

Le
c t u
ra

del **juego**

visiones extraordinarias de una continuidad

a mamá

a papá

a mi hermano

por el apoyo

GRACIAS

a mi amado

por la paciencia

por la ayuda

por el amor

Prólogo del profesor guía

El estudio abierto en el taller de titulación realizado por la alumna Theda Gleisner C., se inicia con una intuición de la alumna a propósito de la riqueza de la dimensión de Juego en el campo del Diseño.

Este es un tema que ha sido desarrollado a partir de dos vías, una hacia los fundamentos teóricos en el área de las ciencias sociales y desde la poesía de Godo a propósito del juego como un algoritmo que ilumina la experiencia de nuestra condición humana; ello a fin de traer a presencia en el estudio, una estructura que permitió complementar dicha intuición inicial con un conocimiento específico sobre el tema propuesto.

La segunda vía es la que sostiene el estudio a partir de una serie de invenciones lúdicas que permitieron encarar la teoría estudiada en un espacio visual y táctil. La intensidad de la experiencia creativa, llevada a cabo en los dos primeros trimestres de este Taller fue sostenida en un ritmo de estudio que relaciona fundamento e invención y trajo como consecuencia, una maduración desde la intuición inicial a una reflexión entre la naturaleza del juego propiamente tal y su abstracción en el campo de la lectura. Tal proceso está recogido paso a paso en el desarrollo de éste proyecto y está expuesto en el colofón de estudio anexado a ésta edición.

El concepto editorial que define ésta obra, surge precisamente ahí donde el acto de leer lo queremos ver como la experiencia de un eje de continuidad, como si se tratara de un hilo conductor capaz de revelar su propia estructura. La sensación de coherencia que trae consigo la percepción de continuidad es entendida como un espacio de referencias que, al modo de las propiedades de un juego definen la articulación entre estructura espacial (Sintaxis visual) y el horizonte semántico en el que se quiere inscribir la obra.

Desde las referencias bibliográficas de éste estudio y su desarrollo creativo, sabemos de la amplitud de la palabra Juego, pues ella trae una profundidad semántica que ha permitido poner en obra un punto de vista y por tanto una manera de medir nuestro espacio como un campo de juego al cual se le pueden especificar sus propias leyes cada vez. La consecuencia de éste estudio y su verificación en éstas páginas es que la realidad de poner en juego y la realidad de poner en obra son suertes iguales pues ambas situaciones implican la concepción de un espacio reglado en función de la dimensión de claridad y el potencial de juego en el sentido de libertad en la concepción del acto de leer.

Alejandro Garretón C.

Prólogo del profesor guía	p.5
In-lusio	p.9
1. Características del juego	p.11
2. Perfiles del juego	p.17

Juego- Experiencia y Ejercicio p.19

Juego- Movimiento Instintivo p.29

Juego- Momento Extraordinario p.45

Juego -Recreación p.59

Juego- Conocimiento y Relación p.73

Índice de contenido

3. Colofón de estudio	p.87
Etapa 1 Investigación y apertura de tema juego	p.89
Etapa 2 Experimentación y construcción de la relación lectura-juego	p.107
Etapa 3 Realización y construcción del proyecto	p.135
Bibliografía	p.141
Colofón técnico	p.146

in

l u

s

i

o

“Ilusión, significa la entrada en juego: In-lusio”

Roger Caillois- Juego y los hombres.

Este estudio fue abierto por un interés de relacionar el juego con el diseño gráfico, proyectándose así a través de interrogantes, ideas, experimentos y observaciones hacia un encuentro entre estas dos actividades.

En una primera instancia el tema del juego, es abordado a partir de lo escrito y definido acerca de él para tener una visión general, citando a diversos autores que han hablado en torno a él. Definir cuáles son sus características y condiciones para poder diferenciarlo de las demás actividades humanas. Al clasificar el juego en cinco perfiles, establecemos cinco visiones del juego, cinco maneras de verlo a través de sus distintos rasgos. Esto no significa que sólo existan cinco definiciones o clasificaciones pues estos perfiles no son categorías propiamente tales, sino más bien, maneras de mirar el juego. Como facetas donde pudieran agruparse una serie de características y relaciones con otras actividades humanas como el arte, la poesía o la lectura.

Tras la investigación tanto teórica como de observación, se desarrolló una investigación de diseño gráfico de invención de distintas propuestas de ocasiones y ejemplos de juegos que relacionaran la lectura con los distintos rasgos lúdicos descritos en los perfiles. Finalmente después de este proceso de experimentación gráfica, aparece ante nosotros una respuesta a esta relación entre una actividad ordinaria como lo es el leer y una extraordinaria como es el jugar y se decide la construcción de una edición donde ocurriera la relación entre juego y diseño, a través de la continuidad de la lectura y la imagen lúdica como elemento de recreación, distracción y ocasión de juego.