



El Equipo Mazzanti

Serio Ludere

EL EQUIPO MAZZANTI

- 3 Luis Fernández-Galiano
Serio ludere: la máquina Mazzanti *The Mazzanti Machine*
- 4 Jorge Pérez Jaramillo
La diversidad construida *Built Diversity*
- 8 Hugo Mondragón
Arquitecturas para armar *Architectural Assemblages*
- 12 Giancarlo Mazzanti
Acciones, juegos, sistemas *Actions, Games, Systems*

Obras y proyectos Works and Projects

- 20 **Parque Biblioteca Pública España, 2005-2007, Medellín (Colombia)**
Spain Library Park, 2005-2007, Medellín (Colombia)
- 28 **Jardín Social El Porvenir, 2006-2009, Bogotá (Colombia)**
El Porvenir Social Kindergarten, 2006-2009, Bogotá (Colombia)
- 32 **Coliseos para los Juegos Sudamericanos, 2008-2010, Medellín (Colombia)**
Sport Stages for the South American Games, 2008-2010, Medellín (Colombia)
- 40 **Jardín Infantil Timayui, 2009-2012, Santa Marta (Colombia)**
Timayui Kindergarten, 2009-2012, Santa Marta (Colombia)
- 46 **Bosque de la Esperanza, 2010-2011, Soacha (Colombia)**
Forest of Hope, 2010-2011, Soacha (Colombia)
- 52 **Ampliación de la Fundación Santa Fe, 2012-2016, Bogotá (Colombia)**
Fundación Santa Fe Extension, 2012-2016, Bogotá (Colombia)
- 60 **Parque Ciudadela 29 de Julio, 2013-2014, Santa Marta (Colombia)**
Ciudadela 29 de Julio Park, 2013-2014, Santa Marta (Colombia)
- 64 **Jardín Infantil BabyGym, 2013-2016, Barranquilla (Colombia)**
BabyGym Kindergarten, 2013-2016, Barranquilla (Colombia)
- 68 **Colegio Pies Descalzos, 2014, Cartagena (Colombia)**
Pies Descalzos School, 2014, Cartagena (Colombia)
- 72 **Parque Educativo Marinilla, 2014-2015, Marinilla (Colombia)**
Marinilla Educational Park, 2014-2015, Marinilla (Colombia)
- 78 **Prototipo de cubierta para espacio público, 2014-2016, Barrancabermeja (Colombia)**
Prototype Canopy for Public Spaces, 2014-2016, Barrancabermeja (Colombia)
- 84 **Ampliación del Colegio Helvetia, 2014-2019, Bogotá (Colombia)**
Helvetia School Extension, 2014-2019, Bogotá (Colombia)
- 88 **Museo de Arte Moderno de Barranquilla, 2014-, Barranquilla (Colombia)**
Barranquilla Modern Art Museum, 2014-, Barranquilla (Colombia)
- 92 **Estadio Romelio Martínez, 2015-2018, Barranquilla (Colombia)**
Romelio Martínez Soccer Stadium, 2015-2018, Barranquilla (Colombia)
- 96 **Sistema Modular para 21 Preescolares, 2016-2017, El Atlántico (Colombia)**
21 Atlántico Kindergartens, 2016-2017, El Atlántico (Colombia)
- 102 **Centro de Control y Operaciones CCO, 2017-2020, La Pintada (Colombia)**
Control and Operations Center CCO, 2017-2020, La Pintada (Colombia)
- 108 **Cuatro proyectos** *Four Projects*
- Nuevo Velódromo, 2013, Medellín (Colombia)** *New Velodrome*
- Colegio La Ilusión, 2018, Medellín (Colombia)** *La Ilusión School*
- Centro Fundo Moray, 2019, Maras (Perú)** *Fundo Moray Center*
- Campus Biomédico, 2019, Roma (Italia)** *Biomedical Campus*

Director Editor
Luis Fernández-Galiano

Director adjunto Deputy Director
José Yuste
Diagramación/redacción Layout/Editorial
Cuca Flores
Raquel Vázquez
Pablo Canga
Sandra Borge
Alberto Ballesteros
Enrique Morillo

