

EL PARQUÉS
Un juego entre la innovación y la tradición

DIEGO ESTEBAN ALVIRA VIDAL

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL

BOGOTÁ

2018



EL PARQUÉS
Un juego entre la innovación y la tradición

DIEGO ESTEBAN ALVIRA VIDAL

Trabajo de grado para optar al título de Diseño Industrial

ASESOR: SERGIO ESTEBAN ROMERO LOZANO

Magíster en Diseño Multimedia, Artista Visual y Plástico

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL

BOGOTÁ

2018



EL PARQUÉS
Un juego entre la innovación y la tradición

DIEGO ESTEBAN ALVIRA VIDAL

Firma Jurado


M.A. SERGIO ESTEBAN ROMERO LOZANO

Tabla de Contenidos

EL PARQUÉS.....	i
EL PARQUÉS.....	ii
Tabla de Contenidos.....	3
Lista de Figuras	5
Lista de tablas.....	7
Agradecimientos.....	8
INTRODUCCIÓN.....	1
INVESTIGACIÓN	5
Método	5
Planificación de la innovación	5
El complejo funcional.....	6
Innovación Funcional.....	9
Hipótesis	10
Función	11
Necesidad.....	12
¿Por qué un juego?.....	12
¿Por qué el Parqués?.....	15
ANÁLISIS.....	20
Asociación	20
Historia	20
Del Modelo a las Series	21
Materia y forma.....	24
De las series al modelo	27
Hallazgos analíticos.....	31
SÍNTESIS	33
Estética	33
Conceptos.....	34
Objetivos	35
Objetivo General.....	35
Objetivo específico N°1	35
Objetivo específico N°2	35
Objetivo específico N°3	35
Alcance	35
Utilización	36
REALIZACIÓN	37
Tétesis.....	37
Prototipo.....	38
Primeras aproximaciones.....	39
Aproximaciones digitales al prototipo.	45
Plano de corte eslabones y aros de prototipo	46
Desarrollo superficies de casillas para Parqués	47

Armado de módulos para tablero de Parques	49
Comprobación de prototipo	51
Conclusiones del Prototipo	52
Diseño propuesta Piloto	53
Planos de Corte Producción Modelo Piloto.....	55
Montaje de partes del módulo piloto de juego.....	57
Momento de comprobación de los módulos.....	58
Las fichas:.....	61
Conclusiones finales	71
Anexo 1: Sistema de Reglas juego del Parqués.....	i
Lista de referencias.....	I
Glosario.....	III

Lista de Figuras

ILUSTRACIÓN 1: DIAGRAMA “INNOVATION PLANNING” MÉTODO KUMAR FUENTE: (DUBBERLY DESIGN OFFICE, 2004).....	5
ILUSTRACIÓN 2: DIAGRAMA COMPLEJO FUNCIONAL FUENTE: DISEÑAR PARA EL MUNDO REAL, 2014.....	7
ILUSTRACIÓN 3: DIAGRAMA "INNOVACIÓN FUNCIONAL"	9
ILUSTRACIÓN 4: FAMILIA JUGANDO PARQUÉS	14
ILUSTRACIÓN 5: EL TABLERO DE 6 PUESTOS DEL PARQUÉS	20
ILUSTRACIÓN 6: EL TERRITORIO DE VEINTICUATRO CASILLAS MÁS LA LLEGADA 25- DETALLE	21
ILUSTRACIÓN 7: PALACIO AGRA DEL EMPERADOR AKBAR I. PACHISI COURT, FATEHPUR SIKRI - INDIA	21
ILUSTRACIÓN 8: EMPERADOR AKBAR I JUGANDO PACHISI	21
ILUSTRACIÓN 9: CONCHAS DE CAURÍES.....	22
ILUSTRACIÓN 10: TABLERO DE PACHISI TEJIDO EN TELA.....	23
ILUSTRACIÓN 11: PACHISI – ARTESANAL.....	25
ILUSTRACIÓN 12: PACHISI PRODUCCIÓN EN MASA	26
ILUSTRACIÓN 13: JUGANDO PACHISI.....	27
ILUSTRACIÓN 14: TABLERO, FICHAS Y DATOS DEL PARQUÉS	28
ILUSTRACIÓN 15: NIÑOS JUGANDO PARCHÍS	28
ILUSTRACIÓN 16: TABLERO DE LUDO.....	29
ILUSTRACIÓN 17: TABLERO LE JEU DE DADA	29
ILUSTRACIÓN 18: DETALLE PARQUÉS	31
ILUSTRACIÓN 19: DETALLE PARQUÉS	31
ILUSTRACIÓN 20: FICHAS PARA PARQUÉS.....	31
ILUSTRACIÓN 21: PARQUÉS MADERA 3D	32
ILUSTRACIÓN 22: TABLERO DE PARQUÉS SEIS PUESTOSFUENTE: HTTP://WWW.RONDA.COM.CO/INDEX.PHP/PRODUCTOS/JUEGOS/PARQUES-6-PUESTOS-DISTRIBUTIVO/	32
ILUSTRACIÓN 23: RENDER REPETICIÓN DE FORMAS	38
ILUSTRACIÓN 24: BOCETO MÓDULO PARA PARQUÉS	38
ILUSTRACIÓN 25: PARTIDA DE PARQUÉS.....	39
ILUSTRACIÓN 26: DIAGRAMAS DE REPETICIÓN MODULAR PARA TABLEROS DE JUEGO DE TRES A SEIS PUESTOS.	40
ILUSTRACIÓN 27: PATRÓN DE DISTRIBUCIÓN DE CASILLAS.....	40
ILUSTRACIÓN 28: RENDER MODELO DE CASILLAS CIRCULARES	41
ILUSTRACIÓN 29: RENDER PROPUESTA MODELO DE TABLERO PARA JUGAR PARQUÉS 3D	42
ILUSTRACIÓN 30: RENDER PARQUÉS CÍRCULO DESTACADO	43
ILUSTRACIÓN 31: RENDER ESQUEMA DE TABLERO DE DOS MÓDULOS PARA EL PARQUÉS	44
ILUSTRACIÓN 32: RENDER ESQUEMA DE TABLERO DE TRES MÓDULOS PARA EL PARQUÉS	44
ILUSTRACIÓN 33: RENDER COTAS DE PIEZAS DEL MÓDULO DEL PARQUÉS.....	45
ILUSTRACIÓN 34: RENDER DETALLE DE CONSTRUCCIÓN MÓDULO DE PARQUÉS	45
ILUSTRACIÓN 35: RENDER MÓDULO DEL PARQUÉS.....	46
ILUSTRACIÓN 36 PLANO DE CORTE 70x100 CENTÍMETROS.....	46
ILUSTRACIÓN 37: CORTE LÁSER, CARTÓN PIEDRA 1,5MM	47
ILUSTRACIÓN 38: MOLDE 1 EN CAUCHO-SILICONA (C-S).....	47
ILUSTRACIÓN 39: MOLDE C-S CON RESINA POLIÉSTER TRANSLUCIDA	47
ILUSTRACIÓN 40: MOLDE C-S CON RESINA POLIÉSTER ROJA.....	47
ILUSTRACIÓN 41: MOLDE C-S CON RESINA POLIÉSTER AZUL METALIZADA	47
ILUSTRACIÓN 42: CÍRCULO SOLAR MUISCA. ANTONIO GRASS.....	48
ILUSTRACIÓN 43: MODELO 3D SUPERFICIE CASILLA PARQUÉS	48
ILUSTRACIÓN 44: MOLDE 2 EN CAUCHO-SILICONA	48
ILUSTRACIÓN 45: IMPRESIÓN 3D SUPERFICIE CASILLAS PARQUÉS	48
ILUSTRACIÓN 46: EJES EN MADERA Y ALUMINIO, SUPERFICIES IMPRESAS EN 3D Y FUNDIDAS EN RESINA POLIÉSTER	49

ILUSTRACIÓN 47: MONTAJE DE NIVELES 5 MÓDULOS DE PARQUÉS.....	49
ILUSTRACIÓN 48: MONTAJE DE EJES Y SUPERFICIES DE CASILLAS.....	49
ILUSTRACIÓN 49: MONTAJE DE MÓDULOS PARA TABLERO DE PARQUÉS	50
ILUSTRACIÓN 50: MONTAJE DE MÓDULOS PARA TABLERO DE PARQUÉS	51
ILUSTRACIÓN 51: FICHAS CON FIGURAS ANIMALES Y HUMANAS	51
ILUSTRACIÓN 52: DETALLE MÓDULO BLANCO CON FICHAS DE ANIMALES EN SU ORIGEN DE SALIDA.....	52
ILUSTRACIÓN 53: DETALLE MÓDULO CON LAS FICHAS CAÍDAS	52
ILUSTRACIÓN 54: RENDER MÓDULO EMPAQUE PARQUÉS	53
ILUSTRACIÓN 55: RENDER EJES Y CASILLAS MÓDULO DEL PARQUÉS.....	53
ILUSTRACIÓN 56: PARQUES IMANTAD	54
ILUSTRACIÓN 57: CUATRO FICHAS MUISCA CON IMANES	54
ILUSTRACIÓN 59: RENDER PROPUESTA EMPAQUE MÓDULO INDIVIDUAL PARQUÉS	55
ILUSTRACIÓN 59: RENDER PROPUESTA EMPAQUE MÓDULOS DE JUEGO PARQUÉS	55
ILUSTRACIÓN 60: RENDER EMPAQUE SIN TAPA Y ABIERTO	55
ILUSTRACIÓN 61: PLANO DE CORTE ESLABONES DE MÓDULO PARA PARQUÉS Y PAREDES DE EMPAQUE.....	56
ILUSTRACIÓN 62: PLANO DE CORTE EMPAQUE DE MÓDULO DE JUEGO	56
ILUSTRACIÓN 63: PIEZAS CORTADAS PARA ENSAMBLE DE MÓDULOS Y EMPAQUES.....	57
ILUSTRACIÓN 64: PROCESO DE CONFORMACIÓN EMPAQUE POR UNIÓN QUÍMICA CON CLORURO DE METIL-METACRILATO	57
ILUSTRACIÓN 65: SUPERFICIES Y EJES DE ROTACIÓN	58
ILUSTRACIÓN 66: PRIMERA COMPROBACIÓN MODELO PILOTO (SIN ACABADOS)	58
ILUSTRACIÓN 67: DETALLE CASILLA DE LLEGADA	59
ILUSTRACIÓN 68: SET DE 5 PUESTOS PARA JUEGO DEL PARQUÉS.....	59
ILUSTRACIÓN 69: BARRIO LA PERSEVERANCIA, BOGOTÁ. JUGANDO PARQUÉS MODULAR.....	63
ILUSTRACIÓN 70: BARRIO LA PERSEVERANCIA, BOGOTÁ. JUGANDO PARQUÉS MODULAR-2.....	64
ILUSTRACIÓN 71: BARRIO GALERÍAS, BOGOTÁ. JUGANDO PARQUÉS MODULAR.....	65
ILUSTRACIÓN 72: BARRIO GALERÍAS, BOGOTÁ. JUGANDO PARQUÉS MODULAR-2.....	65
ILUSTRACIÓN 73: IMÁGENES PARA LA SUPERFICIE DE LAS CASILLAS Y PUNTO DE ORIGEN DEL PARQUÉS (DISEÑOS PRECOLOMBINOS)	66
ILUSTRACIÓN 74: DETALLE UNIÓN DE MÓDULOS DEL PARQUÉS.....	66
ILUSTRACIÓN 75: VISTA SUPERIOR DEL TABLERO MODULAR	67
ILUSTRACIÓN 76: VISTA FRONTAL DEL TABLERO MODULAR	67
ILUSTRACIÓN 77: SESIÓN DE PRUEBA EN CENTRO PEDAGÓGICO PRELUDIO.....	68
ILUSTRACIÓN 78: SESIÓN PRELUDIO. TABLERO E INSTRUCCIONES DE JUEGO.....	68

Lista de tablas

TABLA 1: PUNTUACIÓN DEL PACHISI	22
TABLA 2: CASILLAS TIPO.....	40
TABLA 3: FRECUENCIA DEL PARQUÉS.....	42
TABLA 4: INVENTARIO DE PIEZAS PARA PRODUCCIÓN DE MÓDULO DE PARQUÉS	49
TABLA 5: SIMBOLOGÍA CIRCULAR PRECOLOMBINA	60

Agradecimientos

Este trabajo es posible gracias la empatía de todas las personas que sin pensarlo, sin proponerlo, encontraron en el juego del Parqués alguna pista de su historia personal y me compartieron su tiempo y experiencias para dar forma a la percepción que tengo sobre la importancia de ese juego en la cultura colombiana. Agradezco especialmente la confianza y apoyo de mi familia en este camino académico y profesional, a Pau Faure por escucharme, cuestionarme y ayudar a concretar mis pensamientos, a la Tadeo por las buenas personas que guiaron e inspiraron este proyecto. Maestro Pineda, gracias!

INTRODUCCIÓN

El tema central del proyecto que se desarrolla a continuación es el juego del Parqués, propuesto como una exploración que al involucrar la palabra *juego*, “*designa no sólo la actividad específica que nombra, sino la totalidad de las figuras, de los símbolos o de los instrumentos necesarios a esa actividad o al funcionamiento de un conjunto complejo.*” (Caillois, 1967, pág. 9). Lo esencial para este proyecto es lo relativo al sistema que conforman las figuras, símbolos e instrumentos necesarios para el funcionamiento del conjunto complejo del *Juego Parqués*, punto central que muestra la pertinencia de abordar el mismo desde la disciplina del Diseño Industrial.

