

Estadísticas y probabilidades

Campo de observación

Lectura e investigación

El juego, según Homo Ludens de Johan Huizinga, es una acción libre, ejecutada "como si" y situada en la vida cotidiana. Se ejecuta en un tiempo y un espacio determinado, que genera un estado y un campo de juego, además de desarrollarse en torno a un tiempo (dado por el mismo juego) y sus respectivas reglas que generan orden.

El siglo lúdico es una era de juegos. "Cuando la información se pone en juego, las experiencias similares a los juegos reemplazan a los medios lineales. Los juegos hacen un ajuste natural, los juegos son sistemas dinámicos en un sentido mucho más literal. Ej. Jugar poker, pac-man, etc. Los juegos son máquinas de entradas y salidas que están habitadas, manipuladas y explotadas.

Ser juguetón es el motor de innovación y creatividad, mientras se juega: pensamos - aprendemos, actuamos de nuestra propia manera, nos permite ser quienes realmente somos.

Juego según Roger Caillois

Define el juego como una actividad libre en la cual el jugador no está obligado, sin que el juego se lo pidiese, al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre. Además, está circunscrito en límites de espacio, de tiempo y determinados por anticipado. Es incierto y cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoria mente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar.

Posee reglas sometidas a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta. Y es un espacio ficticio acompañado de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.

(Caillois, 1986, p.37-38)

Propone una clasificación que está delimitada por cuatro secciones principales:

1. Competencia (Agón).
2. Azar (Alea).
3. El simulacro (Mimicry)
4. Vértigo (Ilinx).

A su vez estos grupos tienen dentro de sí distintos juegos que pueden situarse dentro de polos opuestos:

1. Paidia: Principio común de diversión, libre improvisación y despreocupada plenitud mediante la que se manifiesta cierta fantasía desbocada.
2. Ludus: Necesidad creciente de apegar la paidia a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos para dificultar llegar al resultado deseado.

Bibliografía:

Homo Ludens, Johan Huizinga.
Ludic Century, Eric Zimmerman.
Los juegos y los hombres. Los máscaras y el vértigo, Roger Caillois.

Reklina

¡Reclina a tu contincante!

"Reklina" es un juego de azar y estrategia en el que los movimientos son dictados por una doble ruleta, la que indica la acción a realizar y cantidad de veces que se debe realizar aquella acción.

Reglas

1. Se inicia con 3 piezas medianas y 1 pequeña en el sector indicado por la ruleta, si aparece el número 4, es el jugador quien elige en qué sector ubicarse.
2. Ambas ruletas se tiran de una sola vez, en ambos o distintos sentidos.
3. Gana aquel que logra inclinar el tablero hacia su contrincante.
4. Si aparece la opción se acaba el juego, pierde aquel que tiene más piezas en su sector. Si llegan a tener la misma cantidad, se cuenta por el valor de puntos, aquel con mayores puntos, pierde.

Advertencias

- Incluye piezas pequeñas que pueden afectar la integridad física. Peligro de asfixia.
- No apto para menores de 15 años.
- Mantener alejado y protegido de la luz directa del sol.
- No exponer a la humedad o la interperie.
- Limpiar en seco.
- Guardar con cuidado en su empaque original.
- Situarse en una superficie de juego estable.

reklina

Movimiento piezas

Avanzar

- Pieza pequeña: Frente, diagonal y lados + saltar piezas medianas.
- Pieza mediana: Frente diagonal y lados.
- Pieza mayor: Sin movimiento (al menos que salga en la ruleta).

Retroceder

- Pieza pequeña: Recto hacia atrás.
- Pieza mediana: Recto hacia atrás.
- Pieza mayor: sin movimiento.

Ficha técnica



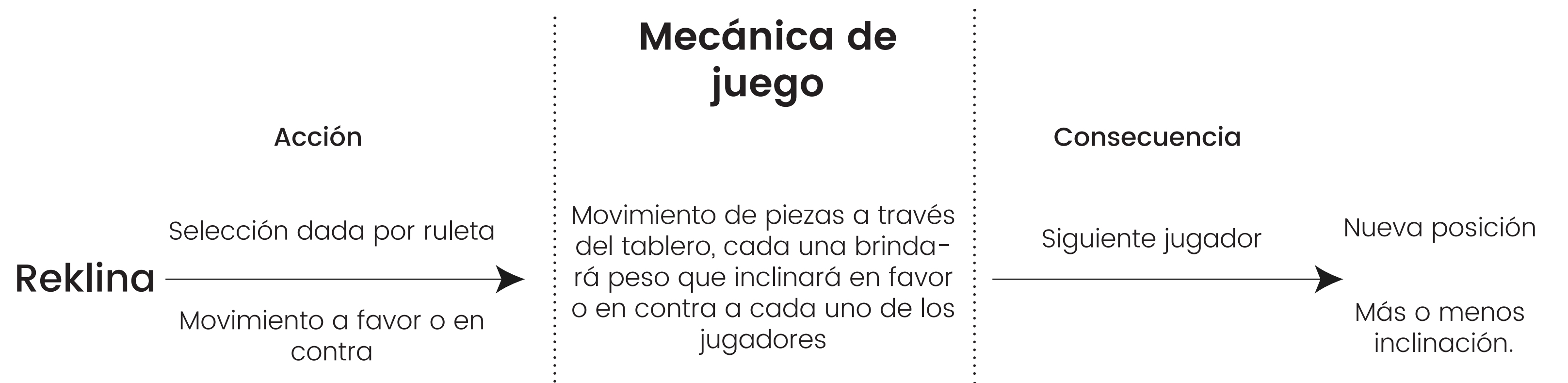
2 personas a 2 parejas.



