

Jugador como pelota,
pelota como cancha

Torneos

1974 - 1992

Manuel Casanueva

Escuela de Valparaíso

Jugador como pelota, pelota como cancha

Felipe Mujica

Los Torneos se desarrollaron a partir del curso “Cultura del cuerpo”, una modalidad de juego orquestada por el arquitecto Manuel Casanueva y sus alumnos entre 1974 y 1992 en la Escuela de Arquitectura de la Universidad Católica de Valparaíso. Los Torneos consistieron en crear y ejecutar diferentes ejercicios lúdicos, donde los conceptos y estructura de cada uno (cancha, equipos, reglas y artefactos) se dirigían a generar distintas situaciones de interacción corporal y espacial, con énfasis en la colectividad, el azar y la improvisación.

Los Torneos tenían objetivos y reglas propias, que muchas veces no funcionaban o mutaban en el camino. Cada Torneo era una nueva manera de hacer funcionar el cuerpo, en un espacio determinado y en relación a otros cuerpos, pero de manera interrumpida, impidiendo o alterando la condición física (la visión tapada, el caminar con zancos, el estar amarrado entre jugadores, etc.). No era raro que el mismo Torneo contuviera varias versiones o sub-juegos. No era raro que un Torneo evolucionara en otro, ya sea por accidente o para perfeccionarse. Cada Torneo se inspiraba en un deporte o sistema de interacción existentes. La pelota de *Rugby*, el guante de *Baseball*, los gestos en el cine mudo, el hilo de Ariadna. Los Torneos incorporaban referencias clásicas y populares, a la vez que intentaban crear soluciones a problemas inexistentes. Al final de cuentas eran ejercicios espaciales extremadamente lúdicos, realizados bajo el alero de la investigación académica, en un Chile donde el espacio público —así como el privado y académico— estaba férreamente controlado por el autoritarismo de la dictadura de Pinochet.

Las imágenes de esos jóvenes disfrutando, jugando y explorando las relaciones de sus cuerpos en el espacio, fueron registradas con fotografías en blanco y negro, color, y grabación en video. Gracias a estos documentos podemos revivir, de cierta forma, la experimentación formal y la fiesta que fueron los Torneos, colorida y poética... Es posible preguntarse por qué estos ejercicios han permanecido relativamente ocultos hasta ahora, y cuál podría ser la relación con otras experimentaciones similares en torno al cuerpo en Latinoamérica, de la misma época pero realizados dentro del ámbito del arte, como por ejemplo el trabajo de los brasileños Lygia Clark, Lygia Pape y Hélio Oiticica.

Este libro fue concebido a partir de conversaciones con María Berríos y Paola Santoscoy y en el contexto de mi exposición *Arriba como ramas que un mismo viento mueve* en el Museo Experimental El Eco, en la ciudad de México. Fue pensando como un homenaje a Manuel Casanueva y a todas las personas que trabajaron junto a él creando y desarrollando los Torneos; también como una forma de dar a conocer estos ejercicios a un público internacional, ya que por primera vez se publican traducciones de los textos escritos por Manuel sobre los Torneos. Es difícil internacionalizar algo tan específico y local, narrado y recordado de una forma tan particular y desde una mirada muy interna, pero aquí está. Este libro es un intento de proyectar los Torneos fuera de Chile, que salten la cordillera, que crucen el mar —ambos intrincablemente altos y anchos.

The Player as Ball; The Ball as Field

Felipe Mujica

The tournaments were developed in the context of “Cultura del cuerpo” (Culture of the Body), a workshop conducted by the architect Manuel Casanueva from 1974 to 1992 in the School of Architecture of the Catholic University of Valparaíso. In these ludic exercises, the concept and structure of each “game”—field, teams, rules, props—were utilized to produce different kinds of corporal and spatial interactions that emphasized collectivity, chance, and improvisation.

The tournaments had rules and objectives, but they often failed and then transformed into something else. Each tournament used physical impediments—obstructed vision, stilts, and so on—that challenged the body to function in a new manner within a defined space and in relation to other bodies. It was not uncommon for one tournament to contain several different versions, or for a tournament to evolve into another one, either by accident or in an attempt to perfect it. Each tournament was inspired by a sport or cultural reference like rugby, baseball, silent film antics, and Ariadne’s thread, just to name a few. The tournaments incorporated such classical and popular references while attempting to solve nonexistent problems. Ultimately they were extremely playful spatial exercises enacted in an academic context during a period in Chile in which public space was rigidly controlled by Pinochet’s authoritarian dictatorship.

Images of young men and women joyfully playing and exploring the relationship between their bodies and space were captured in photographs and videos. Thanks to this documentation we can, to some extent, relive the colorful and poetic formal experimentation of the Tournaments. It is worth asking why this work has not been revisited until now; and how it relates to similar forms of corporeal experimentation by Latin America artists from that same period, for example, Lygia Clark, Lygia Pape, and Hélio Oiticica.

This book was conceived during conversations with María Berrios and Paola Santoscoy in the context of my exhibition “Arriba como ramas que un mismo viento mueve” (Up Above Like Branches Moved by a Common Wind), at the Museo Experimental El Eco in Mexico City. It both pays homage to Manuel Casanueva and all the people who contributed to the creation and development of the tournaments, and introduces his work to an international public by providing an English translation of Casanueva’s descriptions of the tournaments. It is difficult to fully grasp a history that is so local and so specific, narrated and remembered from such a personal perspective. This book wishes to finally diffuse knowledge of the tournaments outside of Chile—to send them leaping over the *cordillera* and the ocean, so high and vast.



Homo Ludens

Eugenia Gazmuri

"Divagamos en los meandros de la imaginación
como lo hicieramos de niños, en el attillo de la vieja casa..."
Manuel Casanueva

En Chile, a comienzos de los 70', en la Escuela de Arquitectura de la Universidad Católica de Valparaíso, Godofredo Iommi creó el curso de "Cultura del cuerpo", del cual derivaron los Torneos, tema de este libro. Manuel Casanueva, arquitecto y profesor de la escuela, realizó, en el contexto del curso, su proyecto de juego como invención, libertad y re-creación, especulando sobre los sentidos corporales y su especificidad, y donde la sorpresa y el azar no quedaban excluidos.

A partir de la diada arquitectura-poesía elaborada en esta escuela, en la Ciudad Abierta de Ritoque se han construido obras singulares, caleidoscópicas, fragmentarias, de precaria materialidad y apariencia inconclusa, generando un ámbito propositivo único en el contexto de la arquitectura latinoamericana: una arquitectura experimental basada en la reflexión a partir de un tema recurrente de las vanguardias: el de la abstracción, con su componente de ruptura y exploración. Este ánimo es el que permea también la poética de los Torneos. Incorporando aparatos, atuendos, límites, giros y trazas, cada juego se expresa plásticamente a través de colores, ritmos, movimientos, siguiendo el camino de la abstracción. El cuerpo, que señala el dilema irreversible entre naturaleza y cultura, es el soporte de estos juegos en equipo.

Antonin Artaud en sus escritos utiliza la expresión "cuerpo sin órganos", intuyendo otra corporalidad que es también otra experiencia del ser; ya no el cuerpo fragmentado en órganos que se agotan en la inmediatez de una función específica, sino un cuerpo nuevo (un cuerpo olvidado) que, como totalidad sensorial libre de toda división, puede percibir sintéticamente el espacio y la materia alrededor. Para Merleau Ponty, más allá de una objetividad y una subjetividad supuestas, lo sintiente y lo sentido se dan simultáneamente; el ámbito de la sensación es el ámbito en el que un 'yo' surge como viviente y una 'cosa' es vivida. El cuerpo no cesa de abrirse al mundo y el mundo de plegarse y replegarse en el cuerpo.

En el juego, los cuerpos y los objetos son liberados de su significado inmediato. El presente del juego es siempre originario, no en un sentido arquetípico situado por encima de las cosas, sino por entrelazar constantemente una supervivencia del pasado con el futuro de lo nuevo, de lo que está por emerger, por actualizarse. El poder del juego se relaciona con el carácter arqueológico y reminiscente de la infancia, en que anudando los objetos, animándolos, desmontándolos y volviéndolos a montar, los niños se demoran dichosamente, destruyendo el tiempo habitual.

En los Torneos, si la invención del juego ha sido acertada, éste se produce efectivamente, se vuelve autónomo y se aúna con la fiesta, abriendo el tiempo de lo extraordinario. La carrera a ciegas, los cortejos, los edros y oides, el laberinto, la danza, se despliegan en el espacio haciendo aparecer dimensiones que de otro modo hubiesen permanecido sin revelarse. "Hacer aparecer" es la tarea máxima que se proponen los Torneos, señala Manuel Casanueva, recuperando el asombro, buscando un nuevo equilibrio, transgrediendo los usos asignados. En cada uno de los juegos se generan configuraciones que permiten el acceso a un conocimiento hasta allí ofuscado por nuestro hábito de las cosas, revelando una nueva forma de temporalidad. Tiempo de la alteración, de la perturbación, tiempo festivo. Para Casanueva, Bruegel parece anticiparnos en su pintura "Juego de niños", que el juego es aquel rito candoroso en que el tiempo parece detenerse. Esta demora, que quiere retrasar la pérdida inminente de un cierto tipo de experiencia, así como el suspenso y la apertura que resultan de una interrupción puesta en obra, son los valores con los que los Torneos supieron en su momento, maravillosamente, reinventar el ocio.