El concepto de *juego* se desarrolla desde la perspectiva planteada por el sociólogo francés Roger Caillois, quien desde la teoría de la sociología de los juegos, plantea cuatro categorías fundamentales para comprender los múltiples significados que contiene la palabra juego: *Agon* (competencia), *Alea* (azar), *Mimicry* (simulacro) e *Ilinx* (vértigo) (Caillois, 1967, pág. 41). Estas cuatro categorías sirven para una comprensión más compleja del significado y función de los juegos en las relaciones sociales y en los individuos. Desde esta construcción teórica, el juego del Parqués se ubica en dos de las cuatro categorías y hace parte de lo que el autor denomina “*conjunciones fundamentales*” (1967, pág. 129). En estas conjunciones, en el caso concreto del Parqués, las principales características de este juego convergen para crear un equilibrio artificial entre “*Agon y Alea, la competencia y el azar*” (1967, págs. 43-52).

Estas dos categorías conjugan las características principales del juego Parqués en tanto *Agon* implica que las fuerzas de los oponentes están equilibradas por condiciones similares o con ventajas dadas a los menos hábiles, de tal manera que el ganador triunfa mediante el uso adecuado de sus propios recursos sobre los demás; por su fuerza, técnica o destreza. Por otra parte, la categoría *Alea* alude a todos los juegos en los que la suerte o destino es el artífice de la victoria y el ganador es quien se ve más favorecido por la suerte del momento. *Alea* “*niega el trabajo, la*

paciencia, la habilidad, la calificación; elimina el valor profesional, la regularidad, el entrenamiento... El Agon es una reivindicación de la responsabilidad personal, el alea es una renuncia de la voluntad, un abandono al destino” (Caillois, 1967, págs. 48, 49). Estas dos categorías permiten comprender la dinámica de cada partida y de cada jugador del Parqués, debatiéndose entre la suerte del azar dado por los dados en cada lanzada y la conjunción de estrategias tomadas por los jugadores en cada movimiento de fichas.

Caillois llega incluso a destacar esta definición de *juego* como un factor importante de civilización al afirmar que: *“lo que llamamos juego aparece como un conjunto de restricciones voluntarias y aceptadas de buen grado, que instauran un orden estable, a veces una legislación tácita en un universo sin ley.”* (1967, pág. 12). Lo anterior implica el alto grado de responsabilidad social en el campo de los juegos.

De hecho, la comprensión del juego como factor civilizatorio permite incluirlo como área de estudio del Diseño Industrial, ya que esta disciplina, según el diseñador austriaco Víctor Papanek ha de incorporar por defecto una visión de responsabilidad sobre su quehacer en la sociedad. Papanek, en su libro *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social* (2014) explica de qué se trata la responsabilidad del Diseño y resalta lo siguiente:

“La responsabilidad del diseñador ha de ir más allá de estas consideraciones [dialéctica del mercado]. Su buen juicio social y moral tiene que entrar en juego mucho antes que empiece a diseñar, porque tiene que juzgar, apriorísticamente, además, si los productos que le piden que diseñe o rediseñe merecen su atención o no. En otras palabras, si su diseño estará a favor o en contra del bien social” (Papanek, 2014, pág. 68)

Para poder cumplir con esta responsabilidad, Papanek propone el concepto de *complejo funcional* como modelo en el que se configuran las funciones del Diseño

mediante seis componentes: *método, utilización, necesidad, télesis, asociación y estética* (2014, pág. 31). Se trata de lograr así, un cruce de perspectivas suficientes que permita dimensionar con mayor precisión la pertinencia de cualquier propuesta de diseño.

Desde el Diseño Industrial esta vocación social cobra especial relevancia cuando el diseñador se plantea la apropiación cultural del producto como un valor fundamental del mismo. Una apropiación que no depende de las lógicas mercantilizadas, sino que propende la innovación, la creación y la interdisciplinariedad como herramienta que responda a los contextos y necesidades verdaderas de las personas y las comunidades, entre las que se halla sin duda el carácter lúdico del ser humano.

El siguiente trabajo de grado se estructura de la siguiente manera:

En el apartado de *Investigación* se describe la relevancia del juego como fenómeno digno de atención desde el Diseño Industrial por sus características culturales, psicológicas, sociales y materiales, y se amplía la descripción de las metodologías usadas. Se propone una metodología personal llamada Innovación Funcional, surgida de la fusión entre el diagrama de Papanek y la metodología de la Planificación de la Innovación de Vijay Kumar (2003). Dicha propuesta será la herramienta de planeación empleada como mapa para ubicar cada una de las acciones, herramientas, tiempo, reacciones y conclusiones recolectadas y analizadas, en el transcurso de la fase de prueba de los modelos, y expuestas en el apartado de Síntesis final.

En el apartado de *Análisis*, se quiere aportar al desarrollo de la cultura material colombiana con relación al *Juego del Parqués*. En primer lugar, un recorrido histórico identifica el origen de este juego, sus formas y variaciones según los contextos culturales varios, hasta llegar al modelo que ha incidido en la estructura formal-estética y normativa actual. Posteriormente se desarrolla una evaluación de

los conceptos y las formas producidas a escala industrial y artesanal. En segundo lugar, a partir de este recorrido histórico y antropológico, se identifican los aportes y carencias de los distintos componentes del juego actual para conseguir allí las oportunidades de innovación y desarrollo frente al resultado del actual *Parqués*. En dicho desarrollo se muestra como fundamental la estructura normativa que permite la mecánica establecida por los jugadores en el *Juego del Parqués*.

En el tercer apartado, el relativo al momento de *Síntesis*, se establecen los conceptos eje de la propuesta formal, se sitúa el círculo como forma maestra de expresión de la mecánica de juego que se busca representar y se plantean los objetivos a seguir, se define el alcance del proyecto y se proyecta lo requerido para la utilización de la propuesta de diseño resultante.

En el cuarto apartado, *Realización*, se plantean las implicaciones deseadas con el modelo diseñado para el juego del Parqués, la importancia cultural de apropiarlo e intervenirlo y la intencionalidad del proyectarlo como parte del patrimonio material e inmaterial de los colombianos, luego se exponen algunas comprobaciones con un modelo prototipo y se explican los procesos de producción, con esta información se diseña un modelo piloto con el que se realizan otras pruebas de juego y se presentan las conclusiones finales resultado del proyecto de investigación.

INVESTIGACIÓN

Método

Es la interacción con herramientas, tratamientos y materiales. El uso honrado del material, evitando siempre que este parezca aquello que no es, es un buen método. Los materiales y las herramientas han de utilizarse de modo óptimo, desechando un determinado material cuando existe otro que puede servir más económicamente y/o más eficientemente.

(Papanek, 2014, págs. 31,32)

Planificación de la innovación

La metodología aplicada para abordar y dirigir este proyecto, se estructuró desde el método “Planificación de la innovación” o “Innovation Planning” propuesto por el ingeniero indio Vijay Kumar (2003). Este método se enfoca en la relación dinámica e interdependiente de los distintos procesos que componen el sistema del diseño y sitúa a la “Hipótesis” como elemento

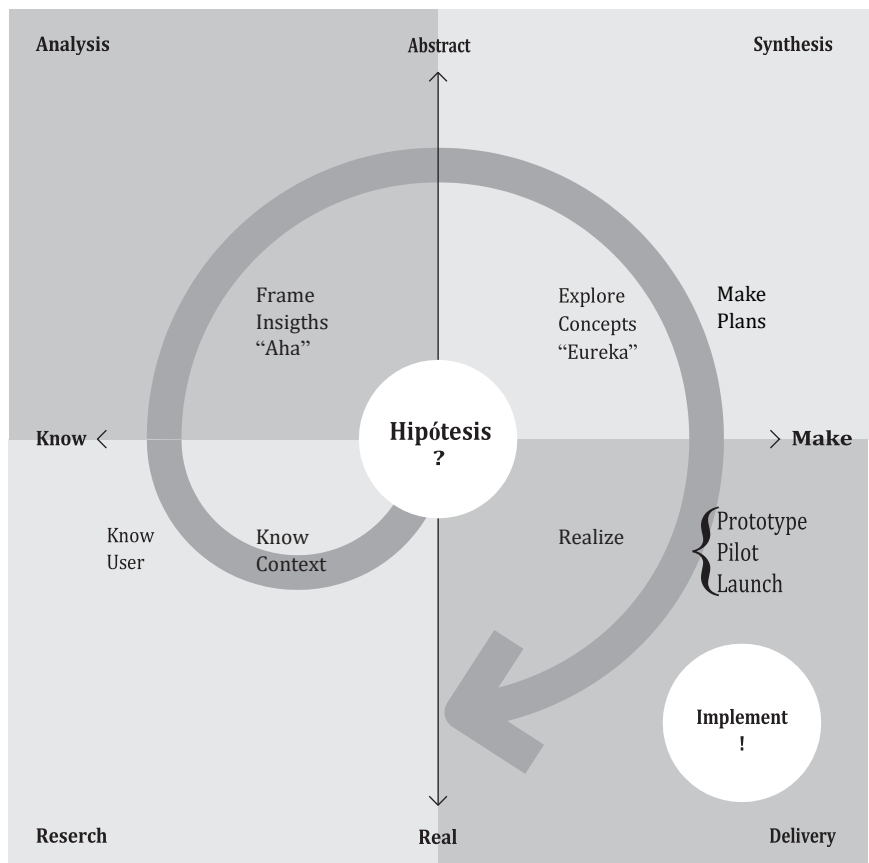


Ilustración 1: Diagrama “Innovation Planning” Método Kumar Fuente: (Dubberly Design Office, 2004)

central entre el eje Vertical (Y) que va de lo “real” a lo “abstracto” y el eje horizontal (X) que se mueve entre el “saber” y el “hacer”, tal como se ve en **Ilustración 1**. En este cruce de ejes se proponen cuatro áreas de desarrollo para sistematizar la información: *investigación, análisis, síntesis y realización*, estas cuatro áreas a su vez, generan una serie de insumos que permiten realizar las pruebas e implementar la idea surgida de la *Hipótesis* inicial. De acuerdo con cada una de las cuatro áreas de desarrollo se generan distintas acciones según el área de desarrollo específica en cuestión:

3. Investigación: Conocer el contexto, Conocer el usuario
4. Análisis: Profundizar ideas
5. Síntesis: Explorar conceptos, Hacer planes
6. Realización: Desarrollar prototipos, Hacer pruebas, Realizar ofertas; Implementar iniciativa

Todo este campo de información que comienza con la definición de la *Hipótesis* y reinicia su ciclo en la implementación de la idea surgida de ésta, hace que en cada uno de estos ciclos sea posible la redefinición de la *Hipótesis inicial* y de la idea implementada, lo que permite actualizar e innovar las ideas y respuestas, surgidas en condiciones específicas de lugar y tiempo.

El complejo funcional

Por otra parte la metodología de *Planificación de la innovación* se articula con el concepto de complejo funcional, definido por el diseñador y antropólogo austriaco, Victor Papanek en su libro *Design for the real world* (2014): este concepto de complejo funcional se compone de un diagrama de seis perspectivas interrelacionadas, las cuales definen la función del diseño entendido como “*el esfuerzo consciente por establecer un orden significativo*” (Papanek, 2014, pág. 28). Este orden significativo implica la necesidad de justificar cada decisión tomada con relación a los materiales, procesos de fabricación, formas definidas e interacciones

de uso propiciadas, que sean coherentes unas con otras e interpretables sin ambigüedad en el entorno en el que se inserta cada producto de diseño fabricado.

El diagrama con las seis perspectivas que conforman el concepto de *complejo funcional* representado en la **Ilustración 2**: Diagrama Complejo funcional fuente: Diseñar Para el Mundo Real, 2014 permite asociar cada una de ellas en función del diseño e interpretar el proceso creativo así: “*con frecuencia el diseñador «descubre» un problema*

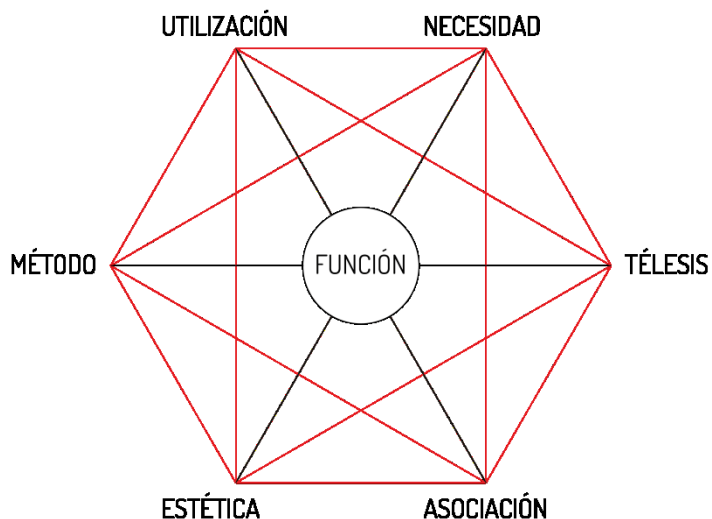


Ilustración 2: Diagrama Complejo funcional fuente: Diseñar Para el Mundo Real, 2014

cuya existencia nadie había sospechado antes, lo delimita, y seguidamente intenta resolverlo” (Papanek, 2014, pág. 154). En dicho proceso creativo, se sistematizan los recursos necesarios para llevar a cabo el proceso de diseño, definido en tres pasos: “*tratar de describir la necesidad de resolver los problemas, definir ese aspecto del comportamiento de resolver problemas que ha dado en llamarse «creativo», y tratar de sugerir algunos métodos que permitan la resolución de los problemas”* (Papanek, 2014, pág. 154).