20 minutos



Mayores de 16 años.



Observaciones

I. "Extensión del cuerpo en equilibrio"

Campo de observación: El caminar/avanzar de las personas.

Fundamento: Se ve el cuerpo en su estado de tensión y distensión viendo la coordinación y la destreza de adultos a comparación de niños que se encuentran en su aprender a caminar. El caminar adulto se contiene en sí mismo. El cuerpo tiende a retraer las extremidades superiores apegadas al torso, o moviéndolas ligeramente sin ser separadas por completo del cuerpo, por lo que el caminar adulto se concentra en las extremidades inferiores. Por otra parte, se observa además el caminar de un niño, en donde el cuerpo se observa como un eje que se ensancha a causa de las extremidades superiores distendidas del cuerpo para así generar mayor equilibrio en el caminar, logrando como resultante un vaivén que marca el ritmo del caminar.

Conceptos rescatados:

1. Coordinación.
2. Inestabilidad.
3. Vaivén.
4. Contención.

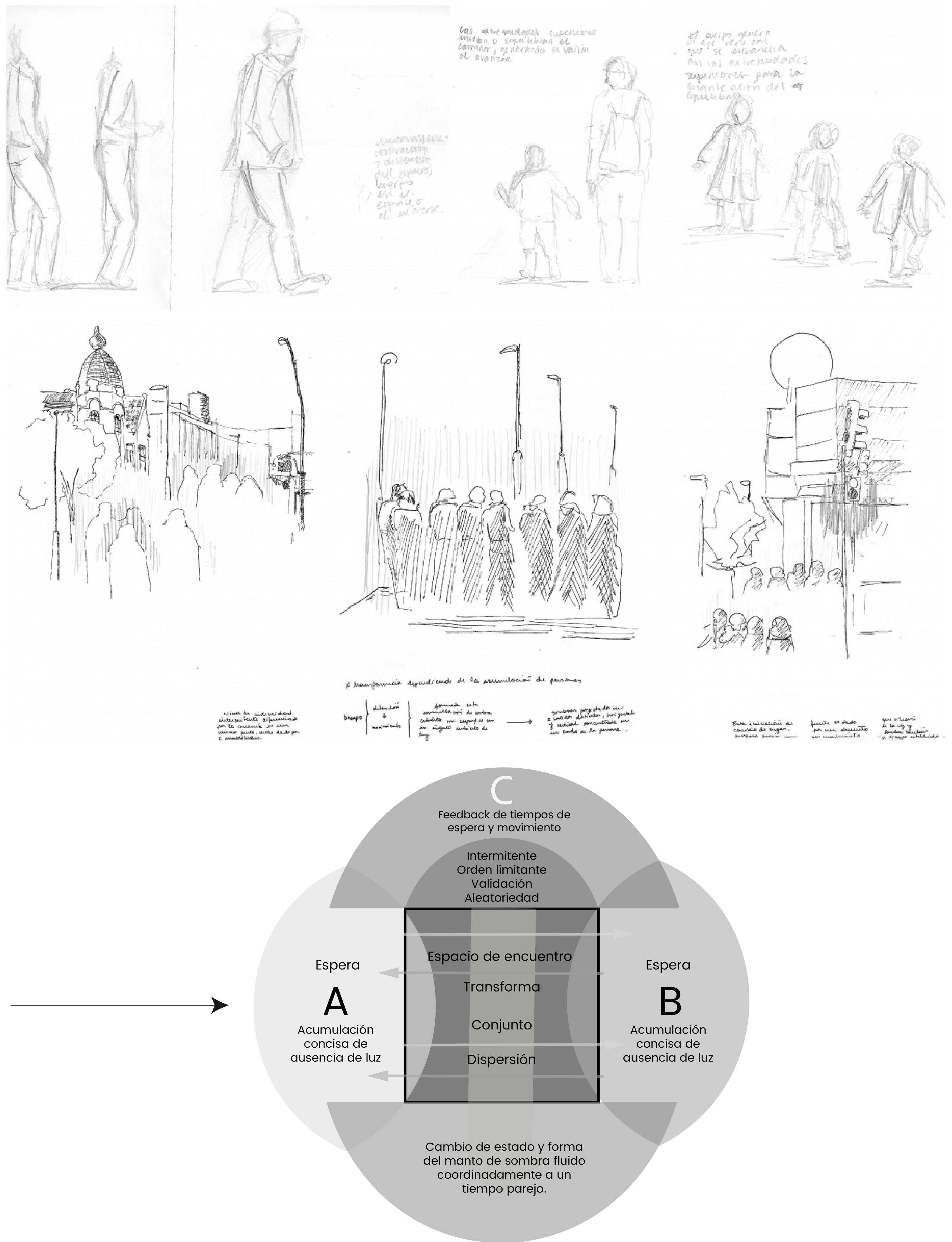
II. "Sombras transientes dentro de un campo establecido"

Campo de observación: Sombra generada al transitar de las personas en pasos de peatones.

