

**EJE 2: Producción - Acción – Extensión**  
**2.3. Estrategias y herramientas del diseño para la acción cívica**

**Título: Problemáticas sociales adolescentes en rediseños de tableros de juegos de mesa con narrativas de los cuentos de los hermanos Grimm.**

**Autores: Silvia Torres Luyo, Horacio Gorodischer, Gabriel Juani.**  
storresluyo@yahoo.com.ar

Cátedra Gorodischer. Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual. Facultad de Arquitectura,  
Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral. Paraje el Pozo. Santa Fe.  
<http://www.fadu.unl.edu.ar>

**Rediseño lúdico – problemáticas adolescentes – compromiso cívico**

El equipo del Taller 3, Cátedra Gorodischer, de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual, FADU/UNL, acostumbra llevar adelante, en paralelo al dictado de la asignatura, diferentes proyectos de extensión e investigación. Es decir que se abordan las áreas de la docencia en una cátedra vertical, la investigación mediante proyectos a nivel nacional y la extensión con instituciones privadas y públicas de la región, relacionándonos interdisciplinariamente en ambos casos con otras áreas del conocimiento.

Actualmente nos encontramos desarrollando el Proyecto de Investigación CAI+D PE: *“Diseño de juegos. Un abordaje desde el diseño de información al potencial cognitivo y pedagógico del diseño de interfaces lúdicas”* perteneciente a la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral, dirigido por el Arq. Horacio F. Gorodischer y codirigido por la Lic. Silvia Torres Luyo; se propone esta ponencia acotando el tema a la comunicación y la construcción de una responsabilidad ciudadana mediante la exposición de un proyecto de cátedra de interés social – cívico.

considerando las experiencias investigativas y de extensión, previas, dictado de cursos de posgrado e inquietudes constantes de los alumnos, docentes y ámbito académico en general, por el tema de juegos y herramientas pedagógicas lúdicas aplicadas a contextos diversos, ya sea educativos como de entretenimiento vemos la importancia de realizar prácticas docentes con los materiales e investigaciones generados

En este sentido desde la investigación: los ejes que explicitaremos se relacionan con prácticas pedagógicas lúdicas, el Juego de la Oca y los Cuentos: hermanos Grimm

Desde la docencia el ámbito en el que se desarrolló la propuesta es el Taller III con un proyecto de Rediseño de tablero de juego.

Lo que refiere a la extensión, se planteó en el marco del Proyecto Semana de la Ciencia 2015 que detallaremos al final de la ponencia.

Dentro de las investigaciones vinculadas al diseño de interfaces lúdicas aplicadas a instancias pedagógicas hemos desarrollado herramientas que posibilitan el análisis de juegos antiguos y contemporáneos, en particular aquellos que poseen una narrativa. Es decir que su dinámica se ve influenciada por una historia, un tema. Uno de los casos que hemos retomado para luego aplicar y constatar en prácticas docentes es el juego de la Oca.

## DESDE LA INVESTIGACIÓN

### **El juego de la Oca**

El *Juego de la Oca* con su forma espiral, se cree que proviene del cristianismo y que el animal, oca, representaba la llegada al paraíso. Otras versiones dicen que funcionaba como mapa dentro de las ciudades de Tierra Santa para los templarios. Otros sitúan su nacimiento en Florencia y a Fernando de Médicis como su gran divulgador. En España el juego se instauró cuando Francisco de Médicis regaló un ejemplar a Felipe II. El *Mehent* o *Mehen* era un juego con forma de espiral que comúnmente se tallaba sobre una piedra o se construía en arcilla de modo circular plano. Su aspecto es similar al del *Nautilus* cortado por la mitad y al actual tablero de la *Oca*, el *Mehent* se calcula que se inventó hacia el 3000 a. de C. y que se extendió su uso por todo Egipto sobre el 2800 a. de C. Los casilleros poseen un significado numérico, simbólico y de armonía, y son plenamente relacionados con ciclos cósmicos. Según varios autores, son tan exactos, que no podría ser una coincidencia el que describan símbolos solares y lunares, sin un sentido pleno y religioso. Autores como Fran Marber y Graciela Cohen, sostienen que los juegos en su origen eran objetos utilizados de un modo sagrado. En los compilados de Jaulín se describe como el trompo en su surgimiento, medía una altura equivalente a la de un adulto y solo lo podían utilizar con fines adivinatorios los mayores; comenta como luego pasa por muchas transformaciones, usos en el espacio público, por bandas adolescentes, y en su devenir llega a convertirse en un juguete para niños pequeños con gráficas de Ben 10, luces y sonidos. Desde un enfoque de diseño son muy interesantes los recorridos simbólicos que se van dando con los cambios de usos, formas, materiales y configuraciones visuales.

