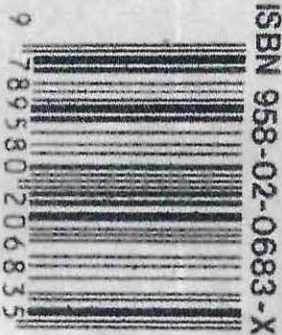


**ELIMINATORIAS  
DEL  
SIGLO XX**

RECINTO  
FACULTAD DE ARQUITECTURA,  
AV. CIRCUNVALACIÓN 805,  
PLAYA ANCHA  
VALPARAÍSO

SEPTIEMBRE 1997



ISBN 958-02-0683-X

N° 000002

ENTRADA LIBERADA

**HACIA UNA  
ARQUITECTURA  
LÚDICA**

**UNA DISOCIACIÓN DE SIGNIFICADOS  
UNA ASOCIACIÓN DE SIGNIFICANTES**

N° 000002

IMPRESIONES FREDDY BASTIAS S.A.



Recibido de la Escuela de Arquitectura el día 20 OCT 1997

# HACIA UNA ARQUITECTURA ~~LÚDICA~~ CHISTOSA

UNA DISOCIACIÓN DE SIGNIFICADOS  
UNA ASOCIACIÓN DE SIGNIFICANTES



S4281

Note: 4,0

**ALUMNO: FREDDY BASTÍAS**  
**PROF. GUIA: RIGOBERTO RAFFO**

ARQUI  
B326 G  
1997  
c

MFN3601

20 MAR 2001  
MARC 2586

Gómez,  
Kocino

<b>INTRODUCCION .....</b>	<b>000004</b>
ADVERTENCIA.....	000004
MOTIVACION.....	000007
INTRODUCCION.....	000009

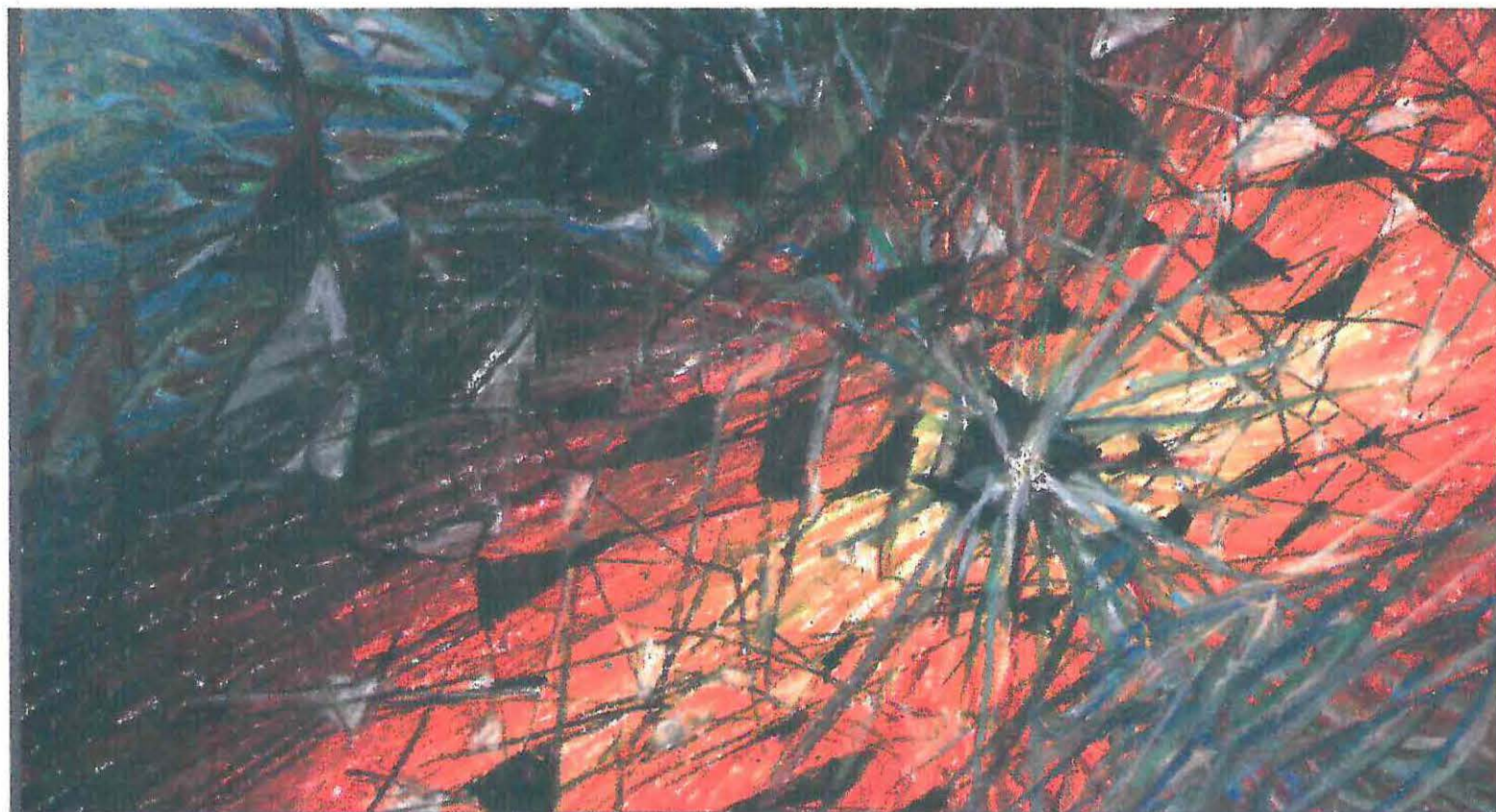
<b>CAPITULO 1: LA LUGARIDAD DEPORTIVA EN LA PENDIENTE.....</b>	<b>000011</b>
ADVERTENCIA.....	000012
ESOS LUGARES DEPORTIVOS Y CON PENDIENTE.....	000013
EVALUACION DE CASOS DE ACUERDO A LA REGLAMENTACION DEL FUTBOL.....	000016
A. LA REGLAMENTACION DEL FUTBOL .....	000016
1. Las referentes al entorno.....	000016
2. Las referentes a la acción .....	000017
B. EVALUACION DE CASOS .....	000018
Caso Uno: Auditorio Guillermo Bravo .....	000019
Bitácora .....	000020
CONFRONTACION BITACORAS CON LA REGLAMENTACION DEL FUTBOL .....	000025
DESPUES DE LA EVALUACION .....	000027

<b>CAPITULO 2: EL DEPORTE Y EL JUEGO .....</b>	<b>000028</b>
LA RELACION JUEGO DEPORTE.....	000029
EL JUEGO.....	000030
EL JUEGO EN HUIZINGA.....	000032
EL DEPORTE.....	000036
THE SPORT.....	000037
REVOLUCION INDUSTRIAL Y EL SPORT INGLES.....	000039
LAS DIFERENCIAS DIALECTICAS ENTRE JUEGO Y DEPORTE.....	000042

<b>CAPITULO 3: EL JUEGO Y EL DEPORTE PARA EL OBSERVADOR .....</b>	<b>000045</b>
UNA TEORIA DEL OBSERVADOR.....	000048
DE LO QUE POSEE EL OBSERVADOR PARA EMITIR SUS JUICIOS.....	000053
ESTAMOS EN PRESENCIA DE ESTRUCTURAS.....	000060
DE COMO EL OBSERVADOR EMITE SUS JUICIOS.....	000064
Una disgrección sobre el problema de la dimensión en la que se observa.....	000066
LO IMAGINABLE.....	000070
LO OBSERVABLE.....	000073

<b>CAPITULO 4: LO LUDICO .....</b>	<b>000078</b>
LA JUSTIFICACION DE LO LUDICO.....	000079
LA DETECCION DE LO LUDICO.....	000081
EL PROBLEMA DE LA SIGNIFICACION.....	000085
EL SIGNO DE LA RAZON EN ARQUITECTURA.....	000090
LA PARTICION DEL SIGNO DE LA RAZON.....	000095
CUANDO LA ARQUITECTURA ACOGE EN INSTANCIAS LUDICAS.....	000098
<b>COMENTARIO FINAL .....</b>	<b>000107</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>000108</b>

**ADVERTENCIA**



FREDDY BASTIAS. " EL GIRO ENAMORANDO A LO ETÉRLO PARA ENGENDRAR EL MOVIMIENTO", 1997.

**H**ay muchos que viven intentando responder, mientras otros, la minoría por supuesto, vive intentando preguntarse y de tanto hacerlo, terminan por responder a muchísimas preguntas y en mejores maneras cada día.

*“ . . . Ahora veamos un grano de trigo, es pequeño y amarillo, posee una forma particular; pero en verdad ¿que pasa con este grano? lo enterramos, lo regamos, llueve y entonces le salen raíces busca minerales, se alimenta, brota, sale de la tierra, crece cambia de color de textura, comienzan a salirle cosas por todas partes, etc. En verdad todo esto es el grano de trigo, todo el tiempo es el mismo grano, la misma cantidad de realidad que se transforma. . . la verdad es que las cosas están estallando a nuestro alrededor”<sup>1</sup>.*

El título de este seminario es el estado actual de mis cuestionamientos, en un mundo tan dinámico como es el nuestro, no podía ser de otro modo. De ahí que en lo sucesivo, pueda ser que lo que diga no tenga una relación tan clara, al menos en un comienzo, con el título de este seminario y más aún que la aparente conclusión, final, comentario o como se le quiera llamar, no sea más que el reflejo de un momento, en el cual se nos obliga a parar ( yo prefiero decir mentir ), para poder entendernos y ocultar así nuestros miedos, al feroz vértigo que

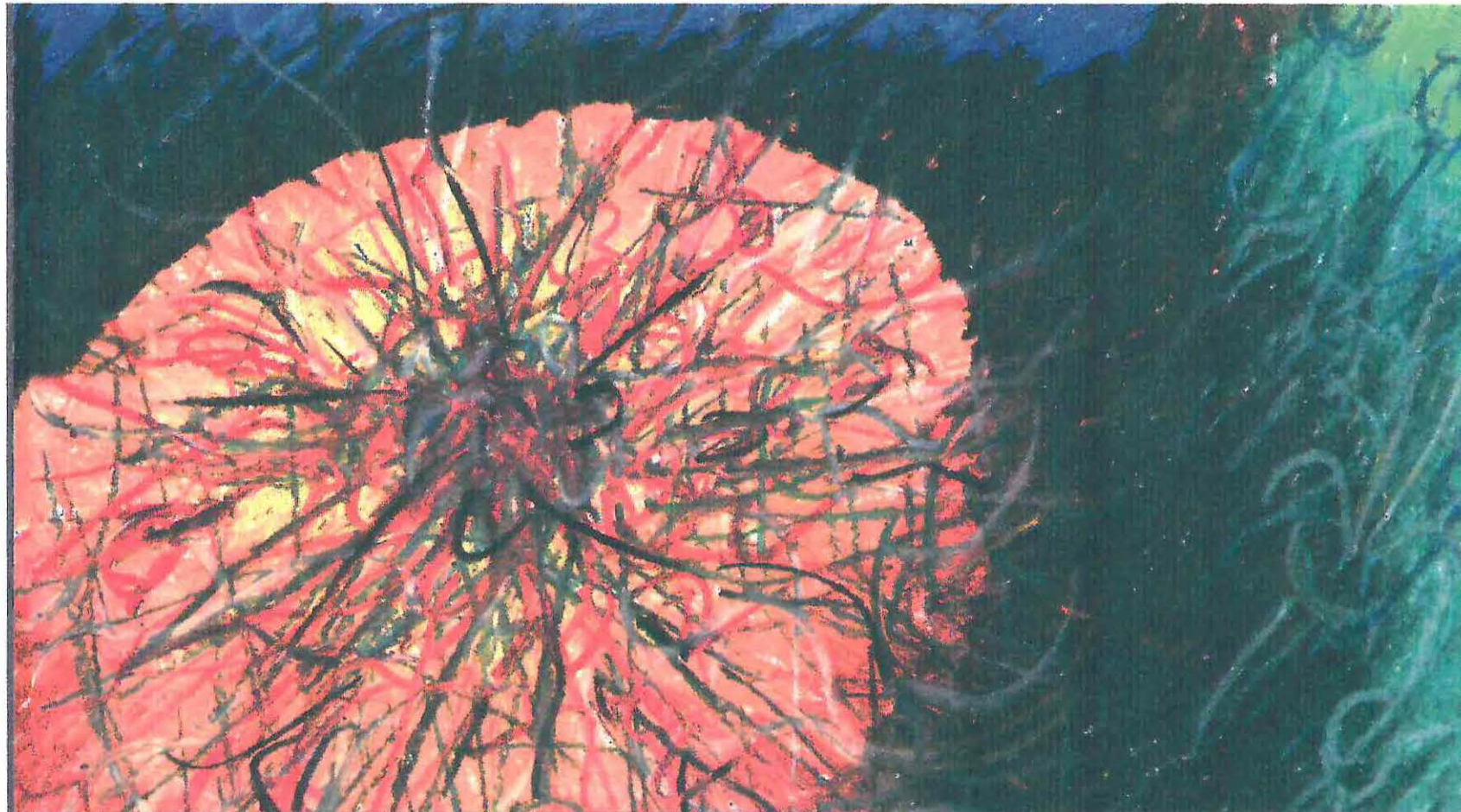
<sup>1</sup> “Roberto Matta, entrevista transmitida en el mes de Abril de 1997”, TVN, Chile.

produce el saber que todo cambia y lo mas terrible, que este cambio es constante.

Y es que en verdad todo esta cambiando ante nuestros ojos, aun nuestro pensamiento es efectivamente tan dinámico como todo lo que observo por eso escribir y agotar un tema, no es solo conformarse con desarrollar clara, lógica y racionalmente una idea central o hilo, ya que de esa forma se obvia lo dinámico, se miente, se simplifica, se evita lanzarse al mundo rico en una infinidad de relaciones, solo se ve un método quieto y estático, sin trascender a la metodología que es donde en verdad y pese al vértigo y a nuestras limitaciones, se puede admirar la estética del pensamiento.

Ahora bien, es verdad que también es necesario para efectos prácticos de comunicación manejarnos en los métodos, pero eso si, es importante no contentarnos simplemente con ello sin antes haber al menos vislumbrado la metodología. Por ello todo el escrito en cuestión seguirá un orden cronológico a fin de facilitar su entendimiento, aunque por efectos de retroalimentación esto nos obligue de vez en cuando a idealizar la cronología.

**MOTIVACION**



FREDDY BASTIAS. "LA INTENCION SORPRENDIDA GENERANDO LOS MOTIVOS AL INTERIOR DEL ESPIRITU", 1997

*“En verdad no me interesa la pintura lo que en verdad me interesa son los lenguajes.”<sup>2</sup>*

Mi única motivación es ir tratando de responder a las dudas que, ante las circunstancias, me van apareciendo o me van significando más. Sin embargo existe una duda inicial, el pretexto, que desencadena la serie de ellas y que no es mas que la duda del momento en que comencé este seminario. Dicha duda me propone hablar del deporte en la pendiente o mas bien de los lugares con pendiente que acogen el deporte, que mejor entonces que buscar los lugares en Valparaíso como caso privilegiado en lo que a pendiente se refiere, y es que cuanto he caminado por los cerros de Valparaíso son mi hogar, los conozco como la palma de mi mano, desde niño me han cautivado y desde que entre a la escuela más aún, que mejor entonces que buscar en Valparaíso y de paso rendirle culto y adoración al gran laboratorio de nuestros análisis, una vez más, para jolgorio y alegría de todos y así no pelear con nadie pudiendo repetir todo el set de análisis archiconocidos en la escuela.

<sup>2</sup> “Roberto Matta, entrevista transmitida en el mes de Abril de 1997”, TVN, Chile.

Por otra parte al hablar de deporte, podría decir en un comienzo, que el destino e iluminaciones especiales, místicas, divinas o como se les quiera llamar me han llevado a amar este tema, desde hace algunos años soy un nadador, he representado a la universidad en competencias universitarias, de hecho me fascina el extraño y silencioso mundo bajo las aguas, contrastando con el ruidoso mundo superficial, que se capta en cada salida a respirar. Tal vez mi interés por los deportes y Valparaíso sea cierto o tal vez no, solo yo lo sé, no pueden invadir mis pensamientos y aun si me decidiera a contarles, cabe la posibilidad que les esté mintiendo. Para que esforzarme en mostrarles mi interés, la motivación, de una forma mas o menos creíble, si nunca podran tener la certeza. El motivo es una cosa tan personal que no cabe a él mas que un acto de fé para admitir o la ausencia de esta para rechazar.

## INTRODUCCIÓN

La lugaridad deportiva en la pendiente, ese es el comienzo para nuestros efectos, era claro, buscar los lugares en los que se realizaba deporte en Valparaíso analizarlos y buscar la relación existente entre estos y la ciudad, para ver si se conseguía encontrar una estructura deportiva en la ciudad. Sin embargo el universo tan grande me hace restringirme a un deporte en particular como es el fútbol, elegido por su masividad y por el fenómeno social que en todo nuestro país causa y a una zona específica, el cordón tradicional de cerros en Valparaíso, como lugar siempre estudiado por la escuela y con características especiales en lo que a pendiente y espacialidad se refiere.

A poco andar, me topo con el primer problema, no encuentro dichos lugares deportivos al evaluar los casos con la reglamentación del fútbol, sin embargo, después de haber paseado por las canchas y calles de los cerros, me queda la sensación contraria. La dificultad está entonces en determinar que es deporte y como se diferencia del juego, este hecho motiva el profundo análisis de estas dos situaciones, el juego y el deporte, intentando buscar una forma de identificarlas, para una vez así encontrar sin problemas nuestros lugares deportivos.

Una vez descubierto que es la confrontación, esa particular forma del diálogo deportivo y opuesta al siempre desinteresado y libre privilegio al diálogo que se encuentra en el juego, lo que en definitiva diferencia ambas acciones, es cuando volviendo a nuestra búsqueda de lugares, nos encontramos con el segundo gran problema, dicha diferencia no nos permite como observadores clasificar las situaciones, y por el contrario nos obliga a meternos en el particular estado mental de quienes realizan la cuestionada acción.

Es entonces cuando para continuar de aquí en adelante, se nos hace indispensable replantear nuestra condición de observadores del mundo, preguntarnos como percibimos, que es la realidad, cuales son las variables para nuestros juicios, como los producimos, etc.

Las respuestas a todas estas inquietudes nos permitirán no solo aventurarnos a responder, si no además decir como responder de donde hacerlo, que grado de realidad va a poseer nuestra respuesta y lo mas importante, descubrir que el juego y el deporte son cada uno y por separado una pequeña parte del universo que nos es lúdico y no-lúdico respectivamente, entender esta diferencia y darnos cuenta que pocas veces nos referimos a lo lúdico, por encontrar este campo incoherente desde nuestra conciencia. Es aquí cuando apoyados en el juego nos referimos a

lo lúdico, por tener ese atractivo de poca exploración y no así lo no-lúdico que al parecer siempre merece nuestra atención.

## CAPITULO 1.

### **LA LUGARIDAD DEPORTIVA EN LA PENDIENTE.**



CANCHA "LA CAMPANA", C° TORO

### **ADVERTENCIA.**

A modo de simplificar este capítulo, voy a referirme sólo a los problemas suscitados para definir cuando me encontraba ante una situación deportiva, y no a explicar otras inquietudes, análisis o pensamientos que no tengan que ver con este problema, aunque en su momento fueron realizados paralelamente, luego del inevitable progreso de las cosas, quedan sin valor fundamental en el resto del discurso. Tal es el caso del porque el análisis en Valparaíso y en los cerros, y de la condición urbana de los mismos, como también a los análisis referidos a la condición que la pendiente genera y a otras muchas condiciones.

### ESOS LUGARES DEPORTIVOS Y CON PENDIENTE.



Creo que para hablar de la lugaridad deportiva en la pendiente, primero debo ubicar esos lugares deportivos y con pendiente, para luego ahí en la situación real analizar e intentar determinar algo. Sin embargo, la pregunta que se nos produce tiene que ver con el carácter deportivo de esa lugaridad de la que vamos a hablar, ya que estamos convenidos que cualquiera sea

nuestro lugar estamos en situación de pendiente, obviamente implícita en nuestra ciudad y sector de análisis. Entonces el problema es lo otro cuando el lugar es deportivo y cuando no.



Para poder resolver este problema, tenemos a mi entender dos formas de selección:

- Hallar en el lugar la acción deportiva .( del fútbol que es un deporte )
- Que el lugar sea determinado en el lenguaje como una lugaridad relacionada con el fútbol por los habitantes del sector (cancha, auditorio).

Ahora bien, dichas formas de selección de las que en un primer momento pensé, que sin ningún problema me entregarían

los lugares a analizar, resultaron tener algunas discordancias entre sí.

Por ejemplo, los lugares determinados o llamados por los habitantes del sector al nombre de auditorios o canchas, me fue fácil encontrarlos, aunque en muchos casos en el momento en que los visité, no se estaba haciendo deporte; en horas y días posteriores esto ocurrió. Ahora por otra parte de las acciones deportivas que encontré, estas no siempre coincidieron con los lugares en los que el lenguaje popular destacaba como deportivos. Esta incongruencia me hace pensar que tengo algunos caminos como:

- Estudiar solo los lugares denominados como deportivos por los habitantes.
- Estudiar solo los lugares en donde encontré la acción deportiva.

Sin embargo, no descartaré opciones a priori y analizaré ambos lugares, ya que lo que tienen en común es acoger esta acción deportiva en ellos y es que en esta visión general incluí todas las posibilidades desde las que me parecieron claras como un partido de la liga amateur en el auditorio Guillermo Bravo, hasta las que no parecían tan claras como una especie de pichanga de dos escolares con una tapa de bebida a la salida del ascensor Monjas o un chico pateando una pelota plástica contra la pared en calle Quidora en el cerro Santo Domingo.

Ahora para observar la realidad, he elegido algunos lugares, que de acuerdo a lo visto me mostrarían una cierta tipología de lo visto, como son:

- El auditorio Guillermo Bravo en el cerro Cordillera, como lugar de cierta consolidación deportiva.
- La cancha del cerro Toro, como lugar deportivo y a la vez plaza y mirador de su cerro.
- La cancha del cerro Santo Domingo, como sitio eriazado en consolidación como cancha.
- El paseo Barbosa en el cerro Mariposa, lugar no denominado como deportivo pero en donde generalmente se ve la acción del fútbol.



CERRO SANTO DOMINGO, DEBATIÉNDOSE ENTRE CANCHA, PLAZA, BASURERO, ESTACIONAMIENTO.

Dichos casos no me aseguran que efectivamente tengan ese carácter deportivo que buscamos, es solo un universo de



## **EVALUACIÓN DE CASOS DE ACUERDO A LA REGLAMENTACION DEL FÚTBOL**

### A.-LA REGLAMENTACION DEL FÚTBOL.

No es la intención aquí, de transcribir textualmente el reglamento del fútbol, si no mas bien mostrar lo que de ella he evaluado.

En las reglas del fútbol puedo distinguir dos tipos :

#### **1.- Las referentes al entorno.**

Como son todos aquellos reglamentos referidos a las medidas de la cancha misma sus zonas y sus elementos, de donde podemos nombrar las siguientes:

- Límite perimetral.
- Línea de medio campo.
- Círculo central.
- Area Chica.
- Area grande.
- Semi círculo ( del área grande )
- Punto penal.
- Dos arcos o metas.

- Zonas de lanzamiento de esquina.(corner)
- Franja o banda perimetral.
- Zona técnica o banca.
- Camarín equipo uno.
- Camarín equipo dos.
- Camarín de árbitros.
- Graderías para los espectadores.

