

# WORKSHOP INTERNACIONAL

**BOGOTÁ + NEW YORK**  
**LOS ANDES >>> COLUMBIA**

## PLAYGROUND >>> Jugando con Anomalías

**EL RÍO BOGOTÁ >>> Co-producción de redes y estrategias espaciales**

- |   |                                 |
|---|---------------------------------|
| <b>WS 01 &gt;&gt;&gt; Las Reglas del Juego</b>  | > BOGOTÁ 14-18 agosto 2017      |
| <b>WS 02 &gt;&gt;&gt; Ejercicios Lúdicos I</b>  | > BOGOTÁ 25-29 septiembre 2017  |
| <b>WS 03 &gt;&gt;&gt; Ejercicios Lúdicos II</b> | > NEW YORK 06-10 noviembre 2017 |

## PROFESORES

**Columbia University >>>** Giancarlo Mazzanti **ARQUITECTO**, Carlos Medellín **ARQUITECTO**,  
Marcela Tovar-Restrepo **SOCIOLOGA**  
**Universidad de Los Andes >>>** Christiaan Job Nieman **DISEÑADOR**, Daniel H Nadal  
**ARQUITECTO**  
**Profesores Invitados >>>** Edilsa Rojas **PSICOLOGA**, Sergio Montero **URBANISTA**, Adeola  
Enigbokan **PSICOLOGA URBANA**

## INTRODUCCIÓN

PLAYGROUND amplía los posibles roles que arquitectos, diseñadores y planificadores desempeñan hoy día. Mas allá de su reconocimiento como actores técnicos independientes, se explora la disposición de éstos como agentes de cambio de carácter interdisciplinar. Se articulan tres talleres que tienen como ejes centrales y articuladores conceptos como el juego, la lúdica y la anomalía que serán abordados como oportunidades para la construcción de espacios activos que susciten nuevas formas de habitar. El juego como descubrimiento e intervención colectiva y lo anómalo como discrepancia de una regla o modelo de uso permitirán desarrollar tácticas alternativas para abordar espacios clave del Río Bogotá como Lisboa, Gran Granada, Tuna o Santa Cecilia y definir una estrategia de desarrollo integral.

Se propone el descubrimiento y la experimentación con conceptos, espacios y programas anómalos, heterotópicos y contrapuestos que muestran y abren otra mirada sobre la forma en que la arquitectura puede ser entendida, proyectada y usada. La misión de los talleres es desarrollar mecanismos que produzcan nuevos eventos y relaciones interpersonales en las comunidades que definen cada lugar, pasando de la eficiencia de un funcionalismo tradicional a la eficacia de soluciones que responden activamente a las problemáticas del territorio. No se pretende comprobar la validez de modelos establecidos, sino abordar la experiencia de ser espacialmente arriesgados, cambiantes y diversos.

Al igual que sucede con un juguete, la arquitectura y un diseño no sólo tienen valor en sí mismos como objetos, sino que sus virtudes reales están en las dinámicas sociales que pueden producir, en su capacidad de generar nuevos comportamientos y desarrollar innovación y/o conocimiento. Este estudio es un lugar de encuentro y diálogo sobre el juego, la lúdica y la anomalía vistos como procesos de diseño, y es una invitación a extender la perspectiva más allá de las buenas prácticas en la construcción y los cánones estéticos o funcionales preestablecidos, para así dar pie a un debate centrado en nuevas metodologías enfocadas al descubrimiento de nuevas formas de uso y nuevos modelos espaciales.