Nuestro interés está centrado en las implicancias de las representaciones como parte intrínseca del tablero y que influyen o participan de la dinámica del juego. En este sentido podemos tomar a los tableros de juego como representaciones topográficas de mundos ficticios, los cuales desde este lugar, cuentan una historia Según Martínez Vázquez de Parga (2008) aunque la forma de los juegos tiende a permanecer inalterable, su simbolismo se ve a menudo, influido por acontecimientos contemporáneos, especialmente por los eventos políticos del momento. Ella cita las guerras napoleónicas, por ejemplo donde comenta que se fabricaban los juegos de ajedrez representando a Napoleón como general.

Desde la clasificación de H. Silva Ochoa (1999), podríamos decir que tenemos una estructura de base, un cuadrado, un círculo, una espiral y la retícula que explicita los modos construir las cosmogonías de un momento, una cultura.

Las formas del cuadrado, el círculo y las estructuras espiraladas o de damero en cada cultura han tenido significados profundos y generalmente responden a la visión que se poseía acerca del mundo y el universo en ese contexto. Los tableros de juego de mesa ya han pasado por un período de consolidación e institucionalización que los hace parte de la sociedad y son considerados transmisores de valores de ese estado de la cultura.

En este caso en particular, el juego de la Oca nos sirvió para estudiar las narraciones que se ponen en escena hoy en contextos determinados, usando la misma estructura de base. Este juego posee en sus casilleros simbólicos representaciones de la vida y de la muerte, de instancias de aprendizaje, de obstáculos y premios. En este sentido la actualización de los mismos posibilitó ser usado como herramienta pedagógica para adolescentes.

## **Cuentos hermanos Grimm**

El proyecto establece relaciones entre contextos diversos que permiten dar visibilidad a temas sociales actuales mediante construcciones narrativas metafóricas. La propuesta utiliza los cuentos de los hermanos Grimm, los más conocidos a nivel popular como estructura base y los temas referidos a las problemáticas adolescentes fueron sugeridos por los alumnos. Desde esta investigación, consideramos las transformaciones, estos modos de narrar y narrarse de una cultura, y en particular desde las construcciones en sistemas y códigos visuales.

Dentro de las narraciones de las culturas orales alemanas, los hermanos Grimm producen historias que explicitan las violencias, los sufrimientos de su época. 'Caperucita Roja', 'La cenicienta', 'Blancanieves', 'Hansel y Gretel'... son algunos de los cuentos infantiles clásicos que los hermanos Grimm rescataron de la tradición oral y los adaptaron a escritos. No eran cuentos para niños, eran historias que en el transcurrir fueron transformándose en cuentos infantiles, por ellos o por otros autores y llegando a la actualidad en varios soportes, entre ellos los audiovisuales. Los hermanos Grimm, según estudiosos de del tema, querían fundar la gramática y la filología alemana, construir una identidad nacional.

Charles Perrault como otro referente en cuentos clásicos, a diferencia de los hermanos Grimm, traduce los valores de la época victoriana. Podemos encontrar cuentos como en Cenicienta donde aparecen elementos de los palacios de Versalles y el famoso zapatito de cristal con C. Perrault o a amputaciones de talón y dedos de las hermanastras en las primeras versiones de los cuentos de los hermanos Grimm. En este sentido vimos la posibilidad de generar una reflexión y compromiso mayor citando a los hermanos Grimm y poniendo en evidencia los valores que todavía permanecen el imaginario colectivo en relación a muchos de estos cuentos.

## **APLICACIÓN EN UN PROYECTO DE DISEÑO**

### **Espacio de juego y estructura**

Hemos tomado conceptos desarrollados en la investigación, de un modo operativo para posibilitar los rediseños dentro de los juegos y sus tableros en el marco del Taller de Diseño III. Estos conceptos son: *espacio de juego y estructura lúdica del tablero*. El primero es el espacio o territorio por donde se mueven las fichas y que presenta la estructura de base activa, es decir que la dinámica depende de él. El segundo concepto involucra a las retículas visibles e invisibles contenidas en las formas bases y sus implicancias sintácticas, compositivas y de significado profundo.

