

LIBRO DE  
TORNEOS

LIBRO DE TORNEOS

© Manuel Casanueva C.

e[ad] Ediciones  
.:Tig.: Taller de Investigaciones Gráficas  
Escuela de Arquitectura y Diseño PUCV  
Valparaíso 2009  
[www.ead.pucv.cl/mundo/taller-de-ediciones](http://www.ead.pucv.cl/mundo/taller-de-ediciones)

Nº de inscripción: 185.607  
ISBN: 978-956-17-0451-0

© Ediciones Universitarias de Valparaíso, 2009  
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso  
Calle 12 de Febrero 187, Valparaíso  
Fono: (56 32) 2273087 - Fax (56 32) 2273429  
[www.euv.cl](http://www.euv.cl)

LIBRO DE  
TORNEOS

MANUEL CASANUEVA CARRASCO



# Índice

PAG.

11	PRÓLOGO LA RE-INVENCION DEL JUEGO: PROYECTOS LÚDICOS DE MANUEL CASANUEVA Rodrigo Pérez de Arce Antonic
23	INTRODUCCIÓN LIBRO DE TORNEOS Manuel Casanueva Carrasco
25	Ámbito del proyecto
26	El Libro de Torneos
29	Textos complementarios y notas
31	CAPÍTULO I LOS COMPONENTES EN LA MODALIDAD DE TORNEO
33	Cuerpo-Estado (Estado físico)
34	Cuerpo-aparato
34	El juego
36	La fiesta
38	Textos complementarios y notas
41	CAPÍTULO II EL TORNEO COMO TRADICIÓN
43	El Torneo como tradición
48	Los Torneos de la Escuela UCV ante las tendencias y tradición
52	Textos complementarios y notas
55	CAPÍTULO III MODALIDAD EVOLUTIVA DESDE EL SIGLO XX
57	Los fuselajes y atuendos
60	El atuendo fuselado
61	«La fiesta y el juego»
65	Notas

PAG.

69	CAPÍTULO IV CATÁLOGO DE TORNEOS
70	Carrera a ciegas
78	Catarsis masiva
82	Giro y realce de triple cortejo sobre volutas
92	Cristalizaciones
98	Encuentro de zancudos en el fútbol
102	Laberinto en ralentie
108	Q-bol
114	Serpientes (danza)
120	Masa futhandbol
128	Despelote
138	El bolón suficiente
146	Rugby vertical
152	Gran guante y noctilucas
162	Símbolo-metáfora
170	Edros y oides
174	Luodo
184	Laberinto y rebote
190	Membrana aerofuselada para acrobacias
201	CAPÍTULO V OTRAS EXTENSIONES
202	Mundial Juvenil
210	Volantines
216	Windroller (Eolo)
220	Carta enviada por Morton Grosser
223	CAPÍTULO VI FACSÍMILES (AFICHES Y CUADERNOS)
285	BIBLIOGRAFÍA
289	COLOFÓN



A Piero di Cosimo  
Al Instituto de Arquitectura  
A la generación del 15 de junio  
A la generación de la primera Travesía de 1979 y en adelante  
Y muy especialmente a Carlos Navarrete A.  
A Lucas Molina A.  
Y a Mario Cabrera C.

Y al curso de autores de la escenografía del Mundial Juvenil.



PRÓLOGO

LA RE-INVENCION DEL JUEGO:  
PROYECTOS LÚDICOS DE MANUEL CASANUEVA

Rodrigo Pérez de Arce Antonic



**1** Definido como una «acción libre, desinteresada, improductiva y tendiente a lo bello», sea en sus prácticas o en su condición de modelo de acción, el juego ha impregnado fuertemente a ciertas vertientes de la producción arquitectónica y artística modernas. El que las haya impregnado no significa que haya introducido como una cuña, un paréntesis en la producción «seria», y consecuentemente una trivialización del empeño del proyecto; muy por el contrario, en sus momentos más logrados, el juego ha sugerido sus propios niveles de rigor.

No es banal considerar en este contexto la definición corbusiana de «juego sabio, correcto y magnífico de las formas bajo la luz» como una invocación profundamente moderna. Moderna precisamente en tanto pone el acento en aquella conjunción de lo fugaz y la plenitud de la obra. Conjunción de la forma inmóvil, y la luz atmosférica, siempre cambiante. Juego de las formas en sus relaciones, y juego de la luz que las baña, animándolas. Vista de este modo, la obra debe ser percibida «cada vez» inscribiendo con ello a la arquitectura en una dimensión irrecusable de la experiencia.

