

“ARQUITECTURA Y JUEGO: LA AZOTEA COMO PATIO”

Texto descriptivo

En los últimos años, nuestro colegio, Virgen de Mirasierra, ha añadido una línea a cada curso de forma paulatina. En un principio no supuso inconveniente alguno porque había aulas suficientes. Sin embargo, conforme la nueva línea va instaurándose en cursos superiores, nos encontramos con una notable falta de espacio. Por ello, la dirección ha decidido derruir el actual salón de actos para construir un nuevo edificio que albergue más aulas. Esta nueva construcción contará con una azotea diáfana. Decidimos utilizar esta azotea como patio dado que al igual que nos faltan clases, también faltará espacio de recreo. Uniendo esta falta de espacio con la aparición de la Bienal, decidimos destinar esta azotea para patio de los alumnos mayores, los que cursan Bachillerato ya que en esta etapa escolar, el espacio proporcionado a los estudiantes no facilita la desconexión de las clases.

Una vez establecida la idea general del proyecto nos comenzamos a reunir semanalmente. Decidimos documentar todo lo que hacemos en un tablero de la plataforma Trello. En ella se pueden abrir listas y dentro de éstas añadir subapartados de una forma muy visual. Aquí, posteriormente, subiremos referencias visuales, textos, fotos, documentos con todo lo dicho en las lluvias de ideas, etc. De esta manera, además de quedar todo documentado, todos podemos acceder al contenido en cualquier momento desde nuestros dispositivos.

En primer lugar, construimos una maqueta del colegio para tener una mejor percepción del espacio y poder trabajar sobre ella. Una vez finalizada, realizamos un pequeño análisis de las azoteas en general y de los usos dados a ellas alrededor del mundo. Mientras tanto, compartimos referencias de diferentes manifestaciones arquitectónicas y artísticas. Entre ellas priman el dinamismo, las esferas, la topografía variada, la elasticidad y plasticidad o las diferentes texturas. Algunas de ellas serán citadas al final del texto. Además de esto, hacemos un análisis de la situación espacial de nuestra azotea: las vistas a la sierra, cómo da el sol en la hora del recreo, la exposición a los factores meteorológicos, etc.

Tras tener una idea clara de la situación física determinada que exhibe, comenzamos a pensar en ella como patio. Estudiamos los inconvenientes que tiene un patio en altura. Algunos de estos problemas son la mayor exposición a los fenómenos meteorológicos, la imposibilidad de realizar algunas actividades como jugar al balón o cómo se lleva a cabo el acceso a la misma. También discutimos sus ventajas a través de lluvias de ideas y algunos ejemplos. En este momento esas referencias no son sólo de autores o grandes obras sino también referencias visuales relacionadas con algunas de nuestras propuestas como por ejemplo suelos blandos, graffitis, juegos de luz, etc.

Es en este momento cuando decidimos que queremos centrarnos en el dinamismo y encaminamos la fase creativa desde un punto de vista más abstracto. Comenzamos a crear diferentes modelos de azotea con plastilina que colocamos en la maqueta del colegio. Buscamos alejarnos de lo concreto: donde poner bancos, columpios o escaleras para abordar el proyecto desde formas y topografías diferentes pero teniendo en cuenta la situación física anteriormente estudiada. Esta es la parte más extensa en la que intercambiamos ideas tanto específicas como abstractas.

Junto a todas las referencias y recogiendo nuestras propias aspiraciones a través de las lluvias de ideas, optamos por desarrollar una propuesta basada en esferas. Esta geometría proporciona a la obra arquitectónica ese carácter lúdico que ha sido una constante a lo largo de todo el proyecto. Nuestra principal aspiración ha sido crear un patio para alumnos de Bachillerato que pueda devolver el juego a una edad más adulta, un espacio para conectar con lo lúdico y salir de las clases, un espacio para desconectar y desarrollar otros aspectos de nuestra persona.

Teniendo en cuenta todos los factores analizados, la parte más elevada queda en la esquina más alejada a la entrada de la azotea, dando vistas a la sierra. Mientras, creamos otra zona alta en otra esquina que comparte las vistas. Pero esa topografía responde también a los movimientos que se realizarán en la azotea y, así, la parte de entrada y distribución es menos escarpada y de fácil acceso y las zonas más externas tienen una topografía más diferenciada. Pensamos esferas de distintos tamaños y diferentes usos y características tal y como están descritas en una de las fotos del proyecto.

Una vez concretada la idea, realizamos una nueva maqueta de mayores dimensiones para poder apreciar en mayor medida el detalle. Llegada la última fase, nos dividimos en grupos que se encargan de diferentes tareas. Uno de ellos se encarga de escribir el texto para el vídeo, otro del texto descriptivo y otros toman fotografías y realizan collages. Cuando todo esto está acabado, entre todos lo revisamos e introducimos modificaciones. Mientras que estábamos divididos en los grupos de trabajo vamos intercambiando ideas sobre cómo hacer el vídeo. Concretamos la estructura y lo grabamos una vez finalizada la dinámica grupal. Por último, editamos el vídeo, revisamos todo nuestro trabajo y damos por finalizada nuestra propuesta.

Algunas de las referencias arquitectónicas, artísticas y formales que se han estudiado y consultado a lo largo del proyecto:

- Tomás Saraceno: "Space time foam" (Han gar Biccoca, Milán, 2013)
- Verner Panton: "Visiona 2" (Colonia, 1970)
- Peter Eisenman: "Ciudad de la Cultura" (Santiago de Compostela, 2011)
- Sheila Hicks: "Viva arte viva" (Bienal de Venecia, 2017)
- Archigram: "The instant city" (1970)
- Agustín Ibarrola: "Bosque de Oma" (1982-1985)
- Anish Kapoor: "Tall tree and the eye" (2009)
- Alejandro de la Sota: "Gimnasio del Colegio Maravillas" (Madrid, 1960-1962)
- Hibi-no-sekkei: "OB Kindergarten" (Nagasaki, 2015)
- Alexandru Arghira: "Pasaje azul" (Parque Juan Carlos I, Madrid, 1992)