

Taller  
83  
Plaza  
Indica-Aymara







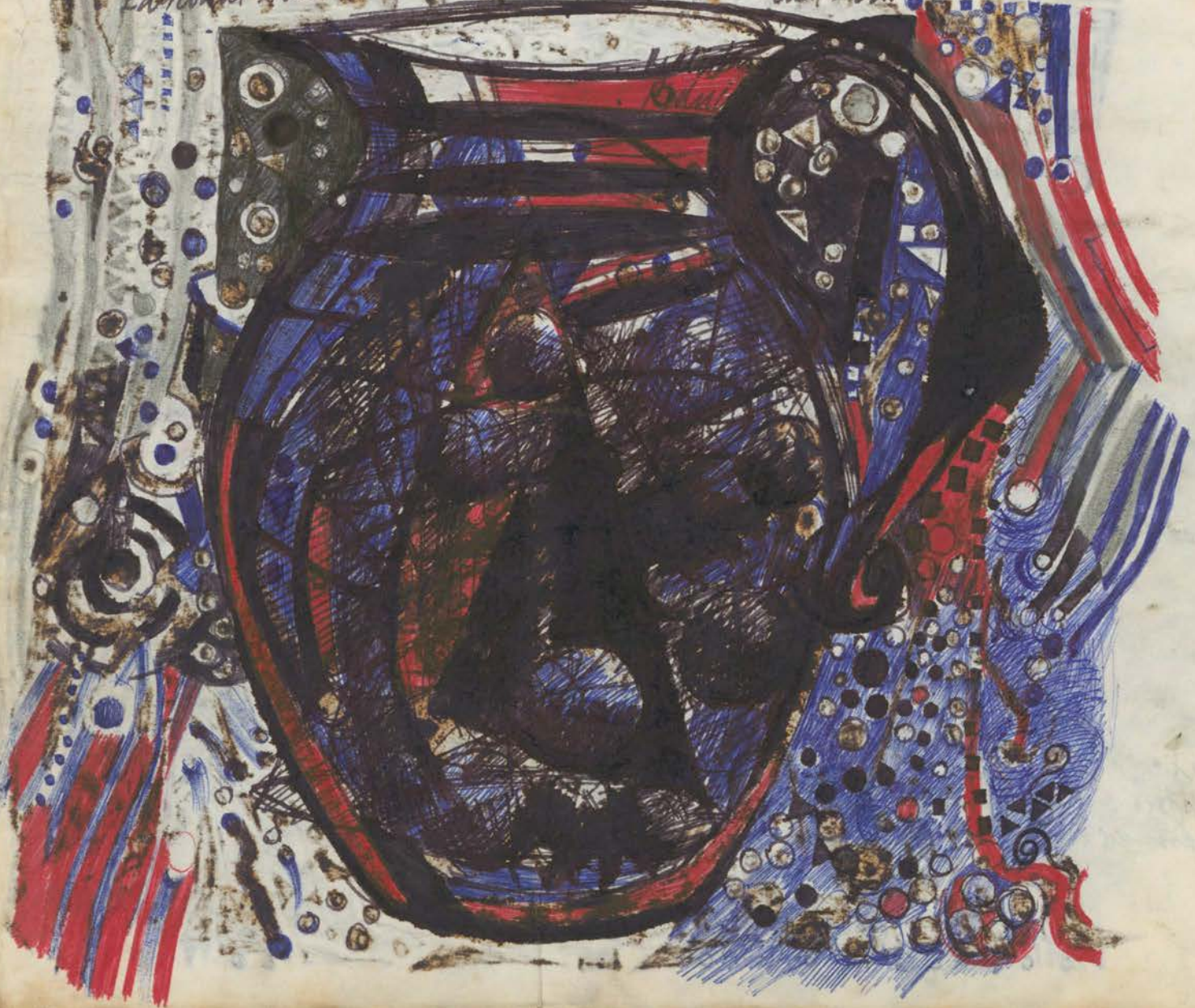
S.F. Barker

Exdeba

"Inducción e Hipótesis"

da lógica simbólica : Evandro Agazzi  
Editorial Herder.

valer el criterio de validez de una hipótesis





no asfueria → adac. un  
la cultura  
en arg. no  
admirarse

asfueria aduccion  
Tomo  
musica

forma y figura  
del Pacifico.  
el tamaño del









# Algoritmos.

dadas las reglas del juego  
se construye automática-  
mente un objeto consis-  
tente.

\* consistencia y completitud \*

→ cuando todos los que siguen  
se pueden derivar de los  
axiomas

→ si pruebo esto  
el sistema es  
completo.

↓  
Gödel.

• un sistema no puede decir  
que A es verdadero y que  
no A " "

• si puedo probar cualquier  
cosa en el sistema este no  
es consistente.

• cuando es consistente si,  
lo distinto: Es Distinción.  
cuando prueba que es distinto.

\* decidibilidad





La vida en la ciudad.

La realización  
las actividades  
las instancias

cielo  
ciudad: finitud de su figura.  
instantánea: finitud de calendario.



La conciencia de la tarea  
equivale a con la superficie  
de una muralla  
es tan obra como obsecrada.

3 tiempos { trabajo  
juego  
descanso.

relación tiempo-espacio.

El universo de la ciudad

figura  
ideal

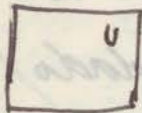


figura  
real.

La extensión  
del universo  
de la ciudad.



3 lugares  
próximo:  
distante.



3 lugares  
campo  
plaza, calles.





La Observación en esta  
segunda terna recae  
sobre tres tiempos de la  
vida en la ciudad.

- 1 descanso
- 2 trabajo
- 3 juego.

El juego

Observación

- 1 concentración → teórica
- 2 penetración
- 3 lenguaje directo

↓  
dibujos escritos.

### Lectura del texto de los Tornos

Este texto es una concentración ~~verbo~~ escrita  
de un pensamiento sobre el tema de los  
Tornos que se hacen en la Escuela.  
Se ~~analiza~~ ~~los~~ indaga tres temas



- \* idea consistente
- \* ilustración de ella

Para mañana:

- Tram 1] División de las ideas consistentes  
laquelle que se completa por  
si misma, ~~es autosuficiente~~  
se autosuficiente. Enumerar  
las cosas  
y la sub.  
y los
- 2] Tablero de trabajo y guardado  
de la lección.
- 3] Bibliografía: <sup>documentos</sup> dibujos para ilustrar  
en en copias xerox.  
(notar la bibliografía).
- 4] Plantillas, anteriores a la ejecución  
para ver los tamaños.



Inti: La vida en la ciudad

Taller

El trabajo: H. Jaber.

El descanso.

El juego: <sup>homo ludens.</sup> Lo eficaz

El juego 13

A

# 1. El juego en la ciudad.

La ciudad en juego

(El juego del universo. El elemento impreso)

Lo grande

# 2. El Estado de juego

• Lo niños

• El campo casual

• El campo estable.

residual  
• Lo juegos {estables

• La competencia mercantil.

# 3. Los cuerpos en juego

Los juegos de cuerpos



# 4. Lugares potenciales

• autónomos

• dependientes

• ocupación Ej. Maya.

AUB  
AUC  
o  
Reducciones

# 5. Proposiciones



# 6. Belvedere de Bramante



Curso del espacio

Cenotafio de J. Vial

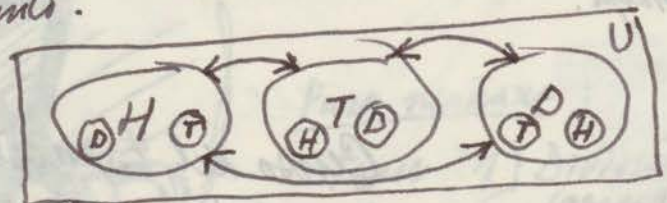
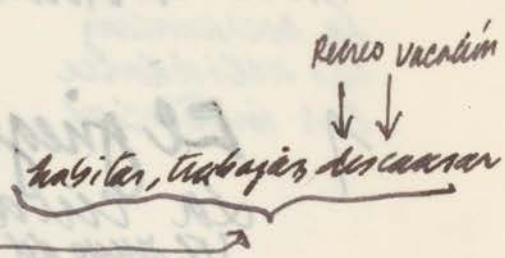
Dibujo Técnico

Láminas de los Tomen.



# A El juego en la ciudad

1. Cuando se salió a la ciudad por primera vez <sup>con</sup> intención la intención era reparar en la vida de la ciudad.
2. El ritmo de la ciudad dice de múltiples instancias entre ellas <sup>habitar</sup> trabajo y el ocio parecen agrupar la múltiplidad.
3. La ~~ciudad~~ <sup>ciudad</sup> dice nos que la ciudad contiene lugares están ~~están~~ <sup>están</sup> ~~contenidos~~ <sup>contenidos</sup> del habitar, trabajar, descansar están contenidos en la ciudad como unidad mayor. La ciudad entonces es el continente universal.
4. El ritmo de la vida se rige por las instancias ~~instancias~~ <sup>instancias</sup> ~~en~~ <sup>en</sup> ~~ciudades~~ <sup>ciudades</sup> ~~y~~ <sup>y</sup> ~~se~~ <sup>se</sup> ~~desarrollan~~ <sup>desarrollan</sup> ~~constituyendo~~ <sup>constituyendo</sup> secuencias.  
~~instancias~~ - ~~trabajar~~ - ~~descansar~~
5. Sin embargo el desarrollo secuencial ~~está~~ <sup>está</sup> ~~incluido~~ <sup>incluido</sup> intercala a cada uno de estos tiempos como subconjunto.