La definición viene de quien tuvo una actitud decidida frente al juego: es sabido que Le Corbusier era un paladín del deporte del cual amaba su justeza, su sentido de disciplina, el imperativo de la regla<sup>1</sup>. Ya veremos el giro que Casanueva quiere proponer en esta invocación. El juego distingue dos vertientes contrastadas entre las cuales corren numerosos hilos de relación: Caillois<sup>2</sup> las llama Ludus por el juego normado y Paidea por el juego libre (lo describe como torbellino). La lengua inglesa las distinguió hace tiempo como Game y Play.

Game o Ludus declara expresamente sus constricciones –las cuales por cierto son absolutamente arbitrarias– construyendo cuerpos legales, «reglas del juego» que cubren sus condiciones de realización. Incluidas entre estas últimas suele estar también el espacio de acción: es por ello que nos tropezamos en cualquier ciudad moderna con escuetas configuraciones geométricas destinadas a acciones improductivas que se desenvuelven en tiempos distintos que los de la vida corriente, en espacios que toman distancia respecto al mundo cotidiano.

Las llamamos «canchas» (del quechua «explanada») o «campos» de juego (aludiendo a la campiña). El origen de estos artificios es arbitrario

y radica en alguna región de nuestras sensibilidades que relaciona la vitalidad al placer. Su ascendiente histórico es antiguo, pero su modo dominante el «sport» no se remonta más allá de la segunda mitad del siglo XIX. Por cierto no era «sport» lo que se practicaba en las Olimpiadas de la Grecia antigua, sino un ritual de otro orden en donde comparecía el elemento agonal.

**2** «Paidea» o «Play» contrasta con «Ludus» por sustraerse a la regla. Paidea es libre, improvisada, también táctica en su toma de posesión del lugar. No funda obras como Ludus, al menos no en el mismo grado de inevitabilidad. Tampoco le es propio acumular una historia o incubar una tradición. La expresión se origina etimológicamente en el griego παιδεια, «educación» o «formación», a su vez de παις, país, «niño» y era, para los antiguos griegos, la base de educación que dotaba a los hombres de un carácter verdaderamente humano<sup>3</sup>.

Los niños, grandes demiurgos, transforman cualesquier situación en campo de juego. Capacidad que es su habilidad táctica respecto a la contingencia del «aquí y ahora», a la vez que una reafirmación de la potencia de la imaginación.

«Hay dos mundos», nos dice Álvaro Malo: «un mundo real y un mundo imaginario... habitamos el mundo imaginario»<sup>4</sup>. Efectivamente es así, y lo hacemos porque sólo mediante nuestra imaginación podemos acercarnos verdaderamente a la realidad.

Paidea juega con la imaginación y también con la sorpresa y es entonces más imprevisible que Ludus, en donde un guión –su regla del juego– encarna esa suerte de protocolo de una gesta, siempre conocida en sus procedimientos e igualmente desconocida en su desenlace. Paidea reside también en nuestras memorias confundándose con la infancia: pero ella no es privativa de edad ninguna, sólo que expresa una forma particular que asume el impulso del juego. En tanto única modalidad del juego en las edades tempranas de la vida, Paidea precede a Ludus: es más; a veces se la ve como una incubadora del juego de normas. De todos modos, hubo un periodo en nuestras vidas cuando fue imposible distinguir juego de no-juego, periodo que luego abandonamos sin darnos cuenta para encontrarnos en una situación en donde la distinción

usualmente adquiere una expresión formal. Desde entonces consideramos el juego un «mundo aparte».

**3** Coincidiremos en que el ajedrez es un supremo ejemplo de Ludus: todo en él es arbitrario y todo en él está normado. Pero además, éste se proyecta en nuestras vidas de otras maneras indirectas por cuanto la «ciudad del damero» extiende las cualidades del tablero al horizonte de la construcción urbana sugiriendo no sólo una identidad de las formas sino también una condición de la forma en tanto regla. Así, desde el origen de nuestras ciudades de ascendiente hispano, poseemos y compartimos una parcela de Ludus en nuestro imaginario, parcela que nos remite desde el espacio urbano hacia un tablero. Innumerables hebras vinculan estos dos modos de juego.

