

Arquine

No.93

Otoño Fall 2020

Revista internacional de arquitectura y diseño
International Architecture and Design Magazine

Campos de juego Playgrounds

Proyectos Projects

Mauricio Rocha | Chloë Morichau-Beauchant | S-AR |
Vrtical | Guillermo Hevia García | T+E Arquitectos |
Fraccionaria Arquitectura | Daniel De León Languré |
Carlos Ortega Arámburo | IND [Inter.National.Design] |
Studio ID Eddy | Taller M Oficina de Arquitectura
Multidisciplinar | Productora | Anna Noguera | Javier
Fernández | El Equipo Mazzanti | Taller ADG | FGP-Atelier
Ensayos Essays Miguel Braceli | Klaus | Rozana Montiel |
Erick Alfonso Carranza López y Sindy J. Martínez Lortia |
Gabriel Visconti Stopello | Francisco Pardo | Carmelo
Rodríguez | Mauro Gilfournier | Raúl Cárdenas |
Aldo Solano Rojas | Luis Felipe Márquez | Marcos
Coronel | Justin McGuirk

arquine.com



Polideportivo en Turó de la Peira Turó de la Peira's Sports Center

Proyecto arquitectónico **Architectural Project:** Anna Noguera, Javier Fernández

Fotografía **Photography:** Enric Duch

Lugar **Location:** Barcelona, España

Año **Year:** 2018





Sección longitudinal Longitudinal section



Planta Plan

El barrio del Turó de la Peira se caracteriza por una gran densidad edificatoria de bloques de viviendas de los años 60 y por la poca dotación de espacios verdes y equipamiento público. El centro de manzana donde se realiza la intervención es un espacio enmarcado por una trama heterogénea de diferentes tipologías de viviendas y ocupada por dos equipamientos dispersos y obsoletos: una piscina y una pista exterior. El resultado era un entorno urbano inhóspito y desestructurado. El diseño del edificio se ha realizado con criterios de arquitectura pasiva. El volumen compacto y empotrado en el terreno minimiza la superficie de fachada, evitando pérdidas térmicas. El acondicionamiento climático de la pista se realiza exclusivamente de manera natural. Ventanas laterales combinadas con 24 lucernarios están monitorizadas mediante un sistema inteligente de automatización que funciona con sensores de temperatura, humedad, CO₂ y lluvia, garantizando la ventilación e iluminación natural. Una galería vegetal por donde trepan las plantas, compuesta por jardinerías lineales y malla de acero electrosoldada, rodea al edificio protegiéndolo del asoleamiento, tamizando la luz y creando un espacio bioclimático que permite disfrutar de los cambios de estación durante todo el año. Un gran depósito situado en el sótano recoge el agua pluvial desde la cubierta para su reciclaje y utilización para la totalidad del riego de la fachada verde.●

The Turó de la Peira neighborhood is characterized by a high building density of housing blocks from the 1960s and by the low number of green spaces and public facilities. The center of the block where the intervention is carried out is a space framed by a heterogeneous plot of different types of housing and occupied by two dispersed and obsolete equipment: a swimming pool and an outdoor track. The result was an inhospitable and unstructured urban environment. The design of the building has been carried out with passive architecture criteria. The compact and recessed volume in the ground minimizes the surface of the facade, avoiding thermal losses. The climatic conditioning of the track is carried out exclusively in a natural way. Side windows combined with 24 skylights are monitored by an intelligent automation system that works with sensors for temperature, humidity, CO₂ and rain, guaranteeing ventilation and natural lighting. A plant gallery where plants climb, composed of linear planters and electrowelded steel mesh, surrounds the building, protecting it from the sun, sifting the light and creating a bioclimatic space that allows you to enjoy the seasonal changes throughout the year. A large tank located in the basement collects rainwater from the roof for recycling and use for the entire irrigation of the green facade.●



Arquitectura Anna Noguera es un estudio de arquitectura fundado en 1992. Su trabajo se caracteriza por la atenta mirada al contexto y paisaje, la vuelta a los materiales y técnicas tradicionales desde una visión contemporánea, y la sostenibilidad e innovación tecnológica.

Arquitectura Anna Noguera is an architecture studio founded in 1992. Her work is characterized by an attentive look at the context and landscape, a return to traditional materials and techniques from a contemporary perspective, and sustainability and technological innovation.
www.annanoguera.com