6. Cuando la relación entre cada subconjunto dentro del universo es la circulación

7. En realidad la vida es la actividad <sup>cada</sup> específica una en relación a la otra, de modo que cada una de ellas tiene una movilidad de relaciones



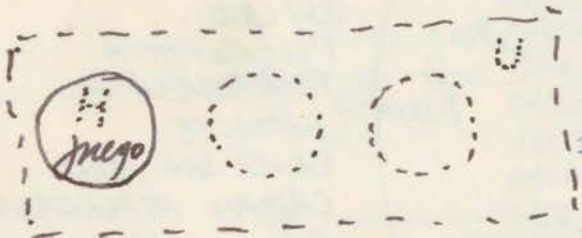
8. Cuando una instancia y sus subcomponentes se vuelve acentuadamente específica se hace Estado. La extensión se llama Campo.

Reparar en el universo y sus movimientos.





9. Pero estamos hablando más precisamente de la vida de los adultos que es compleja.  
 Los niños hasta los 3 o 4 años de edad viven un estado de ocio en el universo propio de ellos que es la casa del habitar.



10. La superposición de ambos universos es lo que constituirá el campo de la observación para esta tarea.

Hay que salir a observar los lugares de juego de los niños, que para ellos son es un universo pero desde el punto de vista del universo adulto son lugares residuales.

Ver los niños a una edad en que aún no parecen una destreza deportiva

Pienso en los cursos de Valparaíso con un orden

B ↓ El juego en la ciudad

Los juegos habituales son extensivos, planos e una cancha de fútbol o cómo y dónde encuentran lugar los niños en Valparaíso?

me refiero al radio lúdico en torno o en las casas a aquellos signos (materiales en un orden 'metafórico' configurando un objeto de juego con un campo implícito).

El trabajo de ir





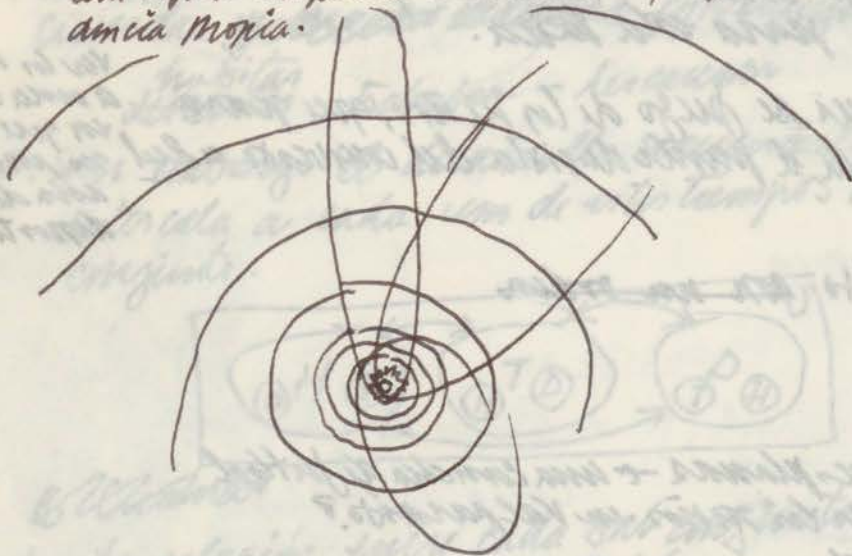
pto 9. P. 20

de cualquier modo que sea, el juego es para el hombre adulto una función que puede abandonar en cualquier momento.

Se juega en tiempo de ocio

pto 5. P. 20

el juego no es la vida 'corriente' o la vida "propiaamente dicha". Mas bien consiste en escaparse de ella a una -temperaria- temporaria de actividad que pone su tendencia propia.



cuando una institución  
y sus sus componentes  
se enfrentan a un momento  
de crisis. La atención se  
pone en el juego.



Los cuerpos polidédricos regulares,

4, 6, 8, 10, 20

Cuerpos iguales  
ángulos iguales.

tetraedro  
hexaedro  
octaedro  
dodecaedro  
icosaedro.

### Tarea viaje a Comal.

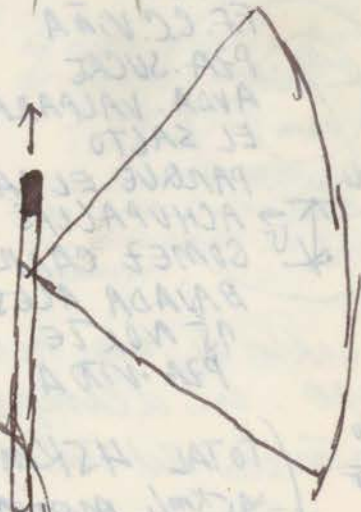
"En el espacio y la profundidad los cuerpos se mueven  
circularmente hacia adelante efectuando el trabajo  
de ir"

decir de:

1 La profundidad del viaje en tren

2 la presentación lateral del paisaje.

3 el ritmo del viaje, fuertemente acentuando  
posturas a través del dinámico  
figuras





# VALPARAISO como DIVERTIMIENTO

SABADO 23

DOMINGO 24

10.30-11.30  
~~10.30~~

UCV - BARON — ACTO.

ERRAZURIZ  
AV. ALTAMIRANO (Hl. Valparaiso)  
SUBIDA CARVALLO.  
AV. PLAYA ANCHO  
CAMINO CINTURA (Av. Coarasa Pinto)  
CALLE HOSPITAL 1<sup>o</sup> a la izquierda.  
AVDA. ALEMANO  N° 7977  
BAJADA ERIPALME AVDA. FRANCIA.  
COLON  
AV. ARGENTINA

subida

~~PRATA~~  
~~AVDA. PONTALES~~

AVDA. ESPAÑA  
CALETA ABRANCA  
VIANA  
F.F. C.C. VINA  
PZA. SUCRE  
AVDA. VALPARAISO  
EL SALTO

subida

PARQUE EL SALITRE  
ACHUPALLAS  
GOMEZ CARREÑO  
BAJADA ALESSANDRI  
15 NORTE  
PZA. VINA

19.30  
~~2.30~~  
~~13.00~~

(TOTAL 45Kms.  
15 Km/h promedio  
duración 2 1/2 horas)

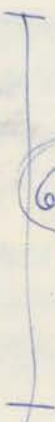
+ 15 Km/h

9:00 AV. ALERÚ.

~~8#~~

~~8#~~

15 NORTE  
LIMONAR  
QUI LPIE  
VILLA ALEMANA  
PENASLANCA  
REVENTO LIMACHE  
CRUCE SAN PEDRO  
CAMINO INTERNACIONAL  
& LO VEVELIA  
CONCON  
REÑACA  
LONG-BEACH

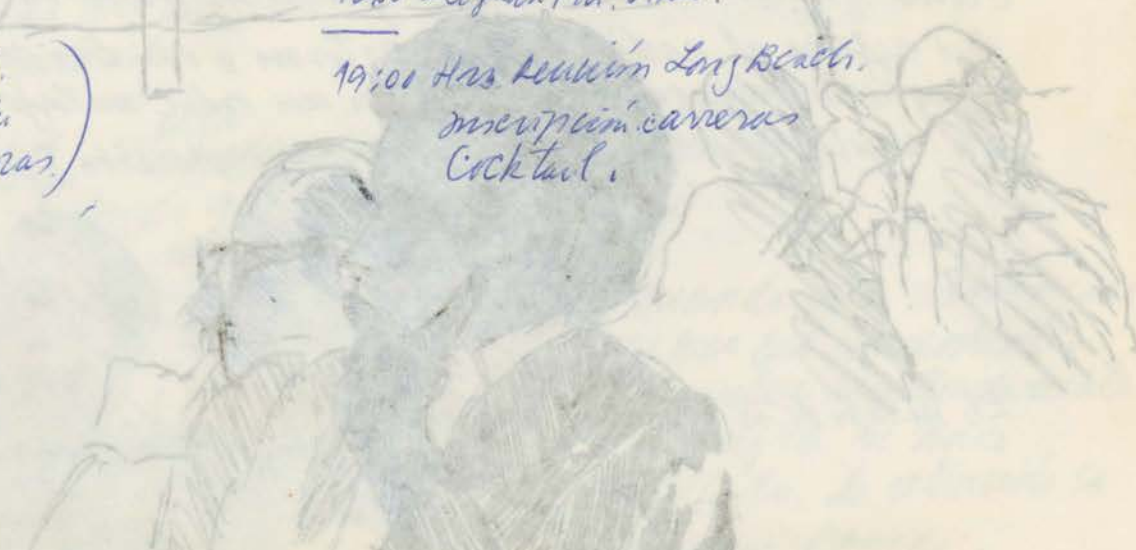


32KM.

523

10.30 Acto { rector  
                  { alcalde  
                  { Rodrigo  
11.30 Partido.  
12.00 Llegada Pza. VINA.

19:00 Hrs Reunion Long Beach.  
inscripción carreras  
Cocktail.





La vida en el extranjero es un reto. Necesitamos un presupuesto.

PERMISOS. (ITEMS)

FONDOS

A) *Los juguetes*  
*Los implementos*  
 MUNIC VALP. ———

- GORROS . . . . . \$8.000
- GALVANOS andina
- MEDALLAS . . . . . \$5.000
- VOLANTES " "
- NUMEROS " "
- PALLANTE

B) *El teatro* \* ———

- LIENZO UEGAAA "
- GALLARDETES
- JUECES
- WACKIE TACKIE

C) *El teatro* \* ———  
 MUNIC. ARAUCARIA

- LIENZO VALP. / VIÑA.
- SALA REUNIONES - COCKTAIL
- ENFERMERA.

El modo realista en que se  
 proyecta el futuro de  
 ... el futuro de la vida en el extranjero  
 ... de que el futuro es un campo  
 de proyectos de investigación

1. Los juguetes
2. Los juguetes
3. Los juguetes
4. Los juguetes
5. Los juguetes
6. Los juguetes



HOTEL AMANCAY \$650 c/diayuno.

VIARIOS SCHEGGIA  
 6 NORIENTE 273  
 9:1300 - 15 a 20.

INSCRIPCIONES ABIERTAS  
 A TODOS LOS CLUBES DE  
 CICLOTURISMO.