PLAYGROUND busca construir junto a los estudiantes una plataforma para aprender a anticipar y pre-definir acciones sociales dentro del ámbito público y a través del diseño. La infraestructura pública como oportunidad colectiva y su relación con la cotidianeidad de las comunidades, será el punto de partida para abordar el proyecto más allá de su construcción y de su condición material. De este modo, el espacio público reaparece como garantía para la consecución de ideales o deseos, el mejoramiento de la calidad de vida y el fortalecimiento de las posibilidades económicas de los habitantes de un

contexto específico, fomentando así la visibilidad de las comunidades y la inclusión social. Playground abre una secuencia de talleres donde los estudiantes se encuentran para producir ideas que trascienden la idea de edificio y se concentran en plantear diseños de infraestructuras pedagógico-urbanas, capaces de albergar múltiples usos simultáneamente y de generar nuevas dinámicas económicas e interacciones sociales.

## **ESTRUCTURA DE TALLERES**

### **WORKSHOP 1 >>> BOGOTÁ 14-18 agosto 2017**

Estudiantes de la Universidad de los Andes

#### **WS 01: Las Reglas del Juego**

##### **Visión estratégica y establecimiento de redes**

El taller busca definir una visión estratégica que logre poner en valor el Río Bogotá, visibilizando las comunidades y ofreciendo una lectura de identidad.

Primer ejercicio intensivo de una semana que desvela las claves del Río Bogotá y sus posibilidades como elemento urbano estructurante de la ciudad. Se establece un enfoque de estudio sobre una zona específica que funcionará como laboratorio abarcando los contrastes y dinámicas urbano-rurales, sociales y ambientales más relevantes dentro de la cuenca del Río.

Se busca establecer una línea base de información, una red de actores y enfoque claro que permitan la aproximación al Río Bogotá desde los imaginarios que la ciudad y los ciudadanos tienen sobre él.

Por medio de visitas de campo, entrevistas a instituciones gubernamentales y privadas, diálogos con actores comunales, conferencias de expertos, estudios de caso y debates de grupo; se producirá un diagnóstico estratégico que identifique las principales oportunidades, problemas, proyectos y necesidades que se plantean en el sector y así establecer aquellos temas fundamentales para su desarrollo cultural, social, económico y ambiental.

Como resultado final queremos diseñar y poner en acción una estrategia de desarrollo digital que pueda ser un archivo vivo y colectivo de los principales momentos históricos, procesos de desarrollo urbano, iniciativas de actores gubernamentales y sociales, y deseos o ideas de la comunidad. Esta plataforma de medios digitales quiere ser una herramienta de interacción entre los diversos actores con el fin de traducir y sistematizar la información recolectada desde diversos lenguajes de comunicación para detonar la co-creación de nuevos imaginarios, ideas de diseño y proyectos tácticos.

##### **Actividades:**

- Charlas con expertos locales (CIDER, ERU, Secretaria de Planeación)
- Visita guiada al sector
- Documentación del territorio (planos, fotos, decretos...)
- Cartografía social del imaginario y sus referentes
- Consolidación y sistematización del proceso de investigación
- Producción de una visión estratégica conceptual (transversal)
- Diseño de la plataforma digital (transversal)

### **WORKSHOP 2 >>> BOGOTÁ 25-29 septiembre 2017**

Estudiantes de la Universidad de los Andes + Estudiantes de Columbia University

#### **WS 02: Ejercicios Lúdicos (I) Bogotá**

##### **El juego como lenguaje común y los juguetes como mecanismos de interacción**

Este taller se centra en la recolección de datos cualitativos para la producción de información focal específica. A su vez es un ejercicio de acercamiento entre actores ajenos (los estudiantes) en un elemento externo (el río y su comunidad) y con un enfoque específico (políticas públicas establecidas).

Como diseñadores e investigadores trabajamos buscando generar impacto a través de intervenciones espaciales y de las dinámicas de cambio que estas pueden propiciar. El taller abre la oportunidad de vivir momentos de diálogo entre los imaginarios que construimos y las realidades que podemos vivir. Más allá de un trabajo de campo que defina realidades absolutas, el taller pretende construir ideas basadas en experiencias y actitudes que sean capaces de generar nuevos planteamientos que fomenten el encuentro y el entendimiento.