Además existe otro tipo de información como ser legales, institucionales, de imagen de identidad (presentación de juego, es decir nombre, logo, eslogan) y repertorio visual (ilustraciones, dibujos, fotografías referenciales del relato) que también pueden ser parte de las otras dos categorías atravesándolas. Esto dependerá del tipo de juego, el contexto, los estilos gráficos y estéticos del momento histórico y geográfico, y del sentido comercial si lo tuviera.

### **Rediseño con temas actuales**

El trabajo de cátedra planteado como proyecto dentro del 1er cuatrimestre de 2015, consistió en el rediseño de un tablero de juego de la Oca a modo de mapa sensible, es decir que abordamos el tablero del juego de la Oca aplicado a una problemática específica, en este caso retomando investigaciones del CAI+D: cuentos de los hermanos Grimm en tableros de juego.

Los objetivos del proyecto se enmarcaron en el diseñar en categorías y jerarquías desde en marco general y se focalizó en rediseñar la visualización de un tablero de juego tradicional teniendo en cuenta los conceptos del tema dado, generando un repertorio visual en base al contexto a citar.

Las actividades plantearon un relevamiento de elementos para la construcción del repertorio visual como inicio que permitió explicitar los valores profundos de discursos imperantes como ser Disney, Tim Burton entre otros. Luego los alumnos debían establecer los objetos y espacio de juego y así diseñar un escenario para el tablero en nivel axiológico, narrativo y superficial (Semprini, 1995). Aquí los temas de base obtenidos de los cuentos fueron usados en construcciones retóricas. Pedimos hacer presente la realidad actual de los adolescentes y encontrar posibilidades de usar las narrativas estudiadas para poner en escena situaciones que de otro modo resultarían muy dolorosas o agresivas para un público adolescente. Los temas más recurrentes fueron: la violencia doméstica, los maltratos en general y cyberbullying, entre otros.

Tomaremos uno de los proyectos de una alumna para explicitar algunos de estos desarrollos. Lo interesante fue el compromiso generado en los docentes, pasantes y alumnos que se involucraron desde distintos lugares en los debates, el relevamiento y las propuestas presentadas. El proyecto que presentaremos: *Nieves, la vida no es tan blanca*, tiene al cuento Blancanieves usado de base y la alumna/autor: López Rosas, M. Clara

### ***Nieves, la vida no es tan blanca***

En el comienzo del proyecto pedimos a los alumnos que propusieran desde un lugar intuitivo el traslado de la narrativa, el tema citado y los repertorios visuales al diseño del tablero. En general las propuestas fueron muy complejas y la constante el uso de estereotipos muy reduccionistas y no profundos o comprometidos con el tema social. En el caso tomado la alumna uso de título para el juego: *Eres la Blancanieves del siglo XXI* y la representación de la estructura de base del espacio de juego en el tablero, era una manzana. Presentaba un recorrido simple de inicio y llegada por el contorno de la ilustración, una manzana dibujada en corte longitudinal, donde aparecían las semillas (a modo decorativo). Es decir que la construcción había estado centrada en el estereotipo más básico de Blancanieves, la *manzana envenenada*. Luego, en su proceso, modificó el título: *Ayuda a Blancanieves a superar los obstáculos hacia el... Camino a la Felicidad*, y el quiebre se planteó cuando pudo encontrar una relación entre el recorrido del juego y el que planearía la narración: *Descubrirás que la realidad muchas veces supera la ficción. Recorre el camino hasta encontrar tu lugar en el mundo*.

El replanteo estuvo dado desde una situación actual, un caso de violencia familiar y la huída de la casa de la joven abusada. Las citas visuales se focalizaron el código visual del comic y se tomaron de referentes juegos de la Oca con estética de cómic, en particular un juego adaptado con escenas de *El Eternauta*.

El enfoque fue trasladado al recorrido y al armado del guión, así como a la construcción de los personajes: Blancanieves: Nieves - Reina: madre maltratadora - Enanitos: Religiosas- Cazador: hombre que la rapta - Príncipe: amigo de la infancia y beso: abrazo

La generación del tablero y la dinámica fueron guiadas desde los docentes hacia el diseño de casilleros especiales y simbólicos. Los mismos debían remitirse a las funciones dentro de la dinámica del juego original y así resignificarlos considerando los elementos significativos del tema y de la narración a visualizar. Para esto debía establecer los valores para los casilleros regulares y especiales: inicio, final, pierde el turno, vuelve a tirar, avanza 3, retrocede 4, etc. En el caso de *Nieves* algunos de los casilleros especiales fueron: -Perder el turno: *aguantar el turno...* con una imagen de sometimiento.