Leota \$500  
 alm \$250  
 Comida \$250  
 Aloj

*Sancti Spiritus de ...*  
*Valp...*  
*la capacidad de la...*

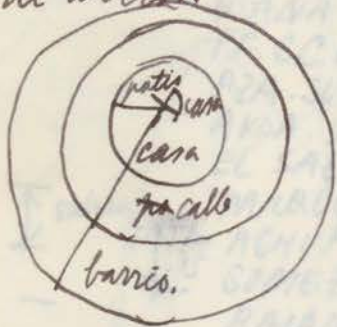


# Luzuri que compiten - La competencia mercantil.

P. 235

Ciudad - continente - capsa - casa.  
La casa mercantil.

- 1 Hemos visto la ciudad como continente de múltiples instancias
- 2 No hemos dirigido a la instancia de ocio, pero el ocio puro de los niños.  
a observar el Estado <sup>de juego</sup> permanente de los niños.
- 3 Aunque Estado los niños no son autónomos sino dependientes de un "centro de gravedad" que ~~está~~ <sup>se</sup> ~~extiende~~ <sup>extiende</sup> en los años se extiende. Se alarga su "radio de acción"



Lo lúdico

4. Estos radios de juego en la extensión se intersectan con otros campos, ej.: el campo agonal de los mayores, en la (instancia del trabajo).

La competencia mercantil. Lo agonal

5. Hay que salir a observar en esta óptica lo que se llama corrientemente el sector comercial.

{ Lúdico : juego  
{ Agonal : lucha por la vida



# La vida en la ciudad

A) Los residuos típicos (Signos)  
 Los juguetes  
 Los implementos estables

o bien un juego algo

el tamaño: la miniatura.  
 la réplica.  
 la 'maldad' graffiti  
 barro.

• Espacio de la profundidad vertical  
 (El niño se sumen - sumergen - en el juego).

B) El trabajo de Jr.

"En el espacio de la profundidad los cuerpos se mueven  
 aturdidamente hacia adelante ejecutando el trabajo  
 de JR"

• Espacio de la profundidad horizontal.

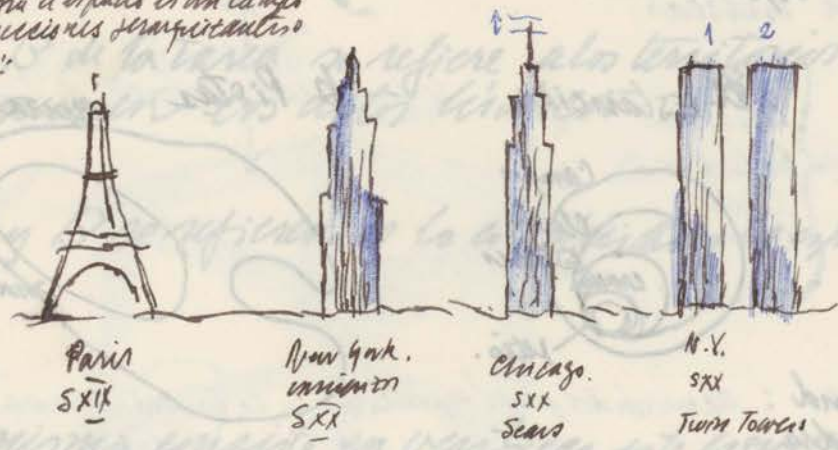
C) El Agua ~~Mercurial~~  
 Urbano.

El modo radiante con que se  
 proyecta el nombre va...  
 ... al amor y de ahí a la extensión  
 con una intención ornamental...  
 de ahí que el espacio es un campo  
 de proyecciones semipermanentes  
 'Stalen'!

• Espacio de la profundidad vertical  
 • Espacio de la profundidad horizontal

Las ciudades como  
 un juego son volutas  
 con un sentido agonal

- 2
- 1 { Los puentes  
 Los castillos
  - 2 { Las Basílicas  
 Catedrales.
  - 3  
 →
  - 4 { San Tomé.  
 Los Palacios
  - 5 Los Paucos
  - 6 Los Hangares.



El doble carácter constructor  
 de símbolos urbanos.

{ • Líricos  
 • Agonal

Estos símbolos unieron todo  
 una propia distinción de lo  
 que debían ser los edificios  
 urbanos.

a' En América imitamos los símbolos de poderío (agonal) del mundo  
 pero son sólo meras réplicas.

b) El Agua Mercurial. La competencia. El patriotismo se extiende con rasgos de acción.  
 La publicidad.  
 En dramas.  
 En logros - conquistas.

⊗ Pude primero se advierte lo agonal en la ciudad y en la lucha comercial  
 por lo que la tarea debía repetirse en la noche

Santiago de noche  
 sus voces  
 magnitud

Vulcanismo.  
 sus voces  
 magnitud

también y pánico,  
 la apacibilidad de lo agonal.




Clasificación de tipología de los juegos. • establecidos • espontáneos.  
 Unidades Territoriales Lúdicas - Aynulos.

En la ciudad - en el mundo.  
 a b

A/ Los juegos de azar

Los juegos cinéticos

- El Sport. Los juegos Sport → 
- Los Aparatos
- Las Pinquetas mecánicas
- Las pistas la velocidad.

- El rebote
- La Velocidad (viento)
- La pinqueta
- El tamaño

Establecido y/o espontáneos. →

crack { pinqueta  
 rebote  
 velocidad.

- B/
- La pista
  - La cancha
  - El Estadio
  - El Club
  - El Campos Campo.
  - Los landias. Disneyland, Fantasilandia etc.

a Estancias



b Pistas



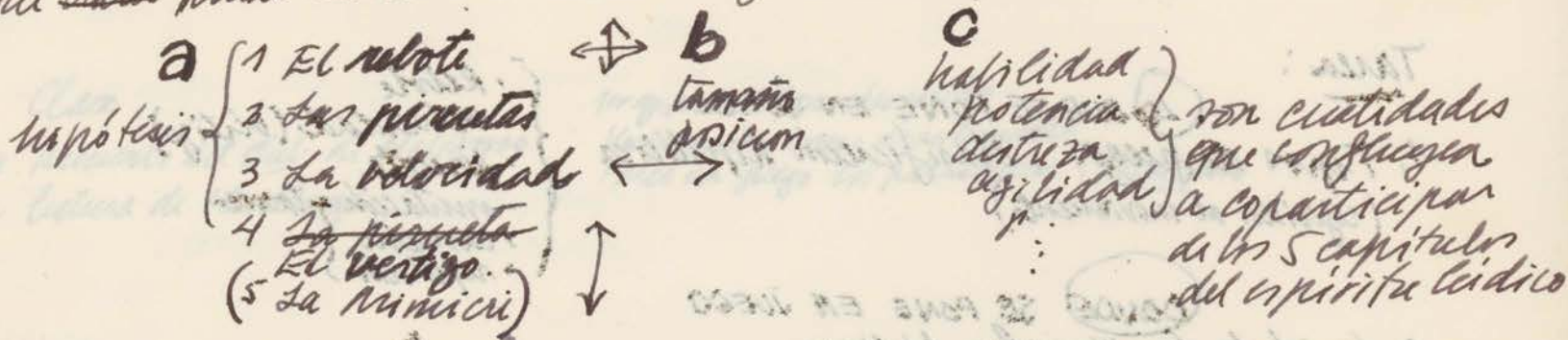
Hay que salir a observar en esta época...  
 Para futuros se espera se espera se espera...  
 Hay que salir a observar en esta época...  
 Para futuros se espera se espera se espera...



Tipos y territorios de juego: establecidos o espontáneos, en la ciudad en Chile en el mundo.

La tarea trata de los juegos eméticos, de acción, (no los juegos de azar) y de ellos tanto en espontáneos como en establecidos.

La parte A de la Tarea ~~La~~ la tipología lúdica que trata puede reducirse a cuatro grandes capítulos.

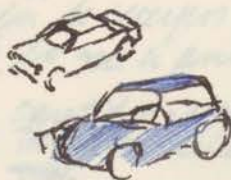


La parte B de la tarea se refiere a los territorios y sus magnitudes en que ocurren los actos lúdicos

Tanto A y B se refieren o lo establecidos y lo espontáneos.

La tarea misma consiste en verificar esta esquema tripartito, primero a prueba, quitando o agregando algo a él, el logro de la tarea es la observación directa y la documentación (lo de aquí y las venturas al mundo, revistas, libros).

tamaño • miniaturización  
• caricaturización





Arcaica.

dos tamaño o una de 1 forma relacionada.

giras, caídas,

publicarse vs la tensión agonal

tiene 2 frentes respecto de la circulación

Tarea:

LO QUE SE PONE EN JUEGO

1. Tipos de juegos, clasificación hipotética  
(referidos al movimiento)

- Rebote
- velocidad (vórtigo)
- pirceta
- imitación + tamaño
- tamaño
- repetición

DONDE SE PONE EN JUEGO

2. Unidades territoriales lúdicas

- { Pista
- Cancha
- Estadio
- Club
- Campo
- Landias (mundos)

↑  
se habla enaptualmente de la 'esfera del juego'



3. Emergencias urbanas: aparición del juego espontáneo en la trama urbana

(Lugares potenciales)  
Patrimonio

- Calle
- Barrio
- Esquinas
- Plazuelas
- Frentes
- Supermercado

m mi j v  
1 2 3 tamaño



La "Log Cabin"  
del general  
Harrison

La ciega fidelidad al partido  
la organización secreta  
el entusiasmo de masas  
junto con un afán infantil por los símbolos exteriores

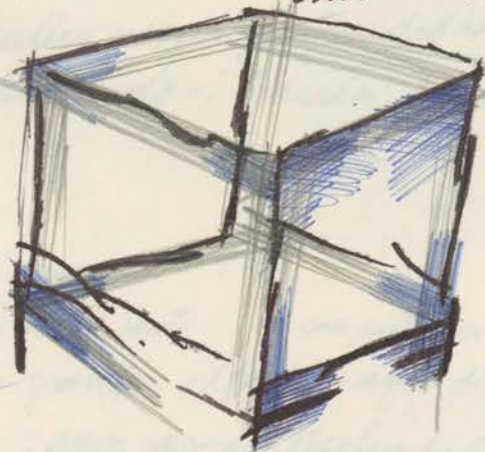
Clase:

- a. Resumen del club de ciclismo
  - b. Lectura de Huitinga
- Parágrafo de Valparaíso y Vireo  
Valparaíso como divertimento  
Poner en juego los patrocinios: Publicante

### Campo del Proyecto

Campo del C.F.