Homo Ludens

Eugenia Gazmuri

"Let us wander in the meanderings of the imagination like we did when we were children, in the attic of the old house."
Manuel Casanueva

In Chile, in the beginning of the 1970s, in the School of Architecture at the Catholic University of Valparaíso, Godofredo Iommi formed the workshop 'Cultura del cuerpo' (Culture of the Body), out of which the tournaments, the subject of this book, developed. In the context of the workshop, Manuel Casanueva, architect and professor at the school, elaborated his vision of play as invention, freedom and re-creation, speculating on the corporeal senses and their specificity, from which neither surprise nor chance remained excluded.

Starting from the architecture-poetry dyad developed in this school, in Ritoque's 'Open City' singular buildings were constructed that were kaleidoscopic, fragmentary, with a precarious materiality, and an appearance of unfinishedness, creating a unique propositional space in the context of Latin American architecture: an experimental architecture based on reflection upon a recurring theme of the avant-garde: abstraction, with its sense of both rupture and exploration. This spirit also permeates the poetics of the tournaments. Incorporating devices, costumes, limits, twists and traces, each game expresses itself plastically thorough colors, rhythms, and movements, following the path of abstraction. The body, which illustrates the ineluctable dilemma of nature and culture, is the foundation for these group games.

In his writings, Antonin Artaud uses the expression *body without organs* intuiting another corporeality, which is also another experience of being. No longer is the body fragmented in organs, which are exhausted in the immediacy of their specific function, but rather it is a new body (a forgotten body) that, as a undivided sensory totality, can synthetically perceive surrounding space and matter. For Merleau-Ponty, far beyond a supposed objectivity or subjectivity, sensing and sensation happen simultaneously. The realm of sensation is the realm in which an 'I' arises as a living being and in which a 'thing' is lived. The body never ceases to open itself to the world and the world never ceases to fold and refold itself into the body.

During play, bodies and objects are freed from their immediate meaning. The 'present' of play is always *originary*, not in the archetypal sense of being situated above things, but because of its constant interweaving of that which has survived from the past with the newness of the future, of what is yet to emerge, yet to be actualized. The power of play is related to the archeological and reminiscent character of childhood, in which by bringing objects together, giving them life, taking them apart, and putting them back together again, children dawdle happily, destroying the normalcy of time.

In the tournaments, if the idea of the game hits the mark, the game effectively produces *itself*, becomes autonomous and joins forces with revelry, opening time to the extraordinary. The "blind race", "the procession," the "edros and oides," "the labyrinth," and "the dance" unfold in space, making real dimensions that otherwise would have remained unrevealed. To *make real* is the highest aim to which the tournaments are dedicated, Manuel Casanueva tells us, to renew the capacity for surprise, to search for a new equilibrium, to transgress established norms. In each of the games, configurations are generated which open access to a knowledge that has been obfuscated up to that point by our habits of things, revealing a new form of temporality. A time of alteration, of disturbance, a time of revelry. For Casanueva, Brueghel seems to have hinted to us in his painting "Children's Games" that play is that innocent rite where time seems to stop. This *delay*, which seeks to postpone the imminent loss of a certain type of experience, as well the suspension and the opening up that arise from the interruption of activity, are the values through which the tournaments were miraculously able, in their moment, to reinvent play.



Cristalizaciones, 1976
Sporting, Viña del Mar, Chile

Torneos 1974-1992

Los textos a continuación son descripciones de los Torneos escritos por Manuel Casanueva, y han sido editados por Olivia Casanueva y Macarena Hernández.

The following descriptions of the tournaments were written by Manuel Casanueva and edited by Olivia Casanueva and Macarena Hernández.



CARRERA A CIEGAS

Sporting, Viña del Mar

1974

El primero de los llamados Torneos por los alumnos de la Escuela de Valparaíso. El juego especula sobre los sentidos y su especificidad. En este caso, el oído es como el hilo de Ariadna (recordando el mito Griego) en un trayecto en el que se ha suspendido la visión. El juego solo, difícilmente, alcanza la categoría de fiesta, en los Torneos se usan atuendos que dan cierto carácter celebratorio.

Los jugadores han sido divididos en tres grupos: amarillo, verde y azul; colores que llevan en sus trajes. En este juego se usa un atuendo semi-elíptico, un parche negro frente a los ojos y cada jugador puede llevar otras formas de heráldica personal. Los trajes, la estructura de listones de madera delgados, los papeles de colores y el número del jugador, también están puestos en juego. Un toque de campana marca el tiempo del juego cada 10 segundos, llamando a los jugadores que salen a ciegas a la carrera. En la carrera hacia la campana el trayecto es zigzagueante y a tuestas, de oído y sin visión. Al llegar a la sub-meta, que es la campana, el jurado quita el parche de los ojos al jugador. La meta es el retorno al punto donde comenzó la carrera, el grupo o color que llega primero gana.

Este Torneo fue proyectado por el arquitecto Fabio Cruz P. y el atuendo diseñado por Manuel Casanueva.

Carrera a ciegas da origen a otro juego, Catarsis masiva.

BLIND RACE

Sporting, Viña del Mar

1974

This is the first of the so-called tournaments of the School of Valparaíso. The game addresses the specificity of the different senses. In this case, hearing is like the Greek myth of Ariadne's thread; here it follows a trajectory in which vision has been suspended. The game itself resembles a party thanks to the festive costumes worn by the players.

The players have been divided into three groups: yellow, green, and blue. In this game a semi-elliptic uniform is used as well as a black patch over the eyes; each player can also utilize other forms of personal adornment. The costumes, the structure made out of thin wooden strips, colored paper, and the players' numbers are all put into play. A bell rings every ten seconds in order to orient the players running blindly around the field. The race to the bell follows a blind, zigzagging trajectory determined only by sound. Upon arriving to the subgoal (the bell), each player's eye patch is removed by the judge. The goal is to return to the point where the race began; the first team to arrive wins.

This tournament was devised in collaboration with the architect Fabio Cruz P., and Manuel Casanueva designed the costume. *Blind Race* generates another game, *Massive Catharsis*.









CATARSIS MASIVA

Variación espontanea del Torneo *Carrera a ciegas*

Variación espontánea del Torneo *Carrera a ciegas*, en el que se usan los mismos atuendos, pero fuera del cuerpo, mutados hacia la fiesta. No hay reglas ni estructura en este juego. Los jugadores fuera de sus atuendos, los levantan —a modo de banderas— y organizan una carrera masiva, sin sentido ni dirección.

Nadie gana, no hay meta.

CATARSIS MASIVA

Spontaneous variation of *Blind Race*

A spontaneous variation of *Blind Race*, this tournament uses the same costumes, although here they are carried rather than worn. There are no rules or structure to this game. The players lift up their costumes, like banners, and run in every direction, in a mass race with no destination.

There is no goal and nobody wins.









GIRO Y REALCE DE TRIPLE CORTEJO SOBRE VOLUTAS

Terrenos de la Crav, Viña del Mar

1975

En este Torneo cada jugador usa zancos quedando a 55 cm de altura; además ocupa un aparato romboidal o paspartú estructurado en los zancos. El juego consiste en avanzar hacia el centro, sobre las espirales, haciendo un recorrido que es el dibujo de una voluta. Trazadas sobre el campo de juego hay tres espirales compuestas que incluyen una espiral de ida, una de regreso y una forma hexagonal.

Se han dividido en tres equipos: rojo, amarillo y azul. El jugador que cae de los zancos debe volver al punto inicial atrasando con ello su recorrido. Si un jugador hace caer a otro en las zonas angostas, deberá volver al punto inicial; el jugador caído debe integrarse al equipo desde fuera de la espiral. Todo esto sucede al son de una banda de la armada, aunque no coincidan los ritmos de marcha con el ritmo de caminar en zancos —quizás sea lo único confuso del juego—. Se logra establecer la belleza del trazado, la del zanco y la del jugador realzado por el rombo que lo rodea como paspartú.

El grupo que consigue el mejor movimiento coreográfico y que llega antes al término de la voluta habiendo cometido menos errores que el resto, gana. Un jurado dictamina cuál ha sido la evolución mejor lograda y define al equipo campeón.

TWIST AND SPLENDOR OF TRIPLE PROCESSION OVER SPIRALS

Terrenos de la Crav, Viña del Mar

1975

In this tournament, stilts are used to elevate the players to a height of fifty-five centimeters; an additional element is a rhomboid form or passe-partout on stilts. The game consists in advancing toward the center of three spiral forms drawn on the field; each form consists of a departing spiral, an arriving spiral, and a hexagon.