Este es un trabajo de campo que se propone como estrategia para romper la forma con la que usualmente se construyen posiciones limitadas desde la condición del visitante como agente externo. Como en un campo de juego, la metodología que se utiliza permite establecer una relación del individuo con su equipo y a su vez, con el contexto local que le rodea.

¿Cómo dejar que el contexto nos hable? o mejor aún ¿cómo podemos entender lo que una ciudad, desde toda su complejidad, puede decir? ¿Cómo se puede usar esa nueva información y transferirla hacia diseños que realmente tengan capacidad de trascender lo social e impactar la ciudad?

Este viaje es una exploración que a través de (i) observar y participar en la experiencia cotidiana de una ciudad, (ii) dialogar con los saberes locales y comunales y (iii) construir ideas y darle voz al ciudadano en diferentes tiempos y espacios, busca espacios para construir un discurso colectivo que llene de significado el campo de juego que se quiere redefinir.

#### **Actividades:**

- Visita guiada al territorio (Río y zona específica de trabajo)
- Tour de instalaciones Uniandes
- Charlas de expertos y de invitados
- Identificación y compra de materiales
- Taller de construcción de juguetes
- Instalación y activación de los juegos
- Observación y documentación
- Análisis y conclusiones
- Tour de vida nocturna en la ciudad
- Entrevista con instituciones gubernamentales locales
- Retroalimentación y definición de medios digitales

### **WORKSHOP 3 >>> NEW YORK 06-10 noviembre 2017**

Estudiantes de la Universidad de los Andes + Estudiantes de Columbia University

#### **WS 02: Ejercicios Lúdicos (II) Nueva York**

##### **La co-producción del espacio como estrategia de cambio urbano**

Finamente se propone un taller de diseño colaborativo entre los estudiantes de ambas escuelas sobre estrategias de articulación urbana y diseño de artefactos de impacto público. Se identifican líneas de intervención claras y escalas de intervención y definición de oportunidades de proyecto. Se ofrece una perspectiva alternativa a partir del estudio de buenas prácticas en la ciudad de Nueva York.

Una oportunidad para especular y proponer proyectos pensados como herramientas que ayuden a construir acuerdos entre diversas visiones del mundo, que sean multiplicadoras de redes sociales, investigando nuevos espacios de contradicción.

Estos ejercicios lúdicos abordan la cuenca del Río Bogotá como un laboratorio para estudiar las oportunidades de innovación que subyacen en los límites difusos entre lo formal y lo informal dentro de la planeación de la ciudad, y desde ahí, proponer un sistema vivo con capacidad para crecer, decrecer, multiplicarse y transformarse en función de las dinámicas que generan los diferentes espacios sociales de la ciudad. Este sistema urbano pretende convertirse en un instrumento de cambio físico y social, y por tanto quiere replantear el término sostenible dando un paso más al entenderlo no sólo desde una perspectiva energético-ecológico, sino buscando su soporte cultural y social.

Los proyectos tácticos que se desarrollan deben abordar temas de debate en el ámbito urbano global: territorio, desarrollo económico, preservación, movilidad, equidad, exclusión, cambio climático, etc. Cada proyecto debe experimentar académicamente con los conceptos subyacentes, cumplir con una función ligada a una política pública establecida y al mismo tiempo involucrar patrones y problemas locales. De esta manera, se quiere especular sobre oportunidades y formas nuevas de proyectar y construir artefactos públicos con impacto urbano que logren ser elementos de comunicación y fomenten dinámicas de apropiación. Los estudiantes identificarán lugares específicos, dentro de la zona de estudio, donde políticas públicas previamente identificadas puedan promover y generar acciones de acupuntura urbana.

**Actividades:**

- Viaje a NYC
- Tour de instalaciones Columbia University
- Charlas de expertos
- Tour de ejemplos de intervenciones relevantes
- Desarrollo de propuestas
- Consolidación de medios digitales
- Análisis y conclusiones