## 2.- Las referentes a la acción.

Como son todas aquellas referidas a las acciones lícitas e ilícitas, las faltas, los penales, offside, los tiros libres, el rol y cantidad de los actores, la forma en que se realiza la acción en cuestión, etc.

También incluyo aquí toda la implementación que los participantes traen con ellos mismos, como son el uniforme, la pelota y otros elementos que aunque muchas veces no sean de ellos son puestos solo para sus partidos, como son las redes de los arcos, los banderines del corner, etc.

Entonces aquí debo subdividir los requerimientos de la acción en:

a) Número o cantidad.

- Dos equipos.
- Once jugadores por equipo.
- Un arquero o guardameta por equipo.
- Un árbitro
- Dos guardalíneas.
- Un director técnico por equipo.
- Espectadores ( solo se considera si estos existen o no, y se supone que yo no cuento en ello).

b) Idea central o objetivo.

- Una confrontación en la que se intenta, meter el balón en el arco del contrario.
- Sin la ayuda de las manos, menos el portero.

c) Implementación.

- Redes en los arcos.
- Los banderines del corner.
- Uno o más balones de fútbol (reglamentarios).
- Camisetas iguales para cada miembro de un equipo menos para el arquero.
- Arbitro con camiseta negra.

c) Cobros.

- Gol.
- Penal.

- Tiro libre.
- Tiro indirecto.
- Corner o lanzamiento de esquina.
- Lateral o lanzamiento de costado.
- Lanzamiento de portería.
- Offside o posición de adelanto.
- Amonestaciones , tarjetas amarilla y roja.



- d)Referentes
- Marcador o cuenta.
  - Tiempo del partido.

### -B.-EVALUACIÓN DE CASOS.

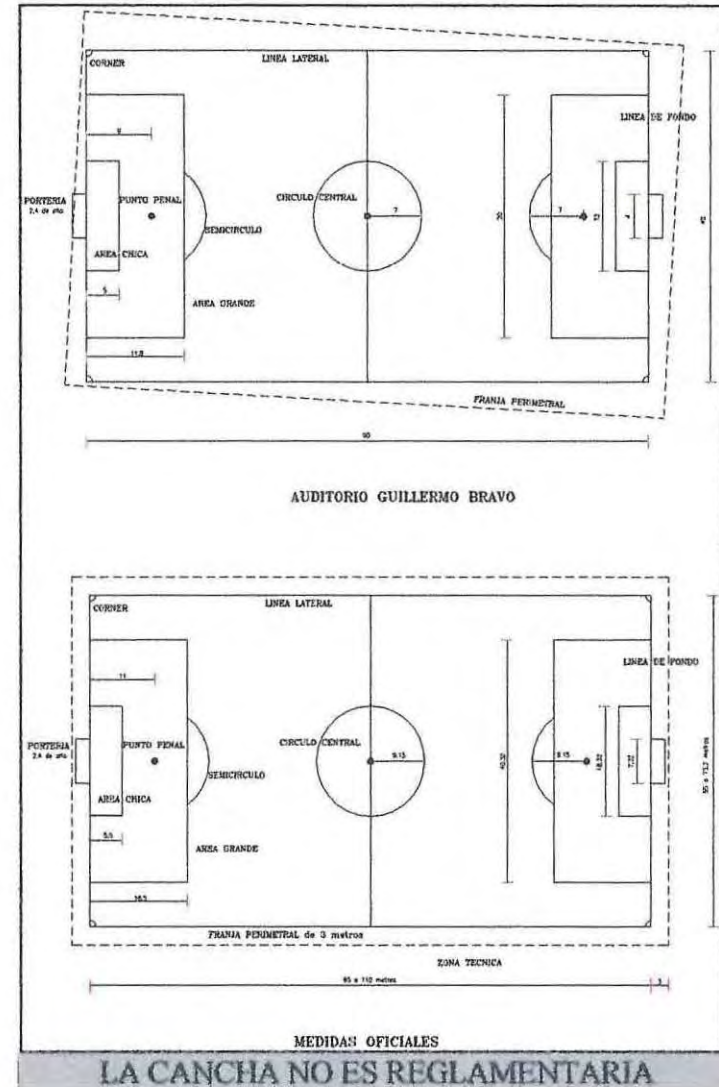
Para evaluar los casos ya seleccionados deberemos enfrentar dos temas: uno es el de la frecuencia en que ocurren las acciones (ya que no siempre en los lugares ocurren acciones que se pudieran denominar como deportes) y otro es como de estas acciones denominadas como deporte pueden evaluarse ante la reglamentación del fútbol, para ver hasta que punto son o no deporte. Para ello vamos registrar en cada caso:

???

- Una bitacora: dos días completos ( uno de semana y otro de fin de semana), donde se registraran las acciones realizadas en el lugar y su duración, a objeto de ver con que frecuencia se da el fútbol, y así luego estimar una semana tipo.
- Una evaluación: de las acciones vistas como fútbol en el punto anterior, se confrontaran a todos los items mostrados en la reglamentación del fútbol, verificando si los items efectivamente existen y de así ser, si son o no reglamentarios.

CASO UNO.

AUDITORIO GUILLEMO BRAVO (cerro Cordillera)





## BITACORA

### **- Día de semana.**

00:00 a 09:00 horas.

Ninguna actividad ( corroborado hasta las 08:30 por el cuidador)

09:00 a 09:30 horas.

-(Sit.1) Dos niños pateándose el balón, el uno al otro.

09:30 a 09:45 horas.

-(Sit. 2) Llega un tercer niño quien se dispone en un arco mientras los otros le ejecutan tiros.

09:45 a 10:00 horas.

-(Sit. 3) Llegan consecutivamente cinco niños que se integran a los lanzamientos a portería.

-(Sit. 4) Dos chicos que aparecen con un volantín el cual encumbran próximo a la mitad de cancha.

-(Sit. 5) Cuatro niñas juegan a un costado a saltar la cuerda.

10:00 a 11:00 horas.

-(Sit. 6) Con la mitad de la cancha se formaliza una partida se disponen con piedras dos arcos en sentido transversal

-(Sit. 7) Mientras tanto aparecen tres chicos que se van a chutear al otro arco.

-(Sit. 8) En las galerías, cuatro jóvenes conversan y escuchan música.

- Continúan las situaciones 4 y 5.

11:00 a 12:30 horas.

-(Sit. 9) Dos niñas dan vueltas en sus bicicletas.

- Continúan las situaciones 8 y 4.

12:30 a 13:00 horas.

-Continúan las situaciones 8 y 4.

13:00 a 16:00 horas.

-No hay actividad humana (solo una pelea de perros)

16:00 a 17:00 horas.

-(Sit. 10) Tres niños que ponen un tarro sobre el arco y con piedras intentan golpearlo.

17:00 a 17:15 horas.

-(Sit. 11) Ocho jóvenes se disponen en la mitad de la cancha y arman en su mitad arcos con piedras.

- Continúa la situación 10, aunque se cambian de arco.

17:15 a 17:30 horas.

-(Sit. 12) Llegan diez jóvenes los que con piedras arman arcos en la otra mitad de la cancha.

- Continúa la situación 11 y la situación 10 aunque esta última se desplaza a las galerías.

17:30 a 19:00 horas.

-(Sit. 13) Se fusionan las situaciones 11 y 12, ahora se ocupa el total de la cancha.

-(Sit. 14) Llegan dos ancianos que desde las galerías juegan a las cartas y observan el partido.

19:00 a 19:15 horas.

-(Sit. 15) Los jóvenes finalizan el partido y beben agua de una llave que se encuentra a un costado de la cancha , mientras conversan.

19:15 a 24:00 horas.

-No hay actividad (corroborado por el cuidador desde las 19:30).

#### **-Fin de semana**

00:00 a 10:00 horas.

-ninguna actividad ( corroborado por el cuidador )

10:00 a 10:15 horas.

-(Sit. 1) Se encuentran espectadores en la gradería.

-(Sit. 2) Cinco niños lanzan un balón a un arco.

-(Sit. 3) Siete niños lanzan un balón en el otro arco.

10:15 a 11:00 horas.

-(Sit. 4) Un partido de fútbol oficial amateur.

- Continúa la situación 1.

11:00 a 11:15 horas.

-Continúa la situación 1.

-Se reanudan las situaciones 2 y 3

11:15 a 12:00 horas.

-(sit 5) Dos ancianos juegan ajedrez en las galerías

-Continúa la situación 1.

-Se reanuda la situación 4.

12:00 a 12.30 horas.

-Se reanudan las situaciones 2 y 3.

-(Sit. 6) Tres niños encumbran volantines.

-(Sit. 7) Un papá le enseña a su hijo a andar en bicicleta.

-(Sit. 8) Dos niños juegan a las paletas.

- Continúa la situación 5.

12:30 a 13:00 horas.

- Continúan las situaciones 6 , 7 y 8.

13:00 a 14:00 horas.

-Continúan las situaciones 6 y 8.

-(Sit. 9) Cuatro niños se lanzan un disco aerodinámico.

-(Sit. 10) Una persona trota por el perímetro de la cancha.

14:00 a 15:00 horas.

-Continúa la situación 10.

15:00 a 16:00 horas.

-(Sit. 11) Ocho jovenes lanzan el balón y se disponen en un círculo.

-(Sit. 12) En la galería tres adultos juegan dama.

16:00 a 16:45 horas.

-(Sit. 13) Un partido amateur.

-(Sit. 14) Espectadores en la galería.

-Continúa la situación 12.

16:45 a 17:00 horas.

-Continúan las situaciones 12 y 14.

- Se reanuda la situación 11.

-(Sit. 15) Cuatro jóvenes dispuestos en círculo juegan voleyball.

17:00 a 17:45 horas.

-Continúa la situación 14.

-Se reanuda la situación 13.

17:45 a 18:00 horas.

-Se reanudan las situaciones 11 y 15.

-Continúa la situación 14.

-(Sit. 16) Siete niños lanzan un balón a un arco.

18:00 a 18:45 horas.

-(Sit. 17) Un partido de fútbol amateur.

-Continúa la situación 14.

18:45 a 19:00 horas.

-Continúa la situación 14.

-Se reanudan las situaciones 11,15 y 16.

19:00 a 19:45 horas.

-Se reanuda la situación 17.

-Continúa la situación 14.

19:45 a 20:00 horas.

-(Sit. 18) Se produce una pelea entre dos personas.

20:00 a 24:00 horas.

-Ninguna actividad.



HORAS DE ACTIVIDAD  
FIN DE SEMANA

	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	HORAS
SIT. 1																										
SIT. 2																										
SIT. 3																										
SIT. 4																										
SIT. 5																										
SIT. 6																										
SIT. 7																										
SIT. 8																										
SIT. 9																										
SIT. 10																										
SIT. 11																										
SIT. 12																										
SIT. 13																										
SIT. 14																										
SIT. 15																										
SIT. 16																										
SIT. 17																										
SIT. 18																										

SIN ACTIVIDAD       CON ACTIVIDAD       SIN ACTIVIDAD

ACTIVIDAD NO ASOCIABLE A FUTBOL  
 ACTIVIDAD ASOCIABLE A FUTBOL

EVALUACION DEL ENTORNO  
FIN DE SEMANA

	SIT 2	SIT 3	SIT 4	SIT 11	SIT 13	SIT 16	SIT 17
ENTORNO	E	R	R	R	R	R	R
LINEA PERIMETRAL							
MEDIO CAMPO							
CORREDO CENTRAL							
AREA CERCA							
AREA VIGILANCIA							
SEÑAL CIRCULO							
PORTA FUELO							
ARCOS O METAS							
ZONA DE COCINA							
PUANZA PERIMETRAL							
ZONA TECNICA							
CANALON UNO							
CANALON DOS							
CANALON TERCERO							

E - LO RESULTADO ES BUENO  
 R - LO RESULTADO ES REGULARIZADO

EVALUACION DE LA ACCION  
FIN DE SEMANA

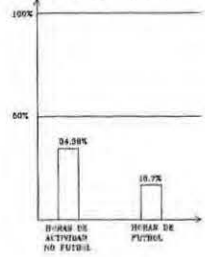
	SIT 2	SIT 3	SIT 4	SIT 11	SIT 13	SIT 16	SIT 17
ACCION	E	R	R	R	R	R	R
OBJETIVO							
RETEJA EN EL ARCO							
EN LAS MANOS							
CANTIDAD							
DOS EQUIPOS							
ONCE JUGADORES POR EQUIPO							
UN ARQUERO POR EQUIPO							
UN ARBITRO							
DOS CHARALLINOS							
UN D. T.							
IMPLEMENTACION							
REDES EN EL ARCO							
BARRETEROS EN EL CORREDO							
UN BALON							
CANASTAS IGUALES							
CANASTA PARA ARBITRO							
COBROS							
GOL							
PENAL							
TIRO LIBRE							
TIRO INDIRECTO							
CORNER							
LATERAL							
LARGAMENTO DE PORTERA							
OFFSIDE							
ASISTENCIAS							
REFERENTES							
MARCACION							
TIEMPO							

E - LO RESULTADO ES BUENO  
 R - LO RESULTADO ES REGULARIZADO

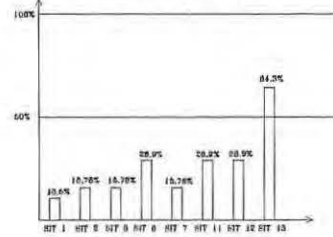
## **CONFRONTACION BITACORAS CON LA REGLAMENTACIÓN DEL FÚTBOL**

A modo de evitar alargar esta tediosa situación de las bitácoras en los casos de Barbosa, Sto Domingo y Toro, me permitiré mostrar solo los resultados finales que ante la evaluación del fútbol sus bitácoras arrojaron.

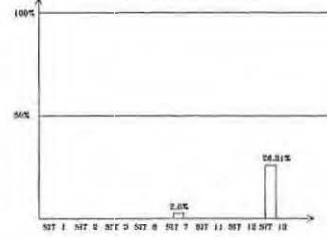
HORAS DE ACTIVIDAD  
DIA DE SEMANA



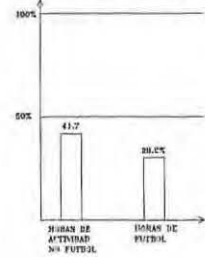
EVALUACION DEL ENTORNO  
DIA DE SEMANA



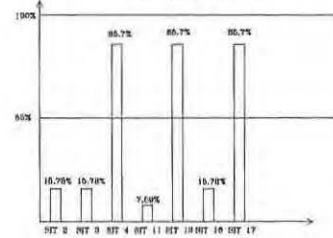
EVALUACION DE LA ACCION  
DIA DE SEMANA



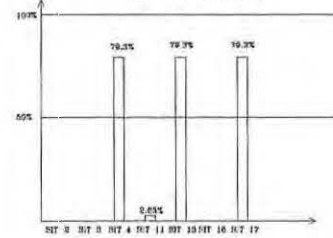
HORAS DE ACTIVIDAD  
FIN DE SEMANA



EVALUACION DEL ENTORNO  
FIN DE SEMANA

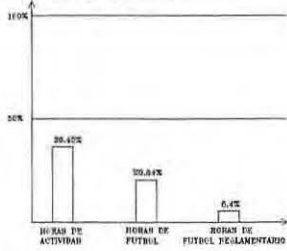


EVALUACION DE LA ACCION  
FIN DE SEMANA



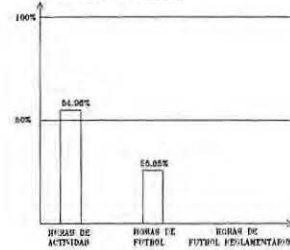
AUDITORIO GUILLERMO BRAVO

TOTAL SEMANA



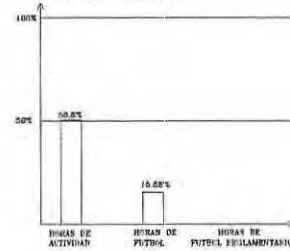
CERRO TORO

TOTAL SEMANA



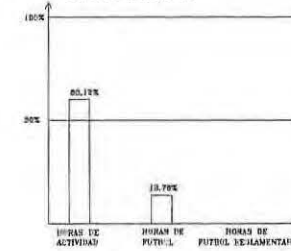
CERRO SANTO DOMINGO

TOTAL SEMANA



PASEO BARBOSA

TOTAL SEMANA



## DESPUÉS DE LA EVALUACIÓN

Es evidente que ante la evaluación nos quedamos sin materia para analizar, ya que:

- De las situaciones evaluadas ninguna cumple a cabalidad con la reglamentación del fútbol, por lo que para ser justos, deberíamos afirmar que no existió deporte, en nuestros lugares de análisis.
- A su vez las situaciones que más se aproximan a fútbol (del punto de vista de la reglamentación ) son una minoría ante situaciones de otro carácter, por lo que ni aún así se logra dar al lugar un predominio deportivo.
- Es verdad que al considerar todas las horas del día y no solo las horas de actividad, la incidencia del fútbol es mayor, pero aún así es insuficiente; además si se considera que por las noches ocurren actividades que no pude registrar y que obviamente no son reconocidas por el cuidador o vecinos del sector, como que algunos indigentes duermen en estos lugares o que concurren parejas de enamorados o drogadictos, llegaremos a entender que la forma de mostrar los datos es la más fidedigna.
- Si bien existen muchas otras situaciones que no son fútbol, pero que podrían ser otro deporte como: volleyball, ciclismo o

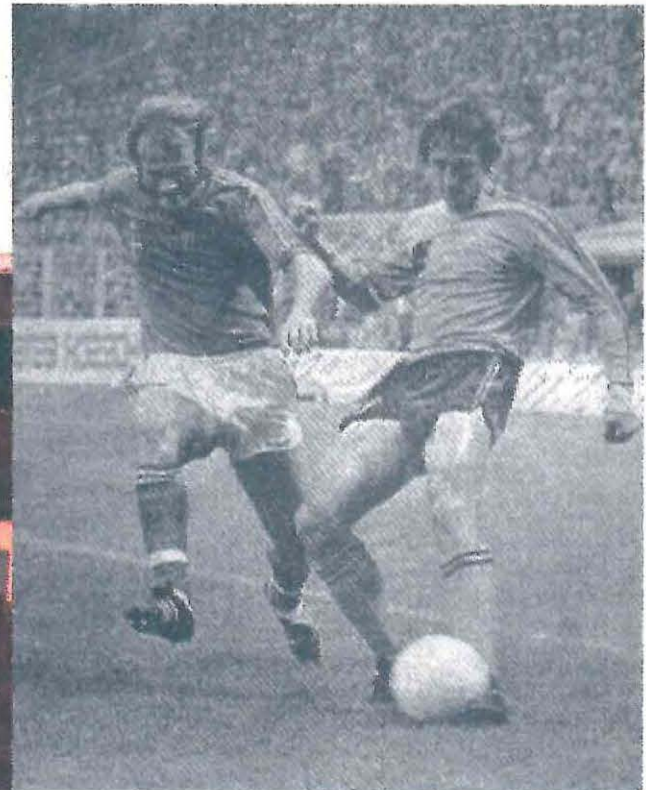
atletismo, dudo mucho que al ser evaluadas por la reglamentación de sus deportes aprueben, basta solo con ver los resultados del fútbol y eso que la cancha esta hecha para ello.

Considerando fielmente el análisis debería decir que no existe esta lugaridad deportiva en Valparaíso (sector de estudio), desde esta visión, o establecer que es deportivo para nuestro caso, es decir manejar un poco los datos a nuestro antojo para no quedarnos sin tema.

La verdad es que no creo que por no cumplir la reglamentación no se esté realizando deporte, si no todos aquellos encuentros realizados en las calles o esquinas de los cerros con tanta seriedad y que muchas veces llevaron a los actores a apostar e incluso a agredirse, ¿qué eran ?, ¿no eran deporte?, ¿eran solo juegos?, lo que creo es que no esta claro que es realizar un deporte y que es jugar, y es esta diferencia lo que genera esta investigación. Por lo tanto, considero oportuno trabajar sobre los fundamentos de esta relación y que es en lo que nos ocuparemos en el siguiente capítulo.

**CAPITULO 2.**

**EL DEPORTE Y EL JUEGO**



## LA RELACIÓN JUEGO DEPORTE

Creo que al final del capítulo anterior se deja ver una confusión entre los dos términos mencionados y es que al no encontrar situaciones que aprueben el reglamento del fútbol me queda la insatisfacción de no saber si lo que ví en los casos fue deporte o no, mas, me queda la impresión que no era deporte reglamentario, pero algo de deporte existía, ahora ¿cuando este deporte no reglamentario pasa a ser otra situación?; si por ejemplo vemos un niño que pateo una tapa de bebida mientras va camino a su colegio, está realizando un fútbol no reglamentario o está solo divirtiéndose, ¿esta jugando?, es que no sabemos discernir en donde ocurre esa sutil diferencia que nos permita decir aquello es deporte y eso otro es solo un juego o a lo mejor no es así y ambas situaciones siempre coexisten ante nuestros ojos y es inútil intentar separarlas.

Estas inquietudes referentes al juego y al deporte me sugieren dedicarles este capítulo, a través eso si, de una condición en común como es el carácter esencialmente de diálogo que veo en ambas.

## EL JUEGO



Buscar la génesis del juego para intentar dar cuerpo al escrito no lo encuentro importante, aunque podría urgir en la biblia o en otros textos con aire de primigenio, buscando la anécdota que permita sorprender a todos pensando que se encontró el origen o en su defecto el juego más antiguo de la humanidad del que se tenga memoria, para mostrar lo informado que estoy del tema, es una situación que nunca dejará de ser una anécdota. La verdad no se cuanto tiempo atrás se podría encontrar por vez primera el hecho, pero si me resulta más importante referirme ha que se ha dicho de este hecho, que es el juego.

Aquí encontramos, a mi parecer, dos tipos de teorías aquellas que intentan explicar las acciones humanas denominadas como juego, decir por qué se producen y como se producen y aquellas que estudian el juego como fenómeno que se asume y no se cuestiona, por lo que terminan por generar algo en sí, como es el caso por ejemplo en las matemáticas, en donde gente como Blas Pascal se preocupa de los juegos de azar y de su estudio nace el cálculo de las probabilidades, es decir no se pregunta el por qué ni el como se juega, se asume la acción como juego y la observa como fenómeno, lo pasa al lenguaje matemático y genera algo nuevo, pero en la matemática, esta situación la podemos encontrar también en otras áreas<sup>3</sup>, y más aún ver como se

<sup>3</sup> Por ejemplo en Economía John Neumann y Oskar Morgenstern comparan los juegos con el comportamiento que se puede observar de las grandes coaliciones económicas y

realizan ingenios para aplicar estos descubrimientos a la vida cotidiana y darle utilidad<sup>4</sup>, es por eso que veo que para entender el juego como tal es preferible indagar en aquellas primeras teorías que están más cerca de preguntarse de que es el juego a las que se ocupan de la utilidad o del fenómeno.

---

monopólicas en su libro "La teoría de los juegos y el comportamiento económico" (1944), en donde se percatan que el juego económico forma parte de un grupo de juegos cuyas reglas o formalidades no están preestablecidas, como la mayoría de los juegos (por ejemplo el ajedrez) por lo que el análisis se torna muy difícil, ya que se deben analizar datos atípicos como son las circunstancias y las decisiones que ante los hechos se toman. Tales juegos son el caso de los conflictos militares, por ejemplo, en donde en la mayoría de los casos existe una "declaración de guerra" o un acuerdo de no atacar los hospitales (únicas formalidades), pero siempre está latente la posibilidad de la traición o del engaño.