There are three teams: red, yellow, and blue. The player who falls off the stilts must return to the starting point thus setting his team back. If one player causes another to lose balance, she must also return to the starting point; the fallen player must join his team from outside the spiral. The music of a military band plays in the background, but the rhythm of the march does not match the movement of the stilts. Perhaps it is the only confusing thing about the game. What is achieved is establishing the beauty of the spiral form, the stilts and the player elevated by a square or rhomboid that surrounds her like a passe-partout.

The team with the best choreography and that arrives first to the end of the spiral with fewer errors than the others wins. A panel of judges determines the winner.















31

10

78

02

99

03



LABERINTO EN RALENTIE

Sporting, Viña del Mar

1975

Torneo en borrador que experimenta con un implemento que disminuye la velocidad del juego: los rebotines, palancas de madera con tirantes de goma que se calzan; uno por cada pie y operan con el peso del jugador dando un efecto ingrávito al movimiento. La idea del juego es unir el rebote y la desorientación en un laberinto o en un caos de posibilidades; no se trata de un laberinto físico sino de un desorden en relaciones numerales y de color. El hilo conductor es el empleo del rebote.

El Torneo es completamente en silencio y consiste en lograr la concatenación de quién ha identificado su número y color (identidad) con el número precedente y sucesor, hasta lograr unir a los 60 jugadores de alguno de los equipos (amarillo y rojo). Esto puede ocurrir sólo si se está rebotando ya que el atuendo es una máscara con un ala móvil lateral y mirillas con grados de dificultad para ver. El ala opera con el aire desplazado por el rebote. Al moverse muestra brevemente —a modo de un pestañeo— el color y el número.

Hay dos árbitros, uno por cada equipo o color y 60 jugadores vestidos de blanco. Los árbitros dividen secretamente a los dos equipos pegando un disco de color y el número bajo el ala de cada máscara. Nadie sabe «quién es» y desconoce la identidad del resto. La finalidad del juego es lograr la unión de los jugadores a partir de la sucesión correlativa de los números. Al inicio los árbitros revelan, en secreto y al azar, a sólo dos de los jugadores su identidad (número y color). Al silbato, estos participantes buscan al antecesor y al sucesor del número y del mismo color al que pertenecen. Una vez encontrados se encadenan, el de la derecha busca a su antecesor y el de la izquierda a su sucesor, y así en adelante... Desconcierto, caos y oscuridad que lentamente van encontrando su orden y claridad, para acercarse a una conclusión. Gana el equipo que se encadena completo primero.

Este Torneo, al igual que los otros, no tuvo ensayo previo, motivo que lo llevó a perfeccionarse en una segunda instancia: *Laberinto y rebote*.

LABYRINTH IN SLOW MOTION

Sporting, Viña del Mar

1975

This is a draft tournament that experiments with an implement that decreases the speed of the game—ricochet boots made from wooden levers with rubber braces. Worn on both feet, the boots operate with the weight of the player making her movement seem weightless. The idea of the game is to combine the rebound with disorientation in a labyrinth or chaos of possibilities; it is not a physical labyrinth but rather a disordered group of numbers and colors. The connecting thread is the function of the boots.

The tournament is played in complete silence and consists in forming the chain of the player who successfully identifies the number and color (identity) with the previous and following number, until sixty players from one of the two teams (yellow and red) are joined together. This can only occur when the player is rebounding, because the costume is a mask with a lateral mobile wing and peepholes that are difficult to see out of. The wing is activated by the wind current that is, in turn, created by the rebound. Whenever the wing moves, its color and number are briefly visible, like a blinking eye.

There are two referees, one for each team or color, and sixty players dressed in white. The referees secretly divide the players into two teams by placing a colored and numbered disk under the wing of each mask. Nobody knows which team either they, or the other players, are on. The point of the game is to achieve a successive series of numbers. To start, the referees disclose (secretly and arbitrarily) to only two players their respective identity (number and color). After the starting whistle, each of these two players must find the numbers (and corresponding color) that come before and after her own number. The players rebound in silence: only the sound of the implement can be heard. Once these are found, the player on the right will look for his predecessor and the one on the left her successor, and so on. Confusion, chaos, and darkness slowly lead to a sense of order and clarity. The team that forms a line first wins.

This tournament, like the others, was never played before, so that it became perfected in a second version: *Labyrinth and Rebound*.









SERPIENTES (DANZA)

Sporting, Viña del Mar

1977

Este Torneo retoma un fenómeno extraño, misterioso y antiguo tomado de un artículo sobre una tribu de Nueva Guinea publicado en el *National Geographic*. Consiste en una danza de la fertilidad de las mujeres de esta tribu, durante la cual van todas enlazadas y tomadas de los brazos, produciendo un ritmo.

El implemento usado para este juego es el traje confeccionado con un saco de harina al cual se le trazan líneas verticales de color rojo o azul, dependiendo del bando al que pertenece el jugador. El traje tiene amarras perimetrales de 5 cm, dispuestas en modo de corsé (alternando una hacia el jugador de adelante y otra hacia el de atrás) y reforzadas con pabilos de cuerda.

Se forman dos filas de 80 jugadores cada una, ligadas en forma compacta. Los jugadores intentan moverse en vano, generando una parálisis total. Ninguno sabe qué hacer y caen, ocurriendo roturas en los trajes. Hay auxiliares que ayudan a ponerse de pie a los caídos. Existe un líder que guía la fila hasta lograr un ritmo general, lo cual sucede por improvisación y unanimidad masiva. A esto le llamamos "poner en juego lo atávico del hombre", aquello que no tiene caducidad, que es condición del hombre mismo.

Un jurado dictamina cuál equipo ha tenido la evolución mejor lograda y define al ganador.

SNAKES (DANCE)

Sporting, Viña del Mar

1977

This tournament is based on the fertility dance of a New Guinea tribe that appears in *National Geographic*. In this strange and mysterious ancient ritual, the women's arms are tied together, so that their movement becomes rhythmic.

The implement used for this game is a uniform made out of a flour sack onto which vertical lines are drawn—red or blue depending on which team the player belongs to. It also includes five-centimeter pieces of fabric arranged like a corset (alternating one toward the player in front and the other toward the one behind) and reinforced with pieces of string.

Columns consisting of eighty players each are formed. The players are so tightly tied together that they are effectively paralyzed and unable to move without falling and tearing their uniforms. Assistants help those who fall to get back up on their feet. Each column has a leader who directs the movement until a general rhythm is improvised. We call this “putting man's atavism into play”: that which is timeless and is a basic human condition.

A panel of judges decides which team has produced the most successful movement and names the winner.









EL GRAN GUANTE Y NOCTILUCAS

Casa Escuela. Recreo - Sporting, Viña del Mar

1978

Éste es un juego basado en el guante de *Baseball* (implemento receptor de gran *performance*), éste tiene entre el dedo pulgar e índice una zona con banda de cuero, lo cual aumenta la capacidad de captar una pelota a alta velocidad.

Para este juego se interpretó el guante como un “embudo transportable”, tomando la forma de un traje en que el jugador se mete. La banda de cuero del guante de *Baseball* se traduce a cuatro varillas de madera que sostienen una malla en su parte más alta, creando un cono y duplicando la capacidad de recepción de la pelota. El jugador sostiene la estructura a partir de un punto fijo: una plantilla de madera con una cinta que permite meter el pie. La plantilla está armada con una bisagra, con el objetivo de que el pie tenga flexión sólo caminando hacia atrás, por lo que el caminar de esta manera se convierte en una condición inevitable. La idea es equilibrarse sobre un pie y con el otro ejecutar movimientos.

La regla es que *El gran guante* debe ser jugado de noche (el tiempo de duración del partido es decidido en común acuerdo por los equipos), por eso la pelota tiene un destello intermitente que la hace visible. También los trajes tienen iluminación propia generada por dos o más antorchas secas, llamadas en el juego *noctilucas*, éstas deben ser capaces de iluminar un disco de color amarillo o rojo que indica el equipo al cual pertenece cada jugador. La pelota no se puede pasar directamente de embudo a embudo (o de jugador a jugador), el pase debe hacerse por el aire y con la mano izquierda, debiendo caer dentro del embudo que va a recibirlo. Existe un “canasto” donde se anotan los puntos como en el *Basketball*. El trazado del campo de juego es proyectado a 2.5 m de altura por un alambre que circunda la cancha siendo reconocido al tacto con la parte superior de los embudos.

THE GREAT GLOVE AND NOCTILUCAS

Casa Escuela. Recreo - Sporting, Viña del Mar
1978

This game is based on the baseball glove, which has a thick piece of leather between the thumb and index fingers that allows its wearer to capture a ball traveling at high speed.

For this game, the glove is interpreted as a transportable “funnel,” that is, a costume that the player can climb into. The leather band of the baseball glove becomes four wooden bars that support a cone-shaped mesh at the top. The player sustains the structure by placing one foot into a wooden insole. The insole has a hinge that allows the foot to only step backwards, so that all of the players are forced to walk in reverse. The idea is to balance on one foot and execute movements with the other.