Arquine	Coordinación académica Academic Coordination Anna Adrià anna@arquine.com	Colaboradores Contributors A93 Mauricio Rocha Chloë Morichau-Beauchant Aldo Sázen S-AR Camila Cossío Claudio Sodi Vrtical Guillermo Hevia García Javier Otero T+E Arquitectos Fraccion Arquitectura Jaime Navarro Soto Daniel De León Languré Carlos Ortega Arámburo Fabio Cunha Hugo David IND [International Design] Studio ID Eddy Aad Hoogendoorn Taller M Oficina de Arquitectura Multidisciplinar David Vázquez Jorge Hoyos Productora Erick Mendez	Anna Noguera Javier Fernández Eric Duch El Equipo Mazzanti Alejandro Arango Taller ADG FGP-Atelier Rafael Gamo Miguel Braceli Klaus Rozana Montiel Erick Alfonso Carranza López Sindy J. Martínez Lortia Gabriel Visconti Stoppello Francisco Pardo Carmelo Rodríguez Mauro Gilfournier Raúl Cárdenas Aldo Solano Rojas Luis Felipe Márquez Marcos Coronel Justin McGuirk
Dirección Direction Miquel Adrià	Libros Books Brenda Soto brenda@arquine.com	Valeria Fuentes valeria@arquine.com	
Consejo Advisory Board Ernesto Betancourt Gilberto Borja Bernardo Gómez-Pimienta Manuel Novodzelsky			
Consejo editorial Editorial Board Lorenzo Álvarez Axel Arañó Fernanda Canales Jose Manuel Castillo Pablo Goldin Marcochiv Wonne Ickx Cecilia León de la Barra Rozana Montiel Francisco Pardo Félix Sánchez Paloma Vera Víctor Alcérreca	Distribución + Suscripciones Distribution + Subscriptions Miriam Ramírez distribucion@arquine.com suscripciones@arquine.com tels.: 5208 2289 / 5514 7012	Arquine Revista internacional de arquitectura y diseño International Architecture and Design Magazine México, marzo 2020 tels.: 5208 2289 / 5514 7012 arquine.com	Arquine Revista internacional de arquitectura y diseño International Architecture and Design Magazine México, marzo 2020 tels.: 5208 2289 / 5514 7012 arquine.com
Dirección ejecutiva Executive Director Andrea Griborio andrea@arquine.com	Impresión Printing Preimpresa Digital, S.A. de C.V. Caravaggio 30, Col. Mixcoac 03910, CDMX, México	Traducción Translation Arquine (inglés)	
Dirección editorial Editorial Direction Alejandro Hernández Gálvez	Corrección de estilo Copy Editing Christian Mendoza (español)	Arquine Revista internacional de arquitectura y diseño Revista internacional de arquitectura y diseño es una publicación trimestral editada por: Arquine, SA de CV Ámsterdam 163 A, Hipódromo, 06100, Ciudad de México.	
Coordinación de producción editorial Editorial production coordination María Betina Rincón betina@arquine.com editorial@arquine.com	Diseño Design Gabriela Varela + David Kimura	Certificado de reserva 04-2014-071708421400-102 de derechos al uso exclusivo del título: Arquine Revista internacional de arquitectura y diseño	
Coordinación de contenidos + vinculación editorial Editorial content coordination + Editorial Relations Christian Mendoza christian@arquine.com	Asistente de formación Layout Assistant Sabrina Sánchez	Certificado de Licitación de Título ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas número: 10314	
Estrategia digital Digital Strategy Maximilian Nowotka max@arquine.com	Prepresa Prepress Víctor Viñuela	Certificado de Licitación de Contenido ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas número: 7242	Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta, puede reproducirse, almacenarse o transmitirse de ninguna forma, ni por ningún medio, sea éste electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o por fotocopia, sin previa autorización por parte de la editorial. El contenido de la publicidad y de los artículos es responsabilidad exclusiva de los anunciantes y de los colaboradores, y no refleja necesariamente el punto de vista de Arquine.
Publicidad Advertising Ana Semadeni anasmadeni@arquine.com		ISSN 1405-6151	

Distribución de la revista en México Magazine Distribution in Mexico
 Cadena de tiendas Sanborns www.sanborns.com.mx • Casa Bosques www.casabosques.net • Casa Luis Barragán www.casaluisbarragan.org • Fondo de Cultura Económica www.fondode-culturaeconomica.com • IKAL Store www.ikalstore.com • Librería Grafen Porrúa Oaxaca www.librerigranenporrua.com • Museo Amparo www.museoamparo.com • Museo Mexicano del Diseño www.mumedi.mx • Museo Rufino Tamayo www.museotamayo.org • Museo Universitario de Arte Contemporáneo www.muac.unam.mx • Tienda Tamayo Guadalajara www.museo-tamayo.org • Cadena de Librerías Educal www.educal.com.mx • Biblioteca Nacional de México hwww.bn.unam.mx • Biblioteca Vasconcelos www.bibliotecavasconcelos.gob.mx • Centro Cultural del Bosque www.ccb.inba.gob.mx • Centro Cultural Elena Garro www.educal.com.mx/elenagarro • Cineteca Nacional www.cinetecanacional.net • Centro Nacional de las Artes www.cenart.gob.mx • Conaculta Reforma www.mexicoescultura.com • Museo de Arte Moderno www.mam.inba.gob.mx • Museo Nacional de las Culturas Populares www.museoculturaspopulares.gob.mx • Museo Nacional de San Carlos www.mnsancharlos.com • Palacio de Bellas Artes www.palacio.inba.gob.mx