Cubo virtual.



Cubo: "esfera del juego"

Cuerpos en juego: los cuerpos poliedros regulares

def: caras iguales  
ángulos iguales

- 1. tetraedro 4
- 2. hexaedro 6
- 3. octaedro 8
- 4. dodecaedro 12
- 5. icosaedro 20



Poner en juego

: no se trata de aparatos cónicos

sin de reducción de cuerpos

en esta relación lo que se pone en juego es un espíritu <sup>lúdico</sup> que se

materializa:

- cantidad - repetición
- tamaño - extrapolación
- imitación

- rebote
- veloz
- vértigo
- ni hasta

en el espacio  
a) ley de gravedad  
b) posición. —

c) punto de vista.



1. Épica Americana

2. Láminas Tórcos -

3. Clase: <sup>reciente</sup> Henry

Tarea.

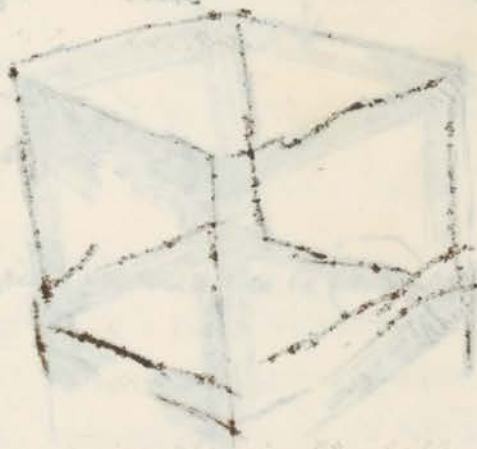
Tarea:

1. Tipos de... (faded text)

DEBE SE PONE EN JUEGO

2. Unidades territoriales básicas

Mapa de... (faded text describing a map or diagram)



Carro de... (faded text)

Carro de... (faded text)

Carro de... (faded text)

Diagram with arrows and text: "Carro de...", "Carro de...", "Carro de..." (faded text describing a diagram)



1 Suspecta

Santiago iluminada  
Vista luminoso.

2 Melena

Valparaíso

campo negro interaxonal. (ciudad con ciudad),  
la profundidad <sup>agm</sup>

la profundidad

Surgir: Santiago Valparaíso  
aparecer: Valparaíso Santiago.

3 Moeno

Centralur de las quebradas.

Valparaíso: calles curvas profundidad con enfrente rincónes, con sentidos y direcciones.

Santiago: calles rectas, lineales, los edificios se juegan en la profundidad  
adimensional.

4 Verdejo

local

Valparaíso: centro <sup>local</sup> divergente, se compite en los vacíos verticales: lo pequeño

Santiago: las grandes alturas - agm de diez pisos. lo grande

Vista del mar: agm por en profundidad lateral.



## 5 E. Reyes

Santiago: la no altura, centro lineal, la lagitud.

Valparaíso: la altura: ~~constituye la p~~ sinuoso, gradual

Stp: amplified luminosa, dignificación de A centro.

Valparaíso: un centro negro, la rada  
la ciudad se refleja al otro lado.

Santiago por las aventuras de su linealidad

## 6. Quirón

Los pináculos, son coronaciones de la extensión vertical de la ciudad.

Accentúa sus términos

En la trama luminosa rompe la ortogonal de las edificaciones

El observador queda radial a ellos,

Valparaíso: las calles el negro del cielo que da forma los cerros  
están permitiendo las calles  
tray una cierta completitud.

## 7 Villalobos

Las grandes dimensiones de Santiago se cumplen en las edificaciones.

El libro en Santiago se desprende del local, se vuelve abstracto.

## 8 Rojas

En grandes volúmenes interiores de noche en Valparaíso.



CEA: El Campo reducido al lozo  
trozo de espacio  
sin escala

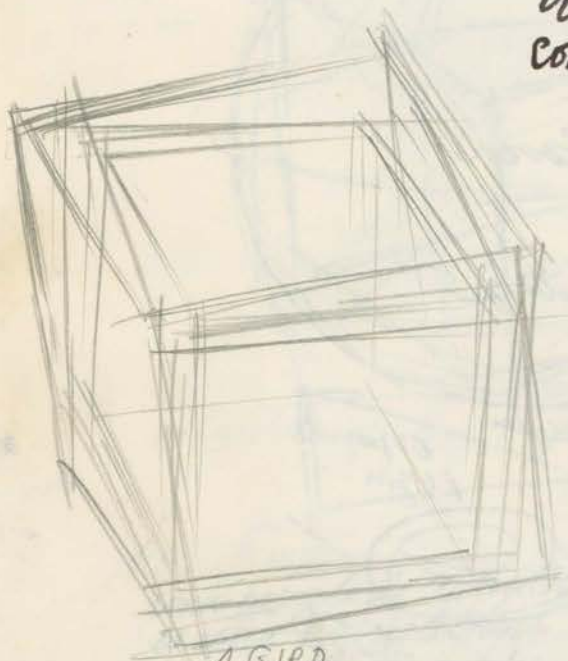
2/ Campo espacial cúbico dimensiones  $55 \times 55 \times 55$

rango de giro  $10 \text{ cm} \times \text{lado}$ .

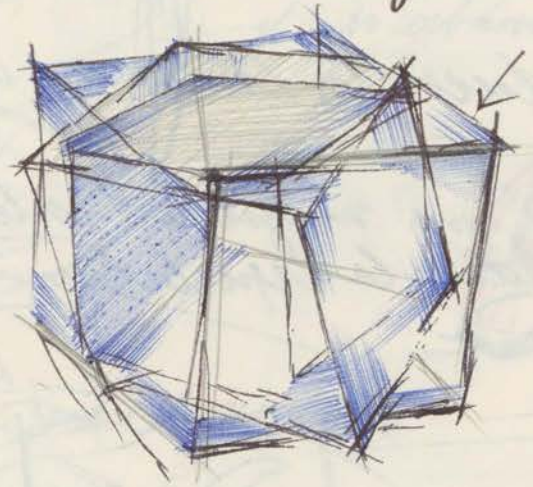
5/ Cuerpos que entran en juego  
Poliedros regulares

Problema: un hueco  
tres cubos distintos interiores  
construidos en base al giro

La distinta = luz distinta



1. GIRO.



↓  
dentro del primer los  
cuerpos en juego  
como giro

↓  
La Espiral. 





En el espacio de la profundidad  
los cuerpos se mueven  
alardeadamente hacia adelante  
efectuando el trabajo de IR

La tarea  $\neq$  el juego.

Si invertimos el orden de la tarea  
podemos constituir un divertimento.

¿Es posible introducir en la trama urbana  
este espíritu?

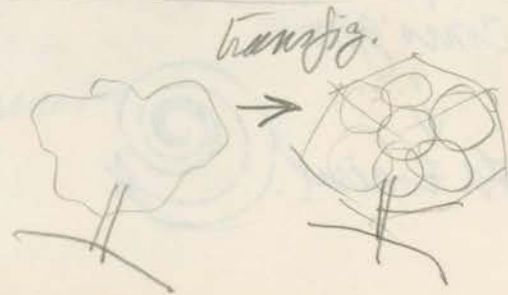
Creo que sí, en una magnitud urbanística  
sino local, otorgada a la arquitectura

p. ej.



Disputa { natural  
artificial

In (elemento) del paisaje natural: p. ej. árbol

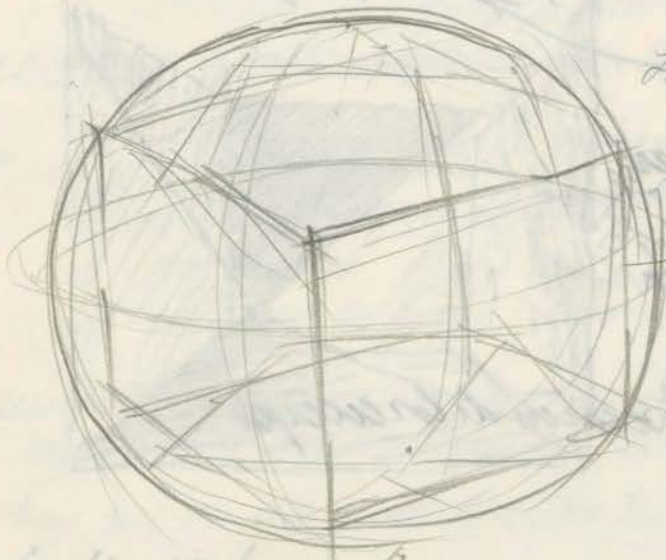




Curso del Espacio 2 : Excmografía

Traducir los elementos del paisaje

a cuerpos polédricos regulares - irregulares  
en un orden inscripto



La esfera del juego.

el cubo urbano.



La esfera va baja.

el icosaedro de regulación

una escuela de arquitectura  
enseña arquitectura  
diseño gráfico  
diseño de objetos

¿ puede entonces considerarse la arquitectura  
como una especialización o los diseños como tales ?

Puedo que la arquitectura se enseñe en sí y en términos de sí misma  
así define su campo, como tal.

Los trajes del Buecheros





En el espacio de la profundidad los cuerpos se mueven

al 1. <sup>3</sup> Ingresos potenciales gradualmente densos.