According to the rule, *The Great Glove* must be played at night (the duration of the game is decided by agreement); the ball has an intermittent glimmer that makes it visible. The costumes also have their own lighting generated by two or more dry torches, which are called *Noctilucas*. They must illuminate a colored disk that is either yellow or red depending on which team the player belongs to. The ball cannot be passed from funnel to funnel (or from player to player). The pass must be made in the air and the left hand must fit in the funnel that will receive the ball. There is a “basket” where the points are recorded as in basketball. The boundaries of the field are determined by a wire that encircles the field at a height of two and one-half meters.

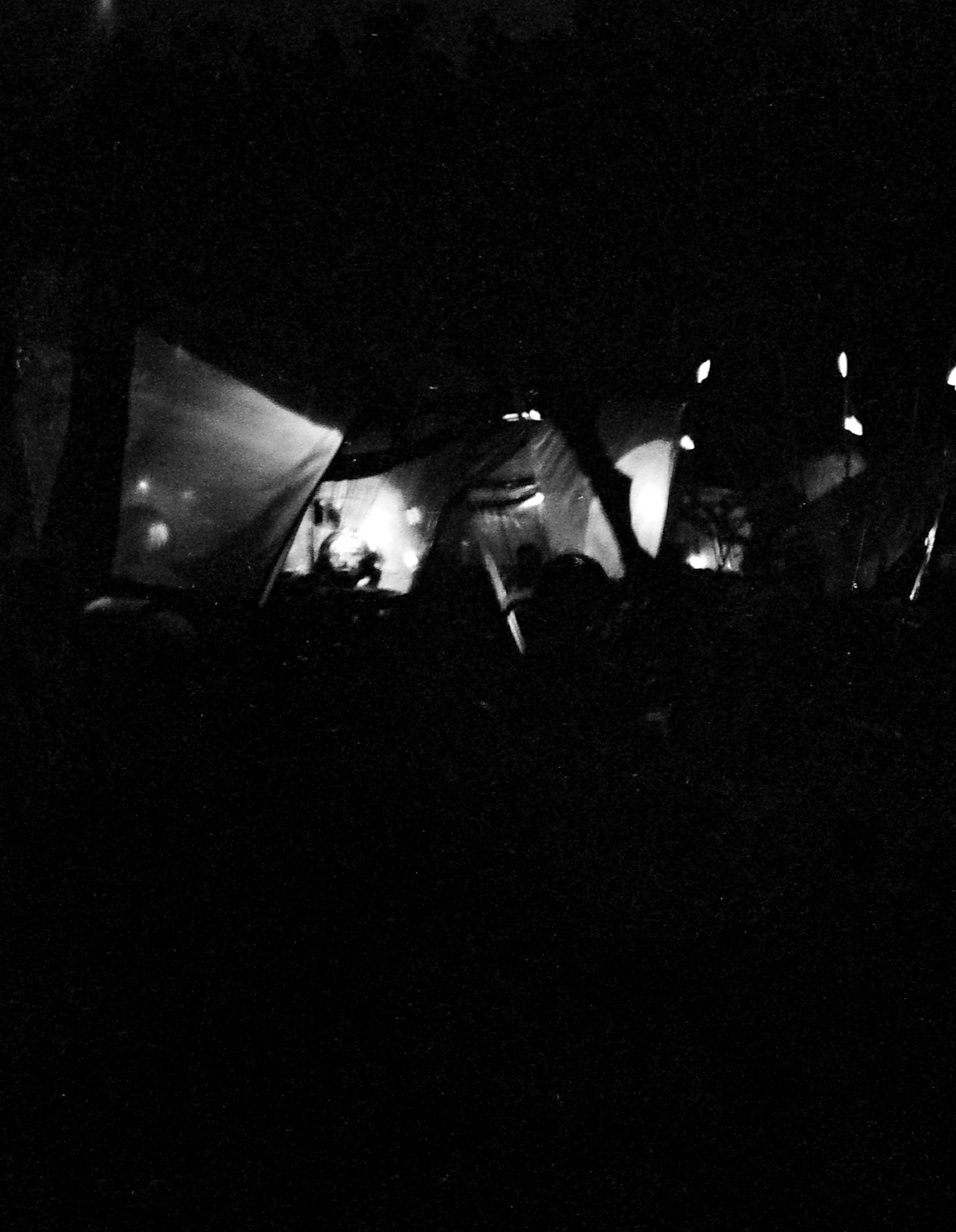




















RUGBY VERTICAL

Sporting, Viña del Mar

1979

Nace de una dimensión que se ha querido introducir en el juego, que es la no especialización y la no velocidad; tampoco se busca la lentitud, pero la velocidad no es el objetivo, como lo es en todos los juegos deportivos. Este juego se enfoca en el equilibrio, de levantar la pelota lo más alto posible, lo cual se logra mediante un andamiaje humano de jugadores (con esto se propuso de manera anticipada lo que hoy en día se conoce como *Lift* en el *Rugby*). Este truco surgió espontáneamente y resolvieron así el poder atrapar la pelota debido a su gran tamaño. La pelota es de PVC de 2 x 1.50 m de diámetro. No tiene igual disposición a rodar que la regularidad de la esfera, por eso es un "boloide", como una pelota de *Rugby* gigante.

Las reglas en este juego no tienen importancia. Es un juego coreográfico en equilibrio, para jugadores no especializados.

VERTICAL RUGBY

Sporting, Viña del Mar

1979

This game introduces the concepts of non-specialization and lack of speed. Slowness is also not desired; rather, speed is not the determining factor as it is in most other sports. This game is about equilibrium: lifting the ball up to the highest point through a human scaffold—anticipating what is today known as lifting in rugby—spontaneously created by the players in order to resolve the problem of trapping such a large ball. The PVC ball measures two by one and one-half meters in diameter. It does not roll like a perfectly round ball because it is diamond-shaped—like a giant rugby ball.

The rules of this game are unimportant. It is a choreographic game of equilibrium for players who are not specialized.









SÍMBOLO - METÁFORA

Sporting, Viña del Mar

1979

En este juego la pelota es la cancha, la cual tiene 3 m de diámetro y es de tipo neumática. Además se usan mantos de PVC de 3 x 3 m, para proyectar o recibir a los jugadores. Se lleva a cabo en una pista circular de carreras de 40 m de diámetro.

La idea es que los equipos se turnen para lanzar a un jugador con el fin de que éste quede sobre la pelota. Se busca lograr un tiro exacto, ni corto ni largo, para que el jugador (pelota) quede encima de la pelota (cancha). Los lanzadores se organizan para ser además receptores, en caso de un tiro impreciso. El equipo levanta "el terreno" (la pelota) con el jugador encima y corre a la meta.

Este juego es metáfora porque es traslación y es símbolo porque está proyectado como un objeto de la mente.

SYMBOL - METAPHOR

Sporting, Viña del Mar

1979

In this game an inflatable ball that is three meters in diameter acts as the playing field. PVC cloaks three by three meters are used to throw and catch the players. The game is played on a circular racetrack forty meters in diameter.

The idea of this game is that the teams take turns launching one or more players onto the ball. The role of the team is to execute a precise throw, neither too short nor too long, so that the player (the ball) lands on the ball (the field). The throwers are organized so that they are also the catchers of imprecise throws. The team lifts up the field (the ball) with the player on top and runs to the finish line.

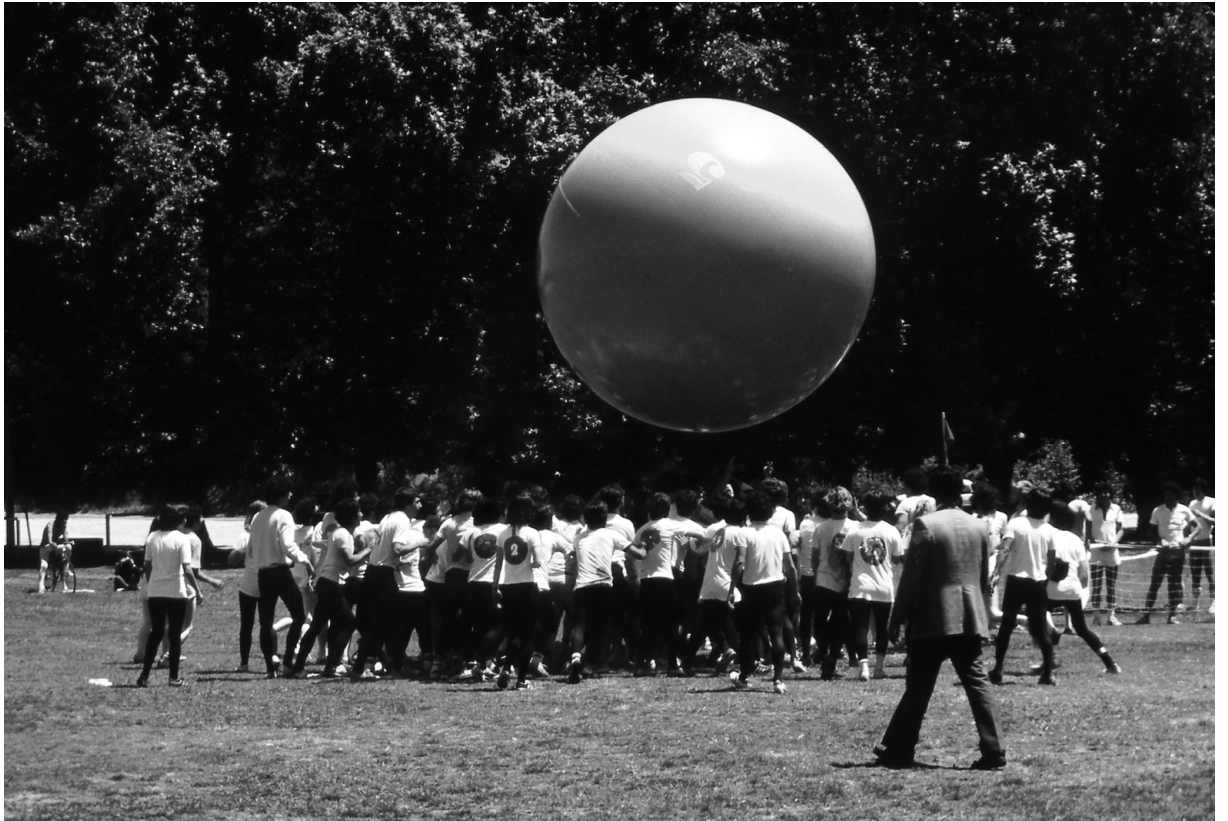
This game is a metaphor for movement, and a symbol of the object of the mind.



