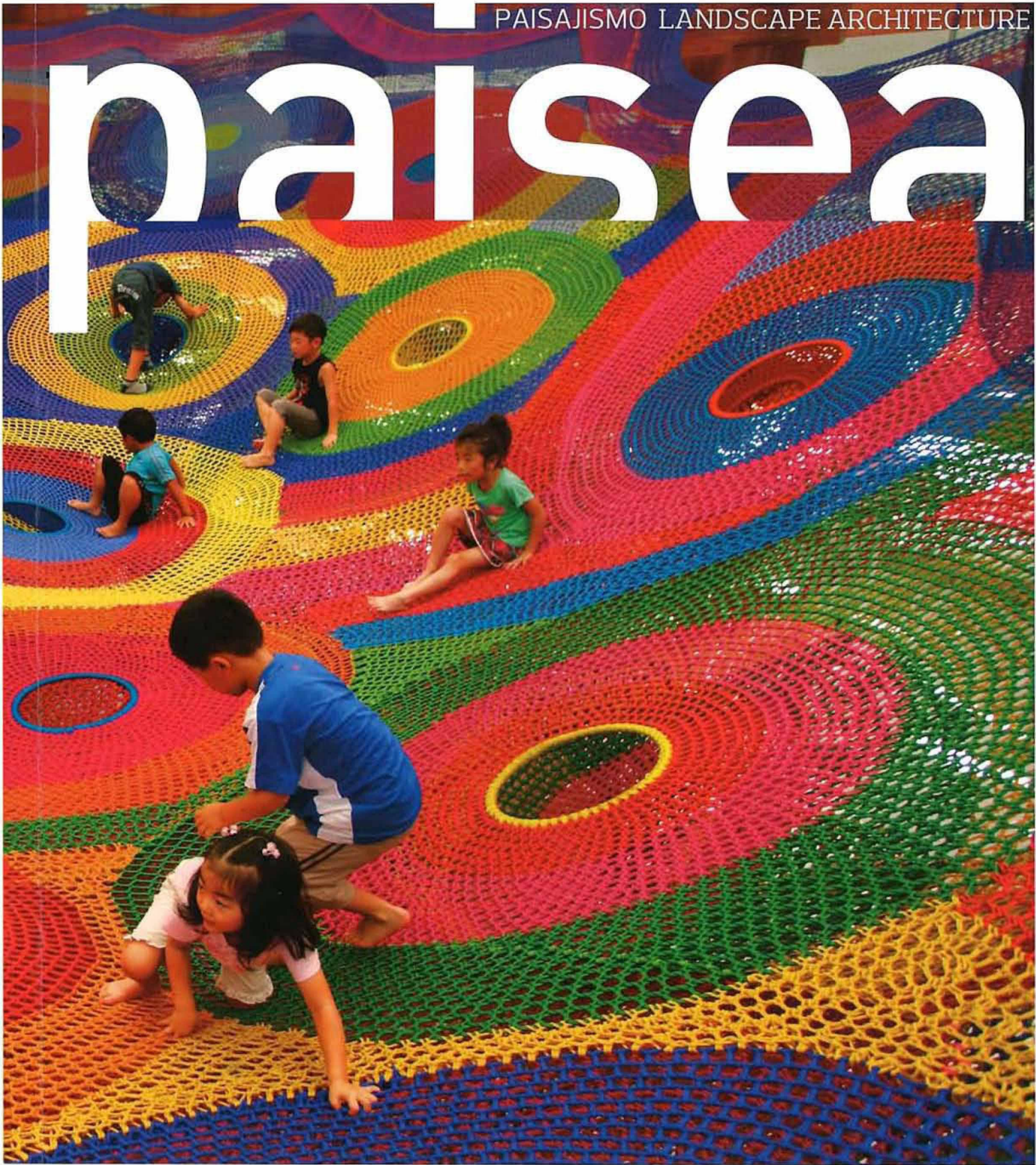


PAISAJISMO LANDSCAPE ARCHITECTURE

paisa



022
EL JUEGO
PLAYSCAPES

reportaje

OBJETOS

Entendiendo que el paisaje también se produce a pequeña escala, en el presente número de Paisea, no queríamos dejar de mostrar objetos y elementos que, desde su tamaño menor propician una relación a través del juego con el paisaje. Lo que exponemos a continuación es solo una pequeña muestra de la cantidad de estructuras y artefactos diferentes que, pensados o no con una intención lúdica, incitan al juego.



