

XIX ENCUENTRO DE JÓVENES INVESTIGADORES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL

SISTEMAS CROMÁTICOS Y OTROS ELEMENTOS, EL CASO PARTICULAR DEL MONOPOLY

Agustina, Meyer

Cientibecaria UNL (programa 2014) - Estudiante de Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral, Ciudad Universitaria - Paraje el Pozo - (3000) Santa Fe, Argentina.

Área: ARQUITECTURA, URBANISMO Y DISEÑO | **Sub-área:** DISEÑO | **Grupo:** X

INTRODUCCIÓN

“Siempre que se diseña algo, o se hace, boceta y pinta, dibuja, garabatea, construye, esculpe o gesticula, la sustancia visual de la obra se extrae de una lista básica de elementos. [...] Los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos y su número es reducido: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento. Aunque sean pocos, son la materia prima de toda la información visual que está formada por elecciones y combinaciones selectivas. La estructura del trabajo visual es la fuerza que determina qué elementos visuales están presentes y con qué énfasis.” (DONDIS, 2012).

A partir de esta premisa surge la propuesta de estudio “Sistemas cromáticos y otros elementos, el caso particular del Monopoly” que pretende llevar a cabo un análisis sobre el uso del sistema cromático en tableros de juegos de mesa y su relación con los otros elementos. Para ello, se seleccionó como pieza de análisis el Monopoly.

Esta propuesta se vincula con el CAI+D 2013 “Diseño de juegos. Un abordaje desde el diseño de información al potencial cognitivo y pedagógico del diseño de interfaces lúdicas” y atiende a un recorte particular, buscando focalizarse en un único juego de mesa a fin de aportar un nuevo análisis al proceso de investigación.

OBJETIVOS

Contar acerca de la experiencia vivida durante el período de iniciación en la investigación y mostrar los resultados alcanzados en cuanto a los primeros acercamientos a este área desconocido a nivel personal.

El objetivo de este análisis fue identificar los elementos visuales que utilizan los tableros de juego de mesa más específicamente el Monopoly. Y, a su vez, empezar a comprender cómo se usa el sistema cromático y cómo se relaciona con los demás elementos visuales en éste tipo de pieza en particular.

METODOLOGÍA

Desde el equipo del proyecto CAI+D 2013 se propusieron múltiples actividades, a modo de metodologías de investigación, como la lectura diagonal de bibliografía y su posterior fichaje a modo de resumen, el relevamiento acerca de una de las clasificaciones de juegos de mesa: Ameritrash - Eurogame, los análisis de tableros de juego de mesa, tanto comerciales como proyectos de alumnos de la Cátedra de diseño IV - Gorodischer, la creación de una nube en Google Drive entre los docentes, pasantes y cientíbecarios, reuniones periódicas con el equipo de trabajo, entre otras.

En este caso en particular, se focalizó en una de estas actividades en particular que consistió en la selección y relevamiento de un tablero de juego de mesa a elección, previamente asentido.

El juego de mesa elegido fue el Monopoly, el cual en principio, se relevó fotográficamente y luego se realizó un análisis descriptivo de los elementos visuales compositivos, usados en los diferentes casilleros, y las interrelaciones existentes entre ellos, haciendo hincapié en uno particular: el sistema cromático.

RESULTADOS

A partir del análisis descriptivo se detectó que el sistema cromático es uno de los recursos visuales más utilizados y que su jerarquización depende de la visualización en conjunto al resto de los elementos en la superficie. Además se observó que:

- La jerarquía de los elementos está determinada por dos aspectos: el porcentaje que ocupa cada uno de ellos sobre la superficie y cómo se relaciona con el resto de los sistemas. Por ejemplo: Se detectaron sistemas cromáticos utilizados en primera jerarquía como el caso de los casilleros de lugares y en segunda jerarquía como en los casilleros de ferrocarriles, donde queda subordinada al sistema de íconos.

- El uso de los sistemas visuales permiten un acceso a la información mucho más rápido y simple. Por ejemplo, en lo que respecta al uso del sistema cromático en los casilleros de lugares, los jugadores recuerdan cada grupo de propiedades simplemente por el color que tienen éstas y no por el nombre de las mismas.

- El color es utilizado de dos maneras: estéticamente e informativa. La primera de ellas hace referencia al uso del color como gama cromática, la cual puede ser seleccionada de manera análoga, como el caso de los casilleros de servicios y los de descanso, o sin criterio alguno como el casillero de inicio.

La informativa en cambio, se refiere a la selección de un grupo de colores con la intención de categorizar, es decir, de uso distintivo entre los casilleros.

- Existen más de dos sistemas cromáticos, los mismos presentan diferentes jerarquías y cada uno está utilizado y relacionado con otros sistemas de una manera distintiva y particular. Sin embargo hay algunos errores de categorización, sobre todo con los casilleros de situación en relación al resto, ya que presentan entre sí un uso diferente del color, relacionándolos con los casilleros de ferrocarriles y de descanso.

- La gama cromática seleccionada responde a dos ejes: el contexto de producción de la edición analizada (Edición Argentina, 2001) y la temática del juego.

CONCLUSIONES

En relación al desarrollo de dicho análisis dentro del proceso de investigación del CAI+D, considero que el aprendizaje obtenido me permitió superar la desorientación inicial respecto de cómo abordar el estudio. Además, la elección metodológica seleccionada por el grupo de trabajo del proyecto de investigación me ayudó a llegar satisfactoriamente al objetivo propuesto.

En relación a perspectivas futuras, es interesante observar que la metodología aplicada, puede extenderse a otros análisis u observaciones a efectos de encontrar regularidades que permitan de alguna manera la generalización de los resultados alcanzados.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Auciello, F., 2012. El juego. Alción editora, Buenos Aires.

Costa, J., 1998. La esquemática. Paidós, Buenos Aires.

Dondis, D., 2012. La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili, Barcelona.

Leborg, C., 2013. Gramática visual. Gustavo Gili, Barcelona.

Mijksenaar, P., 2001. Una introducción al diseño de información. Gustavo Gili, Buenos Aires.