Distribución internacional International Distribution
 Canadá: Center for Canadian Architecture www.cca.qc.ca • Estados Unidos: Mac Nally Jackson Books www.mcnallyjackson.com • Artbook @MoMA PS1 www.artbook.com • Hennessey + Ingalls www.hennesseyingalls.com • España: Naos www.naoslibros.es • La Capell www.lacapell.com

Tienda On-line Store
 Kichink: www.kichink.com/stores/arquine/
 Amazon: www.amazon.com.mx • www.amazon.com • www.amazon.ca

Editorial Editorial./ Campos de juego Playgrounds

Miquel Adrià | @miqadria

El tandem arquitectura y juego abre distintas lecturas que van desde el diseño como juego —como divertimento— libre de ataduras programáticas, hasta el diseño de elementos lúdicos y espacios conformados para jugar. En muchos casos, ambos caminos confluyen fácilmente en creaciones arquitectónicas libres que incitan a la participación lúdica, eventualmente con licencias formales o representaciones grotescas. La referencia a Aldo van Eyck es obligada y sus cuentos de playgrounds son un punto de partida para cualquier propuesta contemporánea. Como menciona Francisco Pardo en estas páginas, para van Eyck el equipamiento de juego debe pertenecer a la ciudad, al punto de desaparecer en lo cotidiano y volverse parte de ella, como los postes de la luz o la banqueta. Para otros, es la oportunidad de incorporar juegos de experimentación formal sin diseño industrial, como el columpio o la resbaladilla. Y también cabe la posibilidad de incorporar la integración plástica —como arte urbano— que el ciudadano puede activar. Unos se apoyan en la geometría, otros arrastran referencias minimalistas de Carl Andre o Donald Judd y hay quien toma prestadas imágenes que remiten a mundos abiertos del espacio lúdico y virtual, como Minecraft. Espacios de juego —dice Torolab— que “ofrezcan infinitud de posibilidades, dibujadas a partir de entender la forma de ver la vida de otro jugador y cómplice, que va escalando de las relaciones interpersonales a conceptuales, hasta convertirse en parte del dominio público con impacto real.” En cualquier caso hay consenso en que el diseño del espacio público y lúdico, el espacio de juego, debe ser indeterminado. Y el terreno baldío es el paradigma del espacio de juego en la ciudad, tanto por su potencial como por su indefinición. De ahí la pregunta: ¿cómo podemos imaginar que el diseño ayude a implementar el potencial de esos espacios manteniendo, al mismo tiempo, cierta indeterminación?

En un momento en que el confinamiento por el COVID 19 ha dejado vacías las ciudades y las relaciones sociales se han desplazado a las retículas bidimensionales del Zoom, asistimos a una estética urbana donde la realidad —apunta Justin McGuirk— imita los paisajes metafísicos de las ciudades desoladas que pintaba Giorgio de Chirico, o las fotografías de Gabriele Basilico, donde el gran ausente es la figura humana, la vida. En este número publicamos algunas propuestas que invitan precisamente a activar el espacio lúdico y urbano, y con ellas regresar la actividad y la vida ciudadana.●

The architecture and game tandem opens different readings that go from design as a game—as an amusement—free of programmatic ties, to the design of playful elements and shaped spaces to play. In many cases, both paths easily converge into free architectural creations that encourage playful participation, eventually with formal licenses or grotesque representations. The reference to Aldo van Eyck is a must and his hundreds of playgrounds are a starting point for any contemporary proposal. As Francisco Pardo mentions in these pages, for van Eyck the playground equipment must belong to the city, to the point of disappearing into everyday life and becoming part of it, such as the lamp posts or the sidewalk. For others, it is the opportunity to incorporate formal experimentation games not designed in an industrial way, such as the swing or the slide. And there is also the possibility of incorporating the plastic integration—as urban art—that the citizen can activate. Some rely on geometry, others carry minimalist references to Carl Andre or Donald Judd, and some borrow images that refer to the open worlds of playful and virtual space, such as Minecraft. Play spaces—as Torolab says—that “offer infinite possibilities, drawn from understanding the way of seeing life of another player and accomplice, which scales from interpersonal to conceptual relationships, until it becomes part of the public domain with real impact.” In any case, there is consensus that the design of the public and recreational space, the play space, must be indeterminate. And the wasteland is the paradigm of the play space in the city, both for its potential and for its lack of definition. Hence the question: how can we imagine that design helps to implement the potential of these spaces while maintaining certain indeterminacy?

At a time when the confinement by COVID 19 has left cities empty and social relations have shifted to the two-dimensional grids of Zoom, we are witnessing an urban aesthetic where reality, as Justin McGuirk says, imitates the metaphysical landscapes of desolate cities painted by Giorgio de Chirico or those photographed by Gabriele Basilico, where the great absentee is the human figure, life. In this issue we publish some proposals that invite us to activate the recreational and urban space, and with them, to return to activity and civic life.●