Coordinación editorial Coordination
Laura Mulas
Gina Cariño

Producción Production
Laura González
Jesús Pascual

Desarrollo web Web development
David Ruiz

Administración Administration
Francisco Soler

Suscripciones Subscriptions
Lola González

Distribución Distribution
Mar Rodríguez

Publicidad Advertising
Cecilia Rodríguez

Editor Publisher
Arquitectura Viva SL
Calle Aniceto Marinas, 32
E-28008 Madrid, España
Tel: (+34) 915 487 317
Fax: (+34) 915 488 191
AV@ArquitecturaViva.com
www.ArquitecturaViva.com

AV Monografías es miembro de ARCE

Precio en España 30 €
© Arquitectura Viva

Esta revista está elaborada con papel libre de cloro,
cumpliendo los estándares medioambientales exigidos
por la actual legislación

Esta revista recibió una ayuda a la edición del
Ministerio de Educación, Cultura y Deporte en 2020

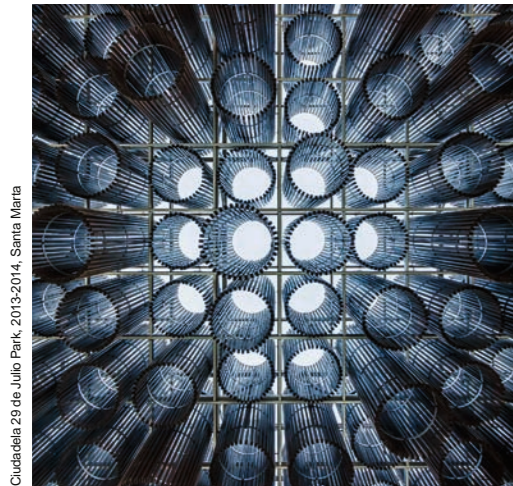


Todos los derechos reservados *All rights reserved*
Depósito legal Legal registration: M-7485-2012
ISSN: 0213-487X
ISBN: 978-84-09-34148-1

Distribución Distribution: Logintegral
Impresión Printing: Artes Gráficas Palermo, S.L.
Cubierta Cover

Varios proyectos *Various projects* ©El Equipo Mazzanti
Créditos fotográficos Photographic credits
Alejandro Arango: 8 (abajo *bottom*), 11, 18, 19, Iwan Baan: 5,
6, 7, Rodrigo Dávila: 8, Jorge Gamboa: 10 (arriba *top*), Sergio
Gómez: 9 (abajo *bottom*), 10 (abajo *bottom*), María Mazzanti:
12 (arriba *top*), Carlos Tobón: 4.
Traducciones Translations
Gina Cariño, Laura Mulas

Hugo Mondragón
Arquitecturas para armar
Architectural Assemblages



Ciudadela 29 de Julio Park, 2013-2014, Santa Marta

Inspirada en los juegos de construcción, la arquitectura del estudio colombiano se basa en plantear estrategias que involucren al usuario.

Taking inspiration from construction games, the architecture of the Colombian studio proposes strategies that favor the involvement of users.

EN SU DEBUT como arquitecto hacia el final de los años 1980, Giancarlo Mazzanti mostró su rebeldía. No le interesaba sumarse a la agenda 'regionalista' que dominaba la escena arquitectónica colombiana en aquel momento, ni desarrollar una práctica proyectual que aspiraba al perfeccionamiento progresivo de una solución. Nacido en la bulliciosa y tropical capital del caribe colombiano en el seno de una familia de inmigrantes italianos, Mazzanti estaba más interesado en el juego y la experimentación que en la búsqueda de la perfección. Las siguientes líneas son un intento por aproximarnos a la naturaleza de su obra a través de los elementos, operaciones y estrategias proyectuales.

Elementos y operaciones

El repertorio geométrico presente en la obra de Mazzanti está compuesto por un elenco de figuras bidimensionales que utiliza para configurar las plantas de sus edificios. Prefiere los polígonos irregulares, los conos, las pirámides truncadas y los volúmenes facetados e irregulares, pero no duda en utilizar cuadrados, rectángulos, cubos y paralelepípedos. Las estructuras espaciales más frecuentes de sus edificios tienden a ser abiertas y polinucleares. Lo primero lo consigue mediante patrones o mallas que construye a partir de la repetición de un módulo o mediante trazados en racimo. Lo segundo, mediante el establecimiento de varios centros o núcleos geométricos en cada edificio. Con los elementos geométricos que ha escogido, Mazzanti juega a encajenar, modular, sistematizar, repetir, jerarquizar, centralizar las formas de sus proyectos.