En este sentido, para que la dinámica se pudiera dar, es decir que se pudiera jugar, en la visualización fue fundamental conjugar el tono comunicacional, la historia, y lo propio a visualizar del tablero. Los parámetros requeridos para la construcción del tablero desde el diseño de información fueron: gama cromática, variación en la escala de los casilleros, sistema tipográfico, estructuración de recorrido lineal y espacio de juego.

#### A MODO DE CIERRE-APERTURA

El proyecto de rediseño de juegos de mesa fue planteado desde estas tres áreas explicadas, el diseño de identidad, el diseño de información y el diseño lúdico.; pero el foco estuvo marcado desde la visualización y representación de los estereotipos culturales visuales, en la toma de conciencia de las problemáticas adolescentes y el compromiso social, así como los valores axiológicos las narraciones que los actualizan.

Los alumnos y docentes pudimos compartir un espacio que permitió pensar en el rol del diseñador, en el compromiso como comunicadores y en la responsabilidad en la reproducción de los discursos de poder, así como en las posibilidades de aportes en áreas específicas. En este sentido buscamos apertura al proyecto y desarrollamos actividades de divulgación y extensión, una de ellas fue nuestra participación en una jornada con escuelas secundarias: 5to año en la ciudad de Santa Fe en julio de 2015 en el marco de un programa impulsado por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva de la Nación Argentina, a través del Programa Nacional de la Popularización de la Ciencia y la Innovación, y que tiene como principal objetivo generar espacios de divulgación, difusión y debate acerca de la producción del conocimiento como servicio social para lograr una mejor calidad de vida para toda la población.

#### **Puesta a prueba en extensión: Semana de la ciencia 2015 Santa Fe**

La Semana Nacional de la Ciencia y la Tecnología es una iniciativa de divulgación de la ciencia que se realiza una vez por año en todo el país con el fin de organizar actividades que acerquen la ciencia y la tecnología a la sociedad.

Desde el año 2003 la UNL participa activamente de esta iniciativa, organizando diferentes actividades y en este año en particular desde la Secretaría de investigación de la FADU nos convocaron a participar con nuestros proyectos en las Jornadas.

Elaboramos la propuesta donde se proyectó la actividad junto con un presupuesto estimativo de los insumos necesarios. Tomando como referencia la edad promedio del contingente visitante, consideramos apropiado introducir a los asistentes a la problemática del Diseño de información, diseño de juegos y la responsabilidad social, a través del ejercicio de una actividad lúdica. La misma consistiría en dos momentos: a) la puesta a prueba de una selección de juegos de mesa (prototipos de los proyectos seleccionados del Taller de Diseño III) y b) una encuesta de evaluación de los mismos con un debate final.

El equipo de pasantes de la materia junto a las cientibecarias, se encargó de la materialización de los 10 tableros de mesa, junto a sus respectivas fichas, instrucciones de uso, y cajas. Asimismo, el equipo docente planificó una breve charla explicativa acompañada de videos, y preparó una encuesta escrita de calificación de los juegos, para ser llenada por los alumnos asistentes.

Fue una jornada muy productiva desde los aspectos extensionistas para los diferentes actores, por un lado para el equipo docente, de pasantes, cientibecarias en su totalidad y por el otro, para el grupo de asistentes, que se mostraron muy receptivos de la propuesta, participando activamente en la ronda de juegos. Tanto los profesores universitarios como

secundarios coincidimos en considerar de suma relevancia repetir estas instancias de intercambio entre ambos estamentos educativos.

### **Bibliografía**

- COHEN, Graciela: **Lilah. El gran juego**. Buenos Aires, Argentina, Ed. Luz de Luna, 2013
- DONDIS, Donis: **La sintaxis de la imagen**. Barcelona, Ed Gilli, 1976
- HUIZINGA, Johan: **Homo ludens**. Madrid, Alianza, 1990
- JAILIN, Robert: **Juegos y juguetes**. Etnotecnología del juego. Editorial: Madrid Siglo Veintiuno de España Editores, 1981
- LEBORG, Christian: **Gramática visual**, Barcelona, Gustavo Gili, 2013
- MARTINEZ VÁZQUEZ PARGA, María José: **El tablero de la oca**. España, Ed. 451editores, 2008
- MUNARI, Bruno: **¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual**. Barcelona, Ed Gilli, 1983
- SEMPRINI, Andrea: **El marketing de la marca: una aproximación semiótica**. España, Paidós Iberica Ediciones S.A., 1995
- SILVA OCHOA, Haydée: **Paradigmas y niveles del juego**, Université de Paris III UNAM, 1999. Artículo