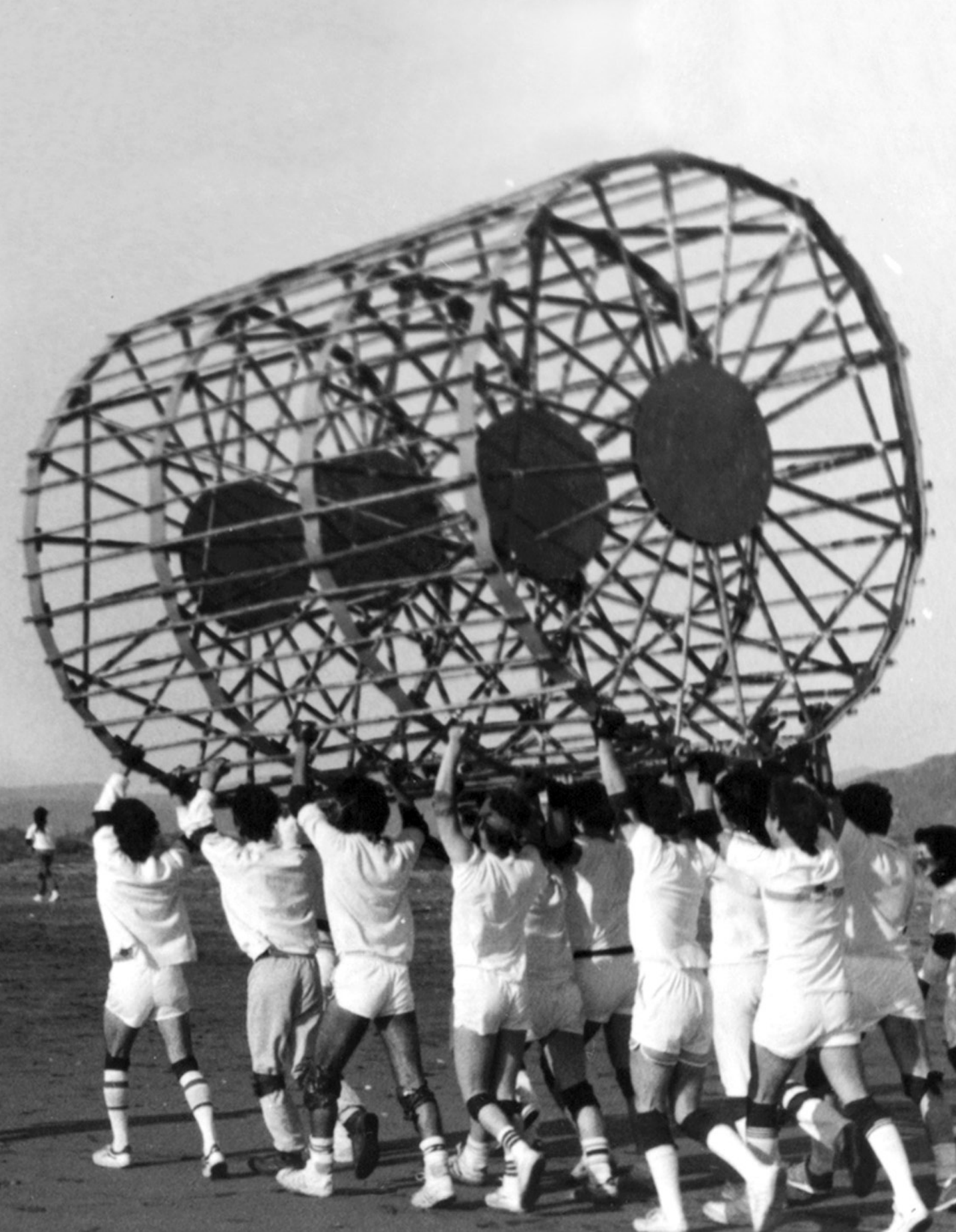


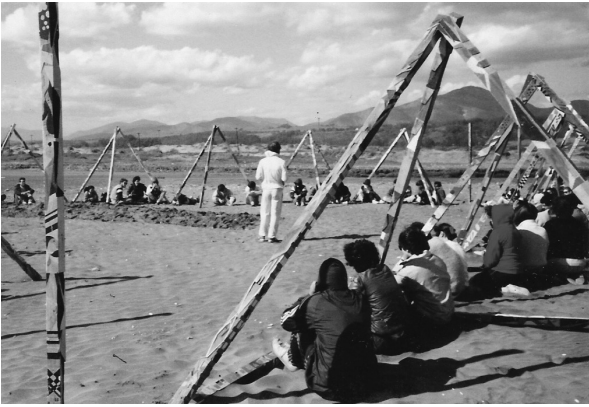












EDROS Y OIDES

Playa de Ritoque, Quintero

1979

Para este juego no se reglamentó nada. La diversión consistía en hacer cuerpos geométricos de gran tamaño que rodaran en la playa. Estos implementos estaban contruidos con caña de bambú local tensados con cordel. Para hacerlos rodar el jugador debía subirse en la estructura, transformándose en un "hamster" potencial.

A pesar de no tener reglas ni constituirse como un juego, este Torneo terminó con el crepúsculo y los cuerpos fueron empujados al agua, haciendo presente cierto estado contemplativo.

Este Torneo tuvo una consecuencia muy importante, de aquí nació el *Windroller* o *Eolo*.¹

1- N. E. Invento de rueda-hélice de Manuel Casanueva que no es un Torneo propiamente pero que se publicó en el *Libro de Torneos* (Taller de Investigaciones Gráficas, PUCV), 2009.

EDROS AND OIDES

Playa de Ritoque, Quintero

1979

This game has no guidelines. The idea is to make large geometric forms out of bamboo attached with cord that rolled around the beach. In order to make the structure move, the player must climb onto it like a hamster.

There are no rules and it is not really a game, but it ends at dusk and the bodies are pushed toward the water, evoking a contemplative mood.

An important result of this tournament was the invention of the *Windroller* or *Eolo*.¹

1- Although not considered a tournament, the wheel-propeller invented by Manuel Casanueva was included in *Libro de Torneos* (Taller de Investigaciones Gráficas, PUCV), 2009. [Editor's note]









LUODO

Ciudad Abierta, Ritoque

1984

Este juego tiene relación con la caída, tal y como se usaba en el cine mudo cómico, donde siempre la fila de policías que perseguía al bandido se caía, siendo motivo de risa, o bien el que entraba de pronto recibía una pastel en la cara. El pastel y la caída son equivalentes al barro y la caída de los zancos. Éste es un Torneo dedicado a poner en juego la risa y todo lo que está en torno a ella, como los zancos, la vestimenta, el lodo, etc.

Los zancos, sujetos a la pantorrilla, tienen una altura mínima de 45 cm. Los brazos y las manos quedan libres. Se usa una vestimenta de cartón corrugado desde los hombros hasta la altura de 10 cm sobre el suelo. Los jugadores se dibujan una máscara con colores, de diseño libre, en el rostro, además se usa una gorra de goma y un bastón para el equilibrio.

El juego se realiza en un campo lúdico circular de 40 m de diámetro, con una pasarela sólida de 60 cm de ancho por 30 m de largo, a cada lado de éste existe una zona de barro batido de 70 cm de profundidad. Hay dos rampas, una en cada borde exterior de la zona para extraer por arrastre a los caídos, y dos núcleos con troncos de apoyo, uno a cada extremo de la pasarela.

En cuanto a las reglas del juego existen dos fases:

Fase A, con bastones: Cada tribu o equipo exhibe sus destrezas con el atuendo completo entrando en cortejo de manera alternada por la pasarela. Cada paso innova el gesto e incrementa el riesgo de caer. Esta fase se detiene en el límite y el jurado computa su puntaje.