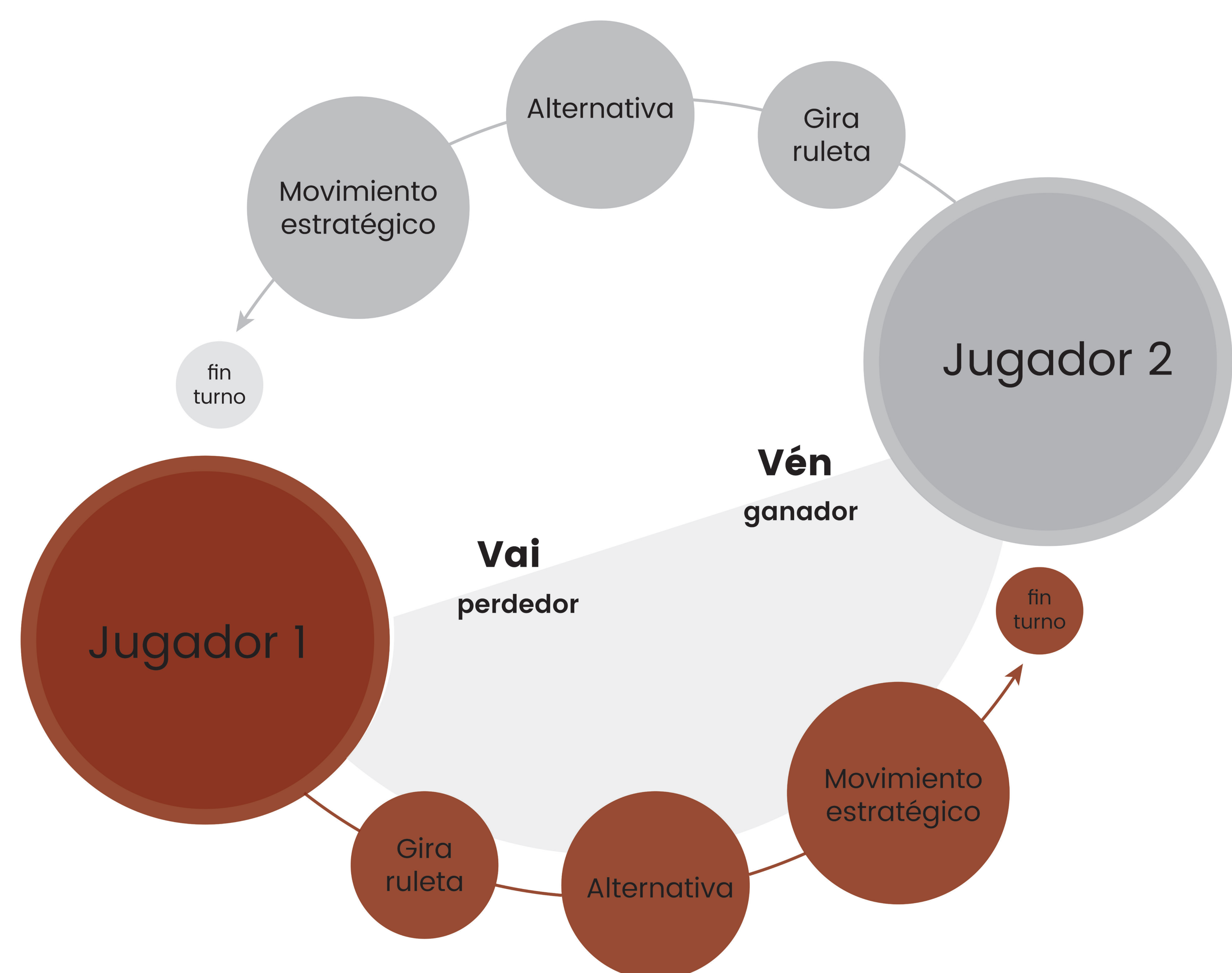
Fundamento: El juego dado como un intercambio al encontrarnos en el escenario del paso peatonal, se observa que existen dos multitudes que se confrontan en tiempo de espera, la acumulación de ausencia de luz en ambos lados se va acumulando a medida que esta espera crece. Cuando el intermitente da cuenta del poder cruzar dentro del campo establecido (campo de juego), se genera una intersección que comienza con una acumulación a una dispersión, esta dispersión da paso al encuentro nuevamente pero de forma difusa dentro de este centro transitorio transformándose rítmica y coordinadamente. Al nacer este juego de acumulación y dispersión de sombras, se incorpora un tercer elemento que resulta ser aquel que divide ambos lados, también teniendo su detención y movimiento pero que resulta ser disperso en ambos estados. Entonces, damos cuenta que existen estos 2 elementos A y B principales que al estar en detención, existe un C que se mantiene en movimiento dividiendo ambos protagonistas, que si esta sombra se encuentra en movimiento, esta tercer sombra dispersa se detiene. Todo mediado por el espacio e intermitente que da paso al encuentro, cambio de estado y forma del flujo que aún así lo mantiene en orden.