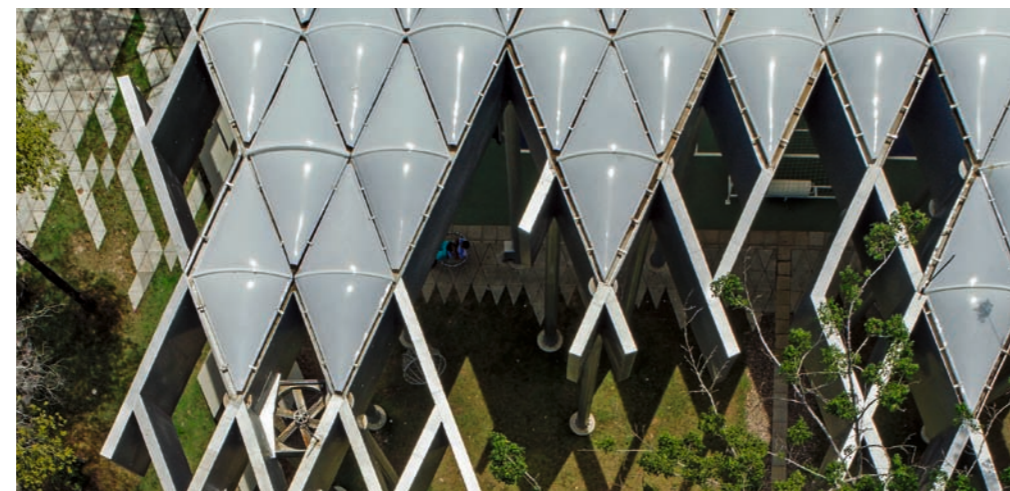
Los planos horizontales continuos y rotundos son elementos topológicos recurrentes. Se utilizan para

enfatar la existencia de capas de uso homogéneas. El apilamiento y la estratificación establecen situaciones que orientan espacialmente a los habitantes de sus edificios como 'bajo', 'entre' y 'sobre'. La conexión entre los estratos está a cargo de rampas y escaleras. Con los planos horizontales Mazzanti juega a apilar y estratificar los usos de sus proyectos.

Membranas y tejidos son los elementos de cierre que más se utilizan. Se emplean para construir la atmósfera de las obras. La porosidad de algunas membranas permite el paso del refrescante aire tropical, filtra el sol inclemente y construye grados de penumbra y luminosidad. Las envolventes reciben tratamientos semejantes a los que se aplicarían sobre una tela. Con las pieles Mazzanti juega a perforar, troquelar, texturizar, dibujar y tatuar los cerramientos de sus proyectos.

Explanadas y taludes componen el repertorio de elementos topográficos. Con ellos Mazzanti construye relieves que se encuentran a mitad de camino entre la solución funcional y la propuesta plástica liberada de ataduras prácticas. En los casos más radicales, el proyecto no hace otra cosa que construir un nuevo relieve. Con los elementos topográficos, Mazzanti juega a aplanar, inclinar, desnivelar, esculpir y tallar el suelo de sus proyectos.

Los elementos espaciales de la arquitectura de Mazzanti fluctúan entre el recinto isótropo y el recinto descentrado. Frecuentemente utiliza el primer tipo en proyectos que por su uso requieren la definición de un espacio homogéneo, continuo. El segundo tipo lo emplea para caracterizar la cualidad espacial del recinto más importante de un proyecto. En el primer caso la experiencia espacial es neutra. En el segundo, el espacio ejerce una violencia cal-



Prototype Canopy for Barrancabermeja's Parks, 2014-2016, Barrancabermeja



El Paraíso Cemetery, 2016, La Calera

Giancarlo Mazzanti juega con elementos geométricos para generar estructuras espaciales, como en los parques de Santa Marta y Barrancabermeja, la Escuela Pies Descalzos, el Cementerio El Paraíso o el Velódromo de Medellín.

