrings were first shapeless and then hexagonal, as different configurations were tried. The semi-circle of the Chilean rodeo allows areas for preparing, running and bringing down the animal, and again it took time to discover the advantages of the circle. The arena at Siena, the Piazza del Campo, combines square and game area in an exceptional matching of play and daily life. Around it runs a curved perimeter for the Palio, and the ground slopes appropriately for the race. Competitive games lend themselves to spectacle. Seating is generally built from the arena’s center of action towards its perimeter: the Coliseum presents this structure of concentric rings, imitated in many modern stadiums. Fixing the visual skyline of the area in the architecture of the amphitheatre or the crowd helps make the activity all-absorbing. In a different format, a small ice rink is the focal point of the Rockefeller Center, the nerve center of New York, surrounded by thousands of windows. Not far away the buzz on the floor of the stock market on Wall Street, the home of chance, confirms Huizinga’s thesis.

On a smaller scale the game board and the table define relations between competitors. In bridge

^[1] Se trata de un plano de Santiago impreso en París en el año 1875, dibujado por el ingeniero y profesor de la Universidad de Chile Ernesto Ansart (N. del E).

fusiona plaza y espacio de juego en un calce excepcional entre evento lúdico y vida corriente. La circunscribe un perímetro curvo apto para el Palio; los suelos acusan un declive también idóneo para la carrera.

El juego agonal tiende naturalmente al espectáculo. Desde el centro de acción de la arena hacia su perímetro suelen construirse aposentadurías: el Coliseo exhibe esa estructura de amplificaciones por anillos concéntricos, imitada en muchos estadios modernos. La fijación del horizonte visual de la arena en la arquitectura del anfiteatro o en la multitud contribuye al ensimismamiento de la actividad. En otro formato, una pequeña pista de hielo logra constituirse en foco central del Rockefeller Centre, centro neurálgico de Nueva York, rodeada por miles de ventanas. No lejos, la agitación en torno al ruedo de la bolsa de comercio en Wall Street, lugar del azar, confirma la tesis de Huizinga.

A una escala más íntima el tablero y la mesa definen las relaciones entre competidores. En el *bridge* o la ruleta, la mesa, soporte de la acción, dirime la separación justa para advertir señas faciales claves. Otras mesas como las de billar o ping pong son mini campos de juego,

conjugando, al igual que en la cancha, medida, configuración y acción física. El tablero de ajedrez define en cambio un suelo para las figuras, en otro plano de analogía con la cancha. Carente de tablero, el dominó se desenvuelve en completa abstracción. Cualquier superficie horizontal puede constituirse en su circunstancial espacio del juego cuyas configuraciones cambiantes construyen a su modo un pequeño territorio.

Alzados

Si hasta aquí el espacio base del juego es llano –cancha, pista , mesa o tablero–, otras prácticas requieren de alzados. Por ejemplo un campo tridimensional es inherente al juego del frontón, requerido por las trayectorias de impacto y rebote. Plegados, suelo y muros lo definen relegando al espectador a un solo frente libre. El magnífico proyecto del Frontón Recoletos de Eduardo Torroja ejemplifica magistralmente el paso del frontón abierto al edificio, cuya lámina cilíndrica cubre el espacio aéreo describiendo un respaldo visual apto para las fugaces trayectorias del juego.

Arabescos

Los juegos del agua y los del aire originan despliegues corporales en las tres dimensiones;

Arabesques

Water and air games create physical displays in three dimensions, some with precise formal references. The runway is the minimum point of contact for aerial deployment; the swimming pool is form, extension and limit of water play. Diving boards weave together water and air, vertiginous architectures, popular structural achievements.

Swimming pools suggest a separate chapter on domestic play spaces. Spreading out from Hollywood, the partnership of house and swimming pool becomes popular, under the influence of Neutra and Frey, among others. David Hockney later saw the trend well-established. A current survey of Santiago’s upper class neighborhoods reveals the force of the model.

Domestic variants like Josephine Baker’s house, designed by Adolph Loos, or some of Barragán’s projects suggest the theatricality of a salon suddenly transformed into a swimming pool. In the public domain Lina Bo Bardi and Alvaro Siza contribute monumental settings for water games in Sao Paulo and Berlin, characterized respectively as heaped-up playing fields and the

algunos cuentan con referentes formales precisos. La pista de aterrizaje, punto mínimo de contacto para el despliegue aéreo; la pileta de natación como forma, medida y límite del juego náutico. Los trampolines de salto entrelazan agua y aire: arquitecturas del vértigo, proezas estructurales de amplia popularidad.