Este tipo de juego genera un campo nuevo que es el de las estrategias, ya no solamente desde el punto de vista militar, sino también en las empresas.

<sup>4</sup> El ingenio visto en el sentido ingenieril de buscar la utilización de los conocimientos

## EL JUEGO EN HUIZINGA



SACHA SINKOVICH, "CUATRO FORMAS DE JUGAR", 1997.

Para Huizinga el juego se manifiesta como una función del ser vivo y no solamente del hombre, es decir, incluye a los animales. Esta situación es la que hace a la teoría de Huizinga particularmente atractiva y determina la diferencia con otras teorías<sup>5</sup> las cuales hablan del *impulso lúdico*<sup>6</sup> como una manifestación esencialmente humana.

*“Los animales pueden jugar y son, por lo tanto, algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por lo tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional”<sup>7</sup>.*

<sup>5</sup> La noción del juego desempeña un papel importante en varias teorías:

Estética: donde Schiller en sus “Cartas sobre la educación estética del Hombre” llega a considerar el impulso lúdico como el fundamento del impulso artístico.

Psicología: Spencer en sus “Principios de Psicología” afirma que el impulso lúdico es generado por una energía biológica sobrante la que puede verterse de dos formas: una superior que es el arte y otra inferior es el deporte.

La satisfacción del impulso lúdico puede lograrse no sólo en acciones destinadas a fines biológicos, sino también entenderse como energía psíquica o Biopsíquica y así en otras áreas, pero en donde se consideraba siempre el impulso lúdico como Humano a diferencia de lo que plantea Huizinga.

<sup>6</sup> Del vocablo alemán *Spieltrieb* cuya traducción literal es el “impulso lúdico”, puesto en muchas teorías como el motivo por el que se juega.

<sup>7</sup> Huizinga, Johan; “Homo Ludens”; Alianza Editorial, Madrid; 1954; p. 14.

Y es que en verdad lo hacen, aunque en sus formas mas sencillas, como cuando los cachorros de leones, gatos o otros felinos, perros y un sin número de otras especies juegan, no como una simple reacción fisiológica o psíquica ante una estimulación del medio físico, si no como una función llena de sentido y significación, tan necesaria como capaz de ser mucho mas que ese instinto de conservación o supervivencia que nos es común a todas las especies, pasando a ser una “*ocupación vital*”<sup>8</sup>, solo entonces se entiende que el juego no puede fundarse en la razón, ya que de ser así quedaría como una actividad propia y única de los hombres.

Esta **irracionalidad** como característica del juego, nos podría hacer entenderlo como algo superfluo o poco serio, sin embargo no podemos olvidar que dichas apreciaciones son hechas desde un terreno racional, pero el juego puede ser muy serio, tan serio como aquellas cosas que hacemos con absoluta racionalidad.

*“La risa se halla en cierta oposición con la seriedad, pero en modo alguno hay que vincularla necesariamente al juego. Los jugadores de ajedrez juegan con la más profunda seriedad, y no sienten la menor inclinación a reír”*<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> p. Ibid  
<sup>9</sup> Ibid p.17

El juego además es **libre**, “*el juego por mandato no es juego*”<sup>10</sup>, nadie esta obligado a jugar, o de lo contrario se pierde la condición de juego y todo pasa a ser una obligación, el juego puede ser abandonado en cualquier momento. Se juega en tiempos de ocio, no en la vida corriente si no precisamente fuera de ella, para favorecer esa libertad de la que se habla.

El juego es **desinteresado**, “*se juega por el placer de jugar*”<sup>11</sup>, por entretenerse o por quien sabe que motivos, los que además de no estar muy claros se resisten, como ya hemos manifestado, a un entendimiento lógico y racional, por ello el juego tiende a rodearse de misterio, ya que no posee una intención comprensible racionalmente, no hay utilidad por eso el juego es **misterioso**.

En el juego no esta claro cuando se comienza o cuando se termina, por eso no hay premeditación, entonces no hay reglas puestas de antemano, el juego sin embargo posee un absoluto orden, se dispone de una forma particular de la cual se subentienden reglas, las cuales no logran el absoluto tal como aparecieron pueden desaparecer, por eso el juego es primeramente **orden**. Y de aquí además, yo, podría entender un cierto carácter efímero.

---

<sup>10</sup> Ibid p. 19  
<sup>11</sup> Ibid.

Huizinga, a mi juicio, acierta muy bien al dar estas características del juego, pero no lo hace tanto al tratar de ver todas las acciones humanas como juego, la cultura, el deporte, la pintura, la poesía, la arquitectura, todo para Huizinga se transforma en juego, desde un punto de vista muy ideal. Pero en verdad me parece que existen momentos en los que no se juega, por ejemplo Huizinga afirma que el juego es libre y en verdad si estoy con un amigo en la calle pateando un balón y decido no hacerlo más, entiendo la libertad del juego, pero si soy un futbolista profesional y estoy en un partido representando a mi país en un mundial y decido irme a casa, ya no me queda tan clara la libertad, de hecho puedo efectivamente marcharme pero deberé atenerme a las consecuencias, por ello digo que Huizinga lleva esto a una situación muy ideal. Esta diferencia con Huizinga, pasa a ser contradictoria en él, cuando habla de la razón en el hombre, entonces se admite, tácitamente, que es posible a los hombres realizar acciones que no juegan, por ser realizadas con la razón.

En lo personal, a la racionalidad e irracionalidad que Huizinga utiliza en su teoría, añado ideas sobre prefiero lo consciente e inconsciente en los términos que plantea Sigmund Freud: *“Nuestra cotidiana experiencia personal nos muestra ocurrencias cuyo origen desconocemos y resultados de procesos mentales cuya elaboración ignoramos. Todos estos actos*

*conscientes resultarán faltos de sentido y coherencia si mantenemos la teoría de que la totalidad de nuestros actos psíquicos ha de sernos dada a conocer por nuestra conciencia y, en cambio, quedarán ordenados dentro de un conjunto coherente e inteligible si interpolamos entre ellos actos inconscientes deducidos.”*<sup>12</sup>.



SALVADOR DALÍ. "SUEÑO CAUSADO POR EL VUELO DE UNA ABEJA ALREDEDOR DE UNA GRANADA, UN SEGUNDO ANTES DEL DESPERTAR", 1944.

<sup>12</sup> Freud, Sigmund; Lo inconsciente; 1915; Colección Grandes Obras del Pensamiento (Tomo I), Editorial Altaya, Barcelona, 1996. pp. 187.

Freud no solo es capaz de distinguir entre los estados conscientes e inconscientes si no que además los ordena en un discurso en donde ambas situaciones poseen el mismo valor y una capacidad de diálogo entre ellas<sup>13</sup>, el ser humano es entendido como estas dos instancias y no solamente como cuando está consciente, cobran importancia los sueños<sup>14</sup> y todas aquellas relaciones donde por decirlo así no se presta atención, pero además es importante hacer notar como este mismo valor entre estas dos situaciones, se manifiesta al referirse a lo inconsciente con la posibilidad de *deducir* estas acciones, es decir, se admite la existencia de leyes propias a lo inconsciente, no abordables desde nuestro estado consciente de análisis, entonces solo queda la opción de deducir. Esta manera de ver las cosas, es la que provoca mi inclinación por la teoría de Freud, ya que cobrará gran importancia mas adelante <sup>15</sup>.

---

<sup>13</sup> Freud se refiere al consciente como la represión del inconsciente, en donde la represión se desarrolla en la frontera de ambos sistemas. Para mi aquí está el diálogo entre ambos estados.

<sup>14</sup> La importancia otorgada por Freud a etapas de inconsciencia como los sueños es advertida en otras manifestaciones como es el caso de la Pintura de Salvador Dalí, quien pinta sueños con una técnica casi fotográfica, para darle a los sueños el mismo valor que lo que vemos al estar consciente. Esto también es posible de ver en el cine donde Alfred Hitchcock también utiliza este realismo de los sueños para sus películas de terror.

<sup>15</sup> Cuando me refiera al modo de analizar y de tratar de proyectar espacios lúdicos.

## EL DEPORTE.



JACK KRAMER SALTA LA MALLA TRAS OBTENER EL TITULO DE WIMBLEDON EN 1947

A diferencia del juego el deporte no es algo que, claramente denominado así, halla estado siempre, el deporte es mas bien un concepto creado por el hombre a partir del juego o de otras actividades, en donde se les incorpora la reglamentación, es decir se racionaliza <sup>16</sup>.

Siempre se nos ha dicho que la cuna del deporte se remonta a la época de la Grecia antigua y específicamente a los Juegos Olímpicos, sin embargo para mi sorpresa existen otras teorías que difieren bastante de esto <sup>17</sup>, afirmando que el concepto de deporte tal como hoy lo entendemos, proviene de la Inglaterra Victoriana en plena revolución industrial, en donde se acuña el concepto de SPORT, e ideales tan de moda hasta nuestros días como el FAIR PLAY, basado en ideales tan ingleses como el del GENTLEMAN. Por ello encuentro aquí la forma de poder, mas claramente, entender la conceptualidad del deporte.

<sup>16</sup> Según el capítulo anterior se hace consciente.

<sup>17</sup> Véliz, Claudio; "Los deportes en equipo, un Mundo hecho en inglés"; Diario El Mercurio de Santiago, Domingo 26 de Enero de 1997.

## THE SPORT



El deporte es una de las actividades más difundidas sobre la tierra, es más, sólo al decir fútbol, se nos viene a la cabeza todo un fenómeno social que involucra a millones de personas en el mundo entero y que se ve reflejado en noticieros de televisión y periódicos, los que ocupan parte importante de sus espacios a difundir estos acontecimientos y aun sus repercusiones. Sin embargo el fenómeno que hoy entendemos por deporte<sup>18</sup>, dista mucho del deporte clásico que se practicaba en la Grecia antigua y aunque en algunos casos, estos deportes se realizaban ya en la

<sup>18</sup> Deporte moderno nacido en Inglaterra Victoriana.

antigüedad clásica, es en Inglaterra y en la época mencionada, cuando se comienzan a entender las disciplinas del modo en que hoy las reconocemos. Para comprender más esta situación nos referiremos a algunos deportes en particular.

El pugilismo o boxeo, en la antigüedad, consistía en acabar con el contrincante llegando incluso a matarlo, si bien es cierto en algún momento se prohibió sacar los ojos o morder al rival<sup>19</sup> este hecho fue lo único que llegó a acordarse, no se pasó más allá de eso. Este deporte se practicó así por siglos hasta que en Inglaterra se crea el guante de boxeo con el fin de no machucar demasiado al rival, famosas se hicieron las reglas del Marqués de Queensberry, las cuales tenían por objetivo no maltratar innecesariamente al rival, el encuentro ya no se acaba cuando un rival se queda dormido o tan mareado que ya no se levanta, se establecen los rounds, con el objeto de controlar el tiempo y se nombra un árbitro y jueces, con un sistema de puntuación para definir al vencedor. Es evidente que ya no es lo mismo que en la antigüedad clásica todo se desvirtúa, independiente de la opinión personal sobre el maltrato y la violencia, la idea original ya no es la misma.

<sup>19</sup> Pese a lo evidente de estas reglas, hemos visto como Tyson muerde la oreja de su rival y escupe parte de ella, hoy el repudio es generalizado antiguamente, al parecer, no era tan así.



M. TYSON

Hay deportes que no se originaron en la Grecia antigua y que tienen mucho que ver con la situación geográfica de los lugares, por ejemplo; el montañismo y el esquí, aun ahora con la tecnología se depende para la práctica de estos deportes, de montañas y nieve por lo que en siglos pasados la situación era obviamente igual. Sin embargo y pese a que fueron Suizos, Noruegos y Suecos, quienes practicaban estos deportes, para ellos era una actividad diaria, debido a las necesidades que les infringía el medio. Es aquí donde aparecen los Ingleses de la época, exportando su concepto del sport, por ejemplo la primera competencia alpina de slalom<sup>20</sup>, lleva el nombre de Lord Roberts<sup>21</sup>, primer conde de Kandahar, quien durante el dominio

<sup>20</sup> Palabra de origen noruego.

<sup>21</sup> Lord Roberts viajó por todo el Mundo promocionando el esquí; incluso estuvo en nuestro país visitando lugares cordilleranos.

Ingles en la India, aprovecha el tener montes como los Himalayas para realizar carreras de descenso en esquies de madera, de hecho la primera reglamentación del esquí se realiza en un anuario de la Publics Schools Alpine Sports, en Inglaterra por allá por año 1920. También con el montañismo ocurre así, de hecho es Sir Alfred Wills, quien escala en 1854 el monte Wetterhorn en Suiza y es en Londres donde se forma el primer Club alpino para subir con ropas y equipos apropiados.

Podemos decir que los Ingleses de esta época, catastraron la posibilidad de actividades deportivas en el mundo, las sistematizaron para poder registrarlas y establecer así los records, como por ejemplo la natación, siempre el hombre a nadado o intentado no ahogarse, sin embargo son los Ingleses los que tratan de correr sobre el agua, de tomar tiempos, construyen piscinas y fundan la Asociaciones<sup>22</sup>, es decir sistematizan. El primer campeón nacional fue Tom Morris, quién ganó la carrera de la milla en el Támesis, en 1896<sup>23</sup>, de hecho este deporte logra un gran auge en su colonia en Australia en donde Richard Cavill inventa lo que nosotros conocemos hoy como estilo libre, revoluciona este deporte y rompe por apreciable diferencia el record de la época.

<sup>22</sup> La primera asociación de Clubes Metropolitanos de natación Aficionada (ASA) fundada en Londres en 1869 (Libro Guinness del Deporte).

<sup>23</sup> Datos obtenidos del Libro Guinness de Deportes.

## REVOLUCION INDUSTRIAL Y EL SPORT INGLES



Existen deportes que son típicamente ingleses como el fútbol y el rugby, aunque es verdad que darle de patadas a una pelota u objeto es muy antiguo, sin embargo se sabe que en el Rugby School fue donde se sistematizó lo que hoy entendemos por fútbol y que un alumno de dicho establecimiento en un partido de fútbol cogió la pelota bajo su brazo y corrió con ella hasta la portería rival sin ser alcanzado, esto produjo la división en lo que

hasta hoy se denomina como Rugby. Pero más allá de las anécdotas, existía un sentir de la época por formar a través de estas actividades el carácter de los alumnos, es por eso que se acuña el término sport que en nuestro idioma no traduce claramente las ideas que hay tras él, de hecho hay una idea de ser mejor de superarse por eso la sistematización con el afán de siempre poder encontrar con que compararse o competir y en este ámbito es la convivencia la favorecida, se privilegia el deporte en equipo. Debido a ello se hace imprescindible un marco ético, el cuál es avalado por otro concepto tan Inglés como es el del gentlemann, traducido al castellano como un caballero, aunque este término dice de un hombre a caballo y no del hombre gentil al que se refiere la etimología directa del término en inglés, sin embargo en el concepto del sport, el gentlemann viene a reflejar lo que contrarresta la competitividad y que es el irrestricto respeto a las reglas y a la moral, es decir, quiero ganar, pero de nada me vale si lo hago con trampas, es preferible perder a ganar con trampas <sup>24</sup>.

Pero ¿que tiene que ver la revolución industrial en todo esto?, donde pesa la revolución industrial es en la popularización de esta actividad.

<sup>24</sup> Como se echa de menos esto hoy.



No olvidemos que estamos en Inglaterra en plena época de la revolución industrial y es precisamente cuando se comienzan a conocer, por decir así, nuestros deportes modernos y en especial los de equipo como el fútbol, que alcanzan un gran auge en las ciudades industriales donde los obreros comienzan a practicarlo masivamente y la verdad, sea dicha, esto ocurre debido al fenómeno social que la revolución industrial causa. La formación de ciudades industriales cambia por completo el modo de vida rural tradicional, hasta entonces la gente vivía por generaciones en la misma parte, el campo donde vivía de lo que le daba la tierra, este hecho producía que siempre se viviera en compañía de parientes, en el fondo las comunidades siempre estaban emparentadas entre sí, lo que producía la existencia de una historia y tradiciones en común, por tanto las ideas tanto religiosas, como políticas o de otra índole eran heredadas, uno pertenecía a una sociedad y a ideas que no elegía, solo las tenía por el hecho de haber nacido ahí. Con la existencia de las fábricas la gente abandona los campos en busca de mejores salarios, en un principio lo hacen hombres solos, jóvenes y padres de familia los que ya instalados llevan a su familia, pero solo hijos y esposa, no el resto de la gran familia rural a la que estaban acostumbrados, en estas circunstancias las nuevas familias se sienten desprotegidas, en lo que a comunidad se refiere, de hecho en los barrios nuevos no hay mucha confianza, con los ahora desconocidos vecinos, se pasa más dentro de la

casa y en la fábrica o en el caso de los niños, en los colegios, es común migrar y estarse cambiando de trabajo, ahora hay que viajar para visitar a los parientes. Es aquí donde se genera, solo durante el fin de semana por las tardes, una actividad que reúne a la comunidad y que es ver los encuentros de fútbol, se ha generado un tipo de comunidad en la que uno no nace, si no que más bien elige y que es itinerante y capaz de armarse y desarmarse como uno quiera, es por eso que el fútbol logra tan rápida popularidad en las regiones industriales <sup>25</sup>, hecho que a posterior se repetirá en el mundo entero.

---

<sup>25</sup> Es el caso del llamado “País Negro”, en la Inglaterra de la Revolución Industrial.

## LAS DIFERENCIAS DIALÉCTICAS ENTRE JUEGO Y DEPORTE.

Tanto el juego como el deporte son situaciones llenas de diálogo, esta visión me permite aproximarme a ellos por su ser como lenguajes, de hecho las características dadas en los puntos anteriores no son más que descripciones de toda la dialéctica que ocurre en ellos, ahora nos ocuparemos de verificar como es esta dialéctica en cada caso para ver cuanta similitud o diferencia existe entre ellas.

Por ejemplo, si tomamos las características del juego y se las aplicamos al deporte nos damos cuenta que parecieran ser juego y deporte mas que distintas situaciones, precisamente las opuestas, en el deporte no se privilegia el orden si no mas bien las reglas, como lo verificamos al hablar de los sport, se debía sistematizar algo que ya existía<sup>26</sup>, por lo que se comienza por la invención de las reglas, y luego se consigue la disposición u orden; esto transforma el deporte en una situación mas de reglas que de orden y además en una situación premeditada<sup>27</sup> que a diferencia del juego es espontánea<sup>28</sup>. Lo mismo ocurre con la libertad, en el juego puedo retirarme cuando quiera, pero en el

deporte si bien es cierto que también puedo hacerlo, deberé atenerme a sanciones previstas en el reglamento, por lo que no soy tan libre como en el caso del juego, la libertad entonces será solo para un idealista como Huizinga.

Por otra parte, si ahora vemos las características del deporte y las superponemos en el juego, nos damos cuenta que el deporte fomenta ese sentido de competencia y comparación por lo que, todo se transforma en un intentar mostrarme en la acción superior al otro, es decir ganar, entonces se posee un interés, el cuál incluso se puede incrementar por apuestas o otras circunstancias, todo ello nos lleva nuevamente a diferenciarnos del juego, el que es desinteresado.

Dándonos cuenta de las diferencias fundamentales que se producen en la relación juego deporte, podemos reconocer que son ambos términos precisamente lo opuesto. Pero ahora desde el punto de vista del diálogo ¿cual es la diferencia?. La verdad es que el diálogo deportivo, se sume en su afán competitivo tratando de ser un diálogo, en que se intenta que uno o más dialogantes no puedan responder, entonces así el contrario o los contrarios se muestren superiores, pero el diálogo se acaba, esta situación genera una dialéctica que se podría denominar de diálogo cortante, en que genero diálogo para evitar que el otro responda. Diferente es el caso del juego, ya que aquí lo que se trata es que

<sup>26</sup> Se hace consciente algo que existía inconscientemente, viéndolo del punto de vista de Freud.

<sup>27</sup> Consciente

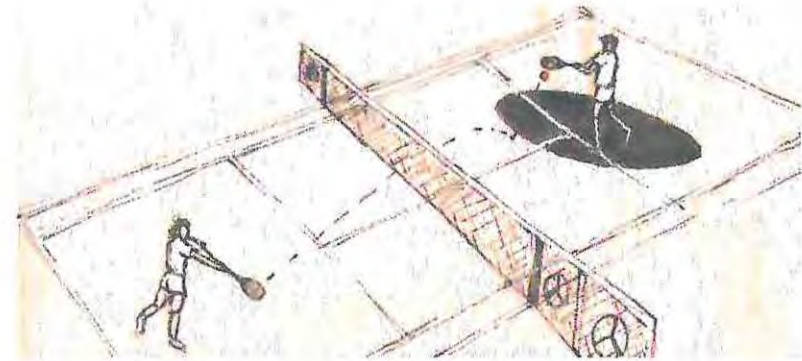
<sup>28</sup> Y por lo mismo inconsciente.

el diálogo perdure y no que se acabe, ya que no hay interés alguno, no quiero ganar, entonces se genera una dialéctica que podríamos denominar como de privilegio al diálogo.

Ejemplifiquemos esta situación:

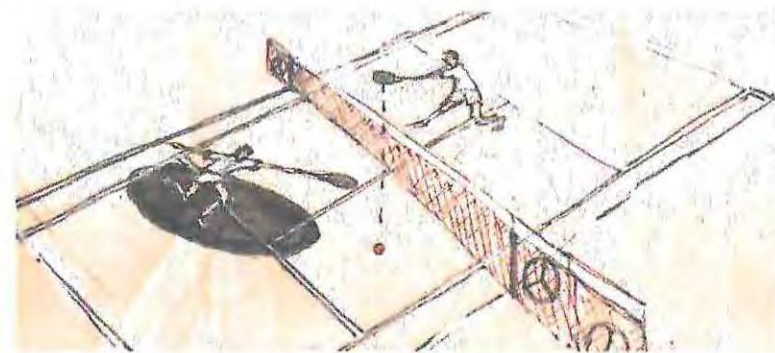


Estamos en una cancha de tenis, suponemos que cada dialogante posee un cierto radio de alcance, el que dependerá de la habilidad que este posea. Ahora consideraremos esta situación bajo un prisma lúdico o de juego:



- Aquí cada uno de los dialogantes intentará responder de forma tal que el otro le responda para así poder seguir dialogando y que el juego no se torne aburrido, entonces se lanzará la pelota en lo posible y de acuerdo a la habilidad que se posea, a la zona determinada por el radio de alcance del otro.

Ahora si consideramos la situación bajo un prisma deportivo tendremos:



- Los dialogantes intentarán ganar, es decir mostrar su habilidad para responder e intentar que el otro no responda, para así hacer ver que ellos responden mejor, entonces las pelotas se tratarán de lanzar lejos del alcance del rival y este intentará llegar a todas extendiendo su zona de alcance al máximo aunque esto le signifique lanzar desacomodado. En lo futuro ambos practicarán para aumentar su alcance y su dominio en los lanzamientos aunque estén desacomodados.

Resumiendo tenemos en claro que el juego es una dialéctica que privilegia el diálogo y trata de darle continuidad, mientras que el deporte es una dialéctica que trata de comparar las capacidades de diálogo, por lo que trata de terminar con este para que exista un ganador. Ahora esto tiene que ver con el deseo de los dialogantes que en cuestión, están realizando la acción y no con las preferencias de los espectadores, los que por ejemplo, ante situaciones deportivas pueden desear que el diálogo se interrumpa muchas veces como el caso del fútbol <sup>29</sup> o lo menos posible como en el tenis <sup>30</sup>.