Conceptos rescatados:

1. Espacio de encuentro que transforma manteniendo un orden que altera en base a un tiempo ya establecido (medido).
 2. Flujos que se confrontan en una espera seguida por un transitar.
 3. Intermitente como mediador de espacio y elementos que se mantienen movimiento y detención.
 4. Acumulación y dispersión de sombra.
- Intercambio de lugar.



Modelo - jugabilidad



Proceso, registro de las deficiones

Luego de toma de decisiones en cuanto a observaciones y fundamento, se comienza a jerarquizar los elementos para la construcción del juego:

I. Elección categoría

- **Competencia (Agón):** Lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor. (Caillois, 1986, p.43). Atención sostenida, entrenamiento adecuado, voluntad de vencer, disciplina, perseverancia, lealtad.

- **Alea (Azar):** Resultado no depende del jugador. El destino es el único artifice de la victoria y, cuando existe rivalidad ésta significa exclusivamente que el vencedor se ha visto más favorecido por la suerte que el vencido" (Caillois, 1986, p. 48). Aleatoriedad y estrategia.

II. Propuestas de nombre

- Stagger:** Definido como una dificultad para moverse con como si fuera a caer. Sinónimos: Tambalearse, titubear, alternar.
- Woble:** Sacudir o moverse de lado a lado de una manera que se observa una falta de equilibrio. Sinónimos: Tambalearse, bambolearse.
- Swap:** Definido como cambio. Sinónimos: Intercambio, paso de mercancía, trueque.
- Klisi:** Definición griega que significa inclinar.
- Unbalance:** Desequilibrar, hacer perder el equilibrio a una persona o una cosa.
- Inclina:** Desviar (una cosa) de la posición vertical u horizontal.
- Desequilibra:** Que ha perdido el equilibrio.
- Reclina:** Inclinar una cosa apoyándola sobre otra.

"Reklina"

Viene de las palabras reclinar y su traducción en griego klisi = inclinar, ambas dando cuenta que con elementos sobre un objeto se puede lograr una inclinación y desequilibrio. Siendo éstos ambos conceptos principales de nuestra propuesta a realizar.

III. Elección tipografía

Poppins: Fuente geométrica Sans serif que hace alusión a la forma en la cual está diseñada la pista de juego y todos sus elementos. Las letras son casi monolineales con correcciones ópticas aplicadas a las juntas de trazo para mantener un color tipográfico uniforme en relación al juego.

IV. Construcción marca



V. Prototipo wy acercamiento a propuesta final



Testeo

Clase a clase se presentaron prototipos con cada corrección y recomendación ya empleada por parte de profesores y compañeros, llegando así a un base fundamentada abstracta y física del juego concreta.

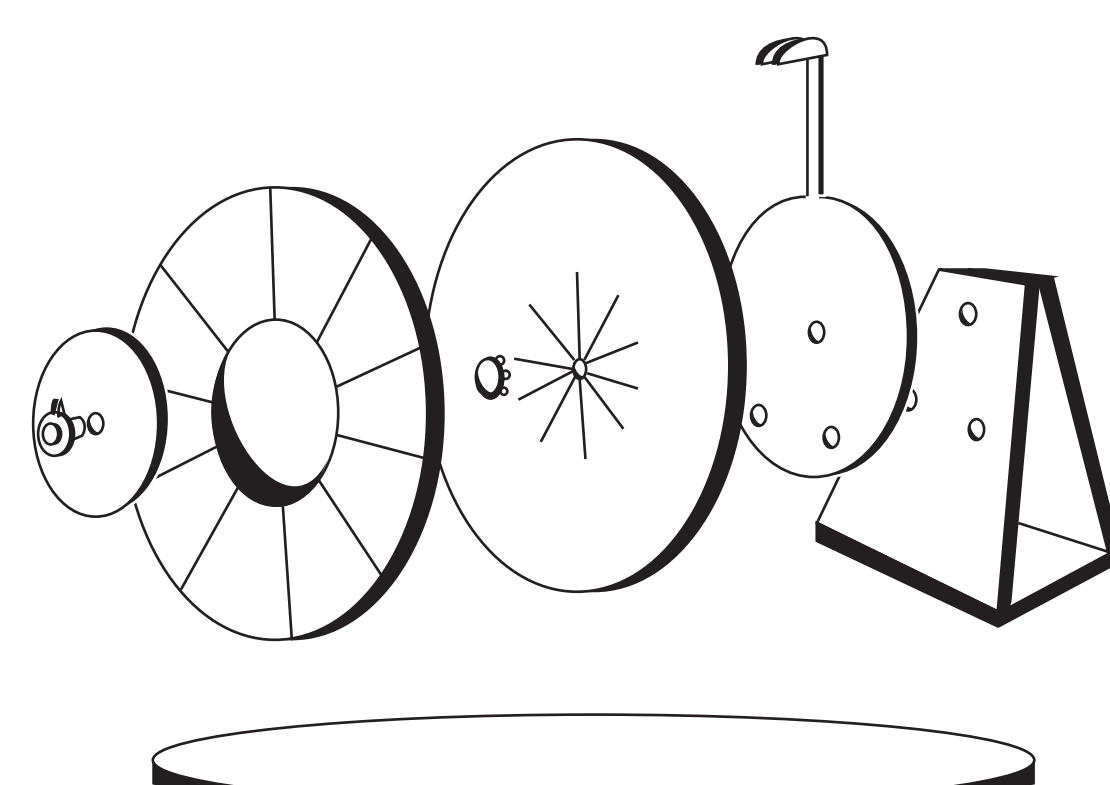
Impresiones por parte de usuarios debido a lo rústico y la identidad propia/única que se crea, con un dinamismo estratégico con momentos de excitación gracias a elecciones dadas por la ruleta que se vuelven impredecibles por parte de los jugadores, otorgando asombro.