report

OBJECTS

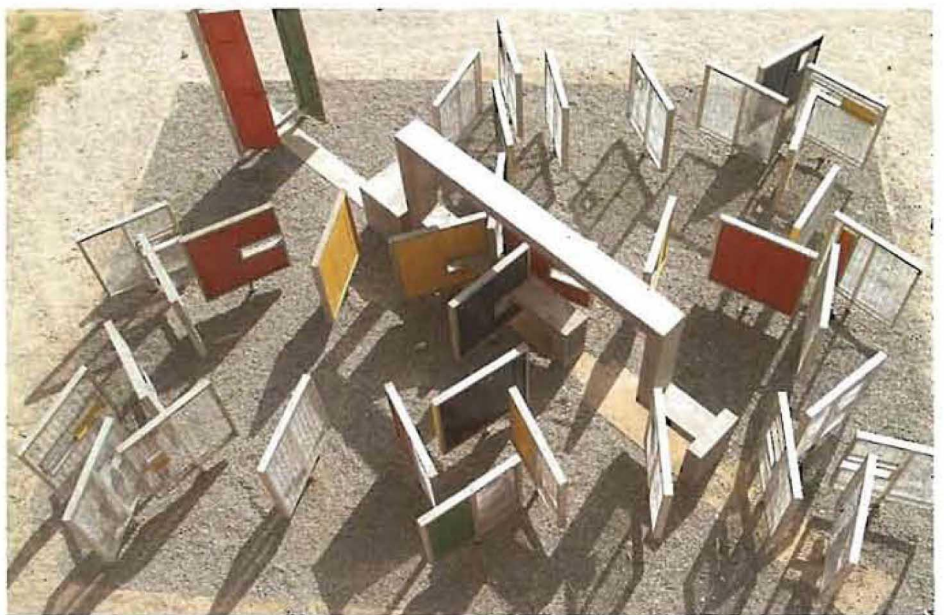
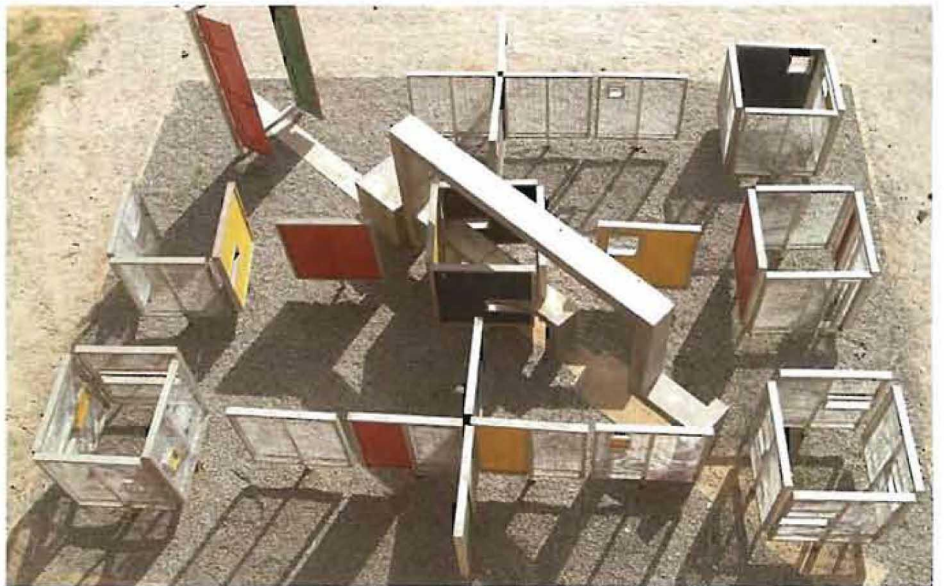
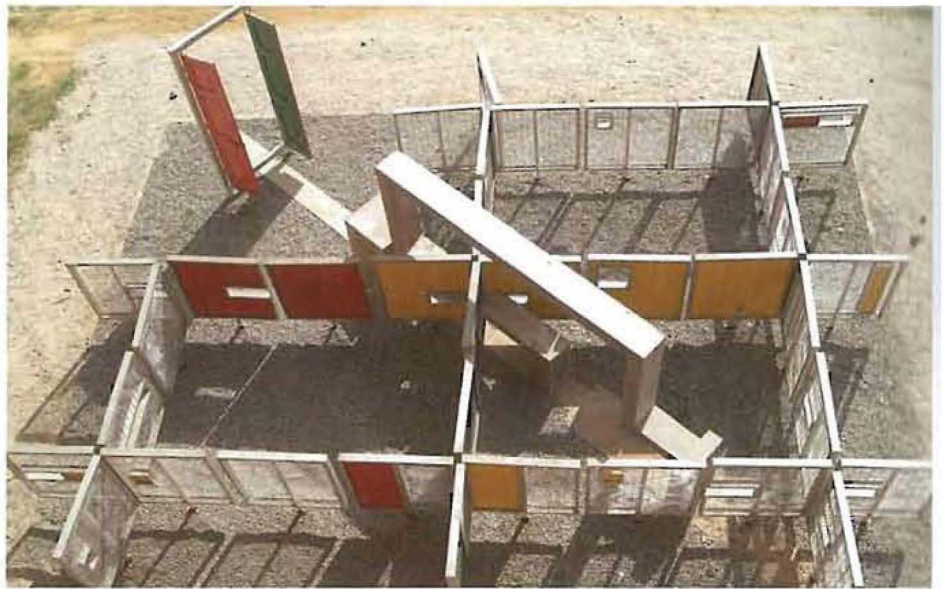
Understanding that the landscape also occurs on a small scale, in this issue of Paisea we wanted to present objects and designs which through their smaller size foster a relationship with the landscape through play. The following is just a small sample of a number of structures and different designs that whether through intention or not, encourage play.