Tipología del de los juegos

2. a) Lo que se pone en juego (descubrimientos personales)  
b) El vinculo obra-trama urbana puesto en juego.

c) 1 m es 1 sino 3 CE 1.  
Elementos Disputa / nat-art.

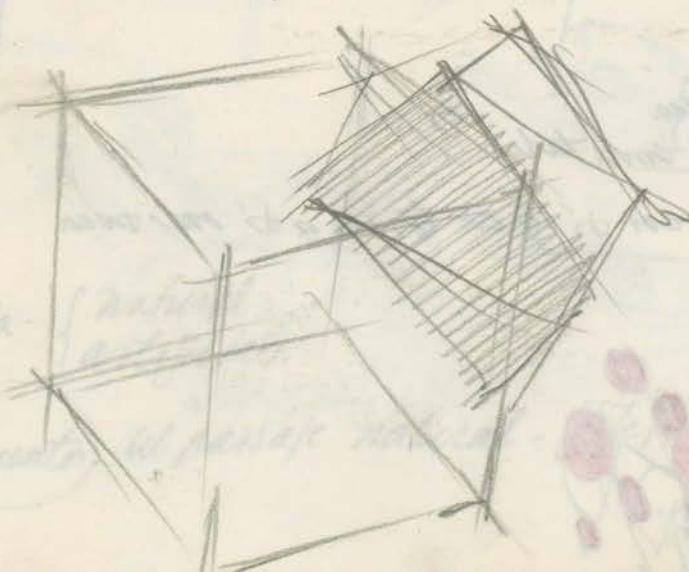
enciclopedia

CE 2.

Relación tónica de los trazos de los cuerpos  
coligados.

CE 1  $\cap$  CE 2

CE 1  $\supset$  CE 2.

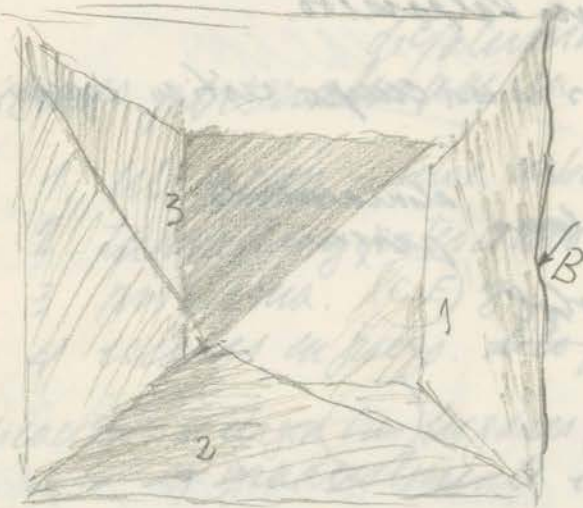




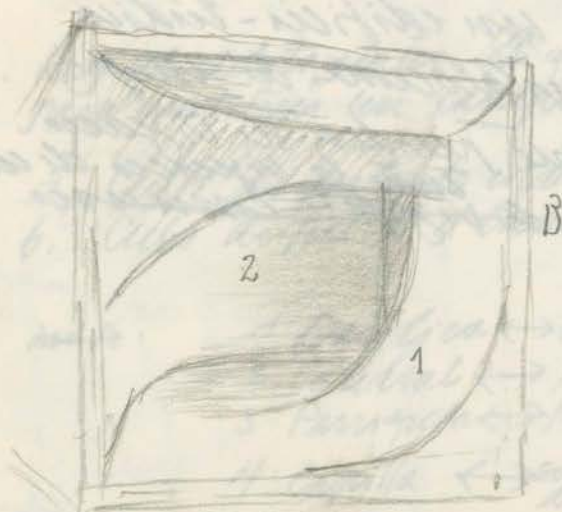
# Curso del Espacio

Francisco Walker

- A un partido muy preciso
- B 3 volúmenes de gran claridad
- B el defecto proviene de no recurrir al grupo que apuntaría firmeza al trabajo

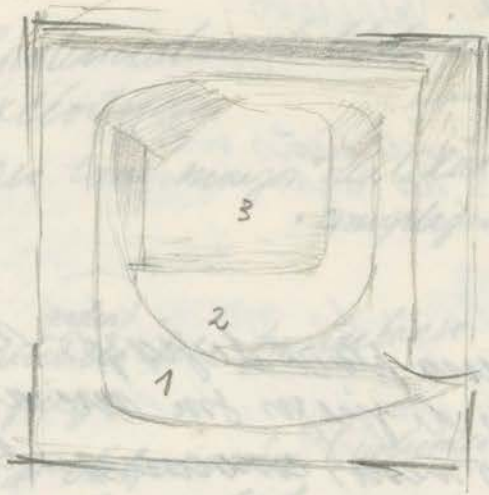


Carolina von Langer.



El propósito del trabajo es generar intereses gradualmente profundos mediante curvas que redistribuyan las aristas, cambiando la volumetría sin embargo sólo con 2 'cubos'.

José Rojas



Es muy intrincado la falta de conexión aunque logra distribuir la cantidad.



Valentín Rojas  
Carolina



El curso del Espacio 1 : cubo, hueco, tres curvaturas. (tres escaleras, luminosas ≠)

El curso del Espacio 2 : poliedro, cuerpo del árbol  
hay 2 interpretaciones de la tarea: 1/ poliedro con "árbol" simbólico.  
2/ arborescencia del poliedro

El cubo es un cuerpo con afinidad urbana  
mayor en ciudades planas y mediterráneas como Santiago  
Menor en "estructuras" de fondo, como Valparaíso.

El poliedro, en cualquiera de sus ~~var~~ tipos es un cuerpo exótico, ajeno  
a la trama urbana convencional

El árbol es utilizado como acompañante urbano <sup>algunos</sup> parques.

No se disputa ~~del~~ la corporeidad del árbol  
ni su situación.

Lo dado:

No se trata de una plaza de juegos sino un edificio-tíldico  
pues las plazas de juegos son meras instalaciones de artefactos  
mas o menos convencionales que pierden su vigencia.  
Este edificio trasciende la ferialidad, <sup>tiene la vigencia de una</sup> es ~~un~~ <sup>un</sup> objeto arquitectónico





1 Valentuella  
Columba  
Edwards  
Verdejo.

2 Rojas  
Villalobos  
Piron  
Castro  
(no unido).

3 Molino  
Susaeta  
Moena  
Recabarren.

↓  
Escala: aristas horizontales.  
Empaño: líneas verticales.  
matiz: color

## Decisiones personales acerca del proyecto

de la que se  
a lo largo  
↓

1. Ubicación - relac. urbana.
2. tamaño y patrocinio (volumen permisible y poder de exigirse)
3. programa. C.E. y
4. escalas en piezas. de to y

1. Ubicación: se eligen tres lugares "potencialmente lúdicos"  
y gradualmente excentricos.

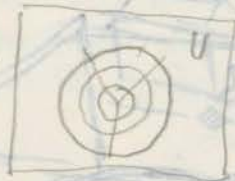
hay que ver ~~esta~~ cual de estos tres tiene mayor "calidad urbana"  
• complejidad "lúdica"

2. Respeto del taxi <sup>orden</sup>, en qui potencia debe particularse.  
Para constituir un campo de piezas

- a. Cubo disputa la utopía de Salpicauro. (volumen).
- b. Cubo disputa el lugar de la ciudad.

infe

- 1 Basílica ↔ sin de exploración
- 2 Catedral ↔ plaza de
- 3 Parrquia ↔ plaza
- 4 Capilla ↔ sin de patio.

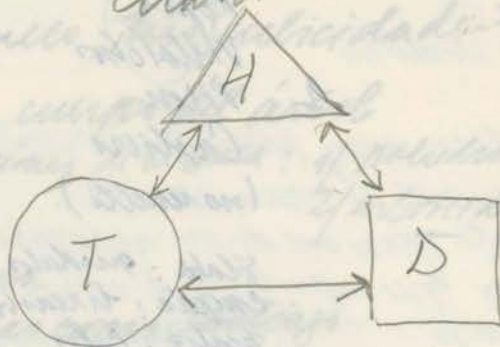




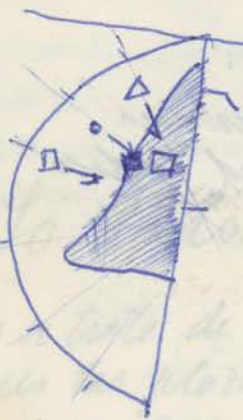
Una proporción  
de utilización

extraer lo de efumo  
y buscar otra utiliza-  
ción, más proxi-  
ma al centro,

Las instancias  
cuatro



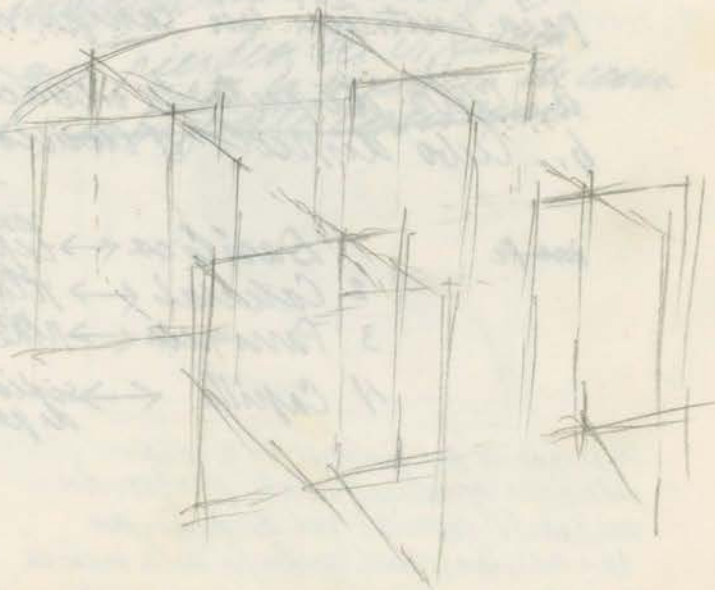
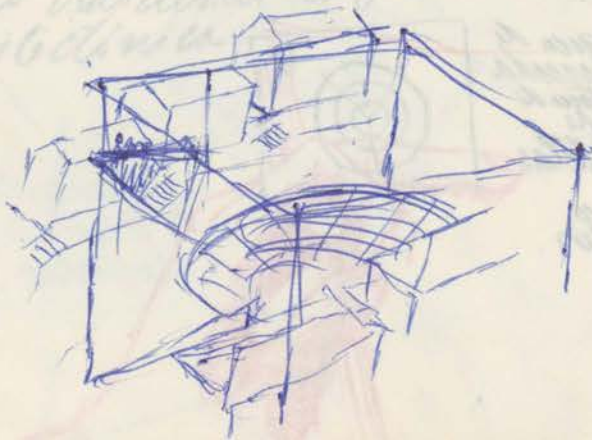
Utilización



Tres elementos vertidos  
a un lugar de mayor  
densidad.

