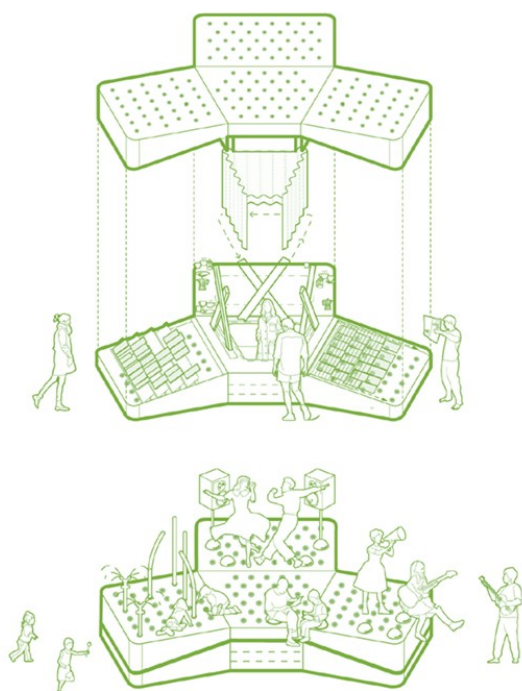


## El juego como función arquitectónica

Aprender a vivir desde la creación y la participación

Giancarlo Mazzanti



## El juego como función arquitectónica

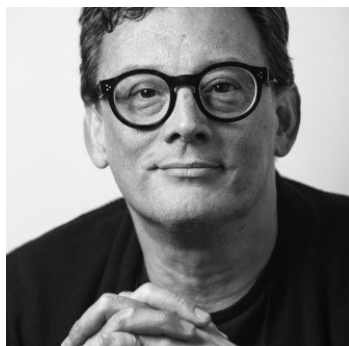
Giancarlo Mazzanti

La construcción de una vida en común como objetivo final de la arquitectura, con el juego y el arte en su dimensión colectiva, participativa y transformadora.

**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.**

## El autor



**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. 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).

### ¿Cómo hacer edificios para el cuidado?

*“**Necesitamos el cuidado para existir.** Lo pedimos al nacer, ni bebés ni niños sobreviven sin él; sin embargo, crecemos y a veces se nos olvida su trascendencia y necesidad. El cuidado es prestar atención a algo o alguien para que ese ser se mantenga o se desarrolle de la mejor manera. Cuidar una planta es hacer que llegue a donde es capaz de llegar en su vitalidad; sin cuidado, la planta se atrofia o muere. Lo mismo nos pasa a los humanos. Cuidamos de otros y de nosotros mismos. El cuidado es amplio: la naturaleza, los animales, los sistemas, redes, leyes, instituciones, lugares y cosas cuidan. **Se puede diseñar desde el cuidado y desde el no cuidado también. Diseñar desde el cuidado es diseñar para la vida; lo contrario es atentado contra ella.** La arquitectura hostil, por ejemplo, es una arquitectura del no cuidado, piensa mecanismos para que los cuerpos estén incómodos y sufran prohibiciones, atentando contra ellos. Quienes nos dedicamos a proyectar y construir espacios tenemos el deber de cuidar los cuerpos [actores con la capacidad de actuar y producir efectos o transformaciones dentro de sistemas que los habitan, actores humanos y no humanos]”. Giancarlo Mazzanti*

**El juego como función arquitectónica** es el séptimo título de la colección **Arquitecturas** de Los Libros de la Catarata, que nace como una colección de ensayos breves de temas que importan a las y los ciudadanos, porque afectan directamente a su calidad de vida. En ella participarán autoras y autores de diferentes profesiones, formación, procedencia o movimientos. No es una colección (solo) de arquitectura, es un paraguas para reflexionar y proponer temas y debates sobre arquitectura, cultura, educación, empresa, energía, ingeniería, medioambiente, movilidad, ocio, salud, trabajo, etc., siempre en el marco de la ciudad y el territorio del siglo XXI.

**Para mayor información, envío de ejemplares o concertar entrevistas:**

Mariella Rosso - [prensa@catarata.org](mailto:press@catarata.org) -Tel. 915 322 077 / 659 417 948