Giancarlo Mazzanti plays with geometric elements to create spatial structures, as in the parks of Santa Marta and Barrancabermeja, the Pies Descalzos School, the El Paraíso Cemetery or the Velodrome of Medellín.



New Velodrome, 2013, Medellín

AS A NEW ARCHITECT in the late 1980s, Giancarlo Mazzanti showed a rebellious streak. He wasn't interested in joining the 'regionalist' agenda that dominated the architectural scene in Colombia at the time, or in developing a design practice aimed at gradually perfecting a solution. Born in the bustling and tropical capital of the Colombian Caribbean to a family of Italian immigrants, Mazzanti was more interested in play and experimentation than in the search for perfection. The following lines are an attempt to come closer to the nature of his work through design elements, operations, and strategies.

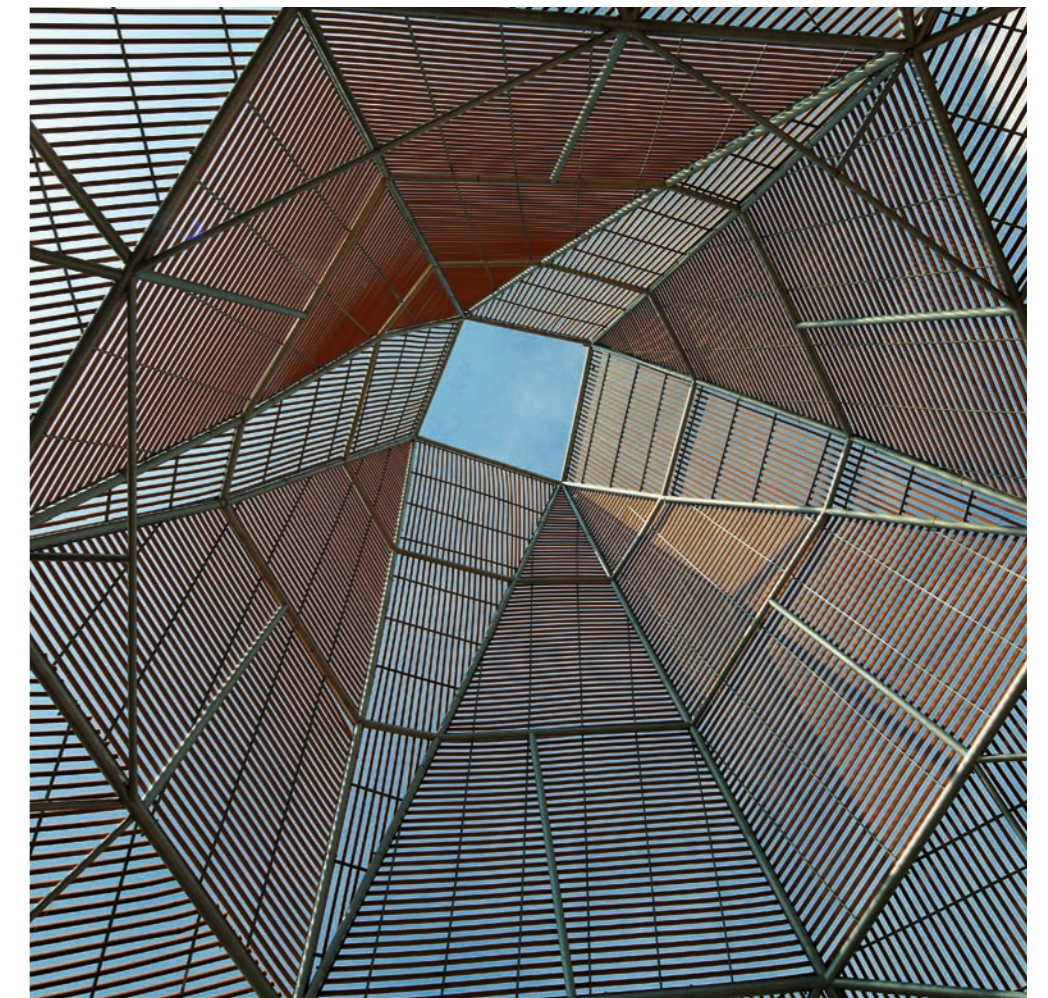
Elements and Operations

The geometrical repertoire in Mazzanti's oeuvre consists of a range of two-dimensional figures that he uses to shape the floor plans of his buildings. He prefers irregular polygons, cones, truncated pyramids, cubes, and parallelepipeds. The most common spatial structures in his buildings tend to be open and polynuclear. The first is achieved through patterns or meshes that he builds through the repetition of a module or through clusters; the second, by establishing several centers or geometrical cores in each building. With the geometrical elements chosen, Mazzanti plays at linking, modulating, systematizing, repeating, hierarchizing, centralizing the forms of his projects.