Para el primer paso: *tratar de describir la necesidad de resolver el problema*, el complejo funcional permite desde la perspectiva de la *necesidad* entender qué resolver, al enfocar su investigación hacia la función de los juegos en el entorno social, personal e intelectual y profundizar en las características particulares del juego de mesa tradicional colombiano llamado Parqués, mientras que desde la perspectiva del *método* permite enfocar la forma de conseguir, procesar y transformar la información relevante al problema para comprender cómo resolverlo.

En el segundo paso: *definir ese aspecto del comportamiento de resolver problemas que ha dado en llamarse «creativo»*, es la perspectiva de *asociación* la que avanza y tiende los puentes de entendimiento entre las viejas y las nuevas formas de ver, comprender y resolver problemas. Además dicha *asociación* se complementa con el la *estética*, una herramienta que es *“una de las más importantes del repertorio del diseñador, una herramienta que le ayuda a configurar sus formas y colores hasta obtener entidades que nos conmueven, que nos agradan, y nos son hermosas, excitantes, llenas de encanto y significativas”* (Papanek, 2014, págs. 42, 43).

Para el tercer paso: *tratar de sugerir algunos métodos que permitan la resolución de los problemas*, desde la *utilización*, se propician las dinámicas para pasar del resultado propuesto a la resolución del problema, y por último con el resultado comprobado, la *télesis* plantea la trascendencia cultural que tendrá la propuesta de resolución: si se mantendrá vigente, si su expansión será local, regional, global o de otra índole.

Innovación Funcional

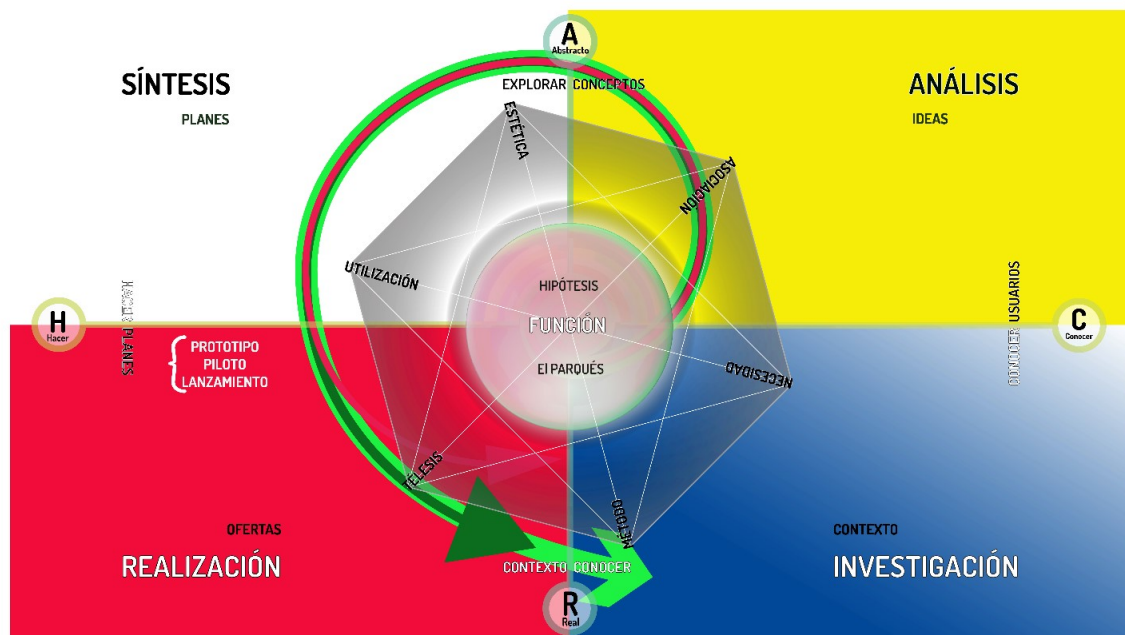


Ilustración 3: Diagrama "Innovación Funcional"

Este planteamiento metodológico tiene como base las propuestas de la "planificación de la innovación" de Vijay Kumar y el "complejo funcional" de Víctor Papanek, fusionadas de la siguiente manera: la secuencia original del método de la **Ilustración 1: Ilustración 1:** Diagrama "Innovation Planning" Método Kumar Fuente: (Dubberly Design Office, 2004) se invierte, tomando como referencia el desarrollo de las partidas del juego del Parqués (sentido antihorario), al tiempo que el modelo de la **Ilustración 2: Diagrama Complejo funcional** fuente: Diseñar Para el Mundo Real, 2014, permite mover cada enfoque hacia cualquier extremo del hexágono. Al poder adaptar el orden de los enfoques fue posible determinar los puntos compatibles entre los dos diagramas: desde la recolección de la información, pasando por el análisis de los datos obtenidos, hasta llegar a la resolución de cada problema identificado en el proceso de recolección de información y posterior análisis.

Esta estructura metodológica surge para poder lograr una respuesta culturalmente responsable al ejercicio del diseño, al tiempo que innovadora a la problemática que se va a abordar a continuación, desde la hipótesis hasta la propuesta de diseño en torno al juego del Parqués. Además, se homologa su estructura a este documento al seguir el mismo orden propuesto en el diagrama de la metodología propuesta; en el primer nivel las cuatro áreas de desarrollo de Kumar V. y en el segundo nivel los seis enfoques del complejo funcional de Papanek V.

Hipótesis

Toda hipótesis surge como respuesta a un problema particular. En el caso de este proyecto se pudo identificar que la configuración morfológica del Parqués limita las posibilidades lúdicas, exploratorias, de apropiación personal y social, que la mecánica y el sistema de reglas de este juego permite, las cuales podrían enriquecerse al afectar la experiencia de juego con otro tipo de configuraciones formales que incidan directa y positivamente en esta práctica.

Ahora bien, la intuición que guía todo este trabajo busca sugerir que, al complejizar la forma del Parqués, se obtiene un enriquecimiento de la experiencia tanto en la narrativa que surge al interior de la dinámica del juego, como en el nivel de apropiación hacia los objetos que lo componen. Por lo tanto, a través de este ejercicio de diseño se pretende lograr una configuración formal que estimule dichas nuevas narrativas en el desarrollo del juego y que incida en el fortalecimiento de la apropiación cultural del mismo. .

De esta manera, la materialización de esta hipótesis necesita primero de la investigación en el campo de lo real, específicamente conocer los contextos y usuarios de interés. En este sentido, es necesario investigar sobre el origen del juego, sus características lógicas y formales, las tipologías existentes y las reglas que lo estructuran, obteniendo así un marco referencial concreto para analizar y determinar la pertinencia del Diseño Industrial alrededor del juego del Parqués como tema de interés para esta disciplina.

Función

En el desarrollo de este proyecto se expone desde distintas fuentes la función del juego Parqués, siendo una de las más relevantes, por el momento cultural de Colombia la definición de la “Carta sobre Juegos y Deportes Tradicionales (JDT)” (UNESCO, 2005, pág. 2), especialmente cuando dice lo siguiente: *“Los juegos y deportes tradicionales podrían constituir un instrumento eficaz para la promoción de la tolerancia, el entendimiento mutuo, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa.”*, por lo que se infiere que los juegos tradicionales funcionan como instrumentos de civilización, vehículos que promueve el respeto, el entendimiento y en últimas la sana convivencia en comunidades heterogéneas.

Necesidad

Durante los últimos tiempos, el diseñador ha satisfecho solamente necesidades y deseos pasajeros, descuidando las verdaderas necesidades del hombre. Las necesidades económicas, psicológicas, espirituales, tecnológicas e intelectuales de un ser humano suelen ser más difíciles y menos provechosas de satisfacer que las «necesidades» cuidadosamente elaboradas y manipuladas que inculcan la moda y la novedad. (Papanek, 2014, págs. 36, 37)

¿Por qué un juego?

El conjunto de definiciones con relación a la palabra “juego,” escritas en el libro *Les jeux et les hommes. La masque et le vertige*, (Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo (1967)) del sociólogo francés Roger Caillois, dice lo siguiente:

... no cabe duda de que el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y diversión. Un juego en que se estuviera obligado a participar dejaría al punto de ser un juego: se constituiría en coerción, en una carga de la que habría prisa por desembarazarse. Obligatorio o simplemente recomendado, perdería una de sus características fundamentales: el hecho de que el jugador se entrega a él espontáneamente, de buen grado y por su gusto, teniendo cada vez la total libertad de preferir el retiro, el silencio, el recogimiento, la soledad ociosa o una actividad fecunda. (págs. 31-32)

Esta definición del *juego* como una actividad libre y voluntaria, precursora de alegría y diversión, plantea un escenario ideal, donde cada componente se convierte en un factor multiplicador de bienestar y autonomía.

Sin embargo, otras características atribuidas por el mismo sociólogo al concepto *juego* también son importantes para tener un margen más amplio de comprensión sobre lo que la palabra significa. Al referirnos a un juego también indirectamente



asociamos la idea de agrupación y totalidad, “se habla de un juego de naipes: conjunto de cartas; de un juego de ajedrez: conjunto de piezas indispensables para jugar a ese juego. Conjuntos completos y enumerables, un elemento de más o de menos y el juego es imposible o falso” (1967, pág. 9). De tal modo que, de faltar piezas los jugadores las sustituyen por objetos que las

representen, o ajustan temporalmente el sistema de reglas definido para cubrir la ausencia o acoger la inclusión de un factor no previsto, generando así variaciones de cada juego. De estas variaciones, unas son efímeras y pronto el juego regresa a su estado original, otras en cambio pueden permanecer hasta llegar a constituirse como un juego diferente, tanto en su sistema de reglas y significados como en el conjunto de objetos necesarios para tener la experiencia de juego.

Además, el juego permite una puesta en escena en la que la voluntad del jugador no es un añadido, sino que debe ser un factor decisivo para el desarrollo del mismo:

La palabra Jeu [juego] designa además el estilo, la manera de un intérprete, músico o comediante, es decir las características originales que distinguen de los demás su manera de tocar un instrumento o de interpretar un papel... de manifestar su personalidad mediante innumerables matices o variaciones. (1967, pág. 10)

Con estos matices se puede entender la capacidad de construir identidad y reconocimiento a través de los *juegos*, una experiencia que surge tanto a nivel individual como colectivo, vista desde la persona que está frente a sus adversarios, como también desde el conjunto de personas reunidas para jugar.

Otra característica fundamental es que “*todo juego es un sistema de reglas*” (1967, pág. 11), un sistema que define lo que es y lo que no es parte del juego, esta lógica de acuerdos arbitrarios o conjunto de limitaciones voluntarias y aceptadas, muestra cómo:

El juego propone y propaga estructuras abstractas, imágenes de ambientes cerrados y protegidos, en las que pueden ejercitarse competencias ideales. Esas estructuras y esas competencias son otros tantos modelos de instituciones y de conductas, los modelos que los juegos ofrecen constituyen otras tantas anticipaciones del universo reglamentado por el que es conveniente sustituir la anarquía natural. (Caillois, 1967, págs. 13-14)



Ilustración 4: Familia jugando Parqués

Estas estructuras Reglamentan las formas de estar y relacionarse entre jugadores, la similitud del juego con la ciencia del derecho es evidente, *“el código enuncia la regla del juego social, la jurisprudencia lo extiende a casos de litigio y el procedimiento define la sucesión y regularidad de las jugadas. Se toman precauciones para que todo ocurra con la claridad, la precisión, la pureza y la imparcialidad de un juego”* (Caillois, 1967, pág. 14).

Tal como lo sustenta Caillois, estos significados *“variados y ricos que demuestran cómo, no el juego mismo, sino las disposiciones psicológicas que manifiesta y desarrolla pueden en efecto constituir importantes factores de civilización”* (1967, pág. 12). Estos factores se manifiestan en la necesidad de promover el trabajo en equipo, de ejercitar la capacidad de identificar variables y establecer prioridades, de aprender a vencer y también a aceptar la derrota, pero sobre todo, en que exigen a cada individuo la capacidad de autorregulación dentro de un conjunto de acuerdos, o sistema de reglas concreto, que hace de cada *juego* una plataforma tejedora de redes sociales.

La incidencia de los *juegos* a nivel social es fundamental y se evidencia en lo que el autor, impresionado reconoce como el panorama de la *“fecundidad cultural de los*

juegos” (1967, pág. 17), en la que, luego de exponer la importancia de los juegos para la construcción del individuo, para la afirmación del “sí” en niñas y niños y la formación del carácter, dice lo siguiente:

Los juegos de fuerza, de habilidad, de cálculo, son ejercicio y entrenamiento. Hacen el cuerpo más vigoroso, más flexible y más resistente, la vista más penetrante, el tacto más sutil, el espíritu más metódico o más ingenioso. Cada juego refuerza y agudiza determinada capacidad física o intelectual. Por el camino del placer o de la obstinación, hace fácil lo que por un principio fue difícil o agotador. (1967, pág. 17).