"Simple pero divertido", son algunas respuestas por parte de los usuarios testeados...

Forma

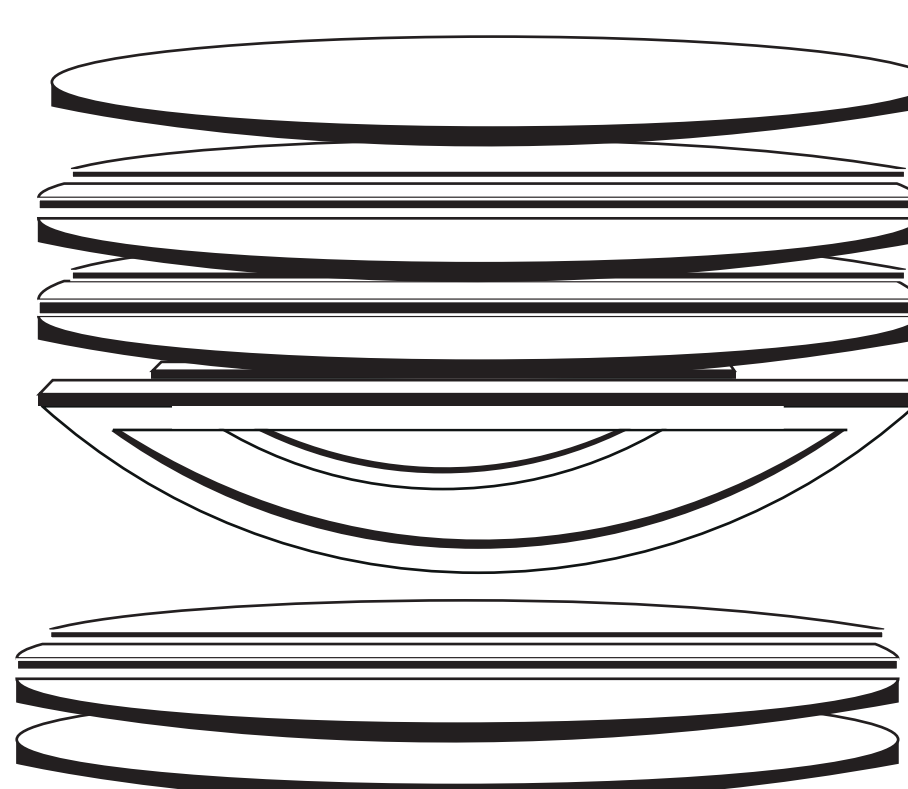
Ruleta

6 piezas
+ rodamiento
+ 3 tarugos



Tablero

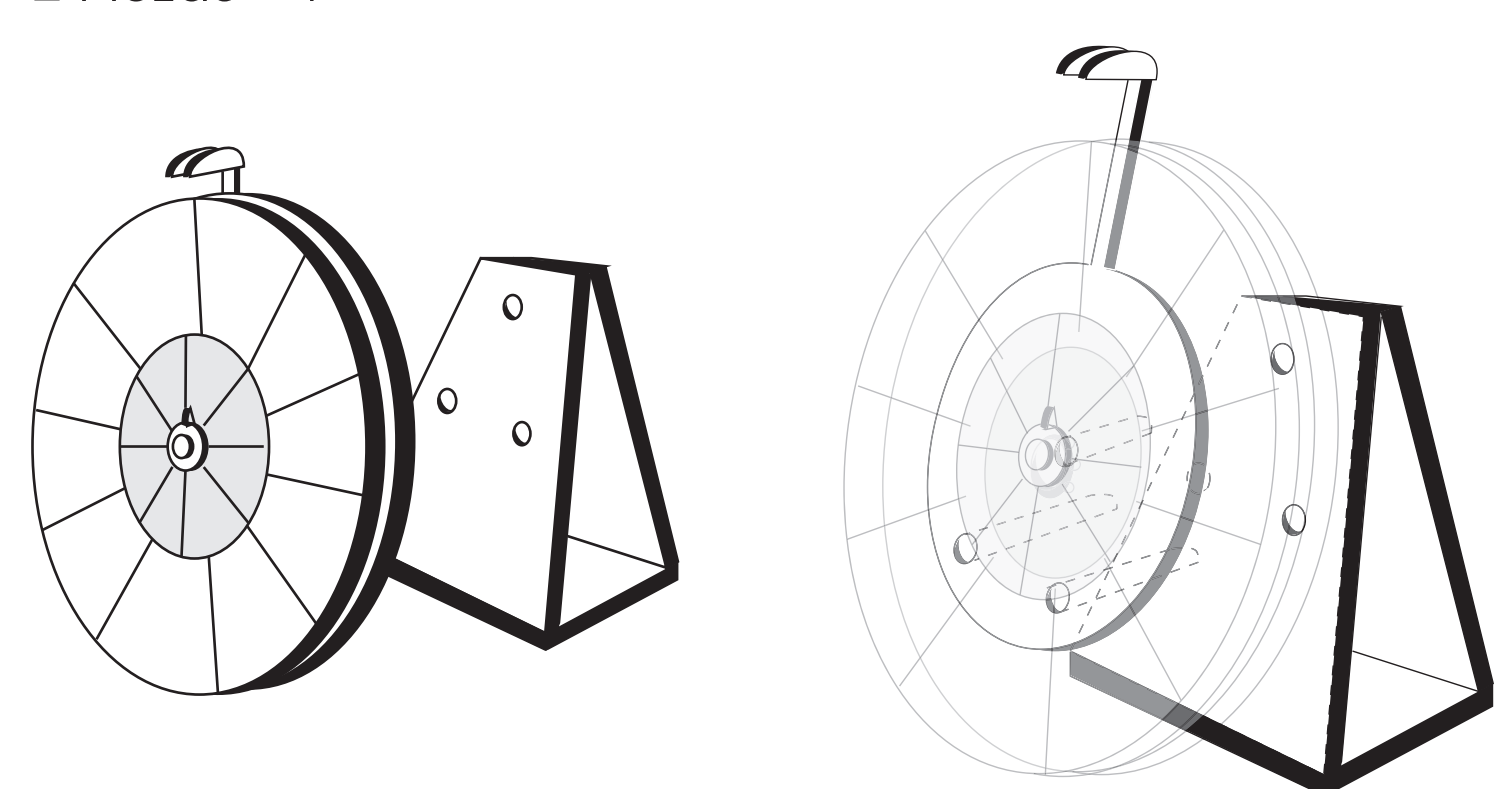
15 armado
total: 7