De modo que al plan  
se le 'injeritan' con las  
modalidades líquidas  
del relieve.

Cuidar la relación propia  
del lugar





B

Relación en juego

A

juego de cuerpos

La Torre



Substrato de Base

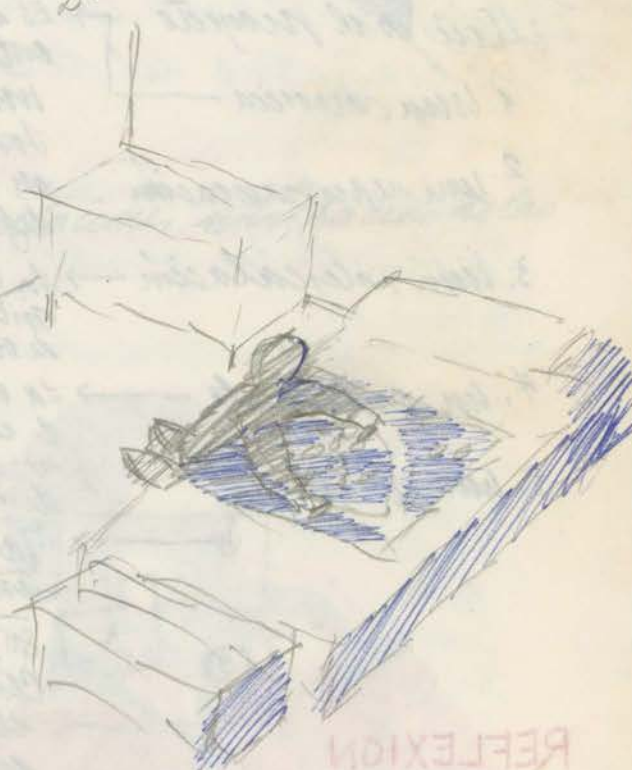
CAMPO: tempo-forma de la realidad cotidiana.

continente líquido, intercalado como  
vacio de ocio en medio del trabajo  
serio el ir cobra otro ritmo cuya  
opacidad proviene de aquellos  
elementos líquidos descubiertos en  
la ciudad. Vulgarismo el uso de  
ellos.

Lo más

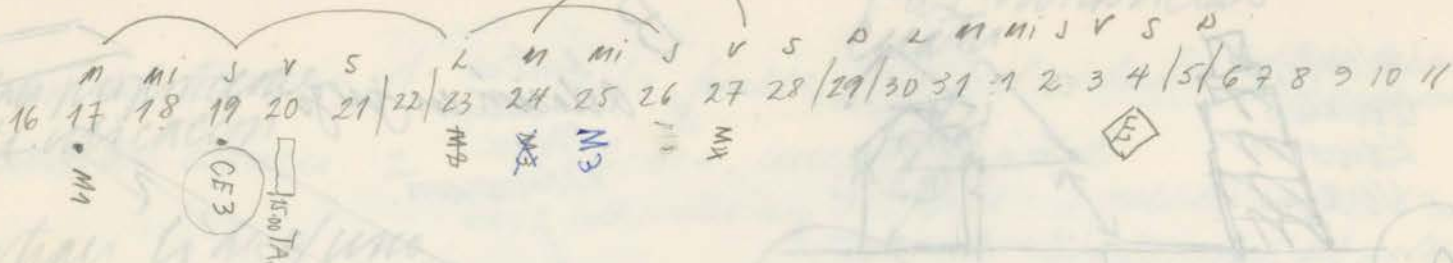
El juego.

El trabajo.



REFLEXION





Plaza-edificio-tiendas de retención  
 organizadas por un campo axial.

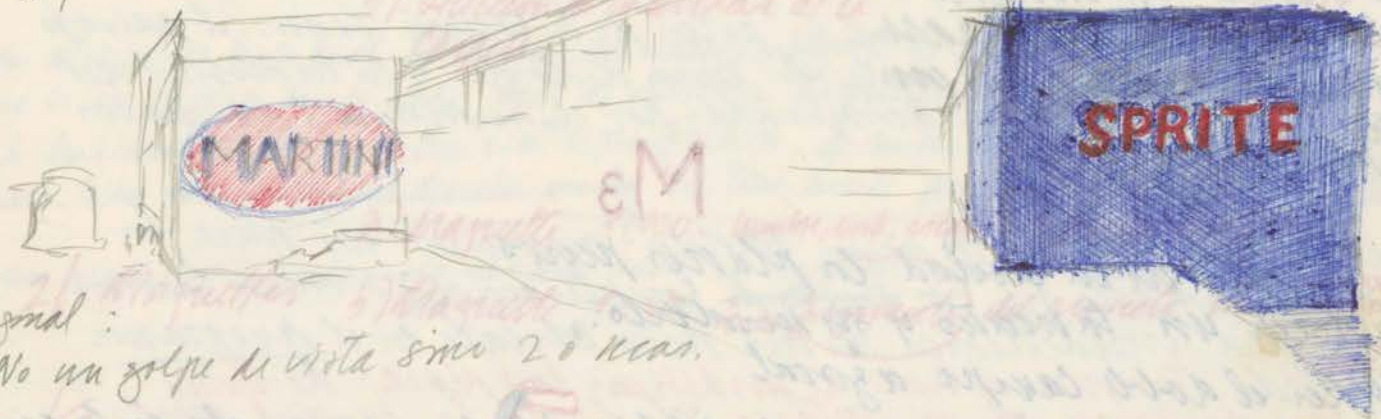
1.- Escandalo <sup>mita</sup> <sub>oposo.</sub>

- ¿Qué es el proyecto
1. Una carencia → Es antes que nada una carencia, una falta de mundo entendiendo por ello un plano de cosas funcionalmente unívoco. Los edificios en la ciudad y sus relaciones permanecen en la inmutabilidad de un programa urbano definido por la velocidad del tráfico.
  2. Una reprogramación → La obra se abre paso en pleno programa funcional e introduce un quiebre que no obstaculiza sino retiene de otro modo modos típicos de quebrares urbanos.
  3. Una intercalación → La obra da cabida generando un vacío, la introducción de este en la ciudad como tal en la ciudad permite una re-animación urbana y también la edificación (edificio) de un tiempo distinto, el del pueblo.
  4. un continente → Tal geometría de retención proviene de los tres rasgos en jerzo observados en Valparaíso. Hay un proceso de abstracción requerido para esta transferencia. Es "al modo de aquel rasgo" que el proceso elemento que surgirá. En general estos rasgos están referidos a la circulación en retacer por el relieve de la ciudad.
  5. una analogía

REFLEXION



6. la unicidad funcional de la ciudad nos indica otra carencia  
 la sed de elementos nuevos, al modo de ma' bica, de placer  
 nuevos. Esto se encuentran en la ciudad ocupado por  
 la publicidad.



Cuerpo Ajnal:

No un golpe de vista sino 2 o 3 cas.

El proyecto intercalado en planes 'tejido' urbano recibe las circulaciones introduciendo a las  
 en una geometría de retención en torno a un vacío



Juego de cuerpos.

1/ figura de las plantas

- 2) bauterías
- 3) catedral
- 4) campanario
- 5) corbilo.



el sentido del texto:

Situar los actos que se realizan  
en la escuela refiriéndolos a  
un contexto histórico para  
formular qué significan  
hoy.

M3

- 1.- Salir a medir en la ciudad los plenos puros  
y establecer un tamaño y su medida.
- 2.- Establecer el doble campo a girar
- 3.- La generatriz del proyecto es lo lúdico. (En tres rasgos obs. en la ciudad).

Mapa de memoria.

- Mapa de memoria con colores





# Presentación Final



- 1 Nombre.
- 2 Subtítulo
- 3 fundamento teórico  
de la carpeta.
- 3 Cortes (3) con vistas.
- 4 Croquis (3) de la obra  
fuerza ligada en la  
cubierta
- 5 Vista con todos los datos.

## 1/ Láminas

- a) Lámina de Fundamento.
- b) Selección de láminas de la Carpeta.

## 2/ Maquetas

- a) Maqueta 1:100. Nombre, Norte, escala: referencia a la base.
- b) Maqueta 1:50. foto (fragmento) del proyecto en

- exponer constructivo.
- elevación normal.

## 3/ C.E.



dividido por partes numeradas 1/10  
cada una con su numeración de lámina  
(referencia a la lámina de presentación).

## 4/ Carpeta 1:10

## 5/ Escandogranca

cada elemento, posibilidad constructiva.  
por tridimensionalidad.

## 6/ Láminas Torneo: 5/10 en 2 copias plastificadas.

## 7/ Exposición

- a. Láminas
- b. Maqs
- c. C.E.
- d. Carpeta
- e. Escandogranca.
- f. Láminas Torneo.



estructura de alumin  
+ 75 cm.



Tema  
Método - observación.