Esta fecundidad cultural implícita en los juegos es tan propia al Parqués, que este juego deja ver distintos ángulos que demuestran su fertilidad cultural, por ejemplo, el arraigo que éste tiene en la cultura colombiana, o en lo complejo y evolucionado de su sistema de reglas, así como en la capacidad de estar al mismo tiempo en muchas partes, fabricado de múltiples formas, técnicas y materiales.

¿Por qué el Parqués?

La historia del juego del Parqués se presenta como un campo de investigación que podría dar luz a algunos aspectos muy interesantes del pasado y presente de la cultura colombiana, y aunque se carece de fuentes con registros del origen o de las transformaciones que se generaron para que este juego se constituyera y popularizara como *Parqués*, bien vale la pena ahondar en otros estudios que permitan entender mejor el porqué del arraigo y la vigencia de su práctica en múltiples comunidades de esta cultura. Rastros que permitan trazar una nueva línea hacia el pasado histórico para comprender mejor cómo está el Parqués relacionado con el juego Pachisi.

El Pachisi, juego de mesa nacional de la India y de Pakistán, llegó a Colombia durante el siglo XIX procedente de la India, según indica uno de los pocos registros encontrados del origen del Parqués: *Historia de la Cultura Material en la América Equinoccial, Tomo 4, Vestidos adornos y vida social* (Patiño, 1993). Este recorrido

contiene signos culturales, conservados por la tradición oral y presentes en la cultura material. El parqués está presente en calles y colegios, en la casa y en la finca, en los salones de juegos; juegan personas jóvenes y mayores, todas juegan con todos, y en el tablero se encuentran y se ven como iguales.

El Parqués dentro de la cultura colombiana tiene un lugar destacado, desde donde se definen momentos de encuentro familiar y social en los que se dinamizan y estructuran lógicas y reglas de juego (ver Anexo 1), que llevan a los jugadores a compartir espacios de cohesión y diversión en la cotidianidad de diversas regiones y clases sociales colombianas.

Considerando entonces al Parqués como expresión cultural descendiente del Pachisi, y con un alto arraigo en la cultura popular colombiana, este juego bien puede ser considerado como Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) de Colombia, si nos referimos a la definición de éste por parte de la UNESCO en su “Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial” como: *“todo aquel patrimonio que debe salvaguardarse y consiste en el reconocimiento de los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas transmitidos de generación en generación y que infunden a las comunidades y a los grupos un sentimiento de identidad y continuidad, contribuyendo así a promover el respeto a la diversidad cultural y la creatividad humana”* (UNESCO, 2003). El Parqués en este caso, podría entrar a formar parte de la categoría perteneciente a “Los usos sociales, rituales y actos festivos”.

Además, según la página en específico sobre Patrimonio inmaterial de la UNESCO, el PCI es:

- ***“Tradicional, contemporáneo y viviente a un mismo tiempo: el patrimonio cultural inmaterial no solo incluye tradiciones heredadas del pasado, sino también usos rurales y urbanos contemporáneos característicos de diversos grupos culturales.***

- **Integrador:** *podemos compartir expresiones del patrimonio cultural inmaterial que son parecidas a las de otros. Tanto si son de la aldea vecina como si provienen de una ciudad en las antípodas o han sido adaptadas por pueblos que han emigrado a otra región, todas forman parte del patrimonio cultural inmaterial: se han transmitido de generación en generación, han evolucionado en respuesta a su entorno y contribuyen a infundirnos un sentimiento de identidad y continuidad, creando un vínculo entre el pasado y el futuro a través del presente.*
- **Representativo:** *el patrimonio cultural inmaterial no se valora simplemente como un bien cultural, a título comparativo, por su exclusividad o valor excepcional. Florece en las comunidades y depende de aquéllos cuyos conocimientos de las tradiciones, técnicas y costumbres se transmiten al resto de la comunidad, de generación en generación, o a otras comunidades.*
- **Basado en la comunidad:** *el patrimonio cultural inmaterial sólo puede serlo si es reconocido como tal por las comunidades, grupos o individuos que lo crean, mantienen y transmiten. Sin este reconocimiento, nadie puede decidir por ellos que una expresión o un uso determinado forma parte de su patrimonio.” (UNESCO, 2003)*

Es posible reconocer entonces que el Parqués podría efectivamente ajustarse a estos aspectos y ser considerado entonces como PCI al percibirlo como tradicional, contemporáneo y viviente debido a su práctica; integrador por la historia que a Colombia lo trajo y por la historia que lo mantiene; representativo y basado en la comunidad por ser un elemento presente en la cotidianidad de la cultura colombiana.

No obstante, si bien el alcance de este proyecto no logra llegar a inscribir este juego como Patrimonio de la Cultura Inmaterial, si se propone aventurar una investigación básica para comprender las posibilidades del Parqués como PCI y abrir un camino

hacia el reconocimiento institucional del Parqués como Juego tradicional de Colombia.

Los juegos tradicionales forman parte importante del Patrimonio Cultural Inmaterial tal y como lo declara la “Carta sobre Juegos y Deportes Tradicionales (JDT)” de la UNESCO del 2005 en la que se expresa la importancia de *“revitalizar la práctica de los juegos y deportes tradicionales, expresión clave de las identidades culturales, y promover su interacción con los deportes modernos.”* (UNESCO, 2005, pág. 2). Así también, dicho informe preliminar propone que *“Los juegos y deportes tradicionales podrían constituir un instrumento eficaz para la promoción de la tolerancia, el entendimiento mutuo, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa.”* (pág. 6)

Por otro lado, existe otro importante aspecto que es necesario resaltar al momento de explicar la oportunidad de un proyecto de estas características; resulta que, a pesar de los pronósticos de la última década, se está observando que en los últimos años se está produciendo el fenómeno de recuperación, promoción y actualización de los juegos de mesa de todo tipo. Tal y como recoge el grupo de investigación de estudios de mercado y consumo cultural NPD Group, *“El segmento de los juegos de mesa es, probablemente, el más afectado por los continuos avances tecnológicos. (...) Sin embargo, tras unos años difíciles, las ventas han vuelto a crecer de forma saludable. Es decir: vemos que no responde a una moda de un juego concreto, sino que son los juegos clásicos los que tiran del segmento. En toda Europa se observa esta tendencia.”* (NPD Group, 2016).

Pero no sólo en Europa ha sido posible notar esta tendencia, también desde América Latina se experimenta el mismo fenómeno. Así lo expresa Matías Arjona del Grupo Devir Américas quien abordó el estudio desde Chile y dice: *“el actual escenario de los juegos de mesa en Chile y Latinoamérica, están dando cuenta del notorio incremento que estos han tenido en nuestro país. Sobre el estatus actual a*

nivel mundial, regional y nacional, destacó que los juegos de mesa están en expansión y existen más de 150.000 juegos de mesa actualmente registrados con patente, de los cuales hay 12.000 juegos activos que se comercializan y que hoy se están financiando gracias a Kickstarter” (DEVIR América, 2014), una plataforma de crowdfunding.

El caso concreto del Parqués en Colombia, como un juego altamente popular y transversalmente social, con un arraigo en años aún indeterminado, puede ser considerado como parte del patrimonio cultural del país. Esto significa que con el objetivo de mantener vigente su práctica y evitar que quede relegado a un uso marginal, surge la voluntad de actualizar la forma del juego y poder responder a los potenciales que el mismo contiene y proponer un juego de Parqués que gane su espacio en el sector de los juegos de mesa contemporáneos.

ANÁLISIS

Asociación

Historia

Al hablar del Parqués es imprescindible hacer referencia a otro juego más antiguo: el Pachisi, también llamado Parcheesi, Parchisi o Parchesi, reconocido en La India y Pakistán como juego nacional y del cual se tienen las primeras referencias de ser practicado por parte del emperador hindú Akbar I 1542-1605 d.C. del Imperio Mogol durante el S. XVI.

El Parqués es pues una variación del “Pachisi”, que llegó a Colombia como consecuencia de los cambios suscitados por las transformaciones de las leyes respecto a la ilegalidad de la esclavitud y a la penetración del modelo capitalista en la estructura de las jóvenes repúblicas de Sur América y el Caribe en la primera

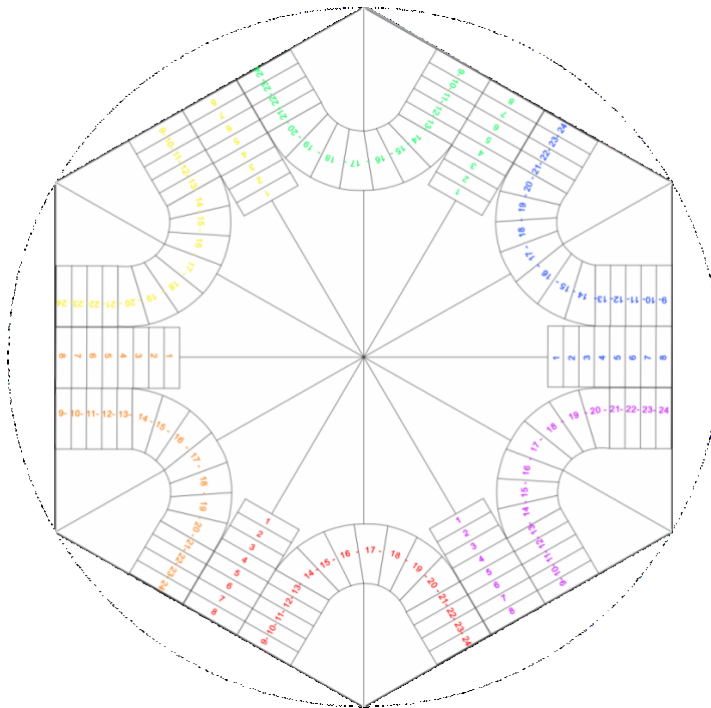


Ilustración 5: El tablero de 6 puestos del Parqués

mitad del S.XIX. Dicha transformación provocó “el primer transporte de recursos humanos chinos a las Antillas” (Montes de Oca & Ydoy, 2009, pág. 237). Estos recursos humanos, fueron los que trajeron como práctica cultural el juego del Pachisi. “Juego de origen hindú que debió de introducirse en los países americanos a raíz de la traída de coolíes para trabajar en los ingenios de azúcar y otras plantaciones de las Antillas y

Guayanas.” (Patiño, 1993).

Del “Pachisi” que llegó alrededor de la primera mitad del siglo XIX al Parqués que se juega en el siglo XXI, ha cambiado casi todo ya que lo único que se conserva tal cual, es el puesto que le pertenece a cada participante y el equipo de cuatro elementos que hacen el recorrido.

El territorio original tiene veinticuatro casillas más la llegada al “Cielo”, veinticinco, –pasos-: ver **Ilustración 6**: El territorio de veinticuatro casillas más la llegada 25- Detalle6, que en hindi, lengua oficial de la India se escribe: “पच्चीस” y cuya pronunciación suena así: <Pachís>-, dando origen a las variaciones lingüísticas que dan nombre al juego.

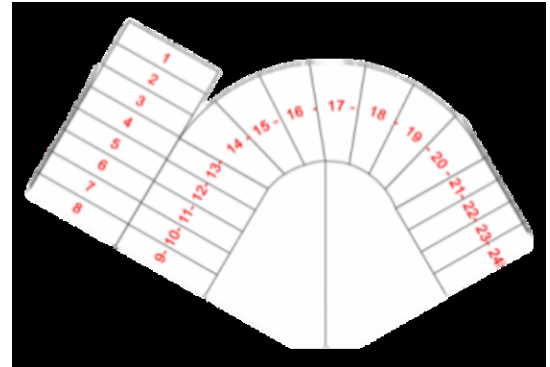


Ilustración 6: El territorio de veinticuatro casillas más la llegada 25- Detalle

Del Modelo a las Series



Ilustración 8: Emperador Akbar I Jugando Pachisi



Ilustración 7: Palacio Agra del Emperador Akbar I. Pachisi Court, Fatehpur Sikri - India

En su momento el tablero del juego no fue otro que la Corte Real del Emperador Mogul Akbar I. En ese escenario; **Ilustración 7**: Palacio Agra del Emperador Akbar I. Pachisi Court, Fatehpur Sikri - India el centro del tablero y del patio era el trono

en el que se ubicaba el Emperador; mientras que las fichas eran dieciséis mujeres jóvenes del imperio, formadas en grupos de cuatro, que se movían de casilla en casilla de acuerdo a la puntuación obtenida y según las directrices del Emperador, hasta dar cada una la vuelta al tablero y llegar al “Cielo”, disputándose así el honor de jugar para El Emperador.

Los dados que decidían la suerte de las participantes consistían en seis conchas de caurí (ver Ilustración 9: Conchas de Cauríes) con las que contaban: un punto por cada concha que caía con la abertura hacia arriba y cero si ésta quedaba hacia abajo oculta. Si las seis aberturas resultaban hacia abajo, la ficha escogida se debería mover veinticinco casillas *-Pachís-* y recibía un turno extra como se ve en la Tabla 1: Puntuación del Pachisi.



Ilustración 9: Conchas de Cauríes

Tabla 1: Puntuación del Pachisi

AVANZA	CASILLAS	2	3	4	5	6 + Turno	10 + Turno	25 + Turno
CAURÍS (6)	HUECO ARRIBA	2	3	4	5	6	1	0

Este tablero-jardín, el Trono y el Emperador, las dieciséis mujeres y las seis conchas de cauríes del “Pachisi”, junto con las normas establecidas, se constituyeron como el modelo que dio origen a sus series. Objetos que variaron sus escalas, materiales, reglas y contextos de juego, y que en últimas diversificaron la experiencia de juego hasta el punto de generar mecánicas y modelos de juego que representan variantes del modelo *Pachisi* y que interactúan diversamente según su contexto.