Montaje y desmontaje

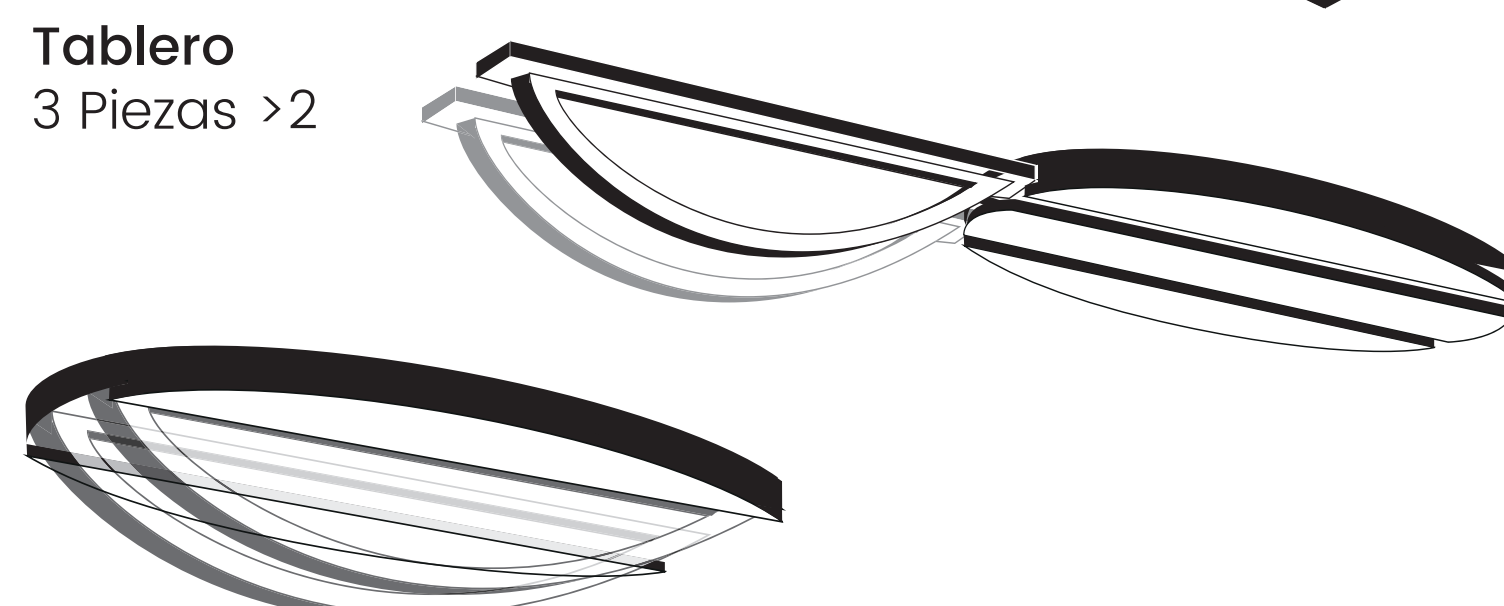
Ruleta

2 Piezas x 1



Tablero

3 Piezas x2



Materiales / Suministros:

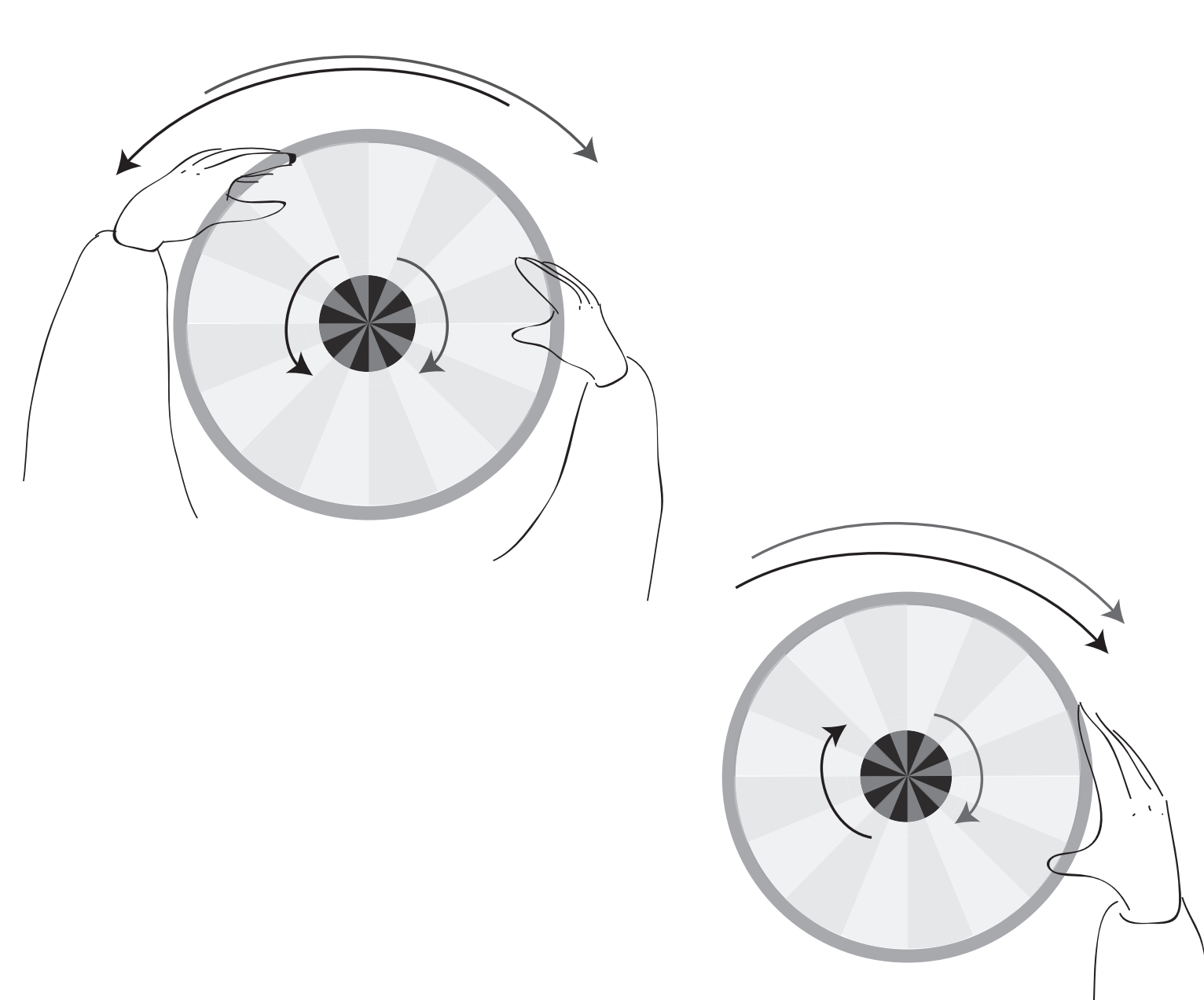
2	Rodamiento (2,2cm)	\$5.200.-
10	Rodamiento (1,7cm)	\$9.000.-
10	Rodamiento (1,5cm)	\$7.000.-
1	Plancha MDF (1,52m x 2,44m)	\$4.450.-
1	Pintura negra acrílica	\$1.390.-
1	Silicona	\$1.200.-
1	Plástico PVC (1m)	\$7.260.-
1	Piezo cartón piedra (77x110x3mm)	\$2.500.-
1	Impresión hilado 9	\$5.450.-
2	Cartulina negra española	\$450.-
Total:		\$44.350.-