Fase B, sin bastones: La tribu roja combate a la amarilla por individuo o por grupo según la estrategia que el desafiante propone. El desafiante es quien se ubica en medio de la pasarela. El jurado anota puntos en contra por cada jugador caído de cada tribu.

LUODO

Ciudad Abierta, Ritoque

1984

This game is based on the silent film antic, for example, when a line of policemen pursuing a thief falls, soliciting laughter from the audience; or when someone walks into the room and is hit in the face with a pie. The pie and the fall are the equivalents of the mud and the fall from the stilts. This is a Tournament that puts into play laughter and everything that surrounds it—the stilts, the costume, the mud, and so on.

The stilts that are used in this game have a minimum height of forty-five centimeters in relation to the calf muscle. Arms and hands remain free. A cardboard costume that goes from the shoulders down to ten centimeters from the ground is used. The players paint their faces with a design of their choosing, they wear a rubber bathing cap, and use a bamboo cane to balance. The game takes place on a circular playing field that is forty meters in diameter with a solid walkway sixty centimeters wide by thirty centimeters long. There are mud pools seventy centimeters deep on both sides of the walkway. There are two ramps on each end to rescue those who have fallen.

The rules of the game include two parts:

Phase A, with walking sticks: Each tribe will exhibit its skills when its costumed members cross the walkway. Each pass should be increasingly innovative and risky and is assessed by a judge.

Phase B, without canes: The red tribe combats the yellow one either individually or in groups, according to the strategy proposed by the challenger. The challenger is the player or group that stands in the middle of the walkway. The judge deducts points from each player who falls.





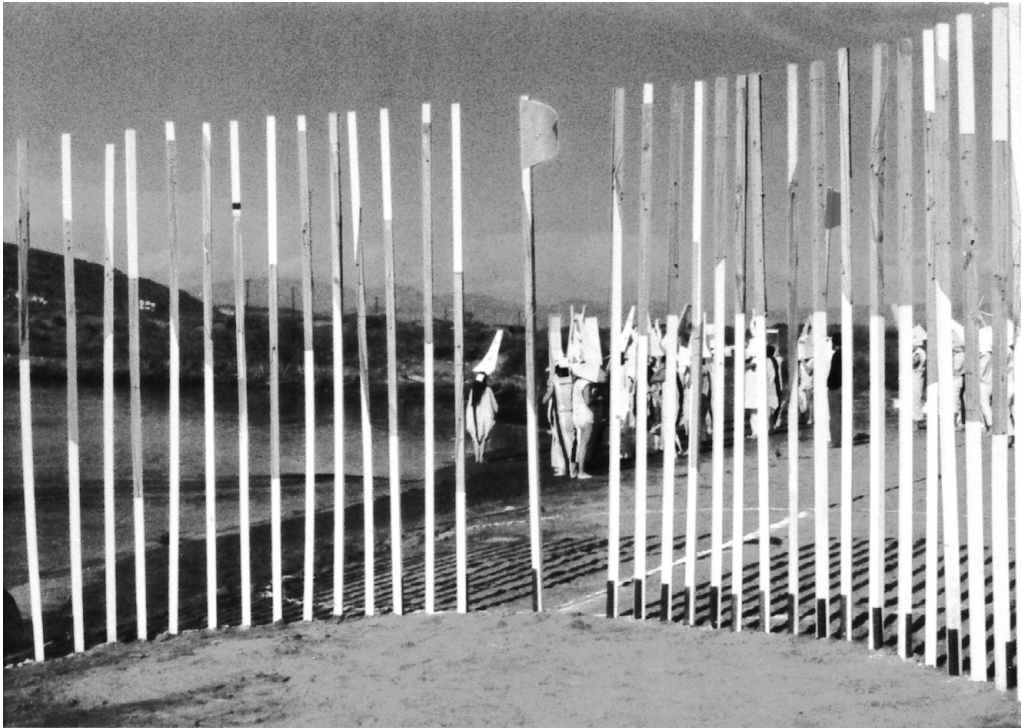












LABERINTO Y REBOTE

Playa de Ritoque, Quintero

1986

Este juego se basa en mito del hilo de Ariadna en el sentido de que elementos discretos (los jugadores numerados) han de adquirir continuidad (un hilo), formando una cadena humana basada en la numeración correlativa de los jugadores.

Se usan máscaras que tienen la propiedad de ver y ser vistas, y que identifican el número y el color del equipo (amarillo o azul) al cual pertenece el jugador. Al rebotar los jugadores, sucede un movimiento pendular en el visor (visor-yelmo), cuyo rol es restringir el campo óptico del jugador y dejar al descubierto su identidad. Además los jugadores usan atuendos que hacen presente el rebote originario de los juegos deportivos.

Hay una cantidad de jugadores sin identidad que los árbitros separan en dos grupos, éstos rebotan de manera natural en un lugar definido, desplazándose por un área específica. A sólo un jugador de cada equipo se le entrega el color y el número que origina la búsqueda. Los jugadores se van encadenando buscando sus correlativos; el número antecesor va a la izquierda de cada jugador y el sucesor a la derecha, de esta manera la búsqueda va pasando de jugador en jugador. Gana la fila que logra encontrar a todos los eslabones del mismo equipo, y en cadena se dirigen al lugar en donde está la campana y la tocan.

LABYRINTH AND REBOUND

Playa de Ritoque, Quintero

1986

This game is based on the myth of Ariadne's thread in the sense that individual elements (the numbered players) must acquire continuity (a thread) to form a human chain ordered by the players' numbers.

This game uses masks that allow the player to see while being seen: they identify the number and color of the team (yellow or blue) to which the player belongs. On the rebound, the visor/helmet moves from side to side; its role is to restrict the optical field of the player and conceal her identity. Additionally, the players use costumes that represent the rebound movement of sports.

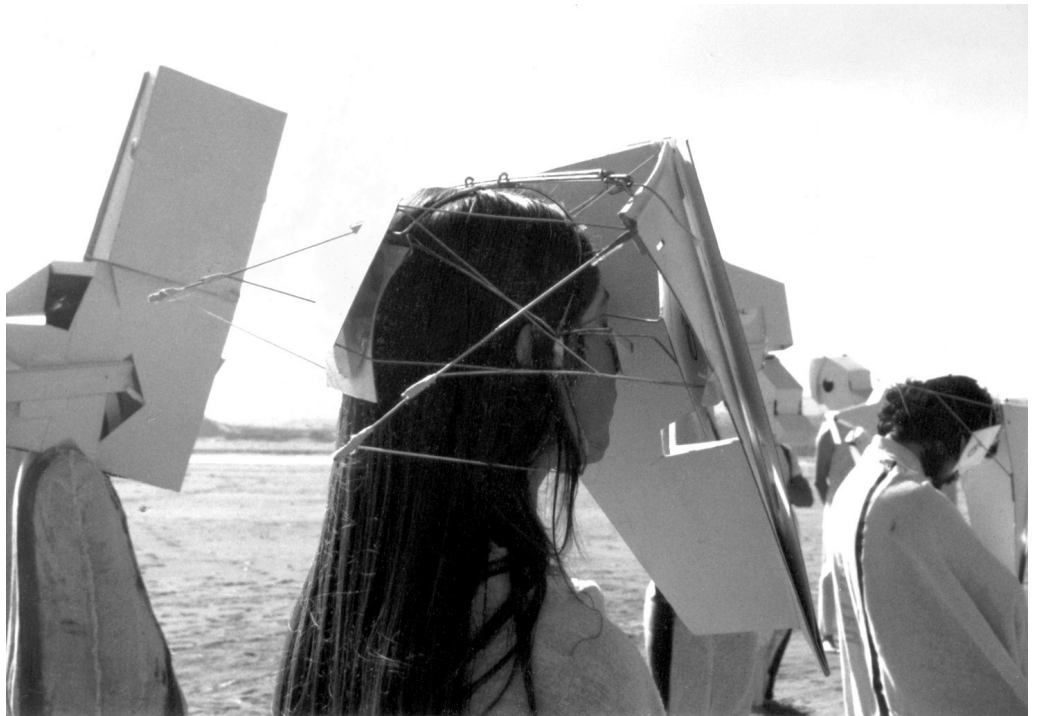
There are several unidentified players who are separated by the referees into two groups. They naturally rebound in a defined place and are able to move around in this area. Only one player from each team knows his color and number, thus the search begins. The players begin to form a chain in which the previous number goes to the left of each player while the number that follows stays to the right. In this way the search goes from player to player. Naturally the winning line is the one that manages to join together all the missing links. The players walk in line to the bell and ring it.