Desde la perspectiva sociológica de Baudrillard en su libro *El sistema de los objetos*: “el modelo sería una suerte de esencia que, dividida y multiplicada por el concepto

de masas, desembocaría en la serie. Sería una suerte de estado más concreto, más denso del objeto, que después se vería fraccionado, difundido en una serie a su imagen.” (1969, pág. 162). Es decir, ante una serie no es posible encontrar la referencia completa al modelo, pero sí señales o signos que remiten a él de forma icónica o metafórica. el paqrquès en este caso al no tener un modelo fotmal propio, remite de forma icònica y metafotica al modelo del juego precursor. es decir al pachisi Y el parqués aquí sería un signo del modelo? o qué...?

En el modelo *Pachisi* de Akbar el Grande, se daba una fuerte trascendencia simbólica ya que se representaba el paraíso, el camino y la llegada a Él. Es decir, este modelo se basaba en una mecánica que transmitía en sí una fuerte carga social y moral, era un relato del poder de su época y lugar. La puesta en escena además sentó las bases del carácter lúdico que, no obstante, albergaba el evento ya que era fundamental la presencia de la corte, la música, los artistas, junto con música, comida, aves, flores y demás, evidenciando el apogeo cultural del Imperio y los signos de la lógica social inherente al juego.



Ilustración 10: Tablero de Pachisi tejido en tela

Fuente:

<https://i.pinimg.com/originals/1c/6c/ea/1c6cea54f4bf8cd42f7f303191148252.jpg>

Sin embargo en el Pachisi de hoy, el jugado con objetos de serie, ha cambiado el centro del juego como lugar privilegiado del emperador, para dar paso al pueblo; el imponente jardín, tablero de escala monumental, se ha transformado en un paño tejido para ser doblado y llevado a cualquier lugar como en la *Ilustración 10*.

Las dieciséis mujeres que marcaban el paso por las casillas son sustituidas por fichas a la escala de los dedos de la

mano y las seis conchas de curíes a su vez reemplazadas por un dado de seis lados. Esto nos da idea de una propagación cultural que evidencia una masificación u horizontalización de su práctica.

Esto significa que, si bien el modelo del Pachisi se encuentra disperso en sus objetos de serie, a través de las variaciones de materia y forma, cada serie presenta a su vez signos particulares de su lógica social. *“Esta lógica es transversal a todos los valores, a todas las materias de intercambio y de comunicación”* (Baudrillard J. , 1979, pág. 74), y está presente siempre que la materia sea designada por humanos, y más aún cuando la materia no solo es designada, sino que es transformada mediante técnicas y deseos humanos. En toda serie por lo tanto, es posible leer rasgos característicos del contexto cultural que la alberga, ya que por ejemplo nos arroja información socio-histórica muy diferente un Pachisi en tela de fabricación artesanal, que otro que haya sido fabricado según técnicas industriales y cuya materia principal sea el plástico. Apropiaciones técnicas y estados tecnológicos que permiten comprender el momento de una cultura y la forma de resolver sus necesidades.

Materia y forma



Ilustración 11: Pachisi – Artesanal

Fuente <https://imgur.com/gallery/R8K4Y>

Al entrar en las series del *Pachisi* y paralelamente recordar el sentido y las características del modelo de este juego en el palacio Agra del Emperador Akbar I, es inevitable reconocer que es el significado el que ha cambiado puesto que, ya que no se trata de reproducir un relato de poder absoluto, sino que lo que se mantiene es el momento lúdico-social del evento.

De tal modo que es interesante notar cómo, las series del Pachisi, han mantenido morfológicamente ciertos patrones como: la cruz, el recorrido circular o llegar a un centro, al tiempo que se han adaptado de acuerdo con las nuevas lógicas sociales y técnicas de reproducción en cada contexto.

Esto por ejemplo se evidencia en los cambios experimentados por el Pachisi a lo largo de sus migraciones por Europa y América, en las que se fueron privilegiando el empleo de técnicas populares y/o industriales dejando atrás las estéticas Imperiales. Así se desemboca en la aparición de signos particulares de la realidad cultural y de una red compleja de símbolos y significados culturales, de la que el Parqués hace parte, siendo un modelo propio de juego y a la vez, derivado del Pachisi.



Ilustración 12: Pachisi Producción en masa

Fuente: <https://www.etsy.com/es/listing/171038219/pachis-un-juego-de-tablero-de-india-v>

como las suscitadas entre la producción artesanal y la reproducción del juego en masa.

Es en este proceso en el que precisamente puede advertirse que *“lo que le falta a la serie no es tanto la materia como una determinada coherencia de la materia y de la forma, que le da su carácter de modelo como algo consumado”* (Baudrillard J. , 1969, pág. 167). Esta incoherencia de materia y forma presente en el objeto de serie con relación al *Modelo*, es la fisura que abre el camino para permitir llegar a reconocerlo como elemento analítico, pertinente en el momento de comprender su significado cultural, saber de dónde viene: conocer su *Ethos*, y entender el *Ethikos* de su sociedad; los comportamientos que validan su existencia en la cotidianidad y proyecta indefinidamente.

Todas estas dimensiones en últimas nos dan la información pertinente en cuanto a la identidad de cualquier objeto cultural. Como lo señala el antropólogo estadounidense Geertz cuando dice que: *“se podría considerar cualquiera de los complejos simbólicos como revelador de uno u otro aspecto de la integración del*

En este fenómeno, materia y forma del modelo se van transformando a niveles distintos, los principales rasgos formales se mantienen, pero no así su mecánica social y de juego.

Con el tiempo su materia también cambia e incide en la transformación denotativa de cada serie, con diferencias tan amplias

Ethos y cosmovisión” (1973, pág. 122), información que nos sirve para comprender el pasado y proyectar el futuro de la sociedad en la que cada objeto se desenvuelve e interactúa.

De las series al modelo



Ilustración 13: Jugando Pachisi

Fuente: <http://www.alamy.com/stock-photo/pachisi.html>

Es posible deducir que los descendientes del Pachisi, como objetos de serie, responden sensiblemente a sus contextos socioculturales, al comparar las variaciones de las normas que han derivado finalmente en otras configuraciones.

Cada una de estas configuraciones particulares puede considerarse entonces como otros *modelos* propios ya que desarrollan mecánicas específicas. Sin embargo, no serían todavía un modelo completo o consumado porque cada uno de estos modelos sigue el patrón, la estructura del modelo precursor con unas referencias muy directas, como son la vigencia de las líneas rectas y los ejes de juego de cruz y círculos en el recorrido. Es decir, en términos de mecánica de juego están constituidos como modelos específicos pero su desarrollo objetual sigue deficitario al de un modelo que no corresponde con sus propios devenires socioculturales.

Para comprender las similitudes objetuales a continuación se muestran cuatro tableros de diferentes juegos que comparten su origen en el Pachisi y que están distribuidos por distintas culturas de América y Europa.

Parqués. Origen: Colombia.



Ilustración 14: Tablero, Fichas y Dados del Parqués

Fuente: https://articulo.mercadolibre.com.co/MCO-447042558-juego-parques-imantado-doble-cara-4-y-6-puestos-50-x-50-cm-_JM

Parchís. Origen: España



Ilustración 15: Niños jugando Parchís

Fuente: <http://4prim.tajamar.es/2014/10/matematicas-creativas.html>

Ludo. Origen: Inglaterra



Ilustración 16: Tablero de Ludo

Fuente: <http://4prim.tajamar.es/2014/10/maticas-creativas.html>

Le Jeu de Dada. Origen: Francia



Ilustración 17: Tablero Le Jeu de Dada

Fuente: https://c2.staticflickr.com/8/7024/6651952569_1c503449c1_b.jpg

Con respecto a las particularidades del Parqués como tal, a la fecha no es posible establecer cuándo, cómo, ni por qué se introdujeron los dos dados, ni conocer el significado de cada uno de los componentes que estructuran el juego, por ejemplo: la casa, la escalera al cielo, la salida, la llegada, o los acuerdos como soplar, sacar

fichas del origen y repetir turno con las “*presadas*”¹. Es decir que, si bien ya tenemos un modelo de parqués en cuanto a mecánica y reglas de juego, aun no tenemos un modelo objetual que rompa su forma deficitaria del modelo Pachisi, lo que en últimas indica que no tenemos un modelo consumado del juego del Parqués.

Tanto la investigación en torno al origen del Parqués, así como las observaciones de los juegos actuales y mi propia experiencia como jugador activo del mismo, arrojaron una serie de observaciones y conclusiones analíticas las cuales se encuadran en lo que se ha llamado Tradición del juego.

¹ *Presada* se dice cuando un jugador saca el mismo número en los dos dados, pares.

Hallazgos analíticos



Ilustración 18: Detalle Parqués

1. La línea recta en la división de las casillas
2. El área de las casillas de seguro, salida y entrada es insuficiente con relación a las situaciones de agrupación y tamaño de las fichas
3. La identificación de la función de cada casilla se establece por cambios de palabras escritas y cambios de color, manteniendo las mismas formas y

tamaños.



Ilustración 19: Detalle Parqués

4. El tablero es configurado con un número invariable de puestos para jugar; generalmente de 4 o 6 puestos
5. Las fichas establecidas se identifican por asociación de colores, repitiendo las mismas formas para todos los puestos del tablero



Ilustración 20: Fichas para Parqués

- Rígido, cada tablero de juego configura una única forma fija no intervenible por los jugadores, siempre en dirección concéntrica.



Ilustración 21: Parqués madera 3D

Cuando tiene empaque, es una caja rectangular de cartón con la identificación del producto que contiene y los elementos para el juego (tablero, fichas y dados).

Las propuestas tridimensionales de juegos para el Parqués conservan la relación de formas y escala que mantienen los tableros bidimensionales.

- El uso de los colores para identificar cada módulo o puesto de los tableros tiene como base los tres colores primarios: Amarillo, Azul y Rojo, y completa los puestos restantes con la utilización de los colores secundarios: Verde, Anaranjado y Morado, eventualmente turnados con los colores Blanco y Negro.



Ilustración 22: Tablero de Parqués Seis puestos Fuente: <http://www.ronda.com.co/index.php/productos/juegos/parques-6-puestos-distributivo/>

SÍNTESIS

Estética

La propuesta estética en el diseño de este *Parqués* se basa en el círculo y tiene como referente al artista y diseñador Antonio Grass y su obra "*Diseño precolombino colombiano. El círculo*" (1972). El círculo como medida plena, concreta e inteligente; que acompaña todas las formas de vida del hombre precolombino desde el nacimiento del cuerpo redondeado, alumbrado, alimentado y deslumbrado por el círculo solar, hasta la muerte que devuelve cuerpo y espíritu al círculo de la vida. Esta voluntad circular es su voluntad de totalidad. (Grass, 1972)

Y es que, el círculo es identificable como símbolo universal por antonomasia, la forma que contiene a las demás. Se cierra sobre sí mismo y por ello representa la unidad, la perfección y lo absoluto. Símbolo de los ciclos de la naturaleza, de la vida-muerte-vida y de la unión entre lo terrenal y lo divino. El círculo está presente en todas las culturas, ya sea en modos arquitectónicos, ceremoniosos, orfebres, escultóricos, objetuales, etc. y es notable cómo innumerables danzas y ritos se celebran en círculo, como símbolo de comunidad.

Esta mirada en especial sobre la forma circular (como elemento de comunidad) es la que precisamente impulsa la propuesta formal de este diseño en su dimensión más esencial. El círculo, más allá que una simple forma, alberga la idea de un grupo de personas que se reúnen en igualdad y deciden compartir un tiempo y espacio alrededor del juego. Sin embargo, es interesante resaltar una visión del círculo que implica fluidez como forma que está en eterno movimiento. La propuesta se basa en lo circular como base del *Parqués*, entendiendo este juego como un universo definido por sus propias reglas y que le permiten diferenciarse de otros juegos.

Por último, tomando esta idea como referente, el círculo también representa un cierto sentido de protección, sentido que justamente se propone este proyecto para el juego del *Parqués* en busca de comprenderlo y posicionarlo como Patrimonio cultural, el cual merece ser legitimado, conservado y practicado.

Conceptos

1. **Proporcionalidad:** el área de las casillas de seguro, salida y entrada está determinada con relación al tamaño de las fichas y las lógicas de agrupación de estas en el desarrollo de las partidas.
2. **Jerarquía:** las funciones de las casillas se establecen por cambios de escala, definidas por las posibilidades de agrupación de las fichas y variación de imágenes de acuerdo a la función que les corresponde.
3. **Modularidad:** el tablero al ser una construcción modular permite que los jugadores decidan la cantidad de puestos para conformar el tablero en cada partida. Cada unidad tiene la capacidad de articulación entre dos o más puestos para configurar el tablero de juego.
4. **Identidad formal:** las fichas se identifican por asociación de formas y composición gráfica relacionadas con el tema de cada módulo.
5. **Contenedor:** el empaque además de permitir la identificación de cada módulo, agrupar y proteger los elementos del juego, fichas, dados y recorrido, puede servir como el punto de origen para la salida de cada ficha, ser base del inicio del recorrido y recibir el lanzamiento de los dados.
6. **Variación:** el módulo de juego individual conserva el mismo número y orden de las casillas del tablero al tiempo que propone una alteración de los patrones geométricos generalmente rectilíneos y concéntricos de los tableros tradicionales.
7. **Flexibilidad:** los módulos que conforman el tablero permiten una gran variedad de configuraciones formales para ser exploradas por los jugadores.
8. **Personalizable:** cada módulo puede adoptar imágenes particulares que lo identifiquen, desde la más singular y personalizada hasta el uso de marcas y referentes comerciales estandarizados.