Juego

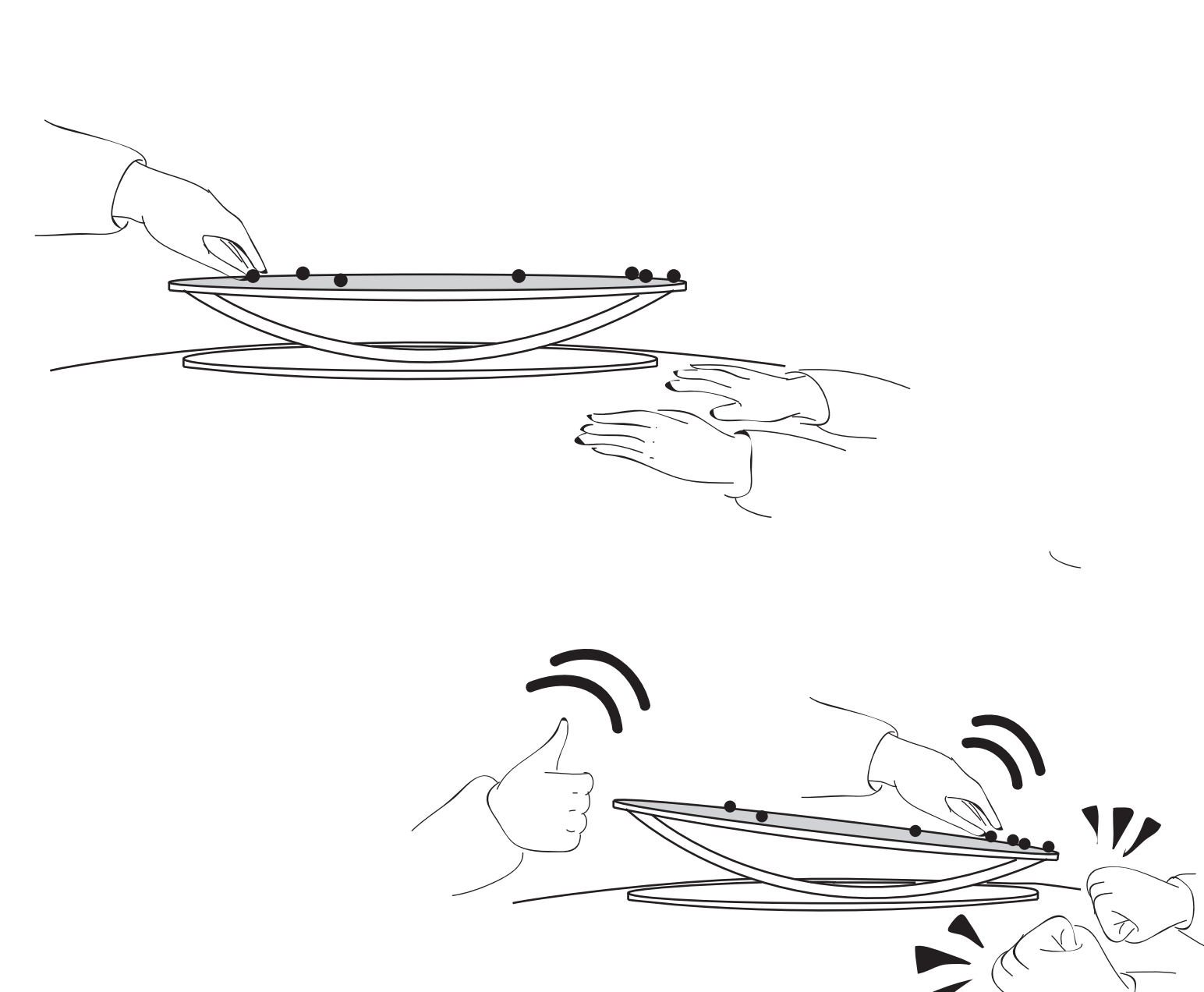
Desde una dinámica de azar, el jugador planea su estrategia teniendo ya la selección de acción y cantidad, con su único propósito de inclinar el tablero hacia su contrincante para obtener la victoria.

Cada triunfo aparece y confirma desde la aparición de una acción que favorezca al jugador y un feedback al inclinarse el tablero a favor de su contrincante.

a. Girar la ruleta



b. Movimiento en el tablero.



"División tablero"