The bold, continuous horizontal planes are among the most recurrent topological elements. Their role is to emphasize the existence of homogeneous layers of use. Stacking and stratification establish situations that help building users navigate the space, such as 'below,' 'between,' and 'above.' The connection between strata is entrusted to ramps and stairs. With the horizontal planes Mazzanti plays at stacking and stratifying the uses in his projects.

Membranes and fabrics are the most used enclosing elements. They are used to build the atmosphere in his works. The porosity of some of the membranes lets the refreshing tropical air pass through, filters harsh sunrays, and builds degrees of shade and brightness. The treatments applied to the enclosure are like those used for textiles. With the skins Mazzanti plays at perforating, punching, texturizing, drawing, and tattooing the envelopes of the projects.

Explanades and slopes compose the repertoire of topographic elements. With them Mazzanti builds reliefs that lie halfway between functional solution and aesthetic proposal freed from prac-



Pies Descalzos School, 2014, Cartagena

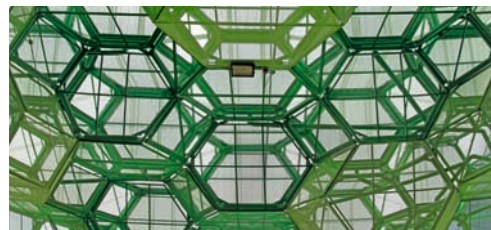
tical ties. In the most radical cases, the project merely builds a new relief. With the topographic elements, Mazzanti plays at flattening, sloping, tilting, sculpting, and carving the ground of his projects.

The spatial elements in the architecture of Giancarlo Mazzanti fluctuate between the isotropic enclosure and the off-centered enclosure. He often uses the first type in projects whose use does not require defining a homogeneous, continuous space. He uses the second type to mark the spatial quality of the most important area in a project. In the first case the spatial experience is neutral. In the second, space exerts a measured degree of violence on the visitor. The tension in multiple directions keeps the eye of the observer from resting on a single position, producing an

off-center effect. With the spatial elements Mazzanti plays at dynamizing, surprising, diversifying, multiplying, fragmenting, and off-centering the spatial quality of his projects.

Three Strategies

Leave Open. The formal purism of the first modern architects was soon challenged by the urban transformation dynamics and the changing use of the buildings. In the mid-1950s, the members of Team X became aware of this and reacted with open and flexible geometric structures – like the cluster and the tapestry –, able in theory to absorb changes and contingencies. This is a lesson learnt by Mazzanti, who uses in several of his projects open geometrical structures to fulfill the complex needs of a changing environment, or to make it



Bosque de la Esperanza, 2010-2011, Soacha

culada sobre el visitante. La tensión en múltiples direcciones hace que el ojo del observador participante no pueda descansar en una única posición, produciendo como efecto el descentramiento. Con los elementos espaciales Mazzanti *juega* a dinamizar, sorprender, diversificar, multiplicar, fragmentar y descentrar la espacialidad de sus proyectos.

Tres estrategias

Dejar abierto. El purismo formal de los primeros arquitectos modernos resultó pronto interpelado en los hechos por las dinámicas de transformación urbana y los usos cambiantes de los edificios. A mediados de los años 1950, los integrantes del Team X se percataron de esto y reaccionaron con estructuras geométricas abiertas y flexibles —como el clúster y el tapiz—, teóricamente capaces de absorber los cambios y los imprevistos. Esta es una lección aprendida por Mazzanti, quien en varios de sus proyectos emplea estructuras geométricas abiertas con el fin de enfrentar la compleja red de solicitudes de un entorno cambiante, o para dar cabida a la posibilidad de crecimiento y desarrollo por etapas de sus edificios.