Objetivos

Objetivo General

- Proponer un nuevo modelo de juego para el Parqués, que funcione bajo el sistema de reglas tradicional y propicie una mayor interacción entre los usuarios que amplíe la experiencia de juego y genere un mayor grado de apropiación material e inmaterial de esta práctica tradicional colombiana.

Objetivo específico N°1

- Evidenciar la importancia cultural inmaterial y material de la práctica del Parqués en Colombia

Objetivo específico N°2

- Diseñar modelo de juego innovador para el Parqués, que permita una amplia configuración de formas y se adapte a los distintos tipos de jugadores.

Objetivo específico N°3

- Fortalecer el vínculo entre los jugadores y el Parqués, ampliando la experiencia de juego a través del conjunto de objetos diseñados

Alcance

Este proyecto se propone diseñar un modelo innovador para el juego del Parqués que genere una mayor relación de identificación con los jugadores y permita crear un vínculo personal con cada jugador, para transformar la relación impositiva que genera el actual modelo de tablero el cual obliga a los jugadores a representar la identidad preconcebida por la serie de cada juego, sin dar margen a la personalización y apropiación del juego por parte de todos los jugadores

En este proceso de diseño se realizarán distintas simulaciones en ambientes tridimensionales digitales, en las que se analicen las formas y mecanismos tanto de uso como como de producción, para desembocar en la fabricación de por lo menos

un modelo de comprobación, que permita contrastar los objetivos del proyecto con los resultados del modelo de juego diseñado para el Parqués.

Utilización

Diseño para concepciones que implican avances importantes. Muchos de nuestros productos han llegado ya a un punto muerto en términos de ulterior perfeccionamiento. Los diseñadores se limitan a agregar más y más chismes adicionales en lugar de analizar de nuevo los problemas de fondo e intentar obtener respuestas totalmente nuevas.

(Papanek, 2014, pág. 202)

La dinámica que se quiere propiciar a través de la propuesta objetual para enriquecer la experiencia de juego del Parqués propone inicialmente establecer un vínculo más personal entre los jugadores, el tablero y las fichas, al proyectar la propuesta del tablero como un elemento modular con el que cada jugador tenga la libertad de escoger la identidad y figuras de su puesto en el juego.

De esta posibilidad modular también se deriva la necesidad de unión con sus oponentes para crear el escenario de juego, por lo que la propuesta debe hacer una referencia explícita a la unión de los adversarios. Del mismo modo, esta capacidad modular y por lo tanto flexible, como objetivo de la propuesta, busca enriquecer el recorrido del tablero al eliminar la rigidez de las casillas del juego y dar la posibilidad de mover el camino, manteniendo no obstante el mismo número de casillas entre la salida, los seguros y la llegada, para conservar el sistema de reglas del juego y las estrategias producto de la experiencia de las jugadoras y jugadores del Parqués.

En esta perspectiva de la experiencia de juego, la identidad de los módulos cobra mayor relevancia y se convierte en parte del discurso de cada juego del Parqués. Así, se podrán ver partidas las que el tablero esté compuesto por módulos de diferentes categorías, por ejemplo para una partida de cuatro puestos se pueda

encontrar un módulo de algún equipo de fútbol, otro de un modelo de carro, otro de alguna serie de televisión y otro más de una especie de ave, esta posibilidad modular, abre la posibilidad de coleccionar las series que se produzcan y componer los escenarios de juego de tantas formas como series se puedan producir.

REALIZACIÓN

Télesis

La télesis de la siguiente propuesta de investigación y diseño pretende en últimas el posicionamiento de la práctica cultural colombiana del Parqués como un juego tradicional, propio del devenir histórico colombiano y dependiente de su contexto material. Es por esto que este proyecto aspira a aportar al campo del Patrimonio Cultural Inmaterial ya que considera al Parqués como un modelo particular y propio, con fuerte arraigo en el país y con posibilidades de desarrollo en la cultura material del mismo aún no contempladas.

Esta, por qué no, ambiciosa idea de situar al Parqués como un Bien Cultural de Interés, protegido por la nación como lo es, por ejemplo, el Pachisi en la India, tiene como fundamento la necesidad de poder destinar recursos a la investigación sobre su genealogía y difusión en el territorio colombiano debido a las escasas fuentes que sobre el mismo existen. Al tiempo, esta idea reside en la consideración de los juegos, en este caso del Parqués como factor civilizatorio o de cooperación, el cual se desea que sea visto como impronta material de la transformación de su sociedad y utilizado como herramienta útil para la construcción de paz e identidad en esta sociedad.

Se busca también que el modelo propuesto sea tomado como referente de producción artesanal e industrial, y abra camino para la exportación de esta práctica tradicional colombiana a otras culturas y continentes, brindando al segmento de los juegos un conjunto de elementos de alta calidad material que enriquecen la experiencia del juego al apostar porque los jugadores puedan personalizar y apropiarse de los objetos que constituyen este juego del Parqués.

Prototipo

Paralelo al trabajo de investigación histórica y de referentes del Parqués, se desarrolló un proceso de exploración de las formas y materiales de este juego, iniciando desde lo más básico como la repetición de formas tradicionales, hasta el desarrollo de propuestas que quedaron al límite de los referentes conocidos.

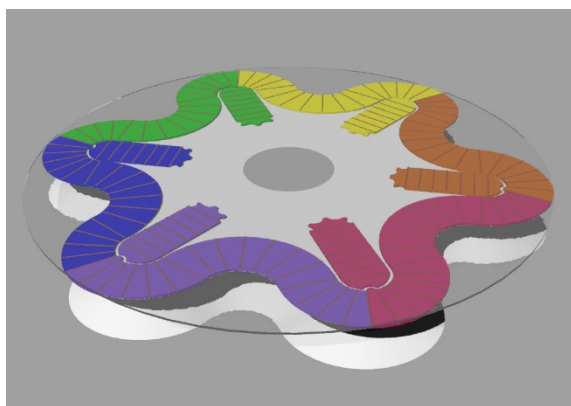
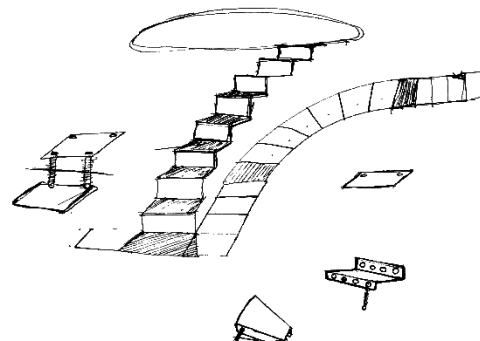


Ilustración 23: Render Repetición de formas

En este recorrido de formas y reglas del juego, se reconoció en el módulo individual del tablero del Parqués el potencial de exploración formal que derivó en diversas composiciones que buscaban un nuevo patrón formal, uno que motivara la posibilidad de enriquecer la experiencia de juego desde la creación de nuevas formas diseñadas para el *Parqués*.

Ilustración 24: Boceto módulo para Parqués

En este sentido, la exploración de formas fue distanciándose del paradigma de composición geométrico tradicional, rectilíneo, para desmarcarse de este y encontrar en el círculo suficientes señales dirigidas hacia el modelo de juego del Parqués.



Primeras aproximaciones



Ilustración 25: Partida de Parqués

En el inicio de la exploración, lo principal fue el reconocimiento de las formas, colores y materiales del juego del Parqués, luego, dichos factores se interpretaron de acuerdo con los referentes conocidos desde experiencias personales (*partidas familiares y sociales*, y por último, la exploración en campo, al visitar lugares de juego, de venta, así como también fuentes permanentemente consultadas en internet.

El primer elemento determinante fue la identificación de la composición del tablero por módulos repetidos de acuerdo con la cantidad de puestos para jugar. Cada módulo está compuesto por veinticinco casillas, diferenciadas en seis tipos como se ve en la

Tabla 2: Casillas tipo.

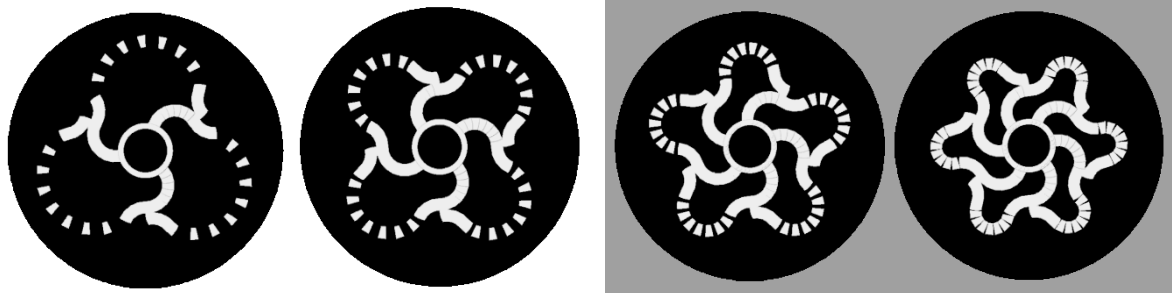


Ilustración 26: Diagramas de repetición modular para tableros de juego de tres a seis puestos.

Tabla 2: Casillas tipo

Casilla tipo	Salida	Camino	Seguro	Entrada	Ascenso	Llegada
Casillas cantidad	1	14	1	1	7	1

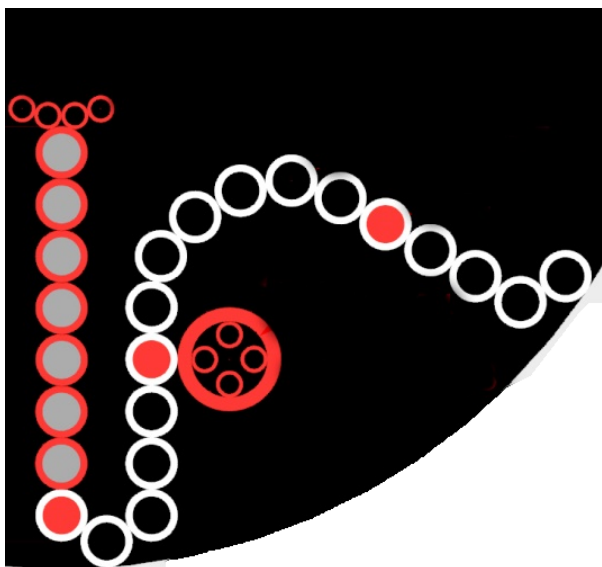


Ilustración 27: Patrón de distribución de casillas

Estas veinticinco casillas y el punto de origen para inicio tienen un patrón de distribución particular que permite desarrollar la mecánica del juego como se puede ver en la Ilustración 27.

Aquí cada módulo tiene:

1. Un punto de origen para la salida de las fichas, representado en el círculo rojo que contiene otros cuatro de menor tamaño.

2. Una casilla de salida blanca tangente al punto de espera con el centro rojo de seguro.
3. Seis casillas de camino blancas sin seguro con el fondo negro.
4. Una casilla de seguro blanca con el centro rojo.
5. Otras cuatro casillas de camino sin seguro y fondo negro.
6. Una casilla blanca de entrada con el centro rojo de seguro.
7. Siete casillas de ascenso rojas con el fondo gris.
8. Una casilla o punto de llegada para cada ficha de borde rojo con centro negro.
9. Cuatro casillas de camino blancas sin seguro y fondo negro entre la casilla de entrada y la de salida.

En este momento el círculo comenzó a dar las primeras respuestas sobre la búsqueda de nuevas formas del juego, donde la rigidez y estatismo del tablero convencional vendrían a buscar movimiento y flexibilidad; características de la unidad y la recursividad del juego del Parqués.

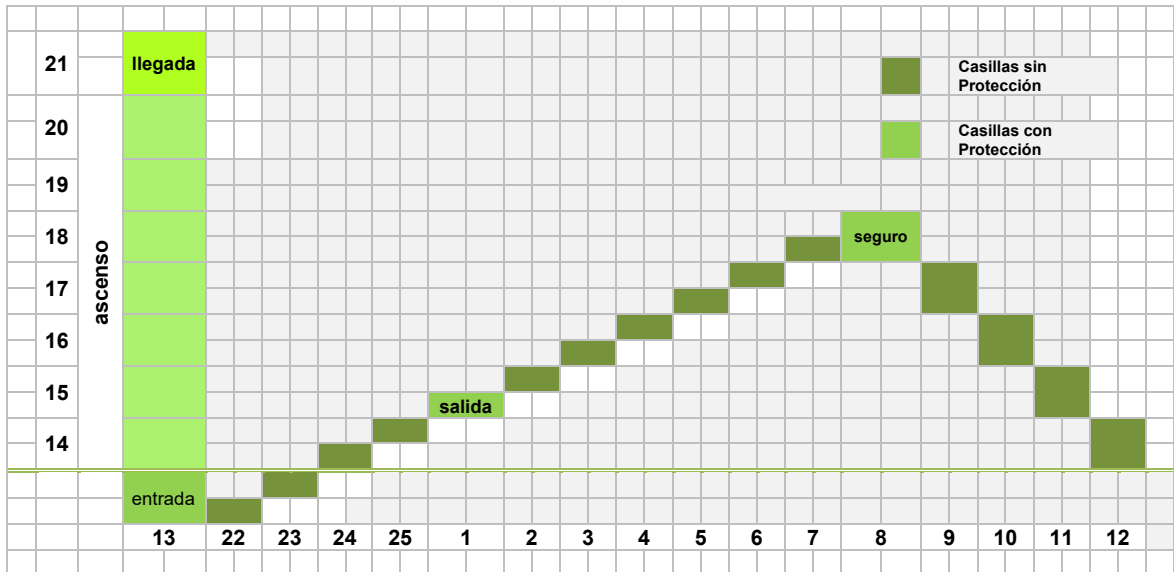
En este camino de diseño, el uso de software para modelado 3D permitió una amplia exploración formal para visualizar y definir los determinantes de diseño que desembocarán en el modelo final de este proyecto.