Las piletas de natación sugieren un capítulo aparte acerca del espacio del juego en el ambiente doméstico: diseminado desde Hollywood, el par casa - pileta es ampliamente asumido, popularizado entre otros por Neutra y Frey. Más tarde David Hockney observa esta tendencia ya bien establecida; el catastro actual de nuestro *barrio alto* revela el impacto del modelo.

En otro plano, variantes domésticas como la casa de Josephine Baker diseñada por Adolph Loos o alguna propuesta de Barragán sugieren la teatralidad de un salón transformado sorpresivamente en piscina. En el ámbito público Lina Bo Bardi y Alvaro Siza aportan escenarios monumentales para juegos de agua en Sao Paulo y Berlín, caracterizados respectivamente como apilamiento de campos de juego y expresión monumental del domo de cobertura.

Ciertas prácticas del aire y el agua prescinden de un impulso inicial. Observa Gilles Deleuze:

monumental expression of a covering dome.

Some air and water practices need no starting impulse. Gilles Deleuze notes: “... *in the context of sports and popular habits ... we have long assumed an energetic concept of movement that assumes ... that we are the source of movement ... Many modern sports, like surfing, windsurf, hang-gliding ... [access] existing movement. They lack an origin ... [Instead they have] a kind of launch into orbit. The basic question is how to incorporate oneself in the movement of a wave, a rising current of air, how to ‘appear in’ rather than be at the start of the movement...*” In these cases, the architectures of nature –air or water– is the field of action in a return, of sorts, to primitive origins.

Figuration

Game and place relate to each other between two poles. Play, its most spontaneous expression, occurs at one extreme; at the other, game is governed by the rules of a *separate time and space*, disciplined, inviolable, stable. One form is opportunistic and invades, the other is planned. The limits are not entirely clear; there are shades of integration or hybridization whose urban features also vary.

*Nombre con que se conocian durante el siglo XIX las explanadas donde actualmente se encuentra el Parque O' Higgins (N. del E.).

† During the XIX century, Campo de Marte was the name given to the present Parque O' Higgins (Editor's note).

“...*en el contexto de los deportes y hábitos populares... por un largo tiempo asumimos una concepción enérgica del movimiento la cual presume ...que nosotros somos la fuente de movimiento... Muchos de los deportes modernos, surf, windsurf, parapente (acceden) a un movimiento existente. Carecen de origen... (teniendo en cambio) una suerte de entrar en órbita. La cuestión básica es cómo incorporarse al movimiento de una oleada, una columna de aire ascendente, como “aparecer entre” en vez de estar en el origen del movimiento...*”. En estos casos la naturaleza salvaje –aire o agua– es su campo de acción en una suerte de retorno a sus orígenes más primitivos.

Figuración

La relación de juego y lugar se desenvuelve entre dos polos: de un extremo abarca el juego en su expresión más espontánea y del otro aquel regido por la regla consecuenta con un *tiempo y espacio aparte*, disciplinado, inviolable, estable. Uno es oportunista e invade, mientras que el otro instruye al proyecto. Los límites no son del todo precisos: hay matices de integración o hibridación cuyos rasgos urbanos son también variados.

Michel de Certeau define el espacio como “lugar practicado”. Tal definición sugiere la posibilidad

Michel de Certeau defines space as “practiced place”, a definition that suggests the possibility of a first architectonic (or simply formal) representation that results from wear, the effect of a recurrent practice, like a fact completed simply by repetition. In this case the act draws and builds in its own way a first architecture, playing field, track, ring or rudimentary pitch. Santiago’s Campo de Marte¹ is one example. The play space form may be modified consecutively.

Abstraction, naturalism

Contests take place mainly outside, the player steeled by the body’s exposure. This “Spartan” aspect is adopted deliberately by Thomas Arnold and the founders of modern sports from a distant memory of Greece, and a first relation between game and landscape tinged with Hellenism incubates in the English climate. Hence the grass.

Progressing from flexible to regulated structure, sport emigrates, literally, from rural to urban environment, so that even today it still has a rural air, like the naturalist landscape. “Country clubs” recall this origin. The playing “field”, whether naturalist or abstract, usually reaches impressive

de una primera figuración arquitectónica (o simplemente formal) resultante del desgaste, efecto de una práctica recurrente como un hecho consumado por simple reincidencia. De ser así, el acto dibuja y construye –a su modo– una primera arquitectura, cancha, pista, ruedo o campo rudimentario: el Campo de Marte de Santiago² ejemplifica el caso. De todos modos, la forma del espacio de juego es susceptible de ajustes consecutivos.