Cuando Marcel Duchamp organiza un juego colectivo de ajedrez en ocasión de la inauguración de la muestra en torno al diseño del tablero de ajedrez y sus piezas en Nueva York<sup>5</sup>, establece novedosas coordenadas. Están por un lado los jugadores, solo cada cual frente al tablero. No hay oponentes del otro lado de cada mesa, sino que un solo jugador que las recorre. Lo distingue no sólo su movilidad sino, por sobre todo, el andar a ciegas. A ciegas dirige sus jugadas guiado por los códigos de ubicación de las piezas, recordando las movidas una a una, en un notable esfuerzo de la memoria.

Así Duchamp desplaza en esta puesta en escena la matriz originaria del juego; mediante su manipulación de las condiciones de juego sobrepone al juego normado, «Game» un juego libre, «Play». Dos son las libertades que asume para ello: sustituir al jugador individual por un poli-jugador, y restarle el sentido de la vista. Como veremos, la manipulación de los sentidos es una de las claves que Casanueva utiliza en su proyecto de re-originación del juego.

Juego y acto creativo se entrelazan en la modernidad: Dada colude con Paidea, igual cosa con el Situacionismo, movimiento que siempre actuó en plena conciencia de los alcances del juego. En *Le Grand Jeu a Venir*, Constant Nieuwenhuis elabora su utopía urbana el año 1959. Le Corbusier parece representar en cambio un supremo exponente de «Ludus» o «Play», el juego normado: si no es así, ¿cómo se explica la idea de crear un Modulor?

4 El arquitecto Manuel Casanueva pertenece a la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad Católica de Valparaíso. Es más, su obra como también su proyecto del juego han sido realizados en y desde ese ámbito universitario particular desde el cual se han nutrido. Muchas son las características que distinguen a esta Escuela, y que le han merecido un reconocimiento internacional desde hace varios años<sup>6</sup>, entre ellas la creación de la Ciudad Abierta en Ritoque, la elaboración de obras en su seno, y cierta ritualización del calendario académico, más imaginativa y más exigente que en el común de las universidades. En los ritos que jalonan el año académico participa la comunidad de profesores y alumnos quienes también han compartido innumerables experiencias de vida y trabajo conjunto en los programas anuales de Travesías. Fiestas y «banquetes» son algunos de sus expresiones, mientras que el juego encuentra en ese ámbito un lugar privilegiado.

Cuatro pueden ser las razones para esa condición especial del juego en el marco de la misión universitaria que se ha trazado esta escuela<sup>7</sup>: Primero, el énfasis que asume para el «Grupo Valparaíso»<sup>8</sup> el presente de cada acción. En ese sentido el juego –como también la creación artística– pueden entenderse como intensificaciones o iluminaciones particulares e insustituibles del «aquí y ahora».

Segundo, la presencia recurrente del azar y la sorpresa en el juego poético, una práctica oral y colectiva de la poesía que forma parte de las tradiciones del grupo, desde donde se ha definido el juego como «supremo rigor de la libertad»<sup>9</sup>.

Tercero, la idea de asumir todo acto creativo sea cual sea su nivel material o las condiciones circunstanciales en igual calidad de «proyecto» y plenitud, lo cual obliga a considerarlo por entero bajo el prisma de la invención.

La cuarta es la refutación al desmembramiento de la experiencia cotidiana en parcelas excluyentes: refutación que desconoce el contraste entre un «ocio» vacío y un «trabajo» pleno interesándose en cambio en relaciones como la de la creación en relación al re-creo y el *skholé* u ocio creativo<sup>10</sup>.