Provocar. El extrañamiento consiste en tomar un objeto y arrancarlo del sistema de relaciones en

el que resulta familiar, para trasladarlo a otro en el cual el objeto emerge ajeno, extraño. La estrategia porta una forma sutil de violencia, provoca una sacudida que logra sacar al público de su actitud *blasè*. Mazzanti opera con el extrañamiento cuando transforma una roca en el volumen de una biblioteca, un sistema montañoso en la cubierta de unos coliseos deportivos o la estructura geométrica de un mineral en la planta de un proyecto.

Seducir. En *La deshumanización del arte*, Ortega y Gasset mostró que el arte abstracto pensado como la actividad de una élite para otra élite nunca llegó a seducir a las masas modernas. Gran parte de la obra de Mazzanti es arquitectura pública. Si en el pasado los edificios públicos se concebían como obras a través de las cuales el poder se autorrepresentaba, de un tiempo a la fecha los estados-nación se declaran interesados en escuchar la opinión de la ciudadanía y hacerla partícipe de las decisiones. La experiencia estética de los ciudadanos está marcada hoy por la instantaneidad y la superabundancia. Mazzanti ha comprendido que dotar de una dosis moderada de extravagancia a los edificios públicos es indispensable para seducir a las masas contemporáneas que se ahogan en un océano de imágenes.

Estructuras abiertas y flexibles, fachadas porosas o elementos anómalos son parte de las estrategias que utilizan proyectos como el Bosque de la Esperanza, el Centro Fundo Moray, los Coliseos de Medellín o la Fundación Santa Fe.

Open and flexible structures, porous facades or anomalous elements are part of the strategies used in projects like Bosque de la Esperanza, Fundo Moray Center, the Colosseums of Medellín or the Fundación Santa Fe.



Fundo Moray Center, 2019, Maras (Perú)

Palacios interactivos

Buena parte de la arquitectura con vocación pública de Mazzanti se puede remitir a la imagen del Fun Palace de Cedric Price. La voluntad de construir piezas rotundas e interactivas, en medio de contextos físicos y sociales muchas veces frágiles, parece ser el hilo que le da sentido de continuidad a sus experimentos proyectuales. Su obra pública parece beber tanto de Rossi como de Price: los edificios públicos son los monumentos de la ciudad, pero también son palacios interactivos para los ciudadanos.

Por esto esquivaba la contextualización ingenua, y sus edificios públicos no se mimetizan: no continúan paramentos, perfiles, morfologías ni siluetas. Todo lo contrario. Están concebidos para convertirse en piezas formalmente excepcionales, que proponen formas de interacción que resultan seductoras. Se trata de monumentos que no aspiran a una trascendencia entendida en términos metafísicos, en los cuales las personas se divierten interactuando entre sí y con el edificio. Frente a los edificios públicos proyectados por Mazzanti, las masas urbanas contemporáneas se saben frente a una obra excepcional. Nadie se las tiene que explicar y por esto se las apropian y las hacen suyas.

possible for his buildings to grow and develop over different phases.