Abstracción, naturalismo

Las prácticas agonales se desenvuelven predominantemente en exteriores; la desnudez expuesta acentúa la templanza del jugador. Esta característica “espartana” es rescatada deliberadamente por Thomas Arnold y los fundadores del deporte moderno desde su lejana memoria griega, de modo que una primera relación de juego y paisaje teñida de helenismo se incuba en el clima inglés: de allí el prado.

En su paso progresivo desde la estructura flexible a una estructura normada, el juego deportivo literalmente emigra desde el ambiente rural al urbano, de tal modo que todavía hoy acarrea una evocación rural, afín al paisajismo naturalista. Los *clubes de campo* recuerdan este origen. El

size. In Iquique, a desert city, a group of stones spell “forest” and a few lines define “lake”, thus orchestrating the conventions of the golf landscape in this arid setting.

From early on sports practice has pushed into the public parks, creating tensions between an energetic and a contemplative use of free space, between the free forms of a walk and the rigid lines of a playing field, a “green desert”. Such conflicts are bitter in North America, where public parks were pioneered.

Naturalist and abstract models qualify the choices for relating competitive games and the park, a polarity that appears in games that preceded the modern dissemination of sports, such as the abstraction of the maze, in contrast to the amplitude of free and more naturalistic settings for casual games. Installing playing fields, tracks or pitches, abstract structures with clearly defined boundaries in the heart of the park, creates a problem of design and relevance that is still unresolved. With no ornamental value, the abstract open space of the playing field presents all the disadvantages of hard lines and monotonous planes. Neither a field nor a garden, contemporary landscaping struggles

campo de juego, sea de corte naturalista o abstracto, suele alcanzar magnitudes impresionantes. De cualquier modo el traslado territorial y climático de la actividad genera a su modo nuevos planos de abstracción: en Iquique, ciudad del desierto, un grupo de piedras señala *bosque* mientras que unas trazas definen *laguna* orquestando de este modo las convenciones del paisaje del golf en la aridez extrema.

Desde temprano las prácticas del juego deportivo pujan por insertarse en el seno del parque público advirtiéndose tensiones entre el uso enérgico del espacio libre y su uso contemplativo, entre las formas libres del paseo y las trazas rígidas de la cancha, “desierto verde”. Tales conflictos adquieren virulencia en el ambiente norteamericano, pionero del parque público.