MEMBRANA AEROFUSELADA PARA ACROBACIAS

Playa de Ritoque, Quintero

1992

Este Torneo nace del fracaso de otro juego, el que consistía en una gran cancha de más o menos 50 x 50 m, cubierta por un manto de tela tensada al suelo por alambres. El Torneo se jugaba en dos alturas: sobre el manto y debajo de éste. Existían dos árbitros: el de la superficie de arriba del telón (+0) y el de abajo (-0). Cada franja de color en el telón hacía referencia a una parte del cuerpo (pies, manos y cabeza), la que debía utilizarse para insertar la pelota adentro del aro. ¿Por qué no resultó este primer juego? Por una razón muy simple: el viento. Éste produjo una deserción del primer juego que rápidamente tuvo su compensación: se empezó a jugar a inflar el telón (donde mejor se inflaba era en la pendiente de la duna) y, de pronto, alguien se introdujo en un hueco y se abrió una tobera. Curiosamente el telón implicaba una ecuación exacta, que consideraba la tensión del telón al suelo y lo que podía levantar éste con la fuerza del viento. El telón inflado elevaba de uno a dos jugadores sin problema, siempre que hubiera una corrida continua de jugadores sentados en el borde inferior.

Esto fue el comienzo del juego, quedó para ser perfeccionado porque bien podría ser una carrera topológica, por ejemplo: entro por un hueco al interior del espacio "circense" y salgo por otro, para salir un trapecio podría conectar un hueco con otro...

AIR-FUELED MEMBRANE FOR ACROBATS

Ritoque Beach, Quintero

1992

This tournament derives from the failure of another game: the one that has a large field (approximately fifty by fifty meters) with a nylon fabric ceiling fixed to the ground with wire. The game is played both above and below the cloth. There are two referees: one above the fabric (+0) and one below (-0), as each field of color on the fabric corresponds to a body part (feet, hands, and head) that must be used to insert the ball into the ring. Why was the first game a failure? The reason is simple: the wind. Thus the first game was abandoned, but a second possibility emerged when the cloth was filled with air (this occurred more easily at the top of a dune), and someone spontaneously entered through a hole and opened a nozzle. Curiously the fabric was a very exact equation of the strength required by those players holding the cloth to the ground and by the wind to lift it up. The inflated fabric could easily lift up one or two players as long as there was a continuous line of players seated around the bottom (spectators).

This is the beginning of a game that must be perfected, because it might well be a topological race, for example: I enter the interior of this circus space through one hole and exit through another; to make a trapezoid, one hole can be connected to another.





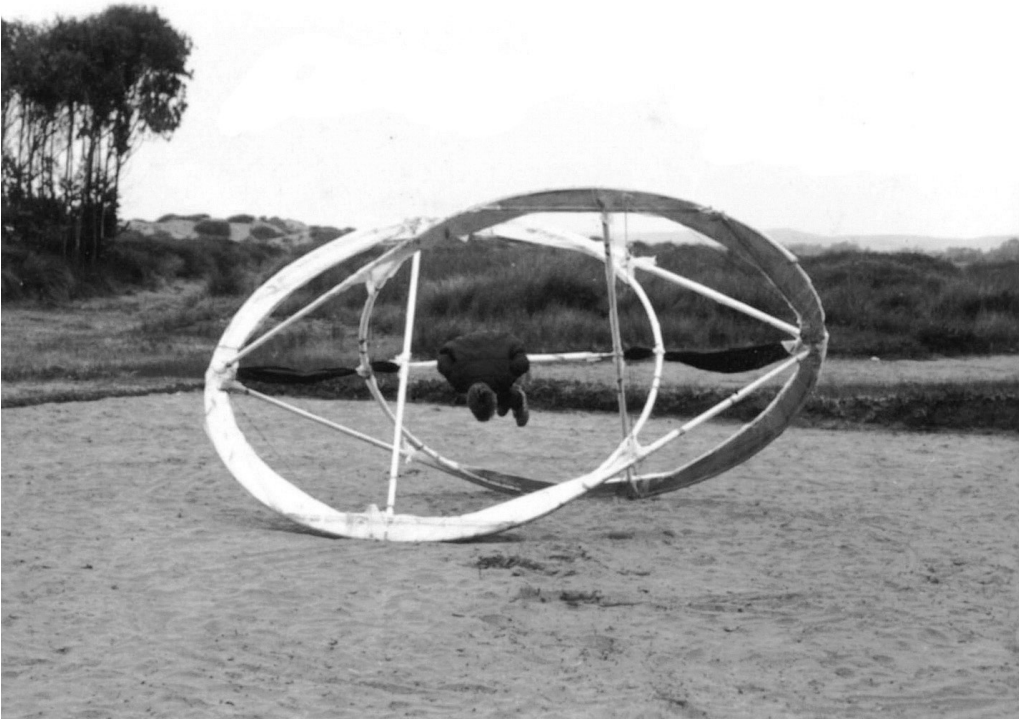












EOLO (WINDROLLER)

Ciudad Abierta, Ritoque

ca. 1990

Experimentando con el movimiento de pequeñas maquetas de alambre con formas de poliedros, se encontró una configuración sorprendente por su economía de componentes y fluidez de movimiento. Se buscaba una nueva rueda y esta configuración tenía el exacto “biotipo” y por añadidura tenía la capacidad de “hacer aparecer” el rodar. El descubrimiento de esta configuración, se supo después, no era tal, pues ya existían dos testimonios de quienes empleaban esta rueda, los escultores Xingu y Oteiza (el constructivista tardío). Según cuentan, Oteiza habría dicho acerca de su obra *Par Móvil* (ca. 1956), “tuve que clavarla a la base para que no saliera rodando”. Xingu la utilizó en sus intervenciones cinéticas al aire libre. El invento, que trasciende al descubrimiento, fue el de poner un piloto sostenido en una barra axial, transformándolo en un aparato de transporte terrestre. Esta relación, por ejemplo, nunca la hicieron los mayas quienes vieron la rueda como una curiosidad y la ponían en los juguetes infantiles, como un mero divertimento.

Se llevó a cabo un prototipo a escala natural de 2.20 m de altura y 4.50 m de ancho, con tubos de aluminio corriente y una barra axial doble; la exterior, que es la que sostiene al piloto, está vinculada a la interior con rodamientos, con lo cual el piloto queda libre, suspendido. El ingenio consiste en el modo de avanzar, que no es fácil de explicar. Quizá sea similar a lo que sucede al observar la caída de una moneda sobre una superficie, girando se detiene al colapsar en el plano. Este giro dibuja círculos en el aire hasta antes de llegar al plano, entrando en lo que en mecánica de fluidos se conoce como un “tubo de interface”. El movimiento del *Eolo* es también fluido pues dibuja un círculo en una dirección y luego entrega, sin salto, el movimiento al círculo contrario.

Una segunda relación es la de vincular el artefacto con el viento mediante dos velas, dos semicírculos de Kevlar, uno en cada lado. Esta segunda invención —de alguien que pensó en voz alta— nos sitúa en una zona más trascendente dado que el aparato pasó de ser “roller” a ser “windroller”, de rodar a volar. Lo que teníamos ante nosotros era un objeto híbrido, una rueda que es a la vez una hélice, una fuerte síntesis: una rueda-hélice. Esto lo incorpora en el concepto de fuselaje. Fuselaje puede ser entendido como el advenimiento de la dinámica sobre un objeto, por ejemplo sobre el ala de un ave, sus plumas, la gota de agua, la duna, la burbuja y otros.

Desde un punto de vista lúdico se puede subir una pendiente viento en popa y bajar por gravedad achicando la superficie de Kevlar mediante un dispositivo elástico. Las pruebas demostraron que el prototipo era más resistente de lo esperado, como también bastante pesado. Entre las virtudes encontradas durante el uso del *Eolo* o *Windroller* está la “involcabilidad” y la condición que nos señala Morton Grosser.²

Uno de los problemas de estos artefactos es que hay que aprender a usarlos para su verificación y ello resulta en la paradoja del “huevo y la gallina”, cada vez que se utiliza se perfecciona y al corregirlo hay que volverlo a usar, encontrando más ajustes que hacer. El poco uso del prototipo nos permitió soslayar que si el piloto insiste en cargar su peso a un lado, el aparato doblará a mediana distancia. En cuanto a la detención, se sueltan las velas elásticas y como “freno de mano” se bajan los pies y se gira el aparato en 90°, con lo cual el viento y la pendiente dejan de operar.

2- N. E. Ingeniero y científico de Estados Unidos. Visitó la Escuela en Valparaíso y conoció a Manuel Casanueva y su invento, proponiendo el nombre de *Windroller*. En una carta escrita por Grosser, con fecha de 29 de noviembre de 1991, le sugiere a Manuel Casanueva que debe resolver dos problemas fundamentales antes de poder oficializar o difundir su invento debe mejorar su maniobrabilidad y crear una versión fácilmente desmontable y transportable. Ver “Carta enviada por Morton Grosser”, *Libro de Torneos* (Taller de Investigaciones Gráficas, Escuela de Arquitectura y Diseño, PUCV), 2009.

WINDROLLER (EOLO)

Ciudad Abierta, Ritoque

ca. 1990

During an experiment with small wire models of polyhedrons, a configuration unique for its economy of components and fluidity of movement was found. A new wheel was designed, and this configuration had the exact biotype and the ability to appear to be rolling. The discovery of this configuration was not clear until later. Two relevant testimonies are those of Xingu and Oteiza, the late constructivist. On his work, *Par Móvil* (ca. 1956), Oteiza writes: "I had to nail it down to the base so that it wouldn't roll away." Xingu utilized this structure in his outdoor kinetic interventions. This particular structure goes one step further by adding a pilot supported on an axial bar. This radically transforms a discovery into an invention creating a means of ground transport. It is a connection that the Mayas did not make as they observed the wheel with curiosity and used it in children's toys, as a mere diversion.