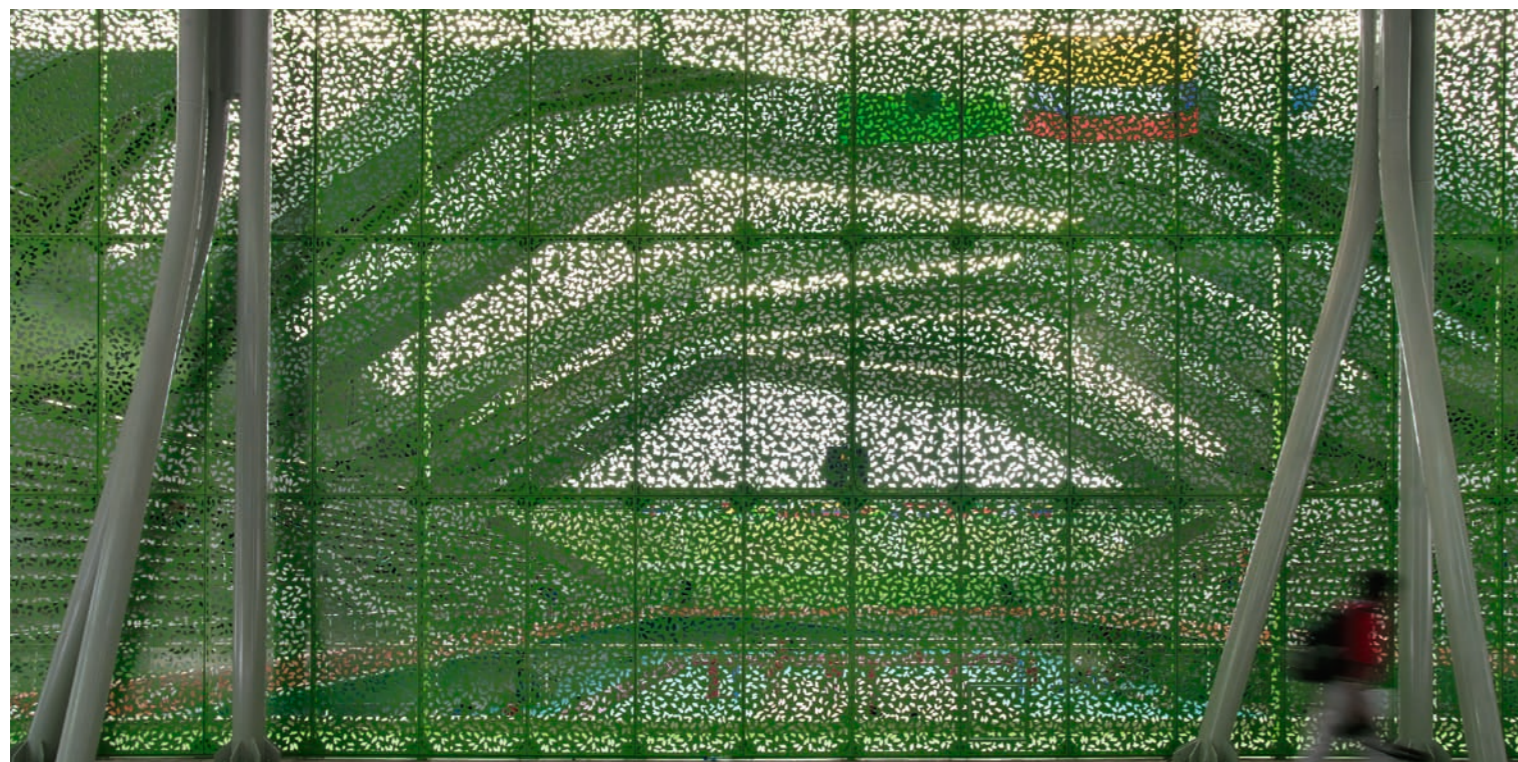
Provoke. *Estrangement means taking an object and extracting it from the network of relationships familiar to it, to then transfer it to another system where it emerges as an alienated, estranged object. The strategy bears a subtle form of violence, causes a stir that pulls the audience out of its blasè mode. Mazzanti operates with estrangement when he transforms a rock into the volume of a library, a mountain range into the roof of sports venues, or the geometrical structure of a mineral into the floor plan of a project.*

Seducer. *In The Dehumanization of Art, Ortega y Gasset proved that abstract art considered as the activity of one elite for another elite never managed to seduce the masses. Most of Mazzanti's work is public architecture. If in the past public buildings were conceived as works for the self-representation of political power, for some time now nation-states express their interest in listening to the community and involving its members in the decisions. The aesthetic experience of citizens is marked today by immediacy and overabundance. Mazzanti knows that giving public buildings a certain dose of eccentricity is essential to seduce today's crowds, which drown in an ocean of images.*