La forma circular permite componer configuraciones más complejas y dinámicas invitando a explorar el espacio tridimensional del tablero de juego, definir la altura de las casillas y el ritmo del módulo en conjunto, tal y como se muestra en la Tabla 3.



Ilustración 28: Render Modelo de casillas circulares

Tabla 3: Frecuencia del Parqués



En el ejercicio de definición de esta frecuencia o topología del recorrido, la exploración tridimensional del tablero de juego pasó por varios estados, todos estos proyectados en ejercicios de modelado 3d digital, en los que se puede evidenciar un proceso de exploración de las formas con respecto a la búsqueda de una respuesta innovadora y coherente con la evolución del modelo de juego del Parqués.

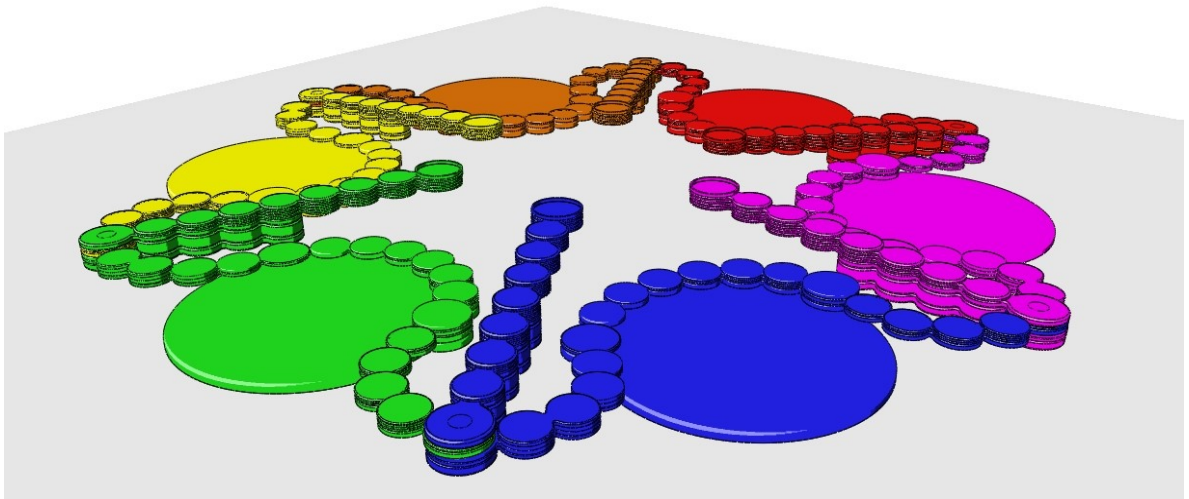


Ilustración 29: Render Propuesta modelo de tablero para jugar Parqués 3D

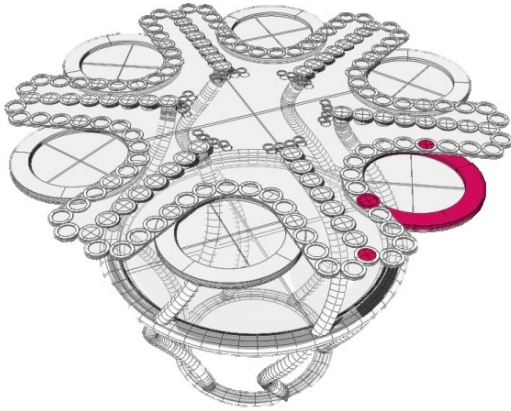


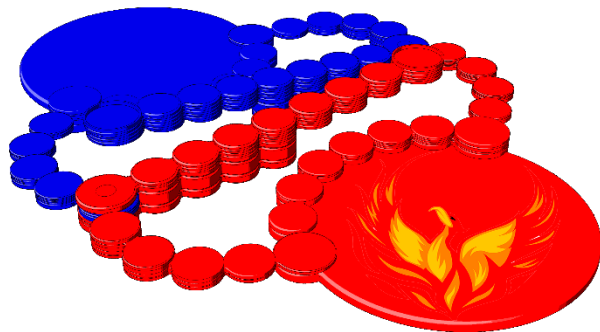
Ilustración 30: Render Parqués círculo destacado

Desde el comienzo fue evidente la importancia del módulo o “puesto” del tablero como elemento estructural del juego y en este momento se definió la potencia modular junto con la fragmentación y deconstrucción del tablero de juego como un determinante en el ejercicio de este diseño.

Las primeras exploraciones con el círculo como parámetro formal en la búsqueda de nuevos objetos diseñados para el juego del Parqués no tardaron en evidenciar que el camino era intervenir el tablero de juego, que se presenta como un sistema cerrado en tanto:

1. El número de puestos que cada tablero mantiene es fijo; en tableros comunes son cuatro o seis puestos, las variaciones son de tres, cinco o de ocho puestos.
2. La forma idéntica de cada recorrido, que se repite en función del número de puestos.
3. Lo mismo pasa con la identidad de cada módulo del tablero, que, si bien varía, lo hace dentro de su propia categoría, entonces o todos son ciudades, o todos son deportistas, o vehículos predeterminados y en un orden establecido en el que los jugadores deben encajar.

Al definir la búsqueda de una respuesta a este potencial de desarrollo y resolver con la unión de los módulos la configuración de orden y forma del tablero de juego en cada partida, se puede abrir este sistema y permitir que los usuarios puedan:



a cantidad de puestos para su juego.

Flexibilizar el recorrido del tablero.

Tener una relación más cercana de identificación y apropiación de cada jugador con su módulo y el juego.

II
para el Parqués

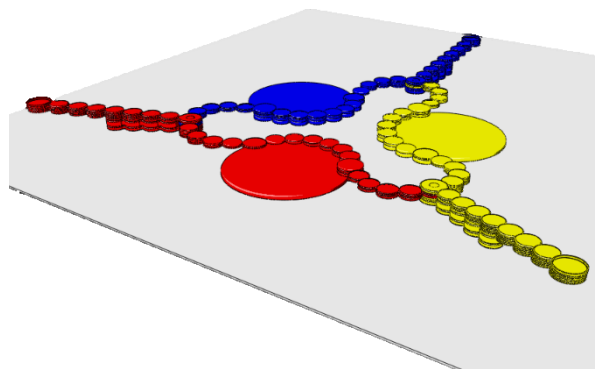
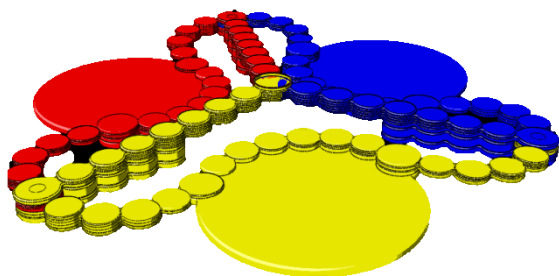


Ilustración 32: Render esquema de tablero de tres módulos para el Parqués

Aproximaciones digitales al prototipo.

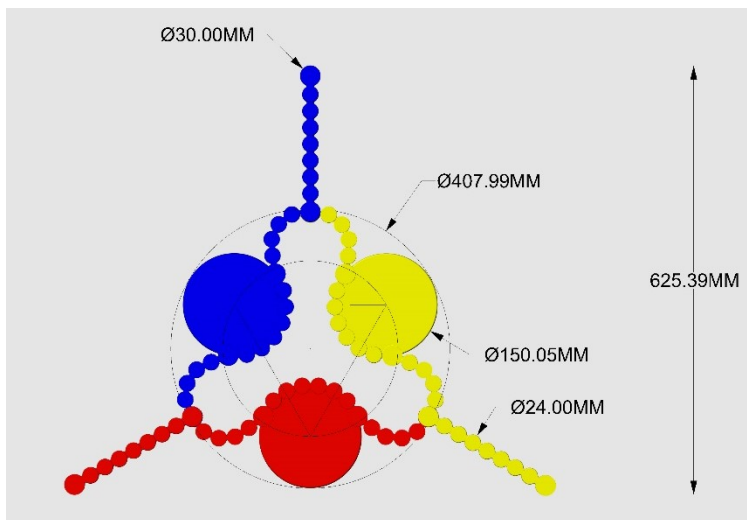


Ilustración 33: Render cotas de piezas del módulo del Parqués

Para la realización del primer prototipo de comprobación, lo principal fue definir por medio de modelado digital la escala y forma del módulo del tablero del Parqués, y proyectar los materiales de fabricación, para luego pasar al ensamblaje de cada módulo y poder realizar la comprobación del primer

modelo.

Al apostar por la construcción modular del tablero de juego se responde a la necesidad de configurar la cantidad de módulos para el juego.

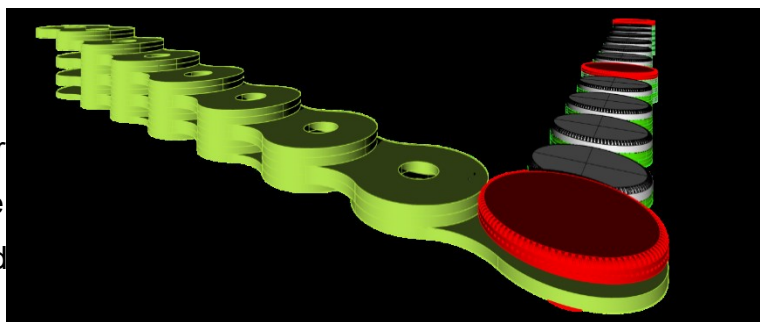


Ilustración 34: Render detalle de construcción módulo de Parqués



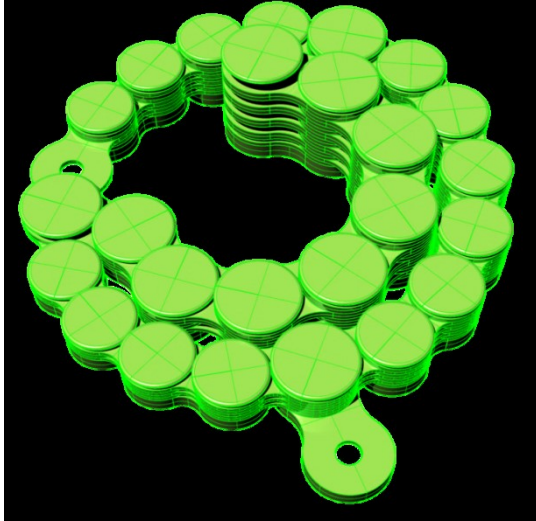


Ilustración 35: Render Módulo del Parqués

Con base en este modelo digital se elaboraron los planos para corte láser de las piezas en cartón piedra de 1,5mm y los archivos stereolithography (.stl) para impresión 3d de las piezas superiores correspondientes a cada casilla de los módulos.

Plano de corte eslabones y aros de prototipo

Para la realización del primer prototipo y materializar la posibilidad de flexibilizar el tablero de juego con la apuesta estética del círculo como elemento central, se utilizaron eslabones en cartón piedra cortados con láser para construir la estructura y los niveles del recorrido de cada módulo del tablero de juego.

En la Ilustración 36 Plano de corte 70x100 centímetros puede verse la cantidad de piezas por cada nivel del módulo y necesarias para lograr la topología definida páginas atrás en la Tabla 3: Frecuencia del Parqués, compuesta por las veinticinco casillas y dieciocho niveles que componen las casillas de cada módulo.