reportaje

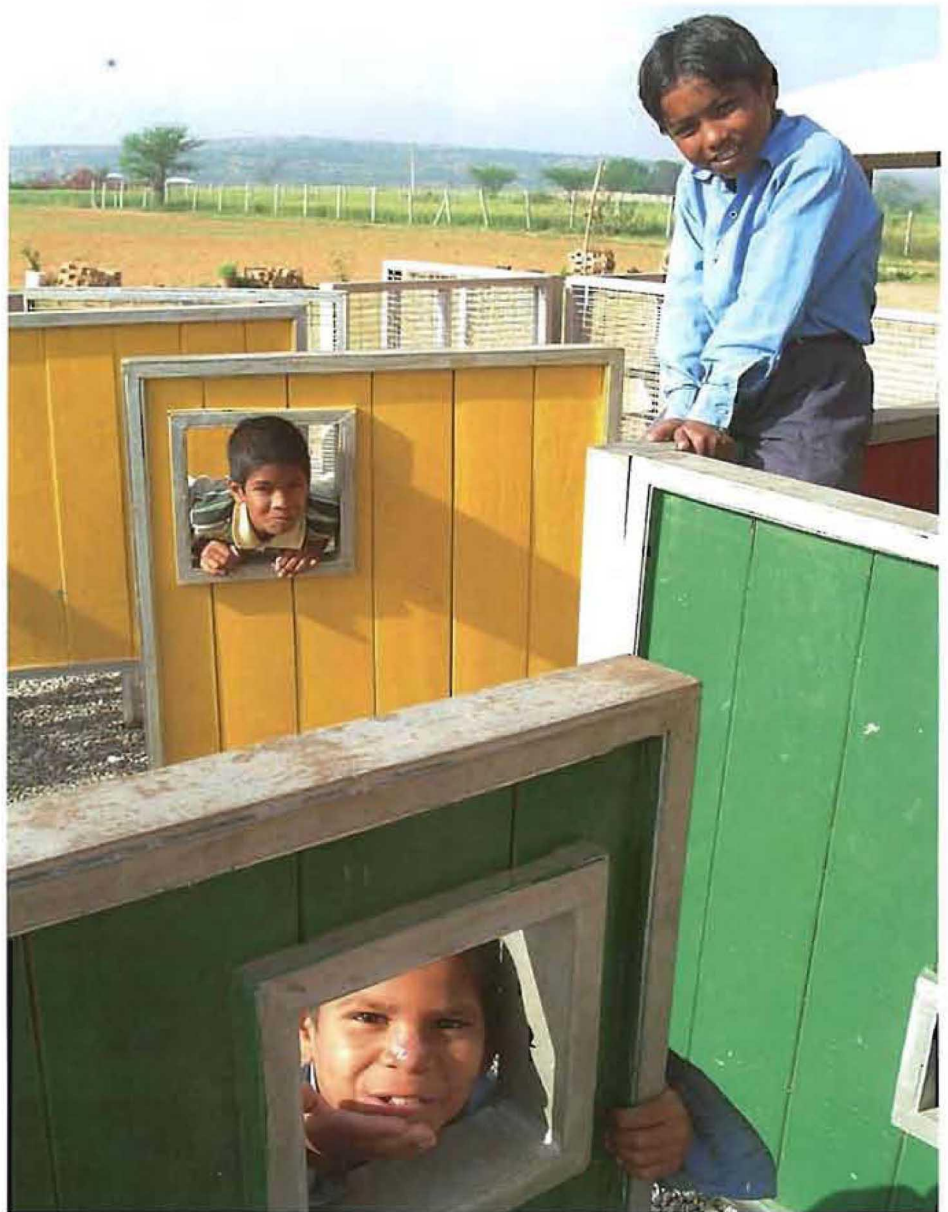
ZONA DE JUEGOS HARYANA, INDIA

Romi Khosla Design Studios



Nos enfrentamos al proyecto de la zona de juegos con una historia en la que los niños pudieran redefinir el argumento, a través de las dinámicas cinéticas de la zona de juegos, cada vez que interaccionaran con ella. A pesar de que el espacio de juegos puede cambiar constantemente, existe una estructura formal en el espacio, en la que los planos móviles definen las posibilidades. Existe una red regular de paneles pivotantes, situada sobre un lecho de gravas, a través del cual discurre un camino en diagonal de hormigón.

Los niños pueden crear espacios cerrados, íntimos y seguros en el área central y otros cada vez más permeables con los paneles exteriores, llegando finalmente al borde, donde una puerta solitaria representa un umbral imaginario.



Es un lugar silencioso y ruidoso, sistemático y caótico, estático y cinético, pero es siempre un espacio que pertenece a los niños, con y sin ellos. Para nosotros como diseñadores, resulta un componente importante de nuestra extensa arquitectura, en la que el diseño se utiliza para cambiar la experiencia del espacio.

report

CHILDREN'S PLAYGROUND HARYANA, INDIA

We approached the creation of the playground with a story where the child could redefine the storyline through the kinetic dynamics of the playground each time they engaged with it. Although the playground can be always changing – there is a formal structure to the space within which the moving planes define possibilities. There is a regular grid of pivoting panels, set on a gravel pit with a diagonal concrete

path running through it.

Children can create enclosed, intimate, secure spaces at the core of the playground and increasingly porous and imaginary enclosures with the outward radiating panels, eventually arriving at the edge of the playground where a solitary door signifies an imagined threshold.

It is a quiet and a loud space, a systematic and a chaotic space, a static and kinetic space, but it is always a space that belonged to the child within and without. For us as designers, it remains an important component of our extended architecture where design is used to change the experience of space.