A prototype two and one-fifth meters high by four and one-half meters wide was constructed, with aluminum tubes and a double axial bar. The exterior bar sustains the pilot and is connected to the inside with bearings, so that the pilot hangs freely from the exterior tube. The ingenuity of this structure is the way it advances, which is not easy to describe. A similar movement can be observed when a coin falls onto a hard surface and patters until it rests flat on the surface. However, neither of these circles rests, because there is an interface tube that always produces an opposing circular movement.

A second aspect is the utilization of wind by means of two sails—one on each circle. This second invention, of someone who thought out loud, places us in a zone that is more transcendent given that the apparatus went from being a roller to being a "windroller". So what we have before us is an amphibious object, a wheel that is also a propeller: a propeller-wheel. This is incorporated into the concept of fuselage. Fuselage is a concept that is both broad and specific: it can be a bird's wing, a feather, a drop of water, a dune, a bubble, and other things. It is the relationship to airflow.

From a playful point of view one can climb a gradient with the force of the wind and come back down using gravity by reducing the surface of the sails with an elastic device. The tests demonstrate that the prototype was more resistant than expected, and also very heavy; one of the many virtues of the *Eolo* or *Windroller* is its stability, and the condition articulated by Morton Grosser.²

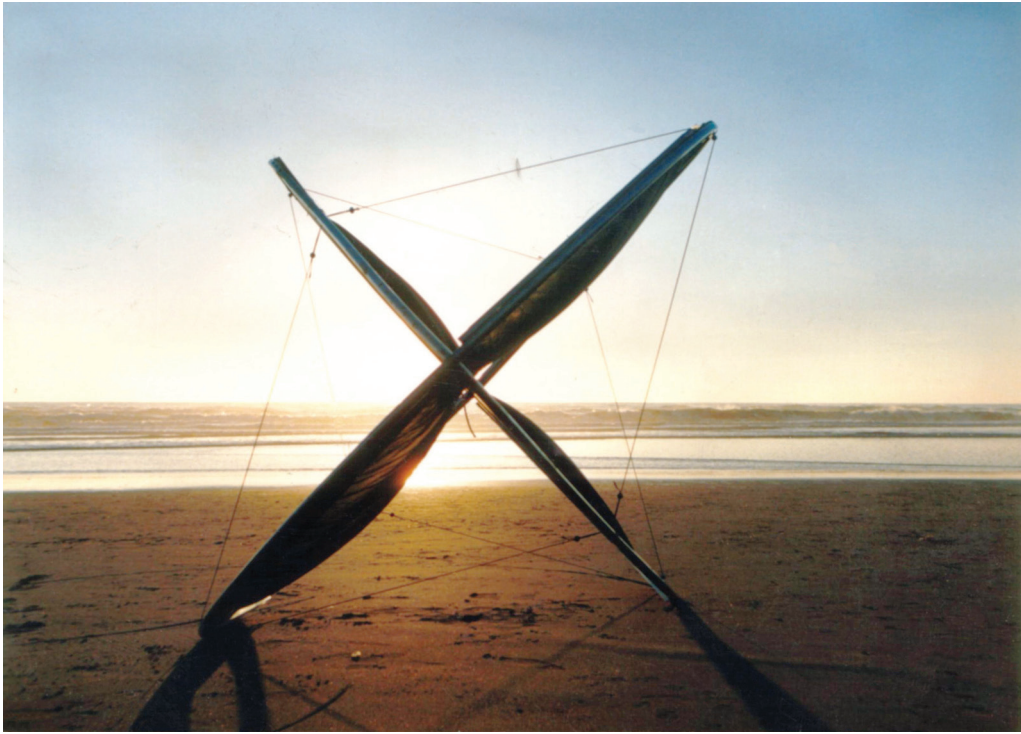
One of the problems with these artifacts is that one must learn to use them to make sure they work, so it's a little like the problem of the chicken and egg. Scant use of the prototype allowed us to sidestep the fact that if the pilot insists on carrying his weight on one side, the apparatus will bend at a median distance. In order to stop, the pilot must loosen the elastic sails and, like a handbrake, she lowers her feet and turns the apparatus ninety degrees, so that the wind and the gradient cease to have an effect.

2- A US engineer and scientist, Grosser visited the School of Valparaíso where he met Manuel Casanueva who showed him his invention, which Grosser named the Windroller. In a letter written to Casanueva on November 29, 1991, he suggested that two basic problems had to be resolved before the invention could be made public and distributed: improve its maneuverability and create a version easy to disassemble and transport. See "Carta enviada por Morton Grosser," *Libro de Torneos* (Valparaíso: Taller de Investigaciones Gráficas, Escuela de Arquitectura y Diseño PUCV), 2009. [Editor's note]











Torneos

1974-1992

Carrera a ciegas / Sporting, Viña del Mar, 1974*

Catarsis masiva / Sporting, Viña del Mar, 1974*

Giro y realce de triple cortejo sobre volutas / Terrenos de la Crav, Viña del Mar, 1975*

Cristalizaciones / Sporting, Viña del Mar, 1976

Encuentro de zancudos en el fútbol / Sporting, Viña del Mar, 1976

Laberinto en ralentie / Sporting, Viña del Mar, 1976*

Q - bol / Sporting, Viña del Mar, 1976

Serpientes (danza) / Sporting, Viña del Mar, 1977*

Masa futhandbol / Sporting, Viña del Mar, 1977

Gran guante y noctilucas / Casa Escuela Recreo - Sporting, Viña del Mar, 1978*

Despelote / Sporting, Viña del Mar, 1979

El bolón suficiente / Sporting, Viña del Mar, 1979

Rugby vertical / Sporting, Viña del Mar, 1979*

Símbolo - metáfora / Sporting, Viña del Mar, 1979*

Edros y oides / Playa de Ritoque, Quintero, 1979*

Luodo / Ciudad Abierta, Ritoque, 1984*

Laberinto y rebote / Playa de Ritoque, Quintero, 1986*

Membrana aerofuselada para acrobacias / Ciudad Abierta, Quintero, 1992*

Otras extensiones - Other extensions:

Mundial juvenil / Estadio Playa Ancha, Valparaíso, 1985

Volantines / Ciudad Abierta, Ritoque (ca. 1990)

Windroller / Ciudad Abierta, Ritoque (ca. 1990)*

Jugador como pelota, pelota como cancha...

Es un libro-homenaje a Manuel Casanueva, y a todas las personas que trabajaron junto a él creando y desarrollando los Torneos en la Escuela de Arquitectura y Diseño, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile (1974-1992).

Otros participantes creativos de diferentes Torneos incluyen a: Juan Mastrantonio F. (Despelote), Francisco Méndez L. (Luodo), José Vial A. (Giro y realce de triple cortejo sobre volutas), Ricardo Lang V. (Luodo y Mundial Juvenil), Carlos Covarrubias (Volantines) y Fabio Cruz P.

Este libro toma como fuente de información principal el *Libro de Torneos*, editado por:
Taller de Investigaciones Gráficas
Escuela de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile (2009)

Agradecimientos a...

Manuel Casanueva, Olivia Casanueva y María Berríos, quienes confiaron en este proyecto desde su inicio.
Jaime Reyes, Adolfo Espinoza y Manuel Sanfuentes, de la Escuela de Arquitectura y Diseño Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, por ser buenos para compartir.
Paola Santoscoy, Macarena Hernández y a todo el equipo del Museo Experimental el Eco, México D. F., por recibir y ayudar a gestionar este proyecto.
Johanna Unzueta, por sus valiosos consejos de diseño.

Imágenes...

Los derechos de todas las imágenes en este libro pertenecen a:
Manuel Casanueva
y
Archivo Histórico José Vial Armstrong
Escuela de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
(www.ead.pucv.cl/extension/archivo/)

Textos...

Introducción #1: “Jugador como pelota, pelota como jugador” —por Felipe Mujica.
Introducción #2: “Homus Ludens” — por Eugenia Gazmuri.
Los textos sobre los Torneos son de Manuel Casanueva, editados por Olivia Casanueva y Macarena Hernández.
Traducción al inglés por Michele Faguet (excepto “Homo Ludens”, traducido por Trevor Goldsmith).
Consejera editorial formal-informal: María Berríos.

Detalles de la publicación...

Edición Offset de 275 copias, impresas en los talleres de la imprenta Technographics, México D. F.
Diseño y concepto: Felipe Mujica
Cubierta serigráfica: diseñada e impresa por Felipe Mujica y Johanna Unzueta

Publicado en el marco de la exposición “Arriba como las ramas que un mismo viento mueve”,
Museo Experimental el Eco, Mexico D. F., del 14 de agosto al 16 de noviembre de 2014.



Dirección
General de
Artes
Visuales

MUSEO
EXPERIMENTAL
EL ECO