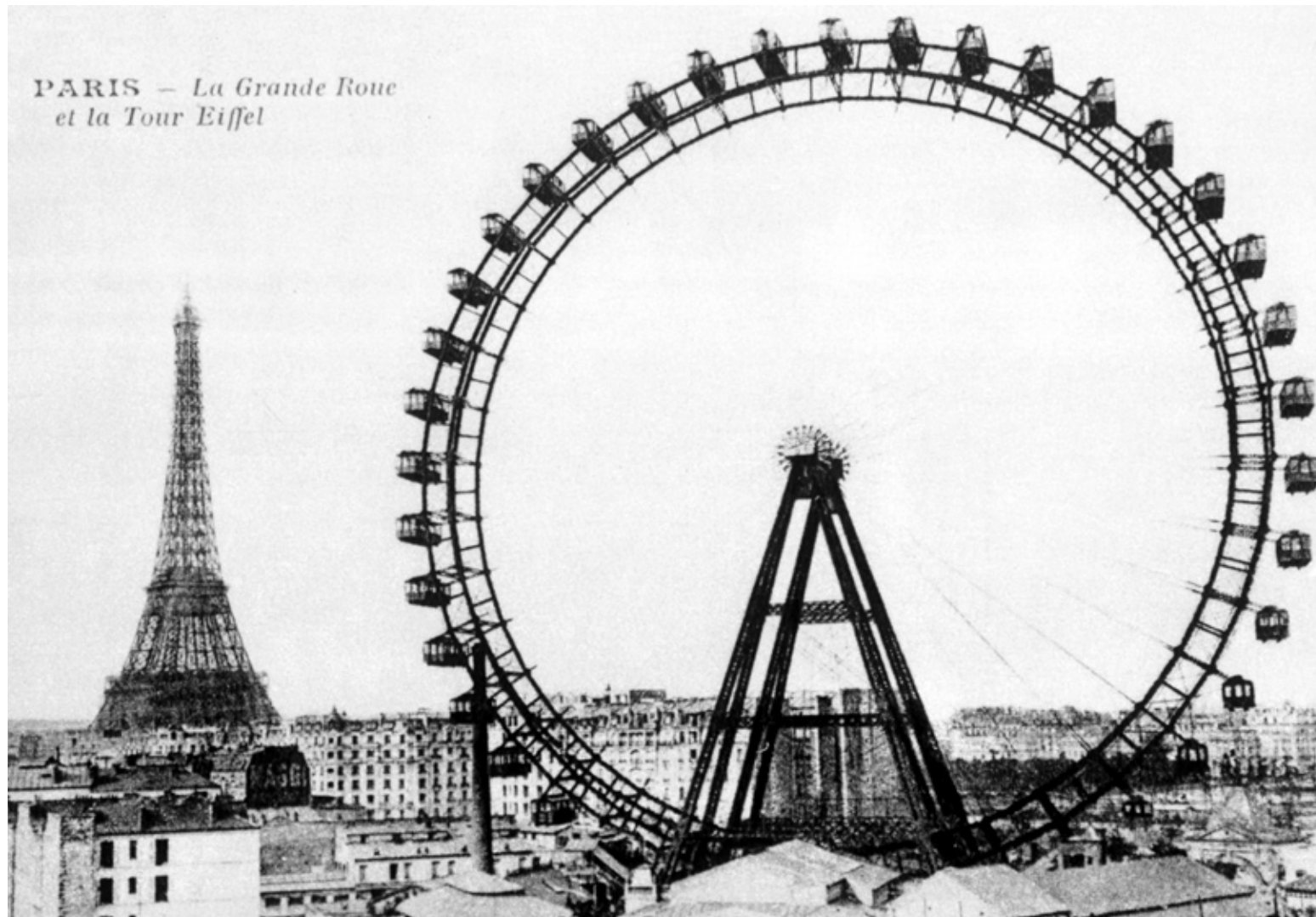
Los modelos naturalista y abstracto cualifican las opciones de relación de juego agonal y parque, polaridad que también se advierte en ciertas prácticas de juego anteriores a la diseminación moderna del deporte: por ejemplo en la abstracción del laberinto en contraste con la holgura de los escenarios más libres y naturalistas para ciertos juegos casuales. La instauración de la cancha, la pista o el campo de juego desencadena un problema de diseño y pertinencia que aún se

to absorb it. Tempo, cadence and rhythm, the nature of the activity, and the issue of safety in its neighborhood, all make it hard to live with. The conflict is partly recognized in the distinction between “park” and “playground”, which are sometimes irreconcilable.

Mechanization

The industrial revolution brought the fairground, so play spaces are marked not only by playing field or track but also by mechanical devices. Mechanization invades leisure time, with Coney Island, Luna Park, Fantasilandia, the funicular of cerro San Cristóbal, and the summer fairground machines of the seaside resorts. In Paris the Eiffel tower competed for a while with the Ferris wheel, both towering above the urban skyline. It is not surprising the surrealists were so seduced by these structures; the lurch of the roller coaster inspired colossal wooden structures. Ferris wheel, roller coaster, roundabout, they are dizzying machines, complex and unproductive, strange products of the industrial revolution.

At another level some gym apparatus in the fitness centers does away with the displacement inherent in jogging or swimming. In the past,



La rueda de la fortuna y la torre Eiffel. Postal, François Nugeron, París. Ferris wheel and Eiffel tower. Postcard by François Nugeron, Paris.

mantiene abierto. Carente de valor ornamental, este vacío abstracto de la cancha presenta todos los inconvenientes de la dureza de sus trazas y la monotonía de sus niveles. Ni parterre ni pradera, las dificultades en su inserción han sido señaladas como problema pendiente para un paisajismo contemporáneo. Tal conflicto es reconocido en cierta medida en la distinción entre *park* y *playground*, entidades a veces irreconciliables.