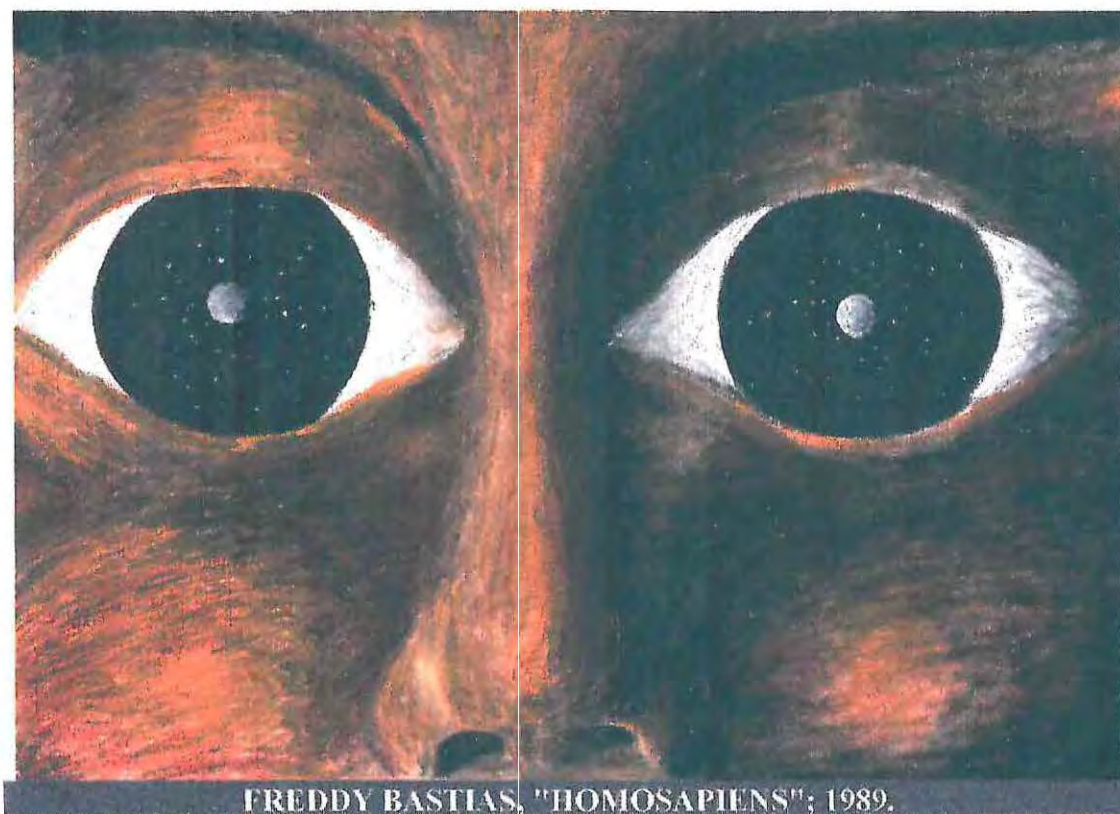
---

<sup>29</sup> Un buen partido con muchos goles.

<sup>30</sup> Quiero buenos puntos largos y peleados.

## CAPITULO TRES

### EL JUEGO Y EL DEPORTE PARA EL OBSERVADOR



FREDDY BASTIAS, "HOMOSAPIENS"; 1989.

Del análisis del juego y deporte, entendemos que son situaciones opuestas desde su diálogo y ante dicha circunstancia, cualquier juicio que realicemos, dependerá del particular estado del diálogo en que se encuentren los actores. Esta situación nos lleva a que para verificar el estado de diálogo y estar seguros de ello, debiéramos preguntarles a los actores en cuestión si están tratando de ganar al otro o de jugar con él, ante ello y suponiendo solo dos actores obtendremos las siguientes posibilidades de respuesta:

- Que ambos digan que están tratando de ganar, ante lo que diría que se está realizando un deporte.
- Que ambos digan que no están tratando de ganar, ante lo que diría claramente que están jugando.
- Que uno diga que está tratando de ganar y el otro no, ante lo que no sabría que decir ya que uno estaría realizando deporte y el otro jugando, pero la situación en general no sabría que es.

¿Si así?, ya no sabemos para algunas situaciones definir que se está realizando, sólo imaginemos lo que ocurriría si uno o los dos dicen que no saben que hacen o que a ratos juego y a ratos no o peor aún ¿si estuviesen mintiendo? y si fuesen más de dos los actores. Entonces estaríamos en la encrucijada de pensar que solo es posible responder a la pregunta ¿ellos juegan o hacen deporte?

teniendo en cuenta lo que las personas piensan, es decir entrando en su mente, en su psiquis, para estar seguros de nuestro juicio.

La pregunta entonces nos surge espontánea ya que al llegar al taller simplemente decimos “vi unos niños jugando en tal calle de tal cerro” y comenzamos dándolo por hecho y mostramos croquis de la situación y del espacio en que la acción se desenvuelve, pero en verdad ¿que nos lleva a decir que los niños juegan?, si ni siquiera se los preguntamos, es más ante la pregunta ¿hacen también deporte? decimos, sí, bueno, también, aún teniendo claro que son situaciones diferentes<sup>31</sup>, de lo contrario comenzamos a leer de juego y deporte intentando buscar la ley definitoria<sup>32</sup>.

No nos queda otra cosa que ser fieles a la observación, ya que al observar, no hay mentiras o verdades solo fenómenos y la forma en que denomine la situación no va a depender de lo que los actores piensen, pero si de lo que ellos realicen o digan, lo cual enfrentado a mi estructura como observador será de donde obtendré, según mi percepción, un significado en el lenguaje para la acción.

---

<sup>31</sup> Del capítulo dos las diferencias dialécticas entre juego y deporte.

<sup>32</sup> De lo que trató el capítulo dos.

## UNA TEORÍA DEL OBSERVADOR

Einstein al plantear su teoría de la relatividad, duda de cosas que se creían absolutas, como era el tiempo y el espacio, la verdad es que para quienes decimos trabajamos más con la percepción<sup>33</sup>, como es el caso de arquitectos, pintores, fotógrafos o cineastas, nos es claramente entendible que el espacio va a ser diferente desde el punto de vista que se mire, ya que estamos familiarizados con la necesidad de poseer un punto de vista. Pero distinta es la situación cuando Einstein se refiere a la relatividad del tiempo, ya que aquí se pone en duda nuestra capacidad perceptiva, por ejemplo al referirse a la simultaneidad de un hecho, como es el caso de la caída de dos rayos al mismo tiempo<sup>34</sup>, pero en distintas partes, Einstein se pone en dos casos, uno en donde el observador quieto y justo en el punto medio de la línea que forman los dos rayos al llegar al suelo, percibe simultáneamente la caída de los dos rayos, y otro en que el observador se desplaza hacia uno de los rayos a gran velocidad<sup>35</sup>, en donde percibirá que un rayo cae primero y otro después, ante lo que el tiempo pasa a ser dependiente de, es decir es relativo y más aún, con un tiempo y espacio relativo cada experiencia pasa a ser un acontecimiento irreplicable. Sin embargo, en nuestras

<sup>33</sup> Aunque esto se transforme muchas veces en sólo preocuparse de la visión.

<sup>34</sup> Ejemplo atribuido a Einstein en el Libro "Cosmos" de Carl Sagan.

<sup>35</sup> Siempre se suponen velocidades superiores o iguales a la velocidad de la luz.

vidas no andamos corriendo a la velocidad de la luz por las calles, aunque vamos en un planeta que gira sobre si mismo a gran velocidad y describe a la vez una elipse alrededor del sol y junto con este se rota y se gira en la vía lactea y esta a su vez lo hace en relación con otras galaxias y quien sabe que otras cosas mas, podemos decir con cierta calma que no nos movemos a la velocidad de la luz, al menos con respecto a las cosas de la calle, así que no debemos temer por esta aparente falla en nuestra percepción de los hechos, ya que en nuestra vida cotidiana no reviste importancia.

Todo esto nos hace pensar que “la realidad última”<sup>36</sup>, no la captamos tal cual es realmente, si no mas bien distorsionada, pero esta distorsión solo reviste importancia en casos extremos, que por lo demás tienden a ser muy hipotéticos. Ahora bien, que nuestra percepción posea un mínimo de distorsión,<sup>37</sup> es una cosa y que no capte algo es otra, como es el caso de los “agujeros negros” que se han captado en el espacio, es difícil decir captar por que lo que en realidad se capta es que no se capta, lo que se capta es la ausencia de algo, entre las teorías explicativas del hecho esta el pensar que este agujero es un cuerpo tan denso, que su fuerza de atracción no permite ni siquiera que la luz rebote en él y por eso no nos es visible. Pero estos acontecimientos ocurren

<sup>36</sup> Un absoluto que pocas veces desafiamos  
<sup>37</sup> Con respecto a la realidad última.

en el espacio lejos de nosotros así que no hay que preocuparse mucho de ello, al menos por ahora.



Existen, sin embargo, otras distorsiones más cercanas a nuestro diario vivir, como las plantea Maturana cuando se refiere al tema de la ilusión y la percepción, por ejemplo: cuando viajamos en tren u otro medio de transporte y estamos detenidos junto a otro carro, cuantas veces no hemos sentido que nos movemos, perdiendo incluso el equilibrio y a los pocos segundos nos damos cuenta, después de ver un poste, una casa o cualquier otro referente, que lo que se mueve es el otro carro, ¿tuvimos una ilusión?, creíamos que nos movíamos pero en realidad no lo hacíamos. La verdad es que mientras duró la experiencia esta se

sintió como real, durante esos pocos segundos experimentamos movernos, entonces ahora, quién me asegura que estoy quieto en mi habitación, si en un momento más puedo percibir algo, un referente que me diga lo contrario, no es entonces posible distinguir entre la ilusión y la percepción. Pero además de no saber si nos movemos o estamos quietos, también hay cosas que no captamos o lo hacemos con una distorsión, como es el caso por ejemplo, de cubrir el ojo izquierdo y fijar la mirada en la cruz de la figura, ajustando la distancia entre usted y la página (aproximadamente cuarenta centímetros ) podrá percatarse que el círculo a su derecha desaparece<sup>38</sup>. Los científicos actualmente explican este fenómeno aseverando que la imagen cae justo en la zona de la retina en la que sale el nervio óptico y por lo tanto no hay sensibilidad a la luz, es el denominado punto ciego, pero lo que nadie nos advierte es que andamos por la calle permanentemente con un agujero nada despreciable y lo mas trágico es que no lo captamos, es decir, "no vemos" que no vemos

---

<sup>38</sup> Ejemplo extraído de "El Arbol del Conocimiento", de H. Maturana. Se dice que fue Marriot, un científico de la corte de los reyes franceses de la sucesión de los Luises, a quien se le ocurrió esta ingeniosa manera de mostrar a su majestad como se verían sus súbditos decapitados.



Somos entonces imperfectos, no podemos saber si lo que vemos es verdad o si falta algo, pareciera que sí, entonces no podemos acceder a la realidad última, es más cada uno posee su propia realidad, pudiendo ser distinta a la del otro. Esto lo saben desde hace muchos años los psicólogos, cuando comienzan con las terapias familiares para tratar a algunos de sus pacientes <sup>39</sup>, rápidamente se percataron que preguntarse por quien tenía la razón <sup>40</sup>, era inútil lo que en el fondo existía era una especie de realidades paralelas, muchas veces opuestas entre ellas pero donde nadie mentía, todos decían su verdad lo que ellos captaban y la terapia se enfocaba a solucionar el sufrimiento que a determinados miembros de la familia podía producir la interacción entre ellos y no a ver quien esta correcto en su actuar.

Ahora que desconfiamos de la realidad última, solo nos queda el preocuparnos por esa realidad que es posible para el observador, y cuya única posibilidad de referencia o discusión se nos hace posible al validar las experiencias en el lenguaje como afirma Maturana.

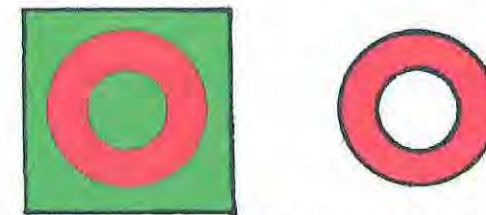
---

<sup>39</sup> Se sustentan en las teorías de sistemas que afirman que al existir un problema, es producto de la interacción de todos quienes participan.

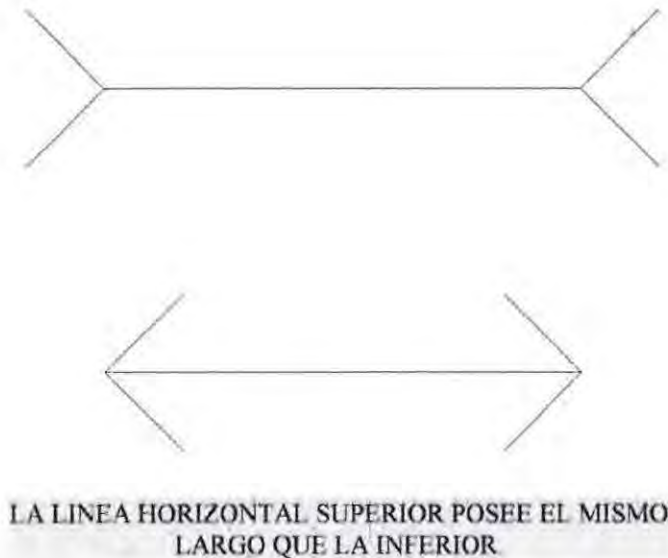
<sup>40</sup> Realidad última

## DE LO QUE POSEE EL OBSERVADOR PARA EMITIR SUS JUICIOS

“*Yo soy yo y mis circunstancias*” nos dice Ortega y Gasset, sin embargo, creo que esto es también válido para las cosas, estas no son en sí (realidad última), sino que son en función de lo que las acompañan en cada momento (realidad para el observador), por ejemplo tomando el tema de la visión de los colores, en la figura ambos colores del anillo son idénticos, pero ante distintos fondos los percibimos como distintos y es que normalmente pensamos que los colores son una propiedad inherente a las cosas, en relación a como se comportan ante la luz, pero bajo esta perspectiva no podemos concebir que dos colores exactamente iguales se perciban distinto en iguales condiciones de luz (como en la figura). En verdad se está dependiendo de todo lo que esta presente para ver el color y esto es posible también con otras muchas cosas como por ejemplo los tamaños de las cosas (ver figura).



EL CIRCULO DE LA IZQUIERDA SE VE MAS CLARO QUE EL DE LA DERECHA, SIN EMBARGO, ESTAN IMPRESOS CON IGUAL COLOR DE TINTA.



Maturana agrega a esto el hecho de incluirnos a nosotros como seres biológicamente determinados, para completar el cuadro, es decir esto no es ajeno a nosotros, no es externo, estamos en ello, la percepción no es captar lo externo, si no una interacción entre nosotros como estructura y los fenómenos como estructura, todo diálogo es una mutua alteración a nivel estructural.

*“Para hacer correr una cinta en una grabadora debemos presionar el botón play y la cinta correrá, sin embargo no importará si presionamos el botón con el codo, el dedo o un*

*lápiz, la grabadora reaccionará de la misma forma, más por su determinación estructural que por lo que el estímulo es en sí”<sup>41</sup>.*

Entonces al observar están las **acciones**, un **entorno** o medio físico y nosotros como **observadores** de la situación; son esos los entes presentes al momento en que observamos <sup>42</sup> y con ellos intentaremos responder nuestra disyuntiva, teniendo eso si en cuenta, que cada vez que nos referimos a la situación en cuestión, estamos realizando ya una abstracción a través del lenguaje, la cual podría ser hecha con cualquier otra posibilidad de expresión semiológica y que inevitablemente, nos va a llevar a que constantemente valoremos el **lenguaje** <sup>43</sup> como un componente por el momento tácito de nuestra trilogía de elementos.

### **Una pequeña digresión ante el hecho de referirse al entorno en vez del espacio y a que o quienes implica la acción.**

En arquitectura nos es muy común referirnos al “*espacio*”<sup>44</sup>, al punto de que

<sup>41</sup> Ejemplo dado por Maturana.

<sup>42</sup> Como arquitectos que analizamos en la ciudad y en la no-ciudad.

<sup>43</sup> En un sentido más amplio, es decir, hablando semiológicamente.

<sup>44</sup> Alarde lingüístico común en arquitectos y estudiantes de Arquitectura.

arquitectura y espacio pasan a ser casi lo mismo, puesto que se dice que es nuestra materia de trabajo, algo así como “*el pan nuestro de cada día*”<sup>45</sup>. En la escuela y en diálogos entre arquitectos, se habla mucho de como esta trabajado este espacio, se le rinde una cierta adoración a este término y nadie se atrevería a dudar de las vivencias que en el se producen<sup>46</sup>, ya que cometería una grave herejía.

Cierta vez en una comida, un ingeniero en pesca y una profesora de educación física cuyo hermano estudiaba arquitectura (estaba en segundo año), comenzaron a preguntarme que era esto del espacio al que se referían siempre los arquitectos, ante lo que yo respondí que era precisamente lo contrario a las cosas y que por lo común, siempre nuestra mirada era hacia las cosas pero pocas veces deparábamos en el espacio<sup>47</sup>, entonces el ingeniero me preguntó si las cosas eran materia y el espacio vacío, yo le dije que sí, entonces el replicó diciendo que el

aire también era materia y que todo era materia. Ante esto le tuve que decir sin ocultar en parte mi desconcierto que era esto un asunto mas bien perceptivo, que de lo que las cosas físicamente son. Luego de esta respuesta no me interrogaron más, sin embargo esto me obligó mas tarde a pensar lo poco que los arquitectos hablamos de que es el espacio, siempre nos ocupamos mucho de como esta trabajado, pero de que es pocas veces, de hecho la explicación que di en rigor era mas semejante a lo que afirma Einstein<sup>48</sup>. Entonces me pregunté si alguna vez había visto el espacio al que me refería y si alguna vez había estado en el espacio y la respuesta era categórica; no, y es que yo soy materia o perceptivamente un lleno, mi cuerpo es así por lo que soy contrario al espacio, soy del reino de las cosas, por eso en donde me pare no hay espacio, entonces nunca he estado en él. Ahora si se me pregunta por si he visto o percibido el espacio diré que directamente no, entonces es no la respuesta, lo que se ven son cosas y de estas cosas yo infiero el espacio pero

<sup>45</sup> Cristo enseñando a sus discípulos a orar.

<sup>46</sup> Aún cuando no entendamos qué es el espacio, o no sepamos explicarlo

<sup>47</sup> "Ver" el espacio muchas veces es tratado como una "habilidad" casi divina solamente otorgada a los arquitectos.

<sup>48</sup> Da que pensar que en la "Materia de trabajo" concerniente a la Arquitectura, los propios arquitectos deben recurrir a explicaciones planteadas desde otras áreas del saber para decir que es con lo que trabajan.

no lo capto, es bonito pensar que lo que hay mas allá del universo, en el no universo, es espacio pero sin cosas sin límites y que por eso no hay forma de inferirlo de saber que esta ahí. Por eso prefiero en mis elementos hablar de entorno y no de espacio ya que así tengo los entes en percepción directa y no a través de abstracciones o inferencias.

Por otra parte al referirme a la acción estamos muy acostumbrados a pensar en ella como hecha por humanos; debo aclarar aquí que puede ser ejecutada por cualquier cosa no humana, ya sea animal, objeto, fuerza natural, etc. Como cuando en una cancha se genera un remolino de viento que arrastra papeles a su centro y es observado por espectadores con gran atención como de pronto pareciera perseguir a un jugador<sup>49</sup>, es decir se le otorga la acción y la intención al remolino, se le provee de personalidad.

Concluido este pequeño paréntesis , continuemos.

Todo lo que el observador posee lo relaciona en el lenguaje, de hecho este escrito no es más que eso y la pregunta y la respuesta de todo lo que hemos hecho está en el lenguaje, por lo tanto, el lenguaje no es más que nuestro parámetro, nuestra referencia para poder hacer perdurar los hechos, intentar explicarlos, debatirlos, etc.

Lo que a continuación haremos no es más que en relación a los elementos que hemos encontrado y a nuestra pregunta, intentar medir algunas situaciones en el lenguaje.

De estos elementos que posee el observador, comenzaremos por referirnos a las acciones, ellas poseen algunas determinadas características en las cuales nosotros los observadores nos fijamos para poder emitir un juicio. Por ejemplo, ellas poseen un orden, ya que hay una disposición de una determinada forma, hay una cantidad de realizadores de la acción, que se manifiestan de una forma especial, poseen una determinada implementación, tienen edades, sexo, color de piel, en fin, muchas características de las cuales nosotros obtenemos parámetros para nuestros juicios, para entender como evaluamos esto, ejemplificaré una escala de situaciones que irán de juego a deporte, teniendo en cuenta que lo que se deportea o juega es el caso del fútbol o una pichanga .

<sup>49</sup> O como en la Escuela, el profesor Moreau expone el caso de un niño que se golpea con una mesa y la mamá y el niño otorgan al objeto "mesa" la maldad de haber golpeado al niño.

- 1.- Un niño chutea una pelota, está con ropa de calle y tiene unos diez años.
- 2.- Dos niños se chutean una pelota, están con ropa de calle.
- 3.- Alrededor de cinco niños están pateando el balón, han definido un arco y uno de ellos ataja.
- 4.- Alrededor de diez niños están pateando el balón, han conformado dos equipos llevan una cuenta de los goles y dos mamás de ellos conversan próximo a la situación prestando una mínima atención.
- 5.- Cerca de diez jóvenes patean un balón, tienen ropa deportiva, hay dos equipos algunos amigos de ellos (ya que todos se conocen) miran desde cerca, hacen comentarios y chistes de lo que ven.
- 6.- Once contra once con ropa deportiva y camisetas iguales para los integrantes de cada equipo, cerca observan personas que aplauden los goles.
- 7.- Once contra once con uniformes, además un árbitro y reservas, el público aplaude y critica a los jugadores.
- 8.- Once contra once, hay guardalíneas y entrenador para cada equipo, cerca de cincuenta personas alentando a uno de los dos equipos y preocupados por el resultado, todos han pagado su entrada.
- 9.- Hay implementos buenos, la pelota es de buena marca y nueva, los arcos tienen red, hay pasa pelotas, camilleros, muchos espectadores, se está transmitiendo por radio.

- 10.- Gran cantidad de espectadores, hay policías, una ambulancia, cámaras de televisión, los jugadores los conozco, el público grita constantemente.

De las situaciones descritas podemos observar que para que fuesen de juego a deporte se conjugaron una serie de características, las cuales cada una y por separado se nos fueron graduando de lo que nosotros relacionamos con juego, hasta lo que relacionamos con deporte, por ejemplo si tomamos el vestuario relacionamos con deporte las poleras, pantalones cortos y zapatillas, mientras que relacionamos con juego aquella ropa que usamos a diario para salir, como son pantalones largos, polorones, zapatos o también en el caso de los niños el uniforme escolar encontramos entonces que la ropa nos está dando información referente a la acción, es más, si hablamos de zapatos de fútbol, de camisetas iguales para cada miembro de un equipo con su respectivo número y un auspicio o una insignia del club al que los jugadores representan, la idea de deporte se nos privilegia más. Entonces podemos decir que encontramos una escala de vestuario, desde aquel que con más claridad dice de deporte profesional y como se van gradualmente modificándose las vestimentas hasta decir de juego. Lo mismo descrito anteriormente, para la implementación de los actores, nos es válido para la forma en que desarrollamos las acciones, como

para el número de actores y para las características físicas de los mismos o sociales o cualquier otra que encontremos.