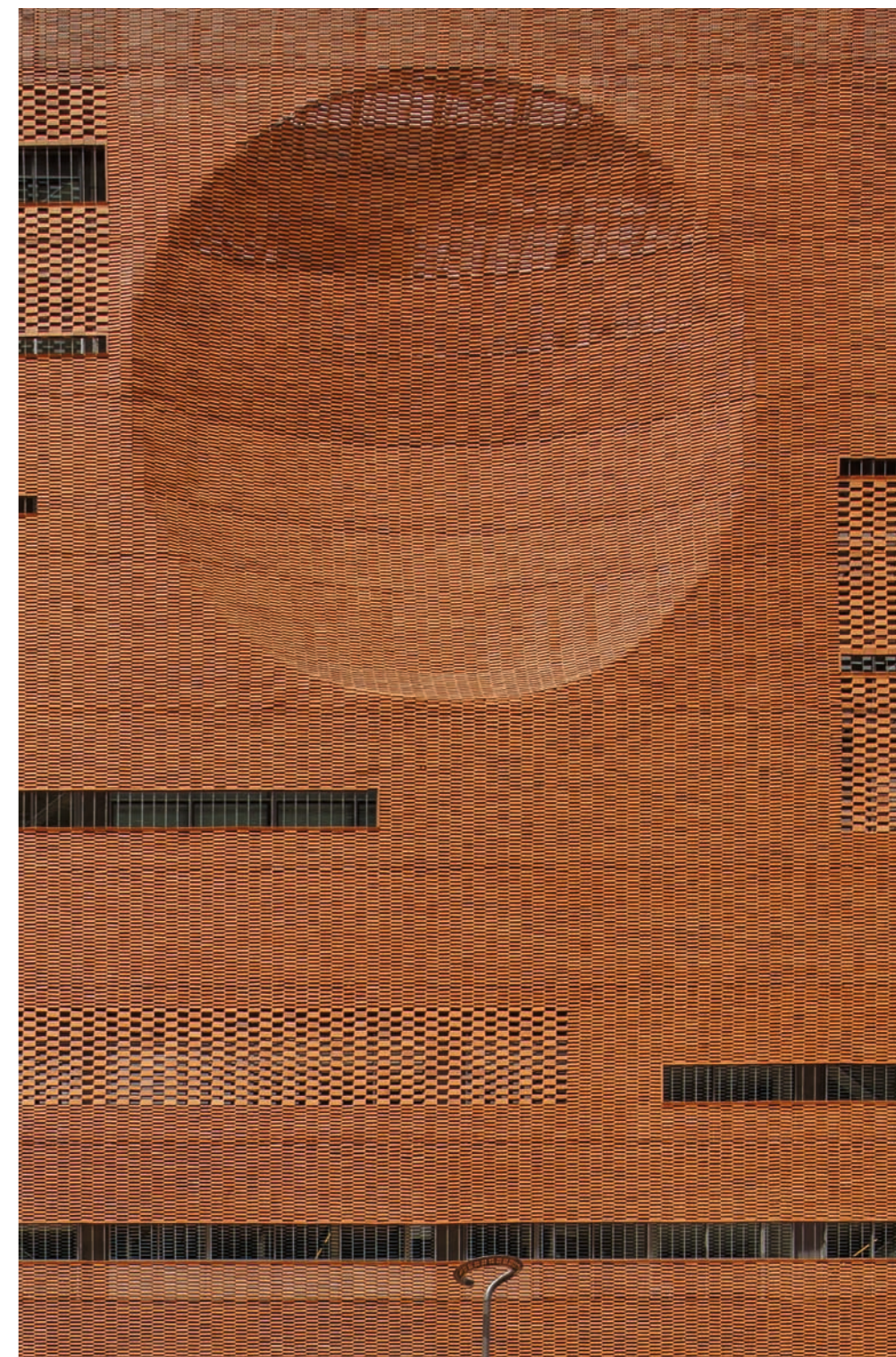
Interactive Palaces

Much of Mazzanti's public architecture evokes Cedric Price's 'Fun Palace.' The determination to build bold and interactive structures in often fragile physical and social contexts seems to be the guiding thread of his experiments in design. His public oeuvre seems to draw as much on Aldo Rossi as on Cedric Price: public buildings as city monuments, but also as interactive palaces for the people.

But this does imply naïve contextualization, and his public buildings do not mimic their context: they don't extend walls, profiles, forms, or silhouettes. On the contrary, they are meant to become formally exceptional pieces, which propose appealing forms of interaction. These buildings are monuments that do not seek transcendence understood in metaphysical terms, but that wish to create a space where people enjoy interacting with one another and with the building. When standing by a public building of Mazzanti people know they are before an exceptional work. There's no need to explain it to them, and that's why they make it their own.



Colosseums for the IX South American Games, 2008-2010, Medellín



Fundación Santa Fe Extension, 2012-2016, Bogotá