Pero hay más: situada entre Valparaíso y Viña del Mar, la Escuela participa cotidianamente del contraste entre la «ciudad puerto» y la «ciudad

balneario». Expuesta a los respectivos hábitos enfrenta el impacto del balneario, cuyas experiencias bien pueden estimular su aparente interés por el juego. La playa, una condición particular del lugar público construida en torno al disfrute del «tiempo libre» es una suerte de plaza de la informalidad y quizá también el único suelo público moderno con ese poder de convocatoria. Libertad que se expresa asimismo en gestos y comportamientos como en la desnudez de los cuerpos que sólo en ese lugar público retornan a un estado casual y primitivo. Y por supuesto, la playa es un lugar del juego. Pero la ciudad de Valparaíso también lo es –intensamente a su modo– como lo evidenció tan fuertemente el film *A Valparaíso* de Joris Ivens<sup>11</sup>. Juegan los niños por sus cerros, juegan elevando cometas hacia el cielo siempre en plena visibilidad. El escaso tráfico posibilita que se distingan sus voces por sobre el rumor mecánico. Aquí y allá la algarabía del juego<sup>12</sup> copa el espacio del anfiteatro urbano.

«En nuestra Escuela», dice la convocatoria de esta institución, «concebimos el Diseño y la Arquitectura como un arte que interpreta lúdicamente el mundo y el habitar del hombre. Tal virtud es posible porque sostenemos una visión original, única y poética de la extensión americana, nuestra realidad continental». Un arte que interpreta lúdicamente el mundo es una práctica que reconoce las posibilidades creativas en todas las facetas del juego.

**5** En este contexto se incuban las obras del arquitecto Manuel Casanueva<sup>13</sup>, quien se propone iluminar ciertos aspectos del juego a través de diversos medios. Estos cubren desde la producción de ensayos escritos a la elaboración de principios lúdicos, para la realización de proyectos cuya invención y puesta en escena se instituye en celebraciones, las «fiestas del juego»<sup>14</sup>, realizadas entre 1972 y 1992, y en una segunda fase, la experimentación con artefactos lúdicos. Tal ciclo supone una relación recíproca entre reflexión y obra, y es en el campo del proyecto (en este caso por su naturaleza instituido en espectáculo) que se miden los alcances posibles de la propuesta.

Ahora bien: no sólo se juega en este marco, sino se celebra el que haya juego, mediante una invención lúdica singular a cada instancia que hace presente ciertas aristas fundamentales del impulso del juego. La

figura, el color, el movimiento, el ritmo, realzan la acción, la hacen sobresaliente, a la vez que implícitamente realzan la capacidad de asombro que todo juego verdadero debe poseer.

La originalidad de su propuesta es entonces celebrar el juego re-inventándolo: para reinventarlo lo problematiza, y en el centro de su preocupación remonta a su «idea rectora», su lógica interna, anterior por fuerza a sus propias reglas que lo complementan. Cada juego representa en su juicio una invención determinada encaminada a poner en juego (valga la redundancia) una serie de situaciones que se configuran como sucesivos desafíos para los jugadores. Remontarse a su «idea rectora» implica indagar en su origen, en aquello que impulsa la invención, en su momento creativo.

A Casanueva le interesa inicialmente el juego agonal –deportivo, en donde el cuerpo del jugador adquiere particular realce desplegado en el espacio, desplazándose: esta es la matriz del análisis que elabora mediante la trilogía: cuerpo-espacio-juego, y sus configuraciones.

Si bien todo se origina en el juego agonal deportivo según su predicamento, el sentimiento del sport sufre actualmente un agotamiento como si su impulso inicial se hubiese desvanecido progresivamente a la par con su increíble arraigo público.

Desdibujado, éste pierde su candor original como también la capacidad de asombro. Se intuye claramente de su discurso que en su intento por reacoplar el juego con la fiesta busca dotarlo de una expresión plástica nueva. Quizás si en su origen puritano los lenguajes del sport hayan llevado la forma y el color hacia un plano de ascetismo radical similar al laconismo formal de la «cancha». Es aquí en donde cobra sentido su reflexión acerca de la voluptuosidad del barroco y la vivacidad de la heráldica medieval; es aquí en donde tradición e invención se aparean y es aquí en donde la idea se cruza con el programa de «Cultura del Cuerpo» (nótese su afinidad con el principio de «cultivo del cuerpo y del espíritu» enunciado en los Congresos de Arquitectura Moderna).

**6** Decíamos que Casanueva problematiza el juego: lo interesante es el modo en que transforma este proceso crítico en instancia creativa. Y es en los parámetros que asume para cada operación creativa que surge el núcleo crítico de la operación.