Para referirme ahora al entorno inevitablemente nos aparece el concepto de lugar, el cual me gustaría aclarar, que no lo entiendo como el entorno solamente, si no como éste y las acciones, esta estrecha interrelación entre ambas cosas me obliga, para analizar, a pasar por alto el hecho de que al observar estoy ahí, con lo físico, realizando una acción, por lo tanto el análisis puro de lo físico no me es posible, ya que al menos hay una acción acompañando el entorno, que la realizo yo al observar, deberemos tener en cuenta que una acción de juego o deporte o de sus intermedios necesariamente se la asociamos al entorno.

Ahora bien, al igual que las acciones me es posible generar para mejor entendimiento, una escala de eventos de juego a deporte que me permita entender el como evaluamos en el lenguaje estos eventos.

- 1.- Una calle de un cerro por donde cada diez minutos pasan vehículos, tiene una pendiente de mas de quince por ciento.
- 2.- Un sitio eriazo con algo de basura aparentemente horizontal.
- 3.- Una plaza rodeada de árboles y horizontal.
- 4.- Una cancha de tierra, sus límites son paredes o desniveles del terreno.
- 5.- Una cancha de tierra con sus límites demarcados con tiza y arcos permanentes, no es reglamentaria su medida pero parece de baby fútbol.
- 6.- Una cancha de tierra tiene marcado con tiza sus áreas y medio campo, no se si es reglamentaria pero parece de fútbol, a sus lados hay pequeñas bancas para sentarse y mirar.
- 7.- Una cancha reglamentaria de tierra con graderías a los lados para unas cien personas, baños para el público y camarines.
- 8.- Una cancha de pasto reglamentaria, unos buenos arcos, graderías de hormigón en todo su perímetro, lugar especial para el entrenador y los suplentes, sistema de audio para hacer llamados al público, caseta de transmisiones, marcador electrónico, enfermería, etc.

De la escala vista podemos observar que a medida que nos aproximamos a la idea de estadio, aparece la idea de deporte, mientras que al alejarnos de ella en cualquier otro sentido, no necesariamente en el ejemplificado, nos aparece la idea de juego. Ahora bien, al igual que las acciones, es posible en el entorno encontrar elementos que son los que en definitiva significan, desde elementos tangibles como gradas y arcos a elementos visibles como el sol, un paisaje y elementos ausentes, como pueden ser la relación con otros entornos próximos, parecidos, recorridos y por ende evocables que tienen que ver más con la estructura urbana en el caso de las ciudades.

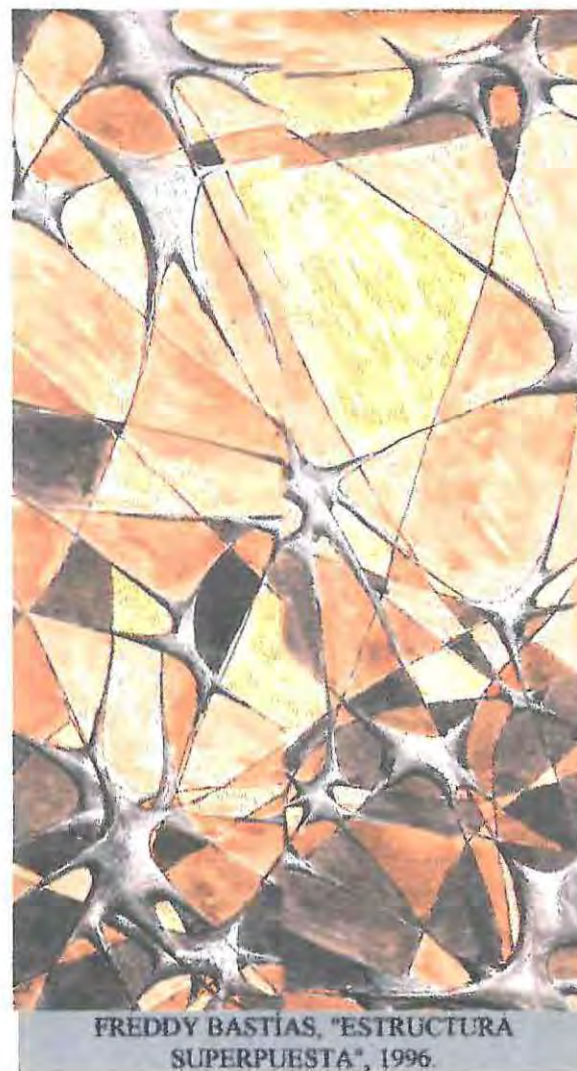
Tal vez lo que mas cueste es decir algo del observador, ya que somos nosotros mismos, de hecho cuando en los puntos anteriores, me referí al entorno y las acciones, estaba presente yo como observador y es posible que lo que yo percibí no sea lo mismo que otro perciba, ya que somos observadores distintos. Por ejemplo nosotros vivimos en una cultura en la que al hablar de fútbol, todos sabemos a lo menos reconocerlo<sup>50</sup>, pero si la misma situación la percibe alguien de una cultura distinta que no conoce el fútbol, tendrá otra percepción y aunque este en presencia del fútbol, como lo es para todos nosotros, dirá que ve un extraño juego o actividad o quién sabe que cosa.

Por lo tanto, en nuestra percepción de lo que vemos, influirán nuestras experiencias pasadas, gustos, ideas, en fin, un sin número de situaciones de las cuales no podemos lograr una escala como en los casos anteriores ya que la gradación ocurre en el lenguaje cuando un elemento es evaluado por el observador y para realizar eso aquí entraríamos en un terreno psicológico o más bien psiquiátrico, en que como observadores nos observamos hacia adentro, hacia nuestra psiquis. Sin embargo, podemos entender nuestras ideas culturales y sociales que son las que a grandes rasgos nos permiten comunicarnos, pero estas ideas no podemos tomarlas de cada observador si no que a través de escritos, estudios, poemas, cantos populares, arquitectura, pintura, historia, etc, en fin, a través de nuestro acervo de manifestaciones semiológicas que nos definen como comunidad en todas las escalas posibles<sup>51</sup>.

<sup>50</sup> Sin el rigor que estamos aplicando en este estudio, por supuesto.

<sup>51</sup> De aquí la importancia de tratar de establecer claramente una "Identidad" como ciudad, nación o Continente.

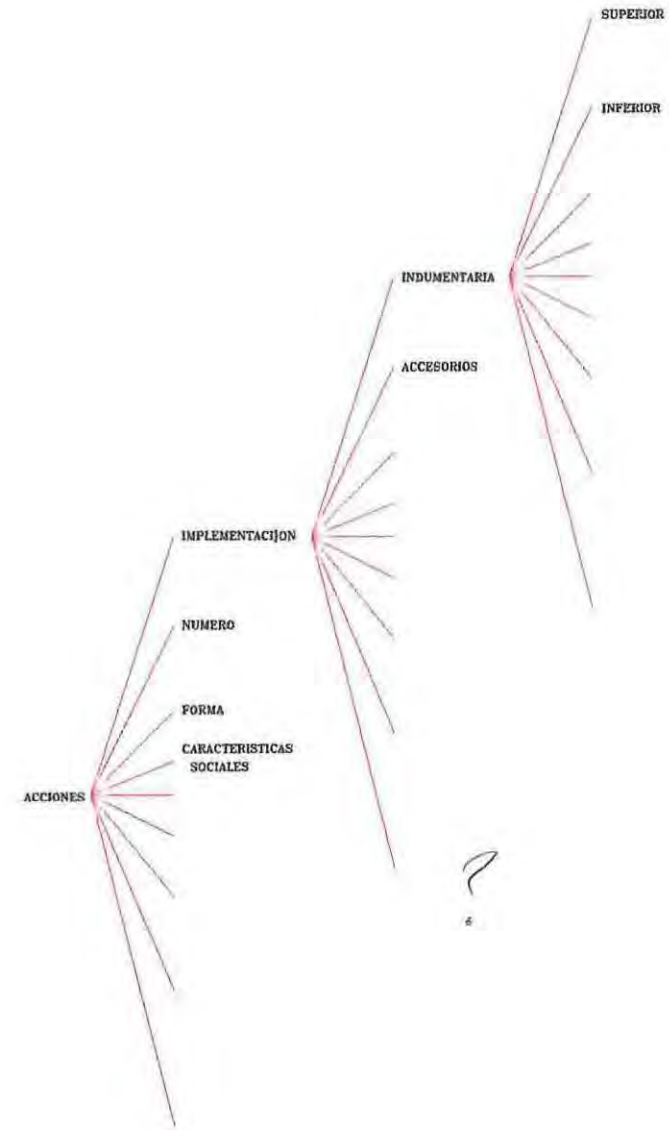
**ESTAMOS EN PRESENCIA DE ESTRUCTURAS**



FREDDY BASTIAS, "ESTRUCTURA SUPERPUESTA", 1996.

## EL JUEGO Y EL DEPORTE PARA EL OBSERVADOR

En el lenguaje cotidiano se tiende a ser poco riguroso con lo que se afirma si se compara con lo que se está describiendo, por lo que hay situaciones intermedias que poseen grados de una cosa y otra que, obviamente, tienden a caer en términos arbitrarios, es decir, no es posible con una palabra referirnos a la situación, sino que necesitamos entrar a explicar, o de lo contrario hacemos un gran reduccionismo, el cual, por lo demás es muy común<sup>52</sup> y es que las situaciones en cuestión tienden a ser mucho más complejas de lo que el lenguaje pudiese decir, ya que tanto las acciones, el entorno y el observador, son estructuras que se alteran simultáneamente, cada una capaz de subdividirse en otras múltiples sub-estructuras, que siguen manteniendo esta facultad.



<sup>52</sup> Por lo general es muy difícil encontrar las situaciones puras de juego o deporte caen en el ideal.

Hasta donde entendemos el análisis tiende a no agotarse ya que, por ejemplo, si me refiero a las acciones, es posible de subdividir, forma, número, características físicas, sociales y todas las que sea capaz de ver; luego, si tomamos una de las subdivisiones anteriores como es el caso de la implementación, nos damos cuenta que también es posible de subdividirse y más aún si dentro de esta última subdivisión, vemos lo que ocurre con la vestimenta superior. Nos percatamos que estamos atrapados en un infinito de subdivisiones comparado a intentar visualizar la cantidad de veces que es posible ir dividiendo en dos una hoja de papel<sup>53</sup>.

Teniendo en cuenta esto, debemos preocuparnos por el hecho de que las situaciones que describimos en el punto anterior<sup>54</sup>, están idealmente escaladas de juego a deporte, pero en verdad nos encontramos a diario con situaciones que escapan a esto y nos ofrecen distintas lecturas, por ejemplo una camiseta de un club que nos dice de deporte y un pantalón corto de distinta forma y color para cada miembro de un equipo que nos dice de juego, es entonces importante rectificar que lo que interesa no son las cosas en sí, sino el diálogo entre ellas, las cosas, cobran sentido más que como elementos, por el hecho de formar parte de

una estructura. Entonces podemos decir que cualquier juicio, va a depender de las relaciones que existan entre las diversas partes y subpartes de las estructuras, lo cual pasa a ser una operación muy compleja. Para ejemplificar esta situación, tomaremos la matemática, como materia en la cual están claramente definidas las operaciones<sup>55</sup> y no así las cosas o entes que son totalmente abstractos, veamos el siguiente desarrollo de un problema, a modo de ejemplo:

1.- Pedro tiene cinco manzanas, Juan le quita dos mientras que José le regala cuatro ¿con cuantas manzanas se quedó Pedro al final?

(  $5 - 2 + 4 =$  Respuesta ).

2.- Si Juan le quitó dos a Pedro le quedan tres, entonces si José le regala cuatro ¿con cuantas manzanas se queda Pedro?

(  $3 + 4 =$  Respuesta ).

3.- Si Pedro tenía tres y José le regalo cuatro a Pedro le quedan siete manzanas.

(  $7 =$  Respuesta ).

Del ejemplo visto podemos ver como no importa para el problema si son Pedro, Juan y José los involucrados o otras personas, instituciones o cosas, es más, tampoco importa la naturaleza de los elementos si son peras, uvas, o no son frutas, lo

<sup>53</sup> Hay un momento en que, si bien la dimensión ya no permite continuar, con instrumentos tales como microscopios u otros, seguirá siendo posible,

<sup>54</sup> De cómo el observador emite sus juicios.

<sup>55</sup> En la Matemática el modo de diálogo entre las cosas es lo que está definido y constituye las operaciones.

que si esta claramente definido son las operaciones de la suma y la resta, además durante el transcurso del problema este es siempre el mismo, sólo que nosotros necesitamos escribirlo de una determinada manera para que nos signifique claramente la respuesta<sup>56</sup>, pero eso si obedeciendo las leyes matemáticas que regulan las relaciones entre los elementos.

Privilegiar las relaciones por sobre las cosas, implica admitir significados en distintos niveles, como los encuentra Popper al referirse a las palabras y su significado, comparado con lo que significan las letras que construyen esa palabra.

*“Es obvio que las letras no tienen <significado> en el sentido en que las palabras tienen <significado>; si bien necesitamos conocer las letras (esto es, su <significado> en otro sentido), si vamos a reconocer las palabras y de este modo discernir su significado”*.<sup>57</sup>

Las letras juegan un papel técnico en lo que se refiere al significado de la palabra, creo que en proporción lo mismo ocurre entre nuestras estructuras de entorno, acción y observador, en comparación al juicio que es emitido.

---

<sup>56</sup> En los distintos lenguajes se puede adquirir cierta práctica para poder obtener la respuesta; grandes matemáticos pueden ver una gran ecuación, dar la respuesta sin entrar a escribir el desarrollo, ya que éste ocurre en su mente o como el caso de músicos que saben cómo es la melodía con sólo ver la partitura, sin necesidad de interpretarla con un instrumento para oírla.

<sup>57</sup> Popper, Karl; "Búsqueda sin término, una autobiografía intelectual"; Editorial Tecnos, Madrid, 1977; p. 30.

## DE COMO EL OBSERVADOR EMITE SUS JUICIOS

Con las estructuras que tenemos y considerando el juicio<sup>58</sup>, ahora como un elemento más, ya que es la única posibilidad de decir de los hechos, diremos de como es este proceso en que se determina algo cuando se observa.

Como ya hemos visto en nuestras estructuras, son inagotables en sí mismas, por lo tanto la cantidad de relaciones posibles no nos permite abordar a todas ellas, por ello y para no complicar esta explicación, haremos en cuenta que nos es posible agotar y sintetizar cada estructura por separado para luego, entender las relaciones entre las estructuras como relaciones bi-univocas. Teniendo en cuenta lo anterior diremos que existirán las siguientes relaciones posibles:

**acciones(A) ↔ entorno(E) ⇒ no hay testimonio en el lenguaje**  
**acciones(A) ↔ observador(O) ⇒ hay testimonio en el lenguaje(L)**  
**entorno(E) ↔ observador(O) ⇒ hay testimonio en el lenguaje(L)**

Como podemos ver las relaciones son planteadas desde un punto de vista no tautológico, en donde  $E \leftrightarrow O$  es igual que  $O \leftrightarrow E$  y se considera sólo una vez, además se advierte que sólo es posible lograr un testimonio en el lenguaje en aquellas relaciones en que

---

<sup>58</sup> Una forma cualquiera de dar testimonio de un hecho en el lenguaje

participa  $O$  y esta relación es sólo en el sentido  $\Rightarrow$  y no así en el sentido  $\Leftrightarrow$ <sup>59</sup>.

Surge la posibilidad de asumir la totalidad de las relaciones existentes en una operación que sea capaz de reflejar la realidad de lo que pasa, para ello definiremos la operación  $*$ <sup>60</sup>, con la virtud de lograr todas las relaciones posibles entre las estructuras y de ser asociativa y conmutativa, con ella obtenemos la operación:

$A * E * O$

En dicha operación es posible obtener un testimonio en el lenguaje ya que se encuentra  $O$ , pero sin embargo dicho testimonio no será válido para todas las relaciones existentes, sino, solamente para aquellas donde participa  $O$ , por lo tanto es posible fragmentar la operación original, en una en que participen sólo las relaciones que poseen testimonio en  $L$ , como es:

$(A * O) * (E * O) \Rightarrow L$

<sup>59</sup> Ya que por ejemplo: si vemos un plato, lo denominaremos así P L A T O , pero si nos dan de nuevo la palabra P L A T O , no podemos volver exactamente al objeto original.

<sup>60</sup> Operación total ( $*$ ) que abarca todas las operaciones clásicas (-),(+).(/) y (x), en donde (-) $\rightarrow$  (+)  $\rightarrow$  (x)  $\rightarrow$  (\*).

y otra en la que participen las relaciones que no poseen testimonio en  $L$ , como es:

$A * E$

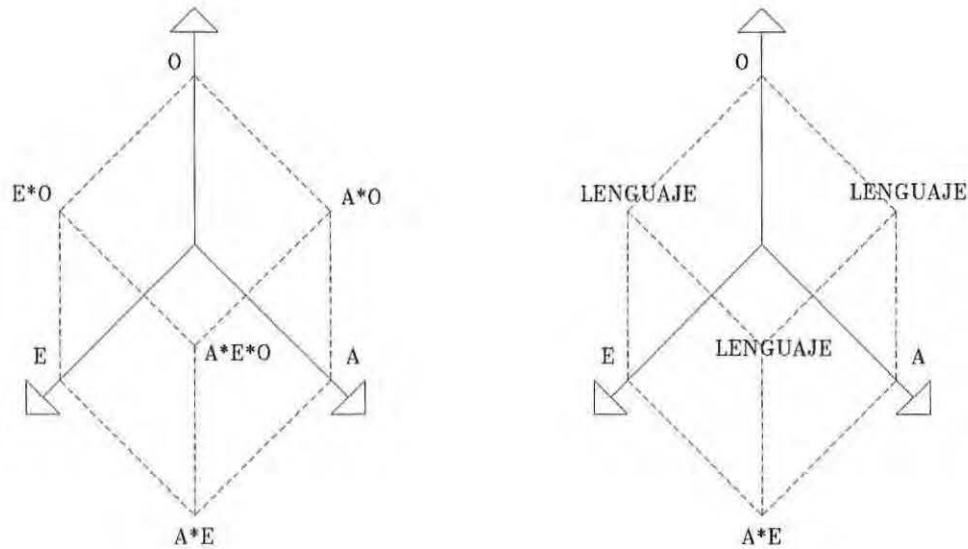
Si pegamos estas últimas dos operaciones <sup>61</sup>, obtendremos la inicial que encerraba todas las relaciones existentes.

$[(A * E)] \text{ pegado con } [(A * O) * (E * O) \Rightarrow L] \Leftrightarrow A * E * O$

A modo de facilitar el entendimiento, llevaremos esto a un modelo gráfico, en el cual me permitiré graficar  $A$ ,  $E$  y  $A * E$  pese a que en rigor sabemos que no es posible graficarlas<sup>62</sup>, sin embargo pasaremos esto por alto a fin de poder saber, por lo menos, cual es su posición.

<sup>61</sup> Se dice pegar ya que en rigor es eso, y no sumar que es un concepto matemático que no necesariamente nos pueden llevar al inicio.

<sup>62</sup> Debido a que estas estructuras y relaciones no tienen determinación lingüística al no relacionarse con  $O$ .



En él podemos apreciar que la realidad total, que es donde se produce la observación, tiene al observador dentro de sí por lo que al hablar de observación se está por más que no se quiera <sup>63</sup>, en el interior de la situación, este hecho provoca que de todas las cosas que están conformando la situación, existen algunas de las que se puede hablar o discutir, bajo el prisma de la observación y otras que para hacerlo debemos imaginar.

<sup>63</sup> En los talleres al referirse a una situación, siempre damos por hecho que nosotros no participamos en ella.

Solo puedo hablar en rigor de “una cosa” <sup>64</sup> si es imaginada, ya que al observar estoy hablando de la relación de la cosa y de mí <sup>65</sup>, lo que constituye mi experiencia al observar.

**-Una digresión sobre el problema de la dimensión en la que se observa.**

Las dimensiones físicas de algún modo delimitan nuestra posibilidad de observar, de hecho cuando vivenciamos una cosa, en verdad nos estamos alterando con la cosa, por eso lo que captamos es la relación o alteración a nivel estructural que con la cosa en cuestión, tenemos <sup>66</sup>. Lo anterior me hace reflexionar sobre el hecho de encontrarnos en tres dimensiones físicas y la posibilidad de que al estar en una cuarta dimensión aumente nuestra capacidad de ver las cosas, para poder visualizar esta situación, vamos a citar el siguiente ejemplo, en donde supondremos un mundo en dos dimensiones llamado Terraplana.

<sup>64</sup> Sólo de A, o sólo de E, o sólo de una taza.

<sup>65</sup> (A\*O), ó (O\*E), ó (TAZA\*O).

<sup>66</sup> Por ejemplo en la Escuela cuando Jorge Moreau nos pregunta si hemos visto una manzana, para luego decirnos que en verdad lo más que se puede ver es media manzana, es decir, o que vemos es la alteración entre la cosa y nosotros como seres biológicamente determinados.