Campo  $\left\{ \begin{array}{l} \text{de la observación} \\ \text{técnico} \\ \text{organizacional} \end{array} \right. \begin{array}{l} 1 \\ 2 \\ 3 \end{array}$

Estado

'Plaza'

La plaza  
si no hubiera  
Porticos  
'andones'.

Programa de la ciudad (re-programación),

1 La primera salida a la ciudad, de este taller, está dedicada a observar la vida en ella, la vida de la ciudad. Desde los patios de la escuela vemos el paisaje urbano como un intermedio entre los cerros distantes, y la superficie del mar. En el espacio está acompañado por el rumor del ambiente urbano. Se trata

No se trataba de la reinvención de algún ordenamiento <sup>teórico</sup> ni para lo mismo como tampoco las ~~ex~~ ~~urgencia~~ 'realizaciones' sino buscar la modalidad arquitectónica de un nexo caricaturesco en el programa de la ciudad. Tampoco se trata de modificar las plazas existentes porque ellas pertenecen al ambiente de la que la ciudad existe, barridas y regadas los árboles, cada alcalde trata de mejorarlas. Los monumentos transitan así de plaza en plaza para en la antigua concepción ~~de~~ la transcendencia van en su fundera en su planta de la primera piedra.

Con la primera etapa de la Etapa → La Vida en la Ciudad.

→ Companero  
~~se~~ ~~no~~ ~~aparece~~ la ciudad desdesplazándose en un toro vivo por vez: ~~sin~~ ←  
la circulación en línea recta del trabajo que trata ~~con~~ ~~una~~ ~~frase~~ <sup>trabaja</sup> por el trabajo atajo, geometría del trabajo, el habitante burgués muy bien cuadrado en el sitio con sus puertas con llave y sus rejillas, la especificidad de los bancos y las oficinas en sus horarios herméticos, el cuore deseccional de la ciudad con sus plazas como modo divido y una vida en tray trabaja familiar carencia de real diversidad complejidad con que el hábito urbano se desdice en fronte al televisor ~~si~~ dignidad en Valparaiso y Vrica.)  
Una vida de ciudad ciertamente abrupta ~~sin~~ funcionalmente abrupta puede decirse y que no sabe que hacer en sus tiempos libres. Una ciudad serca, ~~sin~~ en un vacío sin la arquitectura de un nexo por tanto, como se ha dicho - abrupta - invisiblemente al ambiente de los niños, el universo del juego.



El Tema de la Etapa se centra en la seriedad del quehacer urbano  
como si la ciudad se desarrollara en un toro circular por vez: circular,  
habitar, trabajar, descansar todo ello en forma & el ritmo serio del  
negocio

En un alcance habitual los objetos son específicamente lo que son: un plato es un plato,  
un vaso es un vaso y no se pide más de ello que la función específica, igualmente la  
ciudad habitual se dispone con esa significación, de modo que el programa de la ciudad  
habitual tiene una trascendencia en un toro único por vez por un ámbito homogéneo.

Hay que recordar que Valparaíso continúa pelea en su intento por denunciar su centro.

itinerario  
Se aborda el tema de la etapa frente a dos mundos:  
1) El mundo del juego de los niños y el mundo de la competencia de los mayores.  
Estos son los dos ojos que la observación atenderá al acto.  
Se observa que el juego de los niños ocurre en forma predominante hasta unas  
lucas distancias para confeccionar con territorios leídos en que todo cabe; La  
'maldad', la mutación (o inversión)



Esta etapa el taller se ha abocado al estudio del toro de vida en la ciudad. Se ha llevado a cabo un intento por entender una coordenada del juego en proyecto acerca de la vida en Valparaíso y Vina; esta reordenada proviene de los estudios realizados en el curso de Cultura del Cuerpo que constituyen la primera parte de sus fundamentos.

~~Con el Para introducir el tema~~

El Tema de la Etapa se centra en la seriedad del quehacer urbano donde se observa que <sup>en la ciudad</sup> ~~esta~~ se desenvuelve en un toro único por vez. Parece ser que la vida en Valparaíso y Vina posee una sola y simple esfera de acción independientemente ~~al que como~~ al modo de vida de una metrópoli capital, en que la esfera de acción es compleja e irresistente y en la que transitan distintos modos y tonos de ~~forma~~ <sup>independencia</sup> que ~~la esfera~~ <sup>constituye</sup> un universo irresistente que ~~penetra~~ <sup>independientemente</sup> ~~la noche~~ en continuidad. ~~La ciudad~~  
~~En las diferentes capas~~ Si algunas capas de la esfera se apagan otras se incendian, hay algunas de estas ciudades en el mundo que no se apagan jamás.

En Valparaíso y Vina la sola y simple esfera de acción se desarrolla en el toro único de la circulación en línea recta, en la geometría del atajo. El habitar burgués en el plan de Vina, muy bien incastrado en el sitio, en sus puertas con llave y sus rejas. Los horarios herméticos de las oficinas y bancos y el cierre aritmético de la ciudad, y el paros nocturno todos los días, noches indistintamente funcionalmente una vida de ciudad certamente abrupta funcionalmente abrupta - que no sabe qué hacer en sus tiempos libres.

Este taller propone un nexo distinto intencionalmente en medio del quehacer (del negocio) urbano, que son interrumpir introducir una la coordenada gratuita del juego, suelta y ociosa del juego.  
Se trata de proyectos que no son propriamente plazas ni especificamente pórticos sino un modo de andenes que con un propósito de plata y 1/2 de pórticos.



Valparaíso tiene dos

La intención del plan de Valparaíso

1. La ciudad ~~urbana~~ de universo urbano.
  2. El Campo.
    - de la observación
    - lúdico
    - azonal.
- El Estado
- La Plaza
  - Las plazas símbolos
  - En porticos andenes.

Hemos visto que las plazas de la ciudad abierta de la ciudad han nacido de una concepción abrupta: manzana abierta - ~~manzana~~ opuesta a la manzana cerrada. ~~De esta~~ Se descartan las plazas al modo español por tanto parecen internamente la ley del toro lúdico por vez. Estas plazas han sido destinadas a exhibir el inventario de lo que intercede un alcalde por lo edilicio, se han vuelto así plazas-símbolos. Ej: inventario a lo que se veían de por jardín, poner un monumento e inaugurarlos. P. de Valdivia inaugurado en Sta. Juana, luego inaugurado en Pra. de Brmas

Hay dos campos de observación significativos: la circulación en Valparaíso como divertimento y el universo de juego de los niños.

1. Valparaíso Travesía por aveceida alucinaria, ~~veloz~~ a 30km/h. en bicicleta, esta velocidad en sus sucesiones vertical y horizontal hacia del trayecto una secuencia de piruetas.
2. Lo constante en el universo lúdico de los niños es que un régimen de abatimiento, pendulación o giro de la instancia sería a lo del juego. ~~Lo constante~~ con constante pivotea hacia a la tonalidad lúdica.

~~En todos casos se trata de algo provocado por un campo, en el primer caso por una cierta velocidad determinada~~

~~se trata de una materia de difícil observación por poco por cuanto es~~

La dificultad de la observación reside en que se está ante una carencia por esta razón el taller relata casos situando lo que es del caso y lo que no.



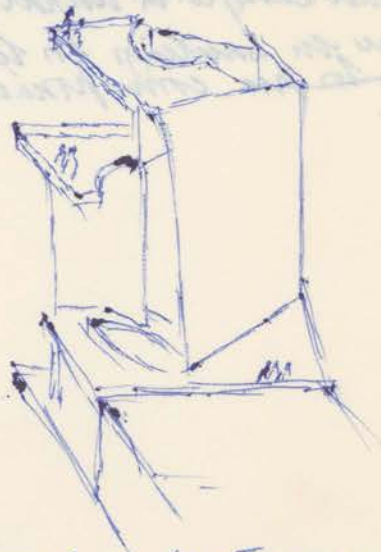
LUIS  
VERDEJO



FRANCISCO  
WALKER

Plaza vertical del juego al "todo" de Valparaíso

• recorrido en progresión de alturas a través de momentos  
que lo van mirando, que trascritos a miradores  
van logrando el borde de Valparaíso, hasta tener con  
total.



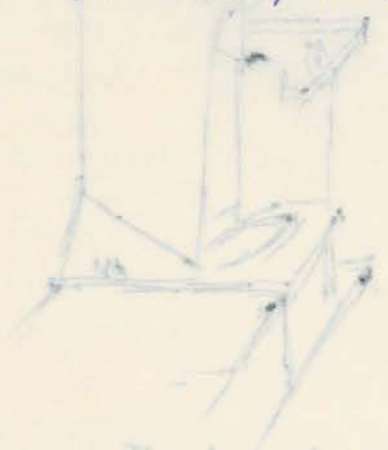
este proyecto plantea una obra gruesa, al modo de la estructura  
de edificación de estacionamiento esto lo veche no utópica sino un  
real germen o generatriz para abordar el espacio arquitectónico  
El proyecto desarrolla el espacio de todo entorno de Valparaíso  
de modo pentagonal, arquitectónico. La evolución en torno al centro  
que se plantea tiene 4 instancias reales: por 40, 11° piso 13° piso  
que constituyen las 4 caras de un cuadrado.  
En el desarrollo de la evolución se tiene un doble modo matriz formal:  
una ante el vacío interior-central y otra para según la pureza  
de un plano de 8 psm (de 78 mt) de altura que genera un nivel  
mirador del mar.



PÓRTICO DE LAS TRES INSTANCIAS

El declive, la ronda sostenida, el plano

- 1 La figura de la ronda sobre un campo de fuerza
- 2 La pendiente de Valparaíso crea el juego
- 3 El agua mercantil el retorno se da en el plan de Valparaíso  
 No pierdo su campo al ocupar los huecos  
 su tanto agua en Santiago en terreno horizontal  
 Competen en los por como pinceladas.