Así, al repertorio del juego de pelota le trastoca las relaciones dimensionales haciendo crecer la esfera a tal punto que la inmoviliza, o bien, de modo que su desplazamiento requiera del esfuerzo mancomunado de los equipos; o lanzando a los jugadores hacia la descomunal pelota transformada por una vez en «cancha»; o bien modificando las condiciones de campo mediante la sustitución del suelo por el barro; o quizás manipulando las acciones del jugador constriñendo su visión. Cada juego creado de ese modo es a la vez un nuevo teorema lúdico que dice de la naturaleza del juego e interpela sus condiciones convencionales de realización. Tal problematización va a la par con una conciencia del juego físico como un ámbito para el despliegue y enfrentamiento de cuerpos pesados o livianos, de objetos o cuerpos humanos. Según la reflexión del autor el sport introduce una «holgura» en el enfrentamiento de las personas: en Grecia hubo quien murió en la lucha libre pero los protocolos del sport garantizan la integridad del jugador. Pero la investigación acomete al mismo tiempo intensamente las condiciones técnicas de realización del juego buscando también en ellas fuentes de innovación. Como se sabe, los juegos de pelota constituyen un género extremadamente diseminado de sport. La pelota –un proyectil– encarna el principio del rebote además de la cualidad de la resiliencia mediante la cual recupera su forma luego de la embestida.

La reflexión transcurre por los territorios del material, del diseño y de la física, revelando una progresiva tendencia del juego hacia la levedad. Pero en los años transcurridos entre los originales Torneos y la situación actual, aparecen y se desarrollan vigorosamente los X Games, juegos de alto riesgo que prescinden del «campo» de juego en tanto entidad artificial y demarcada para hacer de la naturaleza su propio e ilimitado campo. Se diluye un tanto en estos juegos la base agonal por cuanto es común que el competidor no se rija por aquella rigurosa simetría de la competencia: el juego es ahora por sobre todo en soledad y con las fuerzas naturales desplazándose su foco desde el «campo» hacia el dispositivo. No obstante ese desplazamiento, sobresale en estas prácticas la precisión de la maniobra y la justeza del dispositivo. Son juegos de acrobacia, pruebas en relación a «campos» de comportamiento volátil, juegos de cara al vértigo y al azar, juegos en donde se apuesta la propia integridad.

El autor incursiona en el ámbito del dispositivo-juego enfrentando directamente los teoremas asociados al comportamiento de los cuerpos en movimiento respecto a su medio, teoremas en los cuales se valora incrementalmente la elegancia de los cuerpos en movimiento conjuntamente con la reducción de la materia que requieren para su construcción: es aquí en donde sugiere implícitamente sustituir el «juego sabio correcto y magnífico de las formas bajo la luz» por el nuevo paradigma de un «juego sabio, correcto y magnífico de las formas bajo el efecto del aire». Surgen ideas y objetos en esta fase que podrán a su vez alimentar otros juegos, juegos nuevos e inesperados que podrán originar nuevas hazañas, confirmando el que un buen proyecto siempre estimula la invención de otros: de esto conviene estar agradecidos.

## Notas

1. Desde su propio balcón contempla los partidos de fútbol y quizás escucha el rumor de la multitud en las arenas de Roland Garros a un par de cuadras de distancia: ver su descripción en Cuando las Catedrales eran Blancas. 2. Roger Caillois. 3. [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) 4. Álvaro Malo: arquitecto y ex director de la Universidad de Arizona, Tucson. 5. Chess. 6. Una bibliografía actualizada aparece en La Escuela de Valparaíso y la Ciudad Abierta, Fernando Pérez Oyarzún; Rodrigo Pérez de Arce. 7. En rigor Arquitectura y Diseño, dos escuelas que mantienen sin embargo muchos lineamientos comunes. 8. Llamado así para abreviar su denominación de profesores de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad Católica de Valparaíso. 9. Godofredo Iommi: quien acuña esta definición, es al mismo tiempo quien incita al juego poético actuando como artífice y maestro del mismo. 10. Argumento acerca del skholé que es desarrollado por Casanueva en su texto. 11. Joris Ivens: cineasta holandés, filmó A Valparaíso en 1963, una suerte de testimonio-homenaje a la ciudad. 12. <http://www.arquitecturaucv.cl/> 13. También participan en los Torneos los profesores: Fabio Cruz, Ricardo Lang, Justo Uribe, Arturo Baeza, José Vial y Alberto Cruz 14. Manuel Casanueva.