*“Todo el mundo en Terraplana tiene anchura y longitud pero carece de altura. Conocemos la derecha-izquierda y el delante-atrás, pero no tenemos idea, ni pizca de comprensión por el arriba-abajo. Pero los matemáticos planos sí lo entienden. Ellos nos dicen: “Todo es muy fácil. Imaginad el derecha-izquierda. Imaginad el delante-atrás. ¿Seguís?. Imaginad ahora otra dimensión que forma ángulo recto con las otras dos”.*

*Y nosotros decimos: “¿Pero de que hablas? ¿Cómo puede formar ángulo recto con las otras dos? Sólo hay dos dimensiones. Enséñanos esta tercera dimensión. ¿Dónde está?” Y los matemáticos, desanimados, se largan. Nadie escucha a los matemáticos. Todo ser plano de Terraplana ve a otro cuadrado como un corto segmento de línea, el lado del cuadrado que está más cerca de él. Para poder ver el otro lado del cuadrado ha de dar un corto paseo. Pero el interior del cuadrado permanece eternamente misterioso, a no ser que algún terrible accidente o una autopsia rompa los lados y deje expuestas las partes interiores.*

*Un día un ser tridimensional, por ejemplo en forma de pera, llega a Terraplana y se queda mirándola desde arriba. Al ver que un cuadrado especialmente atractivo y de aire sociable entra en su casa plana, la pera decide un gesto de amistad interdimensional. “¿Cómo estas?”, le dice al visitante de la tercera dimensión. “Soy un visitante de la tercera dimensión.” El desgraciado cuadrado mira por toda su casa que está*

*cerrada y no ve a nadie. Peor todavía: se imagina que el saludo que entra desde arriba es una emanación de su propio cuerpo plano, una voz de su interior. La familia ha estado siempre algo chalada, piensa quizás para darse ánimos.*

*La pera, exasperada al ver que la toman por una aberración psicológica, desciende a Terraplana. Pero un ser tridimensional sólo puede existir parcialmente en Terraplana, sólo puede verse una sección de él, sólo los puntos de contacto con la superficie plana de Terraplana. Una pera deslizándose por Terraplana aparecería primero como un punto y luego como rodajas cada vez mayores y aproximadamente circulares. El cuadrado ve que aparece un punto en una habitación cerrada de su mundo bidimensional que crece lentamente hasta formar casi un círculo. Un ser de forma extraña y cambiante ha surgido de la nada.*

*La pera, desairada, irritada por la obtusidad de los muy planos da un golpe al cuadrado y lo proyecta por los aires revoloteando y dando vueltas por esta misteriosa tercera dimensión. Al principio el cuadrado es incapaz de entender lo que le está sucediendo: es algo que escapa totalmente a su experiencia. Pero al final se da cuenta que está viendo Terraplana desde una perspectiva especial: desde “arriba”. Puede ver el interior de las habitaciones cerradas. Puede ver el interior de sus congéneres planos. Está contemplando su universo desde una perspectiva única y arrolladora. El viaje por*

*otra dimensión ofrece como una ventaja adicional una visión de rayos X. Al final nuestro cuadrado desciende lentamente hasta la superficie como una hoja que cae. Desde el punto de vista de sus compañeros de Terraplana desapareció inexplicablemente de una habitación cerrada y luego se materializó penosamente de la nada. "Por dios", le dicen "¿qué te ha pasado?" "¿me parece?", contesta él mecánicamente, "que estube arriba". Le dan unos golpecitos en los costados y le consuelan. La familia siempre tuvo visiones."<sup>67</sup>*

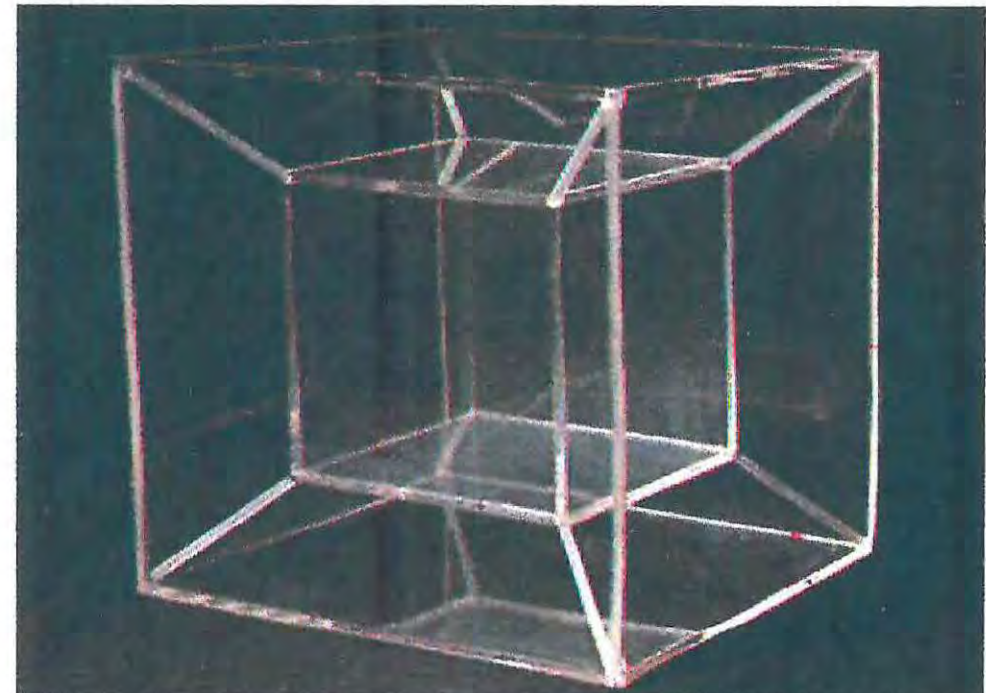


FREDDY BASTÍAS, "UN AMANE CER EN CINCO DIMENSIONES, O LAS CINCO DIMENSIONES DEL AMANE CER", 1996.

Si estuviésemos en una cuarta dimensión, podríamos ver los objetos y las situaciones completas y no por partes, de hecho personas supuestamente raptadas por ovnis han dicho que extrañamente podían ver delante de ellas y detrás a la vez, y es que si en verdad estuvieron en una cuarta dimensión su

<sup>67</sup> Relato Carl Sagan, "Cosmos", pp. 262-263.

posibilidad de observar se vió aumentada. Si lo relacionamos con el ejemplo de Terraplana, un acontecimiento podía tener muchas visiones parciales, pero al estar en el arriba se poseía una visión total y se podía observar realmente toda la situación, podemos entonces pensar que desde una cuarta dimensión tal vez podamos tener una operación como:  $A * E * O \Rightarrow L$  en donde, todas las relaciones sean observables.



REPRESENTACION CONVENCIONAL EN TRES DIMENSIONES DE UN HIPERCUBO, O CUBO DE 4 DIMENSIONES (LA MAQUETA ES LA REPRESENTACION EN TRES DIMENSIONES, LA FOTOGRAFIA HA QUEDDO REDUCIDA EN UNA DIMENSION MÁS)

## LO IMAGINABLE



FREDDY BASTÍAS, "LA IMPORTACIÓN DE LAS COSAS DE LA TIERRA DE LO IMAGINABLE, 1997.

Es extraño decir de algo que no podemos vivenciar por la vía de la observación, aunque se puede decir donde se encuentra en los esquemas, lo que no se puede hacer es decir de ellas suponiendo haberlas observado, porque entonces esta el hombre, estamos nosotros y las cosas necesitan tener lógica y ser comprendidas. Nos movemos sin la presencia de la todopoderosa observación por lo que de todo aquello que hablamos, escribimos, pintamos, esculpimos o manifestamos por cualquier medio, solo es factible de haberse, imaginado, presentado, vaticinado, creado, inventado, lo hacemos por cualquier inexplicable método, aún cuando a posterior aquello que presentimos ocurra y sea posible de ser observado, en el momento mismo en que lo presentimos no era. Es entonces cuando vamos mas allá y vamos conquistando mundo.

Cuando se va mas allá, cuando por ejemplo Hölderling nos habla de la rosa polar, nunca nadie la ha visto ni siquiera el poeta, pero la crea, la trae a presencia desde la imaginación, o cuando da Vinci inventa el paracaídas, que en su realidad no era. En arquitectura, Eisenman, plantea la situación de las *obras-objetos* como independientes, en donde el hombre ya no es un agente causal de las obras, estas obedecen a relaciones en sí Eisenman imagina los objetos, que ya no son para la vivencia del hombre. A modo de ejemplificación, nos referiremos a la serie de casas que realiza Eisenman, tratando el tema del hombre ausente.

Eisenman realiza una serie de casas de la uno a la once, desde sus casas iniciales cúbicas <sup>68</sup>, comienzan a manifestarse ciertos espacios que son poco factibles para el hombre, sin embargo la casa número seis <sup>69</sup>, la última en ser construida, llama la atención, el hecho de que sea generada de la intersección de planos, los cuales dan origen a las habitaciones y en especial a una arista central la cual toma espesor y volumen, convirtiéndose en un vacío central que responde a las transformaciones del objeto en sí y más, no teniendo relación con el exterior, es un vacío sin propósito sin lógica e incomprensible donde no accede el hombre <sup>70</sup>. En las casas sucesivas que ya no son construidas, sigue tratando este tema hasta llegar a la última de la serie la El Even Odd , solo hay una maqueta, la cual ni siquiera tiene contexto ya que la casa esta completamente subterránea, es la tumba del hombre.



P. EISENMAN, CASA III.

<sup>68</sup> De la uno a la cinco.

<sup>69</sup> Cornwall, Connecticut, 1972-1975.

<sup>70</sup> Se intenta trabajar sólo con la cosa con las leyes de ésta y no del hombre.



P. EISENMAN CASA IV.

Cabe destacar, como Eisenman se preocupa mucho de como mostrar esta realidad que no es para el hombre a los hombres, de encontrar subterfugios para mostrar, sin que esta realidad, que es sin el hombre, pierda su condición:

*“Por lo general las maquetas son fijas, y el espectador se mueve a su alrededor, por encima de ellas o incluso por debajo para comprender su realidad; no existe un punto de vista único. Los dibujos axonométricos, por otra parte, se basan en un punto de vista fijo, casi siempre frontal. La información que transmiten no se modifica cuando el espectador cambia su punto de vista. Las maquetas axonométricas, por el contrario, cambian en*

*función de la posición del espectador. Desde un lateral y al nivel del ojo parecen inclinarse en varias direcciones distintas. Si se adopta un ángulo un poco mas elevado y en diagonal, se parecen a las maquetas ortogonales convencionales. Por último, cuando se ven en diagonal y con ángulo de 45 grados con un ojo cerrado, parecen aplanarse y adquirir exactamente el mismo aspecto que los dibujos axonométricos: el espectador, obligado a adoptar una vista frontal y monocular, ve el edificio como a través de una cámara”.<sup>71</sup>*



Peter Eisenman, Casa El Even Old, Manhattan, 1968. Vista superior y lateral de la maqueta

<sup>71</sup> Eisenman Peter - Idea as a Model - Institute for Architecture and urban Studies, Catálogo 3, Nueva York, rizzoli, 1981, p. 82/ citado por Macrae Gibson, Gavin - La vida secreta de los edificios - Madrid España; Editorial Nerea , 1991, p. 61. Traducción de fernando Villaverde de la versión original "The secret Life of Buildings", The Massachusetts Institute of Technology Press (M.I.T.), U.S.A., 1985.

Del relato del mismo Eisenman nos damos cuenta como es, la maqueta axonométrica, una herramienta que pone en tela de juicio al observador, lo obliga a asumir posturas, no le da lugar para actitudes, entonces “*el objeto se adueña de si mismo*”.<sup>72</sup>

Lo anteriormente relatado, no hace sino graficar como se intenta trabajar en este ámbito de lo imaginable, que también forma parte de nuestra realidad querámoslo o no, ya no es como hablar de caos y el orden, en que solo el orden es de nuestra incumbencia, el caos tiene ahora tanta validez, la verdad es que ambas cosas influyen en nosotros e incluso nosotros en ellas, ya que estamos dentro de la realidad .

<sup>72</sup> Macrae Gibson, "La vida secreta de los Edificios", p. 61

## LO OBSERVABLE



De lo que nos es observable es más fácil hablar, ya que lo hemos vivenciado, entonces lo podemos evocar<sup>73</sup> y debatir con otros, sin embargo la comprensión de todas aquellas relaciones que nos llevan a aquello que decimos, nos demanda un impresionante trabajo, siempre tan titánico que nos debemos conformar sólo con poder estimar las situaciones. Es el camino de la observación en donde está el hombre presente y nos jugamos al límite de nuestras capacidades para poder entender, entonces investigamos, analizamos, debatimos, estudiamos, en la más pura relación de las cosas con nuestra estructura<sup>74</sup>. Por ello se ha intentado buscar una estructura común a todos los hombres, para que lo comprendido sirva a todos, pero aquello ha sido posible, sólo creando ideologías que sesgan nuestra estructura y las otras estructuras y aún las relaciones. Nuestros pronósticos nunca pueden ser infalibles ya que siempre se nos hace necesario fijar, dar por hecho algunas cosas, por ejemplo veámoslo en un problema matemático:

*“La isla de Sinó se halla poblada por dos tribus: los tiquis y los tacas. Los tiquis dicen siempre dicen la verdad; los tacas, siempre mienten.*

<sup>73</sup> La evocación es el recuerdo de una observación que ocurrió; tal vez si la cuarta dimensión fuese el tiempo, y accediéramos a ella, podríamos tener al mismo tiempo muchas experiencias de observación y realmente captar todo un objeto, por ejemplo.

<sup>74</sup> La observación, relaciones del tipo A\*O; E\*O.

*Un explorador, perdido en la isla, encuentra en una bifurcación del camino a dos de estos indígenas: un tiqui y un taca. Pero como no se sabe cuál es el tiqui y cuál el taca se encuentra en el dilema de a quién de los dos preguntar para saber qué camino es el que lleva a la playa.”<sup>75</sup>*

Para lograr la solución al problema<sup>76</sup>, que no es nada de sencillo, es necesario suponer que un indígena siempre miente y el otro siempre dice la verdad, de lo contrario no se podría aventurar una respuesta ni afirmar nada, se hace necesario suponer una personalidad inalterable para los indígenas, se les pone como elementos que siempre se comportan de la misma forma, es decir, son sesgadas sus estructuras, se limitan las relaciones posibles a, sólo las que mienten o sólo las que dicen la verdad, según corresponda.

Pero aún así al observar, en esta amplia relación entre las estructuras y nosotros, aunque no seamos capaces de determinar todas las relaciones, podemos captar una gran parte, el problema tal vez está en que, conscientemente, sólo deparamos en algunas de ellas. Aquellas relaciones de algún modo son seleccionadas al

<sup>75</sup> Mataix, Mariano; "El discreto encanto de las Matemáticas".

<sup>76</sup> Sólo como curiosidad, la respuesta al problema:

La pregunta dirigida a uno de los dos es:

¿Qué dices tú que me contestaría el otro si yo le preguntase cuál es el camino de la playa?

El explorador tomaría el camino contrario al que le dijese.

ser vistas por nosotros, al observar lo que vemos es una infinitud de lenguajes, generados por estas relaciones, que se están disputando nuestra atención, para visualizar esto atenderemos al siguiente ejemplo:

Este es la experiencia de un día completo en mi habitación, donde simplemente croqueo<sup>77</sup>, desde la misma parte, no muevo nada y lo único que varía es la luz, de la cual nos vamos a preocupar de describir a cada instante.



**Croquis uno:** son las 07:30 hrs, como la ventana da al poniente y hace poco amaneció, la luz ingresa de forma indirecta a la habitación, todo es con colores opacados y lo que se resalta son las formas, pero como la luz no tiene una dirección clara casi no genera sombras que exalten a los volúmenes, entonces es el

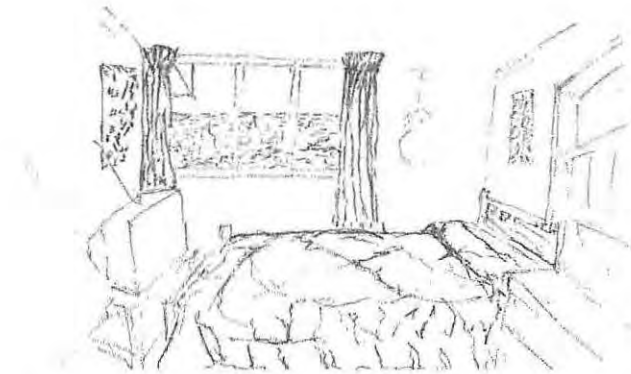
<sup>77</sup> El croquis como otro lenguaje, además del escrito, para decir de la experiencia.

## EL JUEGO Y EL DEPORTE PARA EL OBSERVADOR

lenguaje de las aristas en el que se depara y especialmente en el contraste que producen las únicas aristas curvas, que son las de guitarra, con las rectas aristas del resto de la habitación.



**Croquis dos** 12:00 hrs, la luz invade toda la habitación y más que la luz es el sol, los colores alcanzan una gran fuerza y es el lenguaje estos y los contrastes que generan en lo que se depara, entonces el cubrecama y en menor grado el televisor y la guitarra, se apoderan de las miradas.



**Croquis tres** 18:00 hrs, la luz comienza a retirarse, el sol está bajando, se producen sombras pequeñas pero potentes que nos hacen entrar en el lenguaje de las texturas y es aquí cuando lo que resalta son las cortinas y el cubrecama.

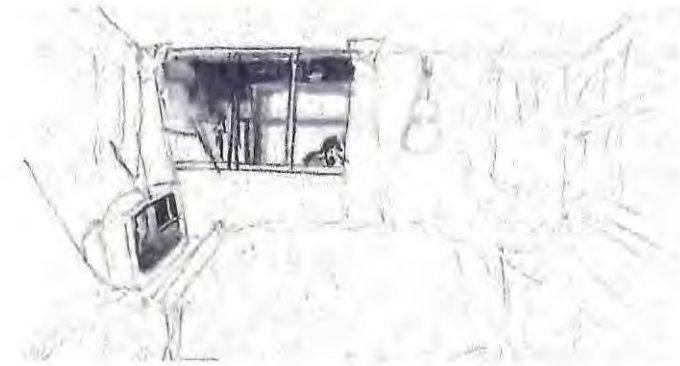


**Croquis cuatro** 19:30 hrs, el sol está bajo el horizonte, el mar brilla y el cielo está muy claro las sombras invaden el interior de

la habitación, sin embargo el tablero de dibujo se ilumina, entramos en el lenguaje de las luces y las sombras, donde el exterior y el tablero captan mi atención.



**Croquis cinco** 21:30 hrs, ya anocheció pero a la vez aparecen las luces artificiales de las calles, la ventana capta toda mi atención, las pequeñas luces del exterior se resaltan en la total oscuridad, el lenguaje de la luz y la sombra es llevado al máximo de su oposición y logra el momento de mayor exaltación.



**Croquis seis** 23:00 hrs, enciendo la luz de mi habitación, ya que la luz natural se vió afectada por la artificialidad de la luz de la ciudad, entonces el lenguaje de los reflejos es el que aparece y la ventana con mi reflejo y el la pantalla del televisor con el reflejo de la habitación, captan mi atención.

Como podemos advertir del ejemplo, pese a mantener la misma habitación, las cosas en su mismo lugar y sólo variando la luz, cada vez se depara en objetos distintos debido a que cada vez se ven lenguajes distintos, los cuales nunca desaparecen, siempre están ahí, pero en determinados momentos hay uno que se potencia más que los otros. Creo que los lenguajes se generan por oposición, por ejemplo: podemos hablar del lenguaje de la luz con la sombra, siempre dialogan, sin embargo cuando casi todo es luz o cuando casi todo es sombra, no hay mucho atractivo, pero cuando se oponen como en un atardecer o en un alba,

cuando podemos ver negras sombras, fuertes, al mismo tiempo que rayos de luz poderosos que parecen atravesarlas, es el momento de máxima oposición, donde la luz queda exaltada por las sombras y las sombras son exaltadas por la luz, entonces ante nosotros está un lenguaje en su más sublime momento y es imposible no deparar en él.

Las estructuras con las cuales hasta aquí he trabajado, sin lugar a dudas son arbitrarias, ya que son divisibles y reconocer una de ellas como estructura, va a depender de que cosa es en lo que deparé, decir de acción y entorno, puede resultar común en arquitectura, pero en otras áreas podría haberse dicho de figura y fondo, o de individuo y medio, o de texto y contexto, etc. Cuando observamos la totalidad de las relaciones se nos dividen en aquellas pocas en las cuales deparamos y que nos son conscientes y las otras muchas en las que no deparamos y que nos son inconscientes<sup>78</sup>, de forma tal que para analizar<sup>79</sup> y emitir un juicio, lo dicho va a tener validez sólo en los lenguajes que nos son conscientes.

<sup>78</sup> En los términos en que Freud se refiere a lo consciente e inconsciente.

<sup>79</sup> Una forma de manejo consciente.



~~LO LÚDICO~~  
CHISTOSA

## CAPÍTULO CUATRO:

### LO LÚDICO

**ELIMINATORIAS DEL SIGLO XX**

RECINTO FACULTAD DE ARQUITECTURA, AV. CIRCUNVALACIÓN 885, PLAYA ANCHA VALPARAÍSO

SEPTIEMBRE 1997

**ENTRADA LIBERADA**

**HACIA UNA ARQUITECTURA LÚDICA**

UNA DISOCIACIÓN DE SIGNIFICADOS  
UNA ASOCIACIÓN DE SIGNIFICANTES

ISBN 958-02-0683-X

Nº 000002

Nº 000002

EL TALONARIO QUE ES UN LIBRO.

IMPRESIONES FREDDY BASTIAS S.A.



## LA JUSTIFICACIÓN DE LO LÚDICO

El hecho de situar el juego y el deporte desde la perspectiva de la observación, nos permite entender que cuando decíamos de ellos, era el resultado tanto de la acción, como del entorno y el observador. Dicha apreciación es posibilitada por la distinción que el observador hace sobre algunos de los lenguajes existentes, de un modo consciente.



Cuando nos referimos a situaciones que denominamos como deportes, para nosotros como observadores tanto la acción como el entorno, cada una por separado, nos dice de deporte<sup>80</sup>; Sin embargo, al referirnos a juego<sup>81</sup> la situación no es tan obvia y es

<sup>80</sup> No debemos olvidar que dentro de cada estructura son las sub-estructuras y sus relaciones las que posibilitan esta denominación

<sup>81</sup> Para el caso del Fútbol.

que aquí para ello no es como en el deporte, ya que debemos tener una diferencia, una oposición, entre el significado de la acción y del entorno. En verdad cuando decimos de juego, no es una condición<sup>82</sup> igual tanto en el entorno como en la acción, si no mas bien una relación disímil entre ambas significaciones, en la que el juego será más patente entre mayor sea la oposición que se manifieste en la mencionada relación de diferencia. Esta relación disímil o igual a la que hacemos referencia, no es propia solamente del juego y del deporte, si no también de muchas otras situaciones que no son ni juego, ni deporte y que podemos denominar como *lúdicas* o *no lúdicas* respectivamente y en donde tanto el juego como el deporte están incluidos.

De aquí en adelante me referiré de manera, más amplia a las situaciones *lúdicas* en vez de las *no lúdicas*, y es que teniendo la posibilidad de elegir cualquiera de las dos opciones<sup>83</sup>, me inclino por la primera debido a que me parece menos explorada, sin embargo, no debemos olvidar que como en todo lenguaje, ambos opuestos estarán presentes.

---

<sup>82</sup> A nivel de significado.

<sup>83</sup> Ya que he hablado tanto de deporte, que es una situación no lúdica, como de juego que es una situación lúdica.



## LA DETECCIÓN DE LO LÚDICO

Recuerdo que al estar en primer año en la escuela, cierta vez se nos pidió un análisis de un mirador de Valparaíso para el taller, ante lo cual yo elegí el mirador del paseo Veintiuno de Mayo en el cerro Artillería, al igual que algunos de mis compañeros. Buscando establecer alguna relación entre el entorno y las acciones<sup>84</sup>, que era en lo que siempre se hacía incapié, casi todos mis compañeros y yo mismo llegábamos a conclusiones parecidas, cada quien en su lenguaje:



*“El espacio se fuga hacia su borde abierto, mientras el borde cerrado sirve de respaldo a los actos”*

*“ las miradas se fugan hacia la bahía, por el borde abierto y se niegan al respaldo. ”<sup>85</sup>*

<sup>84</sup> En ese entonces decía espacio y acto.

<sup>85</sup> Extraído de una de mis láminas de 1<sup>er</sup> año.

Dicha relación al ser presentada en el taller era considerada como correcta y se nos pedía aclarar conceptos para continuar en base a este descubrimiento nuestro análisis y poder ir comprendiendo el lugar en cuanto a la relaciones que descubríamos. Entonces éramos capaces de decir del lugar por sus relaciones, sin embargo después de muchas tareas en el lugar y estando muy convencido de estas miradas desbordadas, advertí que algunas personas se afirmaban de la baranda y miraban, para mi asombro, hacia el respaldo. Este hecho me desconcertó ya que venía a advertir una falla en los análisis, es decir que la supuesta relación que había encontrado en el lugar no se cumplía siempre. Más tarde comenté este hecho a unos compañeros los cuales intentaron restar importancia al asunto, debido creo yo, a que este hecho les confundía enormemente, entonces para no complicar las cosas decidí no comentarlo en el taller, pero en tareas sucesivas y sin ocultar cierta ironía, comenté a los mismos compañeros que podría existir un personaje llamado el *policía arquitectónico*, paladín del orden, encargado de velar por el correcto uso del espacio, manifestándoles a las personas, como la que miraba hacia el respaldo en el Veintiuno de Mayo, que estaban incurriendo en un error y las implicancias que este podía generar:



*“Hey señor, si a usted le hablo, como se le ocurre mirar hacia el respaldo, no ve acaso que el espacio se está fugando hacia la bahía por el borde abierto, no se da cuenta que confunde a los estudiantes de Arquitectura, que están croqueando.”<sup>86</sup>*

Lo que ocurría es que el entorno de algún modo se asocia a mirar la bahía y pasear, pero la acción de la cuestionada persona no era precisamente esa, es decir no estaba ni paseando, ni mirando la bahía, más bien estaba haciendo una acción opuesta a mirar la bahía, estaba mirando hacia el respaldo.