Mecanización

La revolución industrial aporta la feria de diversiones de tal modo que ya no es sólo la cancha o la pista la que señala el espacio del juego, sino también el artefacto mecánico. La mecanización invade así el campo del ocio: Coney Island, Luna Park, Fantasilandia, el funicular del cerro San Cristóbal, como también las instalaciones mecánicas de temporada en los balnearios. Por algún tiempo compiten en París la torre Eiffel con la rueda de la fortuna, emergiendo ambas muy por sobre el horizonte urbano. No sorprende que para los surrealistas estas estructuras hayan ejercido enorme seducción: el vertiginoso movimiento de la montaña rusa ha originado estructuras colosales de madera. Rueda de la fortuna, montaña

artifacts like these were used as punishments; today aerobic and anaerobic machines fill the gyms, completely destroying any naturalist illusion. Measuring time and effort comes first; but perhaps, beyond the mere cult of the body, the choreography of movement in unison brings new pleasure in play.

Impact

In Santiago only the airport can compete with the size of the racetracks, such is the urban impact of this game. On the east side the sports clubs of the foreign communities mark the residential neighborhoods. Little by little their playing fields are being replaced by multiple installations, as gyms and multi-use rooms are included. El Golf names an entire neighborhood. Northwards, new North-American-style condos are built directly around the golf course, following well-established real estate strategies. Dirt football pitches proliferate in lower-class areas. The playing fields and types of game mark social distinctions.

Not so far away, in the resorts, life goes on independently, idly, as if in suspense, all in play. Between the resorts a stretch of coast welcomes

rusa, carrusel: máquinas del vértigo, aparatos complejos e improductivos, productos extraños de la revolución industrial.

A otro nivel, ciertos aparatos gimnásticos del *fitness centre* aniquilan el desplazamiento inherente al trote o la natación. Artefactos de esta naturaleza fueron utilizados en el pasado con propósitos de castigo: hoy las máquinas aeróbicas y anaeróbicas pueblan los interiores de estos gimnasios desplazando enteramente cualquier ilusión naturalista. Prima la medición de los tiempos y esfuerzos: quizá si más allá del mero culto al cuerpo, las coreografías de movimientos al unísono aporten un nuevo placer lúdico.

Impacto

En Santiago, sólo el aeropuerto compite en tamaño con los hipódromos: tal es el impacto urbano del juego. Hacia el oriente los clubes de colonias caracterizan sectores residenciales. Poco a poco sus campos de juego son sustituidos por instalaciones múltiples: se incorporan gimnasios y salas multiuso. El Golf identifica un barrio completo. Hacia el norte nuevos condominios estilo norteamericano se articulan directamente en torno al campo de golf, según estrategias inmobiliarias consolidadas. Canchas de tierra para el fútbol proliferan en los

activities that though playful are of another order –tournaments, poetry events, parties, that take place between dunes and common land. Indifferent to the marine landscape the community offers an alternative structure of colonization for which the beach is not simply a hierarchical fact. The Ciudad Abierta (Open City) of Ritoque welcomes alternative thought whose roots suggest coincidences with Huizinga's strange reflection, perhaps bringing play to renewed fulfillment. **ARQ**

Bibliography: Huizinga, Johan; *Homo Ludens*. Beacon Press, Boston, 1971. / Cailliois, Roger; *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1986. / Duvignaud, Jean; *El juego del juego*. Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1982. / The issues of the race track, fitness center and golf were discussed in a research seminar in the VII semester, led by the author and entitled *Juego Ciudad y Arquitectura*, (Play, City and Architecture) in the School of Architecture of the Catholic University in 2001.

barrios populares. Campo y tipos de juego señalan distinciones sociales.

No tan lejos, desde los balnearios la vida transcurre aparte, ociosa, como en un suspenso, toda en juego. Entre balnearios, un trecho costero acoge actividades que perteneciendo al juego son de otro orden: torneos, actos poéticos, fiestas, actividades que se desenvuelven entre dunas y suelos colectivos. Indiferentes al paisaje marino, las obras de ese conjunto trazan una estructura alternativa de colonización territorial para la cual la playa no es un dato jerárquico: la Ciudad Abierta en Ritoque acoge de este modo un pensamiento alterno cuyas raíces sugieren coincidencias con la extraña reflexión de Huizinga, llevando el juego quizá a una renovada plenitud. **ARQ**

Bibliografía: Huizinga, Johan; *Homo Ludens*. Beacon Press, Boston, 1971. / Cailliois, Roger; *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1986. / Duvignaud, Jean; *El juego del juego*. Fondo de Cultura Económica, México D.F. 1982. / Los temas del hipódromo, fitness centre y golf fueron tratados en un Seminario de Investigación de VII semestre, dirigido por el autor, titulado *Juego, ciudad y arquitectura*, en la Escuela de Arquitectura de la P.U.C. en 2001.