El juego de la ronda sobre un campo de fuerza...  
 La pendiente de Valparaíso crea el juego...  
 El agua mercantil el retorno se da en el plan de Valparaíso...  
 No pierdo su campo al ocupar los huecos...  
 su tanto agua en Santiago en terreno horizontal...  
 Competen en los por como pinceladas.



PLAZA DEL JUEGO REPENTINO

Plaza ambivalente de receptura  
repentina : rupto continuo, abierto-cerrado  
1 2

Es un ejemplo del aire en la cultura, cierra el lugar al lleno de la calle  
y ocupa el lleno por vacío.



GUILLERMO GAGLIERO  
ALVARO GAGLIERO

PARA DEL JUEGO REPENTINO

PRÁCTICA DE LAS TRES INSTANCIAS

El diseño, la ronda y el campo de juego

1. La figura de la ronda debe ser compacta
  2. La posición de los jugadores debe ser adecuada
  3. El campo de juego debe ser amplio y libre para permitir el juego en todas las direcciones
- En todo caso se deberán tener presentes las siguientes consideraciones:



El campo de juego debe ser amplio y libre para permitir el juego en todas las direcciones. La posición de los jugadores debe ser adecuada. El diseño de la ronda debe ser compacto.



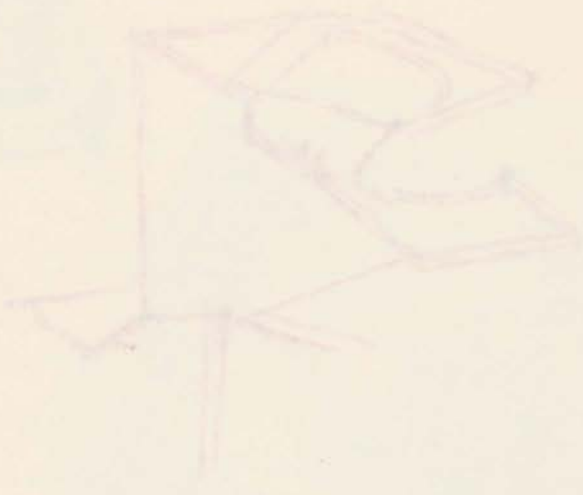
ELADIO SUSAETA



J.E. VILLALOBOS



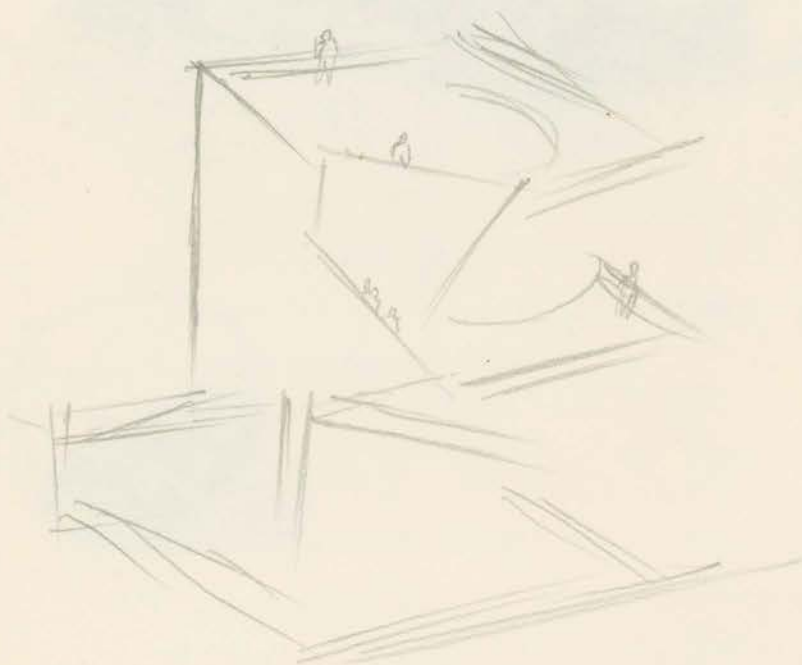
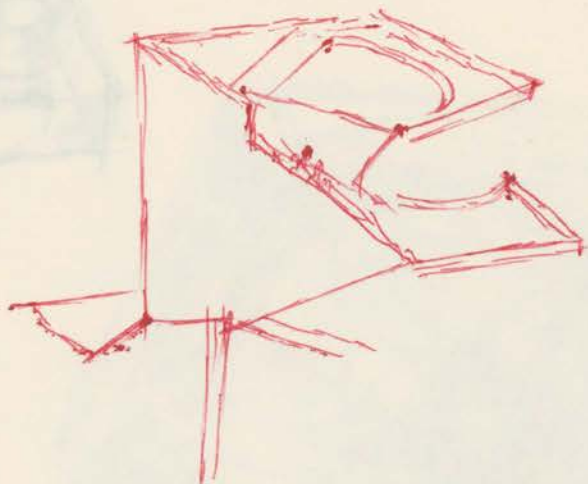
CAROLINA VON UNGER





AMERICAN MOUNTAIN









15

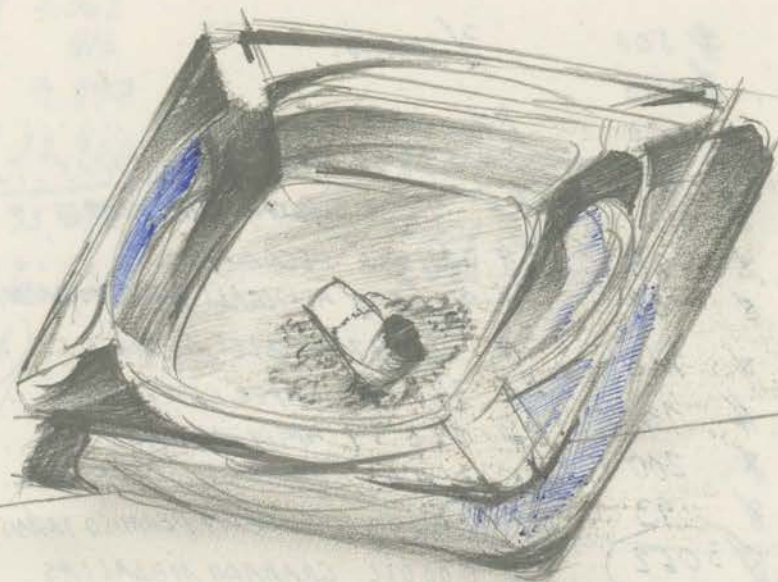
formulacum fit ingra





Handwritten text, possibly a title or note, located at the top center of the page.







(A)

10.000 minutos  
 10.000 escenografía  
 { 300 fotocopias  
 10.000 ciclismo  
 12.000 Recepción, difusión  
 \$ 42.300

inscripción  
 4º gim Litoral Central \$5.000

(B)

Schaffeld \$5.000 No unicos  
 Consejo Dep. \$5.000 medallas  
 Juan P \$4.000

1. ~~total~~ MOVILIZACIÓN:  
 353763 ..... \$ 500  
 A/ Bol # 354870 ..... \$ 295  
 " # 284077 ..... 20  
 " # 4876 ..... \$ 400  
 " # 405609 ..... \$ 800  
 B/ Bol # 04493268 ..... \$ 188  
 " # 04827433 ..... \$ 188  
 " # 04457877 ..... \$ 188  
 " # 04114019 ..... \$ 190  
 " # 07189908 ..... \$ 200  
 " # 001603 ..... \$ 93

3/ VARIOS  
 B# 2009 MADERA, ALAMISKE ..... \$ 1.068  
 B# 6898 MOLDES LETRAS, SPRAY ..... \$ 740  
 B# 1786 FOTOCOPIA CIRCULARES ..... \$ 480  
 B# 014038 PEGAMENTO ..... \$ 90  
 B# 168906 ALFILERES GANCHO/MCOARDURE \$ 390  
 B# 8872 PINCELES, AGOREX ..... \$ 642  
 B# 340132 PAPEL CARTELES ..... \$ 120  
 B# 05837 AMPLIACIONES ..... \$ 300  
 B# 36403 ENVÍO CICLOCLUB STGO ..... \$ 69  
 B# 09893 IMPUESTO PERMISO TRÁNSITO \$ 482  
 B# 00606 GRABADO MEDALLAS \$ 3.700.  
 B# 12879 TELA BANDERAS \$ 1.216.  
 \$ 9.297

2. TELEFONO  
 \$ 3062  
 M. Bol # 567664 ..... \$ 46  
 577663 ..... \$ 23  
 509012 ..... \$ 23  
 509013 ..... \$ 23  
 509610 ..... \$ 23  
 509611 ..... \$ 23  
 567400 ..... \$ 23  
 567401 ..... \$ 23  
 568068 ..... \$ 39  
 567403 ..... \$ 23  
 568132 ..... \$ 78  
 567406 ..... \$ 23  
 567407 ..... \$ 23  
 567405 ..... \$ 23

4/ ~~total~~  
 • REALIZACIÓN TELON ESCENOGRAFICO \$ 10.000  
 • ALMUERZOS COMISARIOS CARRERA \$ 2.000  
 • REGALOS RECTOR, ALCALDES, AUTORID. \$ 8.000  
 • REALIZACIÓN, IMPRESIÓN NOS CARRERA \$ 2.500  
 • INSCRIPCIÓN 4º GIM LITORAL \$ 22.500  
 \$ 5.000  
 • GORROS Y IMPRESIÓN \$ 27.500  
 3062 ..... 8.400  
 416  
 9.297  
 27.500  
 \$ 40.275 ✓

\$ 416

35.900

1 Mov. \$ 3.062  
2 Telefono \$ 416  
3 Varis 1 \$ 9.297  
4 Varis 2 \$ 22.900

35.675

Jalisco \$ 6.625

( giro del literal )

42.300  
35.675  
6.625

10.000 escenas -  
2.000 alm. -  
2.500 no -  
8.400 garr. -

22.900