<sup>86</sup> Reprimenda del policía arquitectónico.



Finalmente comenté este hecho a un profesor de taller, sin embargo este me dió a entender que más adelante me podía preocupar de estas situaciones, que por el momento bastaba con manejar una relación<sup>87</sup>, lo cierto es que en talleres sucesivos esto nunca ocurrió, siempre se diseñaba para un ideal, el cual se

<sup>87</sup> Creo que para el momento en que me encontraba fue un buen consejo.

intentaba que fuese amplio pero en realidad nunca llegaba a cubrir todo, este hecho hacía que por lo general este tipo de situaciones nunca fueran analizadas y es que por lo común a la hora de ver un proyecto, se asumían como el margen de error o variabilidad, en una arquitectura, que a mi parecer y pese a que no se admitía así, pretendía predecir comportamientos humanos<sup>88</sup> pero por su puesto no era capaz en estos términos de llegar a la perfección, entonces se nos decía que debíamos esforzarnos más para conseguirlo<sup>89</sup>. A mi parecer ahora, creo que estas acciones no predichas son las que pueden configurar un proyecto lúdico.

Lo lúdico es impredecible, irracional, adquiere las características que dábamos al juego<sup>90</sup>, es efímero, por ejemplo:

Si se construye un estacionamiento descubierto de un supermercado y las personas, estacionan sus vehículos y van a comprar, entonces esa situación, no tiene nada de lúdico, sin embargo el fin de semana van familias que compran y pasean, los niños corren por el estacionamiento y hay vendedores de golosinas, la situación entonces comienza a volverse un poco lúdica y si otro día se decide hacer ahí un espectáculo, un recital por ejemplo o un programa infantil, eso si que ya es lúdico, pero

<sup>88</sup> Más adelante veremos que la arquitectura se debiera ocupar

<sup>89</sup> El juego visto como una acción lúdica.

<sup>90</sup> Sin embargo, yo veía que aun en obras de grandes maestros, esto no se conseguía.

si se hace frecuentemente y se asocia dicho lugar a los espectáculos se va perdiendo esta característica.

Lo lúdico comparece ante nosotros como observadores, por una relación que advertimos entre los significados que otorgamos tanto a las acciones como al entorno, pero como los significados cambian y aún las acciones en los entornos, nos enfrentamos en una situación lúdica que es efímera y por ende difícil de capturar.

## EL PROBLEMA DE LA SIGNIFICACIÓN



Este hecho de ver lo lúdico como un problema que incluye la significación, inevitablemente nos lleva a ver el proceso desde un

punto de vista comunicacional, donde los hechos cobran importancia en su ser como lenguajes.

Autores que se preocupan de estudiar la arquitectura como fenómeno semiológico<sup>91</sup>, coinciden en que las significaciones de un mismo significante no son siempre las mismas y no a todas las personas les significa necesariamente lo mismo, es más al intentar clasificar en tipos de signos<sup>92</sup> o maneras de comunicar, se percatan que si bien sus tipos les ayudan a entender el fenómeno global, no son definitorios ya que dependiendo del contexto varía no solo el tipo, sino también los significados, a vista de los semiólogos la arquitectura se presenta como un lenguaje abierto e imperfectamente articulado. Por ejemplo Juan Pablo Bonta, al ver los modos en que se comunica en arquitectura define que existen *señales* e *indicios* los cuales se clasifican en base a la intención que puede tener quién quiere comunicar, o a la intención que presume quién interpreta el mensaje, como lo vemos en el siguiente cuadro:

	EL INTERPRETE PRESUME INTENCIONALIDAD (COMUNICACION)	EL INTERPRETE NO PRESUME INTENCIONALIDAD (INDICACION)
HAY UN EMISOR INTENCIONAL	SEÑAL	INDICIO INTENCIONAL
NO HAY UN EMISOR INTENCIONAL	SEUDOSEÑAL	INDICIO

<sup>91</sup> Juan Pablo Bontá, Charles Jencks, Renato de Fusco, entre otros.

<sup>92</sup> El signo entendido como el significante y el significado.

Sin embargo las cosas pasan de indicio a señal y viceversa, pasando por los grados de pseudoseñal e indicio intencional, por ejemplo:



**Figura uno:** se quiere decir que es un bar por parte del emisor<sup>93</sup>, acaba de abrir su negocio y quiere captar clientes, se entiende por parte del receptor que es un bar el que se instaló y que este se está promocionando: entonces es una señal.

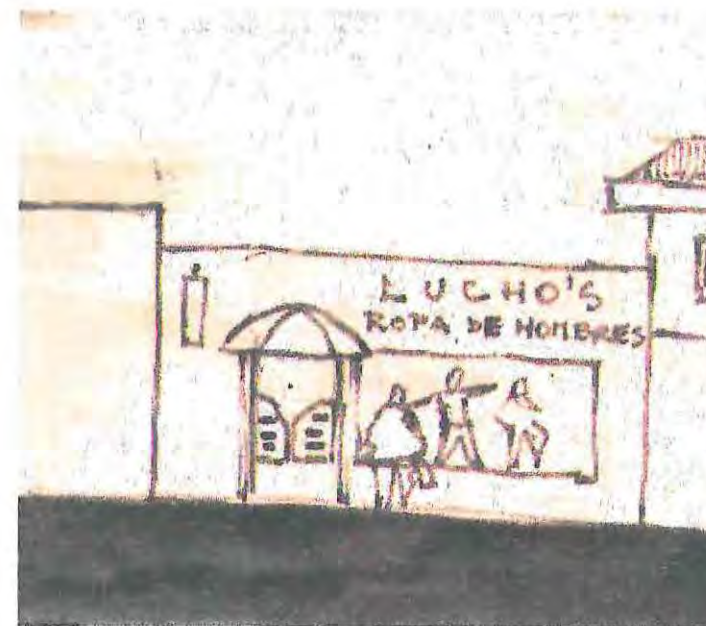
<sup>93</sup> Dueño del local.



**Figura dos:** ya se tiene clientela habitual, el olor, el ruido dicen del bar, no se pretende comunicar por parte del emisor, a los clientes no les gusta que el local se llene de extraños que los vean y que así todo el mundo se entere que andaban bebiendo por ahí, entonces se sabe del bar indirectamente: es un indicio.



**Figura tres:** la fama del bar es inevitable, se cuentan historias de riñas, violencia y hombres recios que a él asistían, un escritor famoso desarrolla en el bar una de sus mejores novelas, los turistas quieren visitar el local, el propietario realiza arreglos, se quiere decir de un bar típico, hay intención de comunicar y el receptor la percibe como tal: vuelve a ser señal.



**Figura cuatro:** ante la llegada de turistas y la fama del bar, una tienda de ropa de hombres de la ciudad toma la imagen del bar para decir de masculinidad y aumentar sus ventas: a cambiado su significado.

Podemos deparar que se pasa de señal a indicio y viceversa, las instancias intermedias son pseudo señales e indicios intencionales, aún el significado va cambiando. Este cambio es

común aún si habláramos de signos y subsignos<sup>94</sup> o si nos referimos a denotaciones y connotaciones, con lo indéxico e icónico<sup>95</sup>, en fin cualquiera sea la forma en que denominemos algo no será definitivo y se tendrá que asumir el cambio.

---

<sup>94</sup> Como lo manifiesta Renato de Fusco en "Teoría y Signo", en donde además se ocupa de ver los sistemas de signos.

<sup>95</sup> Como lo plantea Charles Jencks al irse refiriendo a los significantes con códigos expresivos o de contenido.

## EL SIGNO DE LA RAZÓN EN ARQUITECTURA

Entendemos un *signo* como la suma de un *significante* o forma, con un *significado* o contenido, ahora este significado obviamente es asociado al significante por alguien que en nuestro caso es el observador, sin embargo esta asociación normalmente en arquitectura, la vemos desde el punto de vista de la razón, el cual nos sugiere que tanto la acción como el entorno conformen un signo. Nosotros sabemos que los significados son variables, así que los signos lo serán también, pero la razón le otorga al referido signo, de la acción con el entorno, un valor verdadero o correcto que lo distingue de los demás.

*“...la razón era una simulación del significado de la verdad a través del mensaje de la ciencia. Esta ficción se manifiesta con fuerza en la arquitectura del siglo XX” “...la arquitectura adoptó los valores evidentes en sí mismos que le proporcionaban los orígenes racionales. Se creía representar la verdad una vez que la arquitectura parecía racional, lo que es tanto como decir que representaba la racionalidad.”<sup>96</sup>*

Desde que entré a estudiar arquitectura, se me enseñó a trabajar con el acto y el espacio, aunque hoy digo acción y

---

<sup>96</sup> Eisenman, Peter; "El fin de lo clásico: la ficción de la razón, la simulación de la verdad"; de "Textos de la Modernidad"; p. 468.

entorno, lo cierto es que diferencias más o menos siempre se está con distintas palabras diciendo de una misma diferenciación, ya sea forma y función, uso y objeto, etc. Sin embargo en lo que quiero hacer incapié es que al trabajar con ellos, siempre se asume o se busca que estas dos estructuras de algún modo conformen una relación muy estrecha, en donde el entorno como significante, es capaz de significar algo equivalente a la acción, entonces entendemos que conforman un signo.



TANTO LA ACCION COMO EL ENTORNO  
SON SIGNIFICANTE Y SIGNIFICADO

*“La cuchara promueve cierta manera de comer y significa esta manera de comer”<sup>97</sup>*

<sup>97</sup> Eco, Umberto; La estructura Ausente; p. 38; cita extraída de "Semiología arquitectónica" por Luis Vaisman.

Ejemplifiquemos desde una arquitectura predictiva, el arquitecto quiere que en su proyecto la gente baile, converse y beba de un modo que el propone, entonces se construye <sup>98</sup> una disco o un pub, luego una vez inaugurada se ve si la gente hace o no en ella, lo que se decía. Es posible asumir que el arquitecto construye un significante como es la disco, para que signifique de un modo tal que incida para que las acciones ocurran en el lugar, entonces ese es *el signo inicial*, pero además se puede evaluar lo que finalmente ocurrió, tomando la disco como significante, con la acción que realizó el usuario como significado, es el *signo final*.

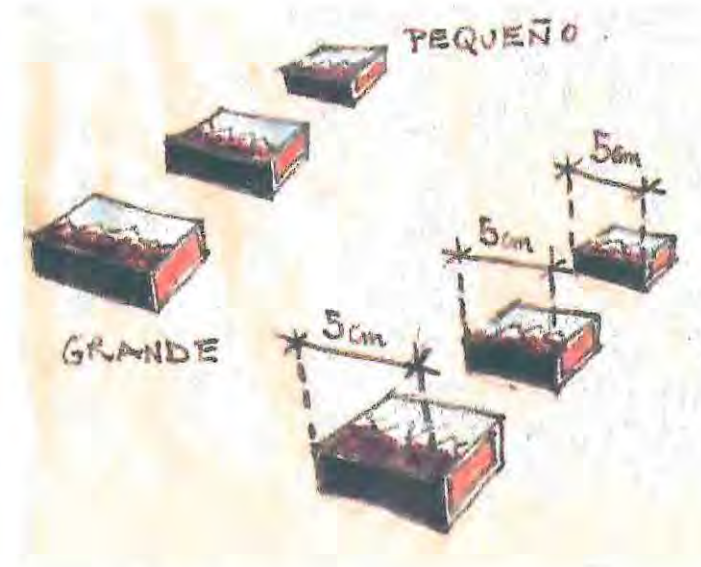
Se puede ver esto también como una arquitectura comunicacional, en el caso de que se busque igualmente relacionar la acción con el entorno, entonces el arquitecto quiere comunicar, decir o parecer de bailar, conversar y beber. Una vez construida la disco, se les pregunta a las personas que les dice lo construido, si de bailar, conversar y beber o de otra cosa. Aquí se asume un *signo del arquitecto* entre lo que se construye como significante y lo que se quiere comunicar como significado y un *signo del usuario* formado por la misma construcción como significante y lo que a ellos les dice esta como significado.

<sup>98</sup> Como construcción me refiero a lo material y no a la posibilidad de construir acciones.

En la arquitectura predictiva comunicacional se está apostando a la existencia de un *signo del arquitecto* lo más idéntico posible al *signo del usuario* situación que es difícil debido a que para ello se hace necesario estudiar al usuario en su capacidad de otorgar significados, los cuales no son necesariamente los mismos en cada persona, como ya lo hemos visto. Entonces para poder trabajar se utilizan patrones en donde los seres humanos acuerdan lo mismo, es decir desde la ficticia estabilidad que buscamos desde que nacemos y que de algún modo nos hace predecibles.

*“Hay muchos aspectos de la conducta psicológica que pueden considerarse también una adaptación . Los límites dentro de los cuales intenta permanecer el individuo son subjetivos. Esto está claro cuando una persona mantiene una actitud fija aunque no corresponda ya a los hechos; por ejemplo, las personas perciben a menudo una caja de cerillas como algo cuyo tamaño es independiente de la distancia a que se encuentra. Estos procesos permiten que la experiencia total del adulto tenga una forma mas o menos estable. En realidad, gran parte de la conducta del adulto no es probablemente sino un intento de mantener la estabilidad de su mundo subjetivo.*

*Para ello, la adaptación ha de ser un proceso continuo y dinámico.”<sup>99</sup>*



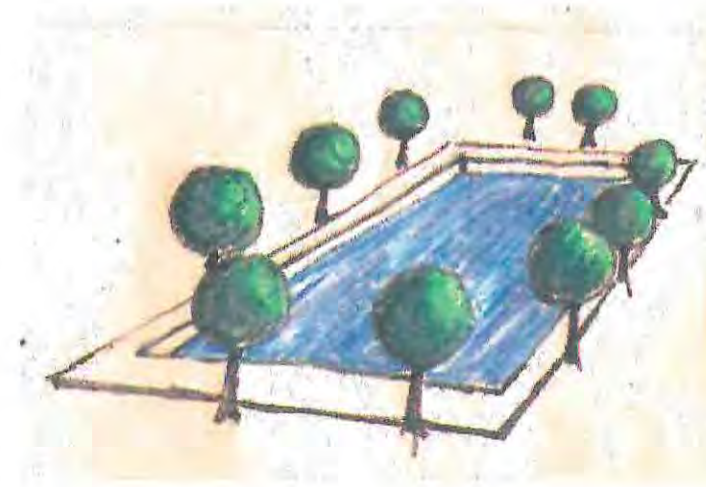
Lo que ocurre es que por medio de experiencias previas y de una supuesta racionalidad en común, se establece que para determinar el tamaño de las cosas valdrá sobre la percepción visual la medición con instrumentos, entonces es posible por ejemplo, que al disponer en una línea cajas de fósforos, se pueda decir que son iguales aun cuando se ven distintas, es más si

<sup>99</sup> Canter, David; "Necesidad de una teoría de la función en arquitectura", hacia una psicología de la arquitectura; p. 19.

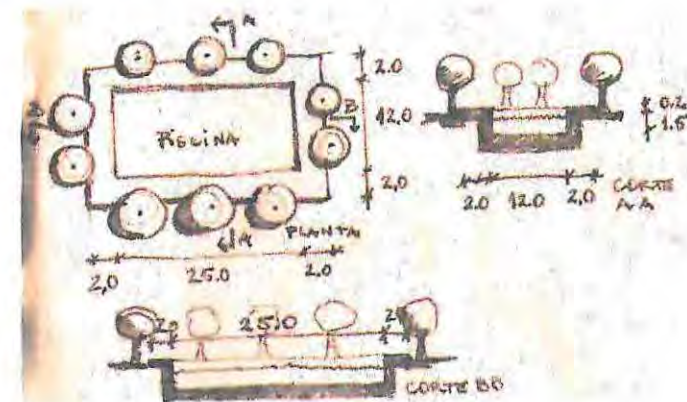
nunca las he medido, por experiencias previas de comparación o comentarios podré establecer por ejemplo, que debido a que son de la misma marca, son iguales ya que las cajas se fabrican iguales. Esta manera de evaluar que de algún modo rechaza la percepción visual, será capaz de generar estabilidad en donde la percepción visual ofrecerá diferencias notables de tamaño dependiendo de donde se mire, entonces para lograr la estabilidad de algún modo se reprime información en favor de otra que genera estabilidad; la estabilidad se busca desde un estado consciente que reprime el inconsciente.

*“.. lo que ocurre es que cuando niños estamos mucho más abiertos a explorar nuevas áreas de nuestra mente que cuando adultos”.*<sup>100</sup>

Entonces se hace posible ir prediciendo cosas del comportamiento humano, sin embargo esto variará dependiendo del conocimiento racional que se aplique y de los objetivos que se persigan. Por ejemplo, imaginemos una piscina rodeada de árboles, que dibujamos así.

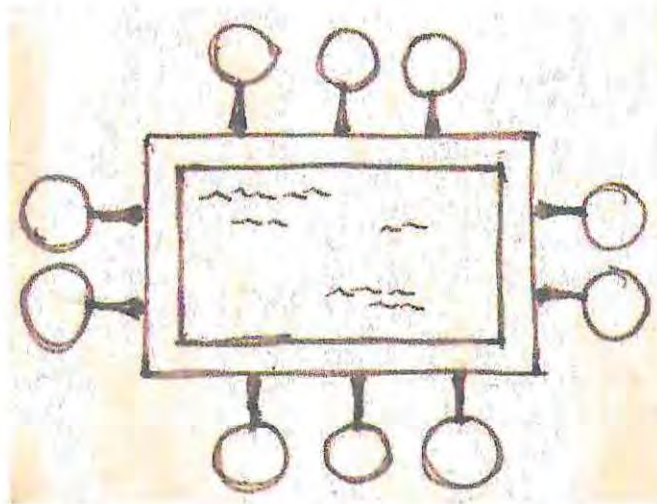


Aquí la mayoría de nosotros podemos entender como es que se ve la piscina, sin embargo si mostramos esto a un constructor dirá que carece de medidas para construirlo y deberemos mostrarle algo así.



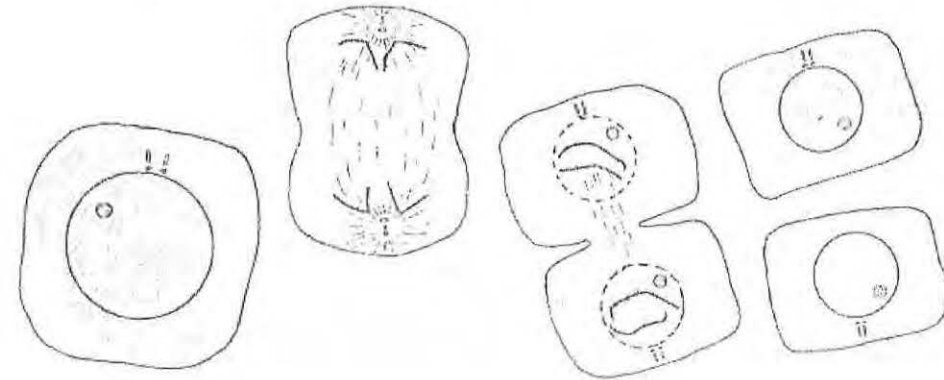
<sup>100</sup> Alberto Agostini, profesor de Psicología de la P.U.C., entrevistado por TV.U.C. debido al caso de los extraños incendios atribuidos a casos paranormales.

Ahora imaginemos si el primer dibujo se lo mostramos a un habitante del antiguo egipto, este no reconoce la perspectiva y posiblemente nos diría que el dibujo está mal hecho, ya que los árboles no están dentro del agua, no se mojan en la realidad y entonces nos pediría un dibujo así.



Nos percatamos que el afán de igualar tanto el signo del arquitecto con el signo del usuario o el signo inicial con el del final, no es posible para la totalidad de los casos, ya que por un lado no todos los hombres interpretan del mismo modo las cosas, aunque en momentos especiales y conscientes si lo hagan, esto no es una constante, como tampoco lo es que las cosas se utilicen siempre como se pensaron, no es que estemos en contra de esto, pero si hacer notar que por más que nos esforcemos estamos dejando de lado muchas otras situaciones que no son abordables de esta forma.

## LA PARTICIÓN DEL SIGNO DE LA RAZÓN



Que pasa entonces con todas aquellas situaciones en que el entorno no dice de la acción que se está desarrollando, cuando al entorno como significante no le podemos atribuir ni relacionar la acción como significado, ni viceversa, que pasa con estos equívocos si ya hemos visto además que no son posibles de evitar. Estamos sin el signo clásico de entorno y acción, en donde ambas estructuras poseen significaciones distintas y hasta opuestas, por lo que conforman signos distintos, donde lo lúdico comparece precisamente por eso, por la partición del signo clásico.



TANTO LA ACCION COMO EL ENTORNO SE CONSIDERAN COMO SIGNIFICANTES

El problema de la arquitectura que he denominado como predictiva, radica en que se intenta siempre generar este signo clásico, tratando de que el significante diga de las acciones que en él se desarrollan y viceversa. Sin embargo, ya desde las críticas al funcionalismo nos hemos dado cuenta que esta acción única para cada entorno es ideal y ocurre sólo de cuando en cuando, nuestro entorno está ahí inmóvil y aunque es capaz de

variar su significado y forma de comunicar, nunca será capaz de hacerlo a la velocidad en que se suceden las acciones. Entonces nos planteamos la posibilidad de que el significante pueda significar a más de una una cosa a la vez, pero en verdad sabemos que esto solo aminorará el problema y por otro lado quitará al lugar identidad al hacer confuso su significado, si no se clarifica cual es el principal, ya que la lectura múltiple nos puede llevar a una esquizofrenia.

Inevitablemente existirán acciones de las que el entorno no será capaz de decir y más aún serán desde su significado opuestas, por lo que desde una arquitectura que pretende predecir, no estarán incluidas. La pregunta que obviamente nos cabe es si hay manera de incluirlas de algún modo o simplemente las ignoramos haciéndolas parte de nuestras limitaciones, lo cierto es que estos equívocos muchas veces provocan la alegría, la fiesta, las locuras y los hechos que más recordamos; como cuando recordamos aquella fiesta en que alguien se subió sobre la mesa para bailar sobre ella, generando la sorpresa de que algo cuyo significado es para estar sentado, beber y comer, sea capaz de acoger por unos minutos el baile, transformándose en una magnífica pista o como cuando el pueblo cierra y llena de colores su principal avenida de comercio y compras para cantar, bailar o desfilar, y esta es capaz de acoger o como cuando la cancha de fútbol del barrio solo por un mes, se transforma en un centro de

lanzamientos y aterrizajes de volantines, creo que estos momentos especiales se disfrutan de un modo intenso y no pueden quedar fuera.

Es mi obligación advertir que no por eso las situaciones predecibles van a ser fomes, o que hacia ellas se deba manifestar cierto desprecio. Lo lúdico es posible de manifestarse en distintas escalas ya que por ejemplo si en una ciudad plana existe un único cerro donde está el único mirador de la ciudad diseñado para mirar desde lo alto y la gente va ahí y realiza eso, por mas predictiva y poco opuesta que sea esta situación lo lúdico del lugar será por la oposición que posee el lugar con respecto de los significados del resto de los lugares de esta y es que evadir el encargo<sup>101</sup> sería fatal, pero si se debe intentar que más allá de lo obvio y predecible la arquitectura pueda acoger situaciones que no predijo.

---

<sup>101</sup> El encargo siempre pedirá que una determinada acción humana ocurra en él

## CUANDO LA ARQUITECTURA ACOGE LAS INSTANCIAS LÚDICAS

La arquitectura, más que predecir, debe acoger; entendido el acoger como una dimensión más amplia de poder asimilar situaciones que en la predicción. Para el observador el que una arquitectura acoja se basa principalmente en una coincidencia captada entre la acción y el entorno, dicha coincidencia esta vez no se busca en un nivel de significación, sino más bien la significación es inducida arbitrariamente <sup>102</sup> y desde ella deducimos hacia el significante, este cambio nos permite ver un significante desde un prisma no habitual, para luego buscar una relación ahora a nivel de significante y no de significado.

Por ejemplo podemos entender esta coincidencia empírica al ver unos niños que patean un balón asumiendo la calzada de una calle como su cancha, la calzada no fue diseñada como cancha su significado no es ese y los niños por su acción dicen de algo opuesto, entonces la acción es lúdica y está acogida, sin embargo lo mismo podrían hacer en una avenida, pero al estar distanciadas las aceras por el excesivo ancho, deberían suponer su límite o

---

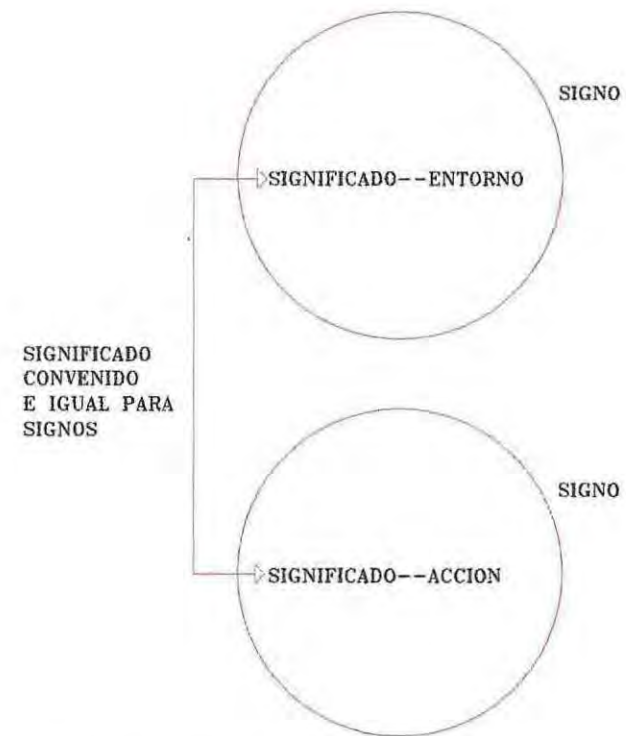
<sup>102</sup> Esto es posible debido a que nuestra capacidad de otorgar significación en base a un significante la podemos invertir y en base a una significación podemos ver nuevamente el significante; en el fondo los significados se articulan como un particular lenguaje de los múltiples que puede ofrecer el significante.

marcarlo con una tiza, entonces en este caso la arquitectura no está acogiendo la situación lúdica.



A fin de poder comprender realizaremos algunas ejemplificaciones, para lo cual definiremos como significado tanto de las acciones como del entorno el concepto de *borde*, esto nos obliga a ver como ambas estructuras como significantes son capaces de decir de borde, o dicho de otro modo, de los lenguajes posibles en los significantes nosotros analizaremos deparando en los bordes.

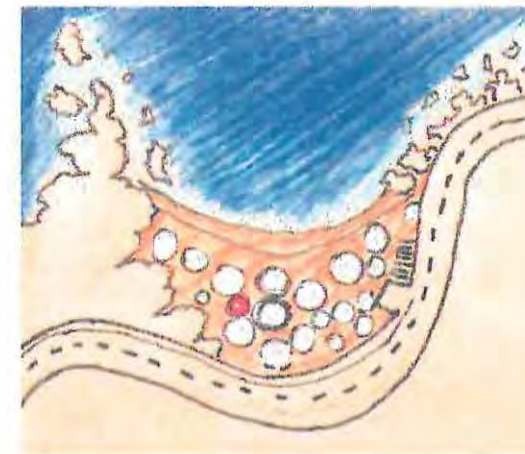
Debo advertir que, en verdad, se pudo haber analizado desde cualquier otra conceptualidad, por eso la arbitrariedad para decir del significado y además que se requerirá para efectos de análisis comprender una eventual separación entre el entorno y la acción.



TANTO LA ACCION COMO EL ENTORNO SE CONSTRUYEN COMO SIGNIFICANTES APARTIR DEL SIGNIFICADO CONVENIDO

Las acciones de cierto modo generan una ocupación, que podemos visualizar con el siguiente ejemplo:

*“En una playa, llega muy temprano una familia la cual después de largos discurremientos sobre la cercanía del agua, de las rocas, del auto, etc, deciden finalmente donde situarse. Al poco rato llega una segunda familia la cual para situarse toma los mismos referentes de la familia anterior, pero además agrega la posición de la familia uno, pareciera ser que cada familia posee por así decirlo un radio de acción, el cual en la medida en que van llegando familias a la playa va disminuyendo.”<sup>103</sup>*



<sup>103</sup> Ejemplo reconstituido de una corrección realizada a una tarea de taller de primer año, realizada por el profesor Sven Martin.

Dicho radio de acción genera por así decirlo una *zona*, en este caso de ocupación, esta zona obviamente finaliza en un *borde*, el cual es variable dependiendo las circunstancias,

tenemos entonces un lenguaje en donde la acción determina *zonas y bordes*. Visualicemos estas zonas y bordes en lo que se refiere al fútbol:

**Situación uno:** dos niños se lanzan el balón, generan una *zona de juego*<sup>104</sup>, sin embargo algunas veces el balón escapa más allá de la zona de juego generando un anillo que es una *zona de transgresión* y casi inmediatamente a esta y a ratos confundiendo con la misma, se genera un segundo anillo donde alguien observa la situación y que es la *zona de espectación*.



<sup>104</sup> Puede ser juego o fútbol dependiendo de lo tratado más extensamente en capítulos anteriores, pero en estos momentos ser riguroso en esto es intrascendente y además complicaría en demasía la explicación.

En verdad tenemos una *zona de juego* y un *borde*, entendido este último como una situación con espesor que incluye a las zonas de *espectación* y *transgresión* a la vez, capaz de vincular la *zona de juego* con otras zonas, es decir reconocemos un *borde* y no un *margen*.<sup>105</sup>

**Situación dos:** se conformaron dos equipos y disputan un partido, cada jugador posee su zona y esta aumenta o disminuye dependiendo de la densidad, se puede advertir que cuando el equipo del defensa central o último hombre, está atacando su zona aumenta increíblemente con respecto a cuando su equipo se defiende de un ataque, la gracia está en lograr lanzar el balón en las zonas de mis compañeros de equipo, cuando tenemos el balón e intentar posicionarme en las zonas del rival, cuando mi equipo no tiene el balón. Aparecen niveles distintos de complejidad en las jugadas; las que buscan al compañero quieto, que requieren de una exactitud en el pase con respecto a la distancia y la fuerza, las que buscan al compañero en movimiento, que requieren además una sincronización con el tiempo y la velocidad y las jugadas que van a una zona vacía, en extremo complejas que realizan aquellos pocos jugadores que tienen percepción de esta zona vacía, además de la comunicación a nivel de intenciones que debe mantener con quien va a recibir el pase, el

<sup>105</sup> El borde genera vínculo y participación entre zonas que distingue, mientras que el margen obstruye y dificulta la vinculación entre las zonas que separa.

cual también debe intuir este vacío, por último la coordinación de un buen equipo puede generar o producir zonas vacías, arrastrando las marcas.

La zona de juego vista en la situación uno, posee en el partido una espectación que trata de incidir, tanto el borde y la zona por decir así conforman la unidad básica, dicha unidad al desplazarse y permanecer en el tiempo genera una zona de juego mas grande y compleja, la cual también es espectada y aun estas dos son capaces de formar una nueva unidad, la cual nuevamente es capaz de transgredir y ser espectada y así sucesivamente.



Estas zonas de juego y bordes de espectación y transgresión, no son propias sólo del fútbol sino de todas las acciones en general, lo que ocurre es que en cada acción se manifestarán con variaciones propias. Por ejemplo en un partido de fútbol existe

una clara dirección de las jugadas, por lo que será más atractivo espectar desde los costados laterales ya que desde ahí se percibe mayor movimiento<sup>106</sup> y además se corre menos riesgo de llevarse un pelotazo ya que la transgresión tiende a manifestarse más detrás de los arcos, distinto es en un juego de canicas en donde el borde es más activo y va en movimiento con las jugadas o al ver como se encumbran volantines en que siempre se intenta estar de espaldas al viento.

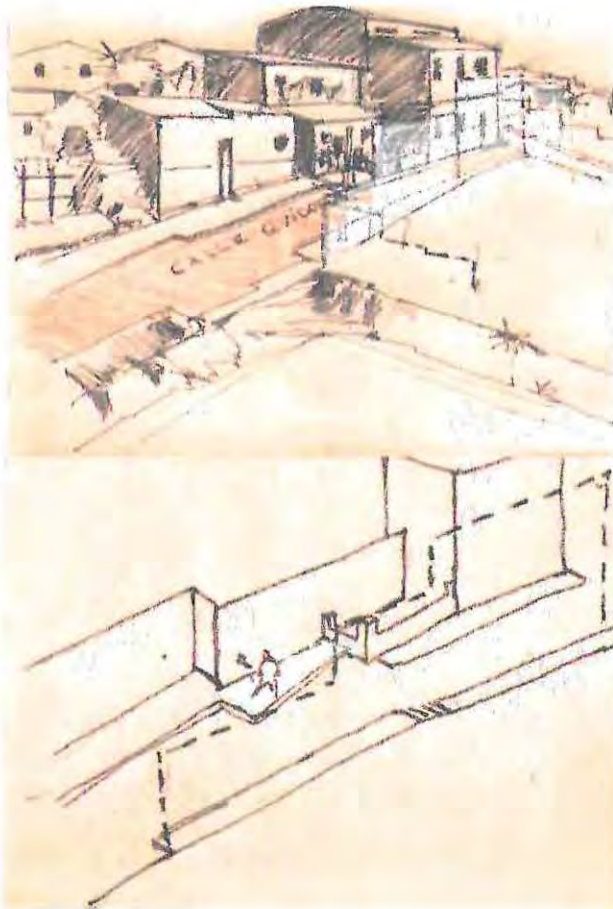
Para referirme a los bordes del entorno, deberé aclarar que estos no se manifiestan solamente como una situación física, sino más bien como un cambio en cualquier condición del entorno, ya sea de luz, de viento, etc y que la acción siempre dentro de lo posible intentará, gracias a su mayor flexibilidad, adaptarse al entorno.

Veamos las siguientes situaciones ocurridas en la calle Quidora del Cerro Santo Domingo:

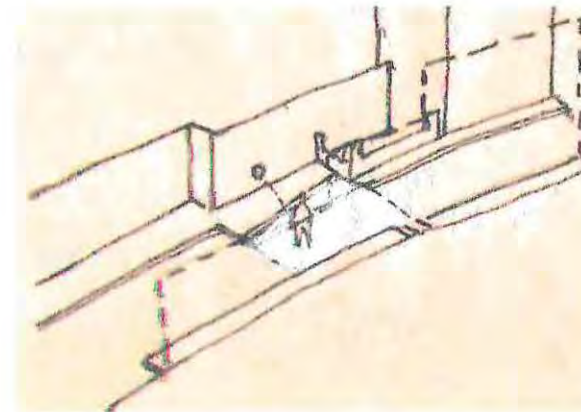
Los bordes que entendemos como diferencias físicas; tanto las fachadas de las casas y sus desfaces, como los desniveles que distinguen las aceras de la calzada, pueden permitir a la acción

<sup>106</sup> El movimiento es una manera de cambio, y el cambio es información; al ser humano le atrae la información, eso sí, se debe advertir que ante el exceso de movimiento el cambio puede ser la estaticidad.

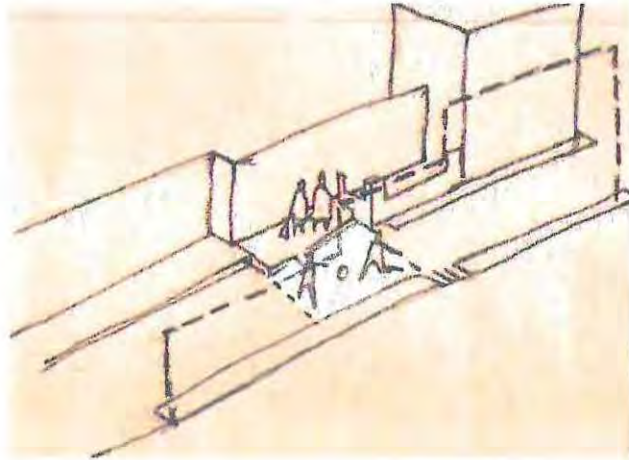
hacer coincidir sus bordes de distintas maneras dependiendo de la situación.



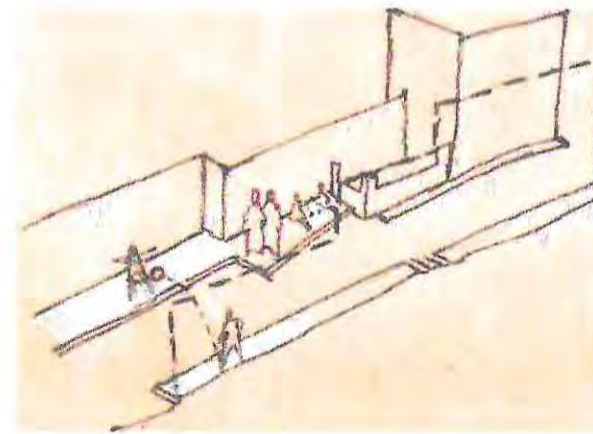
**Situación uno:** después de almorzar un niño sale con un balón y comienza a rebotarlo contra la pared, evitando moverse de la acera, que se ubica entre desfaces de la fachada.



**Situación dos:** el mismo chico continúa rebotando el balón ahora parado en la calzada y evitando que el balón caiga en la calzada, el poste de alumbrado refuerza los defaces laterales en la calzada.

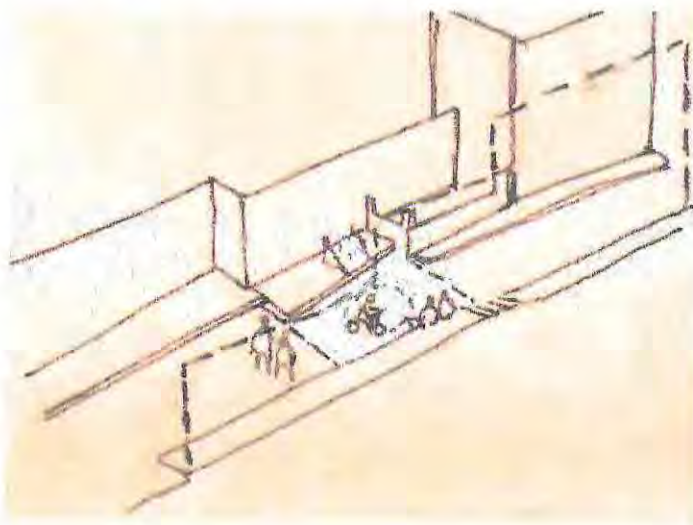


**Situación tres:** llega un amigo y comienzan a lanzarse el balón parados en la calzada y evitando salir más allá de los desfaces y de la calzada , las madres de ambos conversan y los observan paradas en la acera.



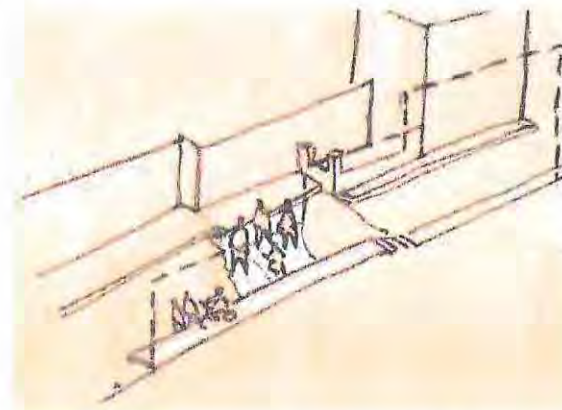
**Situación cuatro:** niñas pequeñas salen a jugar a las muñecas, se ubican en la acera acogidas por el desface mayor, sin embargo el riesgo de un pelotazo obliga a los niños a moverse mas allá del poste de alumbrado, en donde debido a lo imperfecto de la calzada se lanzan el balón de acera a acera, evitando que caiga en la calzada.

Podemos ver como en este sencillo entorno las acciones pueden encontrar coincidencia, logrando situaciones acogidas y es que aquí solo mostramos los bordes por así decirlos físicos, sin embargo ya en la situación cuatro nos percatamos como los niños que jugaban a la pelota evitaron la calzada por estar dispereja esto nos abre el ver como es que estas asperezas o texturas también son capaces de generar coincidencias de bordes.



**Situación cinco:** al abandonar los niños con su balón la calzada pareja, tres niños más pequeños llegaron con un triciclo y generaron en el un circuito, el cual evitaba pasar al empedrado, mientras esperaban su turno los otros dos niños se sentaban en la el borde de la acera y contaban las vueltas, desde el borde del

empedrado los chicos que estaban lanzandose el balón miran a los niños del triciclo.



**Situación seis:** los niños que se lanzaban el balón aprovechando que las madres dejaron de conversar y se entraron, desplazan a los niños del triciclo a la acera y comienzan en la zona a jugar a las canicas con otros dos amigos que se les unen, sin embargo la zona pareja posee un sector de tierra y otro de cemento, entonces juegan en la tierra debido a que el desnivel de la zona pareja, que no revestía importancia para los triciclos y para lanzarse el balón, si lo posee para las canicas y en el cemento estas tienden a caer al empedrado donde es difícil jugar.

Y es que las texturas o imperfecciones, también generan zonas propicias para una cosa y otra, por ejemplo en los

empedrados de la calzada existe una línea central de piedras, mas pareja que las demás y que es por donde la gente prefiere caminar e incluso los animales.<sup>107</sup>



Está claro que el borde es un concepto que distinguimos al advertir un cambio, más aún veamos cuando este cambio lo ocasiona la luz; unas niñas salen a andar en patines, pero la mamá les ordena que no al sol, puesto que una de ellas al parecer tenía algo de fiebre, entonces la sombra genera el borde, otra situación que genera el sol es el hecho de que en las mañanas el sol da en las fachadas del lado poniente y en las tardes en la fachada del lado oriente, sin embargo podemos advertir que el último tramo hacia calle Carmen casi no recibe sol, solo a muy pocos ratos en el día, debido al estrechamiento de la calle. Aún en la noche se puede advertir como, quienes fuman beben o pololean prefieren las oscuridad de la parte más estrecha de la calle, mientras quienes conversan y tocan guitarra lo hacen en el cono de luz que genera el poste de alumbrado.



<sup>107</sup> Tal como confirma Huizinga.

## COMENTARIO FINAL

Las características de lo lúdico otorgan cierta dificultad para lograr que ella, sea una característica de nuestra arquitectura debido a que no es posible de lograrse de la manera en que siempre manejamos las cosas. El trabajar a nivel de significantes, imponiendo previamente un significado, no es mas que un ardid entre los muchos que se pueden utilizar, para poder movernos en una relación que es en verdad a nivel de las cosas solas, es decir, en el terreno de lo imaginable.

Sin embargo, esto no debiera ser nuestra única preocupación, ya que la relación con un trabajo a nivel de significados, puede ver acrecentada la característica lúdica de la arquitectura. Considero que una construcción de entornos acordes a las acciones, que he denominado como ideales desde un punto de vista de los significados, llevará a que las acciones no previstas desde la significación, pero acogidas en su relación de significantes, puedan de un modo más claro resaltar su oposición (de significado), con los entornos, pudiendo aumentar la característica lúdica, que el observador relaciona.

Desde esta perspectiva, se torna importante a nivel de los significados poseer una definición, lo más clara y compartida posible. Este hecho, sin embargo, no es abordable sólo desde la arquitectura, sino desde muchas otras disciplinas y más aún, yo diría de la sociedad completa, lo cual nos vuelve a plantear el desafío de definir nuestra identidad latinoamericana, para poder decir de “nuestra significación”.

**BIBLIOGRAFIA****LIBROS**

Calabrese, Omar - El lenguaje en el arte - Barcelona, España; Editorial Paidós Ibérica, 1995.

D. Canter; T. Llorens; P. Stringer; R. Sommer; T. R. Lee - Hacia una psicología de la arquitectura: teoría y métodos - Barcelona, España; Editorial La Gaya, 1973.

Ferrater, José - Diccionario de filosofía - Buenos Aires, Argentina; Editorial Sudamericana, 1971.

Freud, Sigmund - Los textos fundamentales del psicoanálisis - Barcelona, España; Editorial Altaya, 1996.

Nêret, Guillet - Salvador Dalí 1904-1989 - España; Editorial Evergreen para Taschen, 1996.

P. Gössel, G. Leuthäuser - Arquitectura del siglo XX - Alemania; Editorial Taschen, 1991.

P. Hereu, J. Montaner, J. Oliveras - Textos de arquitectura de la modernidad - Madrid, España; Editorial Nerea, 1994.

Huizinga, Johan - Homo Ludens - Madrid, España; Editorial Alianza, 1972.

Kandinsky, Vassily - Sobre lo espiritual en el arte - Buenos Aires, Argentina; Editorial Andrómeda, 1994.

Mataix, Mariano - El discreto encanto de las matemáticas - Barcelona, España; Editorial Marcombo, 1981.

P. Matthews, Y. Morrison - Guinnes de deportes; historia, récords y campeones de todos los deportes - Santa fe de Bogotá, Colombia; Editorial Voluntad, 1990.

H. Maturana, F. Varela - El árbol del conocimiento - Santiago, Chile; Editorial Universitaria, 1990.

Popper, Karl - Búsqueda sin término, una autobiografía intelectual - Madrid, España; Editorial Tecnos, 1977.

Sagan, Carl - Cosmos - Barcelona, España; Editorial Planeta, 1983.

Sheptulin - El método dialéctico del conocimiento - Buenos Aires, Argentina; Editorial Cartago, 1983.

R. Venturi, S. Izenour, D. Scott - Aprendiendo de Las Vegas, el simbolismo olvidado de la forma arquitectónica - Barcelona, España; Editorial Gustavo Gili, 1978.

## OTROS

Avila, Marco - Scrath discoteca, la fantasía de la arquitectura, la identidad latinoamericana - Seminario de arquitectura, Universidad de Valparaíso, 1993.

Bonta, Pablo - Sistemas de significación en arquitectura - Guía del curso de teoría dos, Escuela de Arquitectura, Universidad de Valparaíso.

De Fusco, Renato - Teoría y Signo - Guía del curso de teoría dos, Escuela de Arquitectura, Universidad de Valparaíso.

Jenks, Charles - El signo Arquitectónico - Guia del curso de teoría dos, Universidad de Valparaíso.

Matta, Roberto, Entrevista transmitida por Televisión Nacional de Chile, en el mes de Abril de 1997.

Sinkovich, Sacha - Lo antigravitacional, ¿utopía o realidad? - Seminario de arquitectura, Universidad de Valparaíso.

Vaisman, Luis - Semiología arquitectónica - Guía del curso de teoría dos, Escuela de arquitectura, Universidad de Valparaíso.

Véliz, Claudio - Los deportes en equipo: un mundo hecho en Inglés - Crónica del suplemento, Arte y letras de El Mercurio, 26 de Enero de 1997.

Universidad de Valparaíso  
Chile



00001624