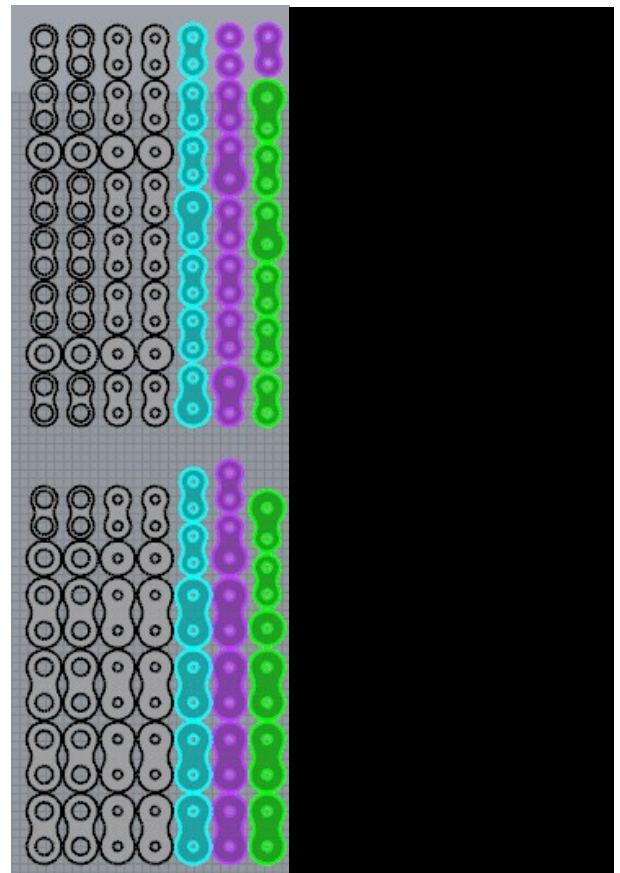


Ilustración 36 Plano de corte 70x100 centímetros

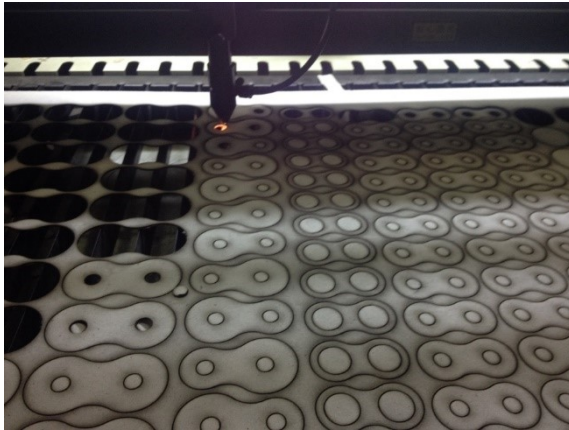


Ilustración 37: Corte láser, Cartón piedra 1,5mm

Para el corte láser de las piezas en cartón piedra, tal como se ve en la Ilustración 37: Corte láser, Cartón piedra 1,5mm, se complementa con veinticinco ejes transversales para unir los eslabones y con una superficie para las casillas del recorrido por cada módulo.

Desarrollo superficies de casillas para Parqués



Ilustración 38: Molde 1 en Caucho-Silicona (C-S)



Ilustración 39: Molde C-S con resina poliéster translúcida



Ilustración 41: Molde C-S con resina poliéster azul metalizada

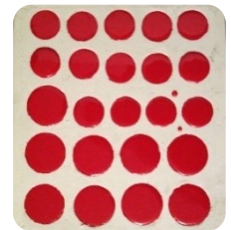
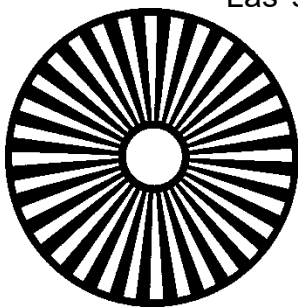
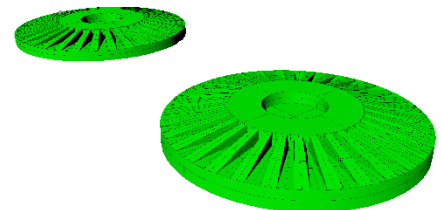


Ilustración 40: Molde C-S con resina poliéster roja



Las superficies de las casillas fueron hechas en resina poliéster de distintos colores y vaciadas en los moldes de caucho-silicona (C-S) presentes en las ilustraciones 38 y 44. Las primeras superficies fueron circulares y planas como se muestra en ilustraciones 39, 40 y 41, mientras que las



corresponden al patrón inspirado en el círculo solar muisca representado en la Ilustración 42.

Ilustración 42: Círculo Solar Muisca. Antonio Grass

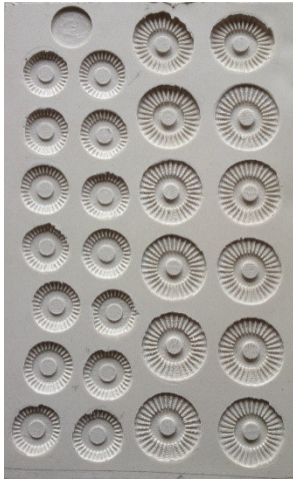


Ilustración 44: Molde 2 en Caucho-silicona

Esta estructura radial fue modelada en 3D digital para luego realizar con la técnica de prototipado rápido la impresión en 3D de las superficies de las casillas que servirán como positivo del segundo molde en caucho-silicona para reproducir con resina poliéster los modelos impresos en 3D.

Ilustración 43: Modelo 3D Superficie Casilla Parqués

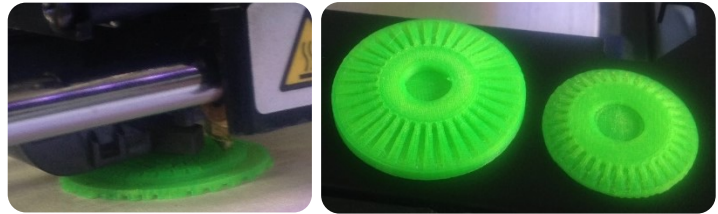


Ilustración 45: Impresión 3D Superficie Casillas Parqués

Armado de módulos para tablero de Parques

Tabla 4: Inventario de piezas para producción de módulo de Parqués

Imagen	Medidas mm	Figura	Q
	7-42*4	Superficie Casilla 40mm	11
	7-42*1	aro 40*1mm	11
	30*4	Superficie casilla 30mm	14
	10-30*1	Aro 30*1mm	5
	10-30+10-30*1	Infinito 30mm*1	39
	10-40+10-40*1	Infinito 40mm*1	38
	10-40*30-40*1	Ocho 40*30	20
	10-30+10-30*2	Infinito 30mm*2	7
	24-30+24-30*2	Infinito base 30*mm	7
	10-40+10-40*2	Infinito 40mm*2	4
	24-40+24-40*2	Infinito base 40mm	4
	24-40*2	Aro base 40*2mm	2
	10-40*1	Aro 40*2mm	2
TOTAL PIEZAS			164

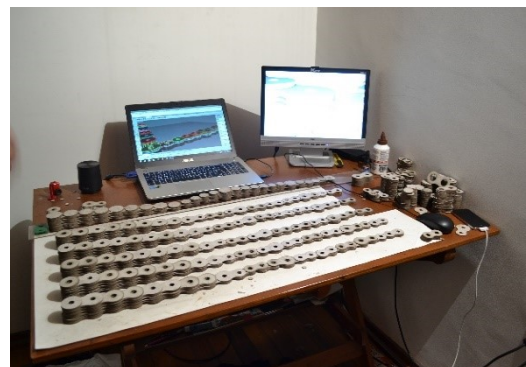


Ilustración 47: Montaje de niveles 5 módulos de Parqués

Se cortaron cerca de setecientos



Ilustración 46: Ejes en madera y aluminio, superficies impresas en 3D y fundidas en resina poliéster

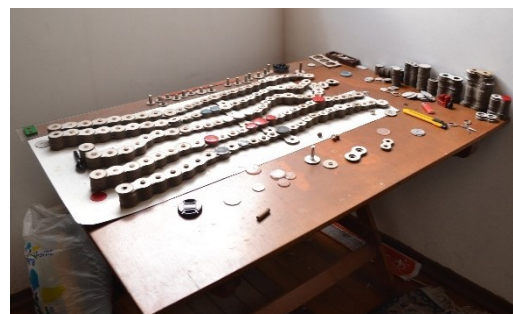
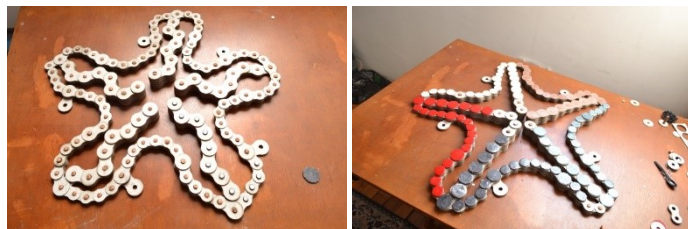


Ilustración 48: Montaje de ejes y superficies de casillas

piezas entre eslabones y círculos para armar cinco módulos de juego. En la *Tabla 4: Inventario de piezas para producción de módulo de Parqués*, está la relación de cantidad y medidas de las piezas necesarias para construir cada módulo; veinticinco casillas cada uno y en total ciento veinticinco casillas, los ejes fueron hechos con varillas de madera y de

aluminio de 10mm de diámetro, unidos cada uno a las superficies fundidas en resina o impresas en 3D, posibilitando así el giro en cada casilla de los módulos, para proporcionar la flexibilidad requerida en el juego del Parqués.

Ya con las piezas completas lo siguiente fue componer los módulos del tablero de juego, diferenciando cada uno por su color; blanco, negro, azul, rojo y amarillo con verde.



En la Ilustración 49, puede verse composición del tablero, con una distribución simétrica y radial similar a la forma de los tableros tradicionales del Parqués.

Sin embargo esta es solo una de las múltiples formas en las que se puede configurar el recorrido de este juego; conservando siempre las mismas veinticinco casillas por módulo, para así evitar alterar la mecánica de juego establecida de jugadores, con relación a la estrategia;



movimiento de las fichas, y reglas, *Ilustración 49: Montaje de módulos para tablero de Parqués* definidas en cuanto al uso de las casillas, (ver anexo 1: Sistema de reglas juego del Parqués). Lo que si altera, por ejemplo, es el orden de los módulos del tablero, y del tablero su rigidez, para dar paso a la flexibilidad de las casillas, que permite dar la forma al tablero de juego que los jugadores quieran, de acuerdo a la superficie que dispongan para jugar.

Comprobación de prototipo

Este prototipo de comprobación fue sometido a prueba de juego en varias partidas de parqués, con un grupo focal compuesto por amigos que se reúnen habitualmente las noches a jugar en sus apartamentos o parques del barrio. Los jugadores



Ilustración 50: Montaje de módulos para tablero Parqués



Ilustración 51: Fichas con figuras Animales y Humanas

figurativas en la identidad de los módulos del tablero de juego de Parqués, en contraposición a las fichas abstractas e idénticas de los juegos de Parqués típicos.

Para la realización de las pruebas se entregaron los módulos y se explicó la propuesta de conformar el tablero de juego, uniéndose con los oponentes, por cada módulo se entregaron cuatro fichas del mismo color con formas animales o humanas, con el plan de analizar la incidencia de las fichas con representaciones

Conclusiones del Prototipo

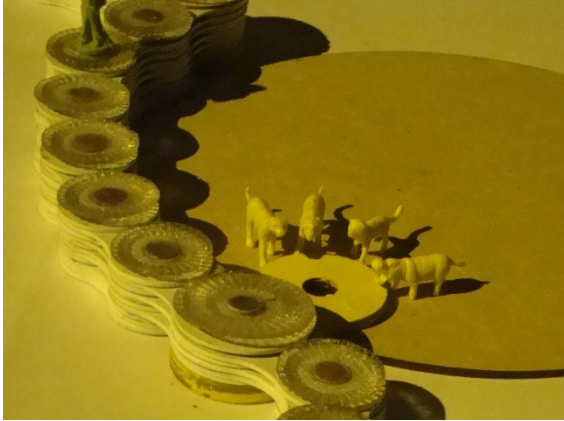
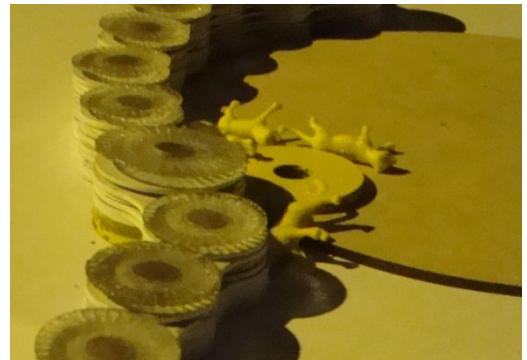


Ilustración 52: Detalle módulo blanco con fichas de animales en su origen de salida

Luego de tres sesiones de juego con el grupo focal establecido, y con el objetivo de evaluar la experiencia de juego en tanto usabilidad del conjunto de elementos propuestos con relación a la interacción de los jugadores en cada partida, se comprobó que conservando la mecánica tradicional del juego pero incidiendo en el escenario y las fichas que lo componen, se puede propiciar un mayor intercambio de

experiencias y elevar en los jugadores el nivel de apropiación de los componentes del juego.

Esto se evidencia desde los gestos que hacen los jugadores cuando tienen que desplazar sus fichas para desarrollar cada juego y completar el recorrido, hasta la narrativa que adoptan de acuerdo a la interpretación que hacen de la identidad de su módulo de juego y la de sus rivales, por



ejemplo, al tener un tigre como ficha y capturar una *Ilustración 53: Detalle módulo con las fichas caídas* de un oponente, resultaba natural hacer un gruñido cual felino en la escena de la devolución de la ficha oponente a su origen.

También a raíz de estas comprobaciones en el aspecto de usabilidad se evidenció la determinante de estabilidad con relación a las fichas sobre las casillas, dado que la forma y ensamble de este prototipo dificultó el posicionamiento eficaz de las

figuras adaptadas como fichas de juego, lo que derivó en mayor tiempo promedio por turno de jugador y en pérdida del ritmo habitual de juego.

Otro aspecto relevante de las comprobaciones es la necesidad de resolver la portabilidad de los módulos, toda vez que al llevarlos sin un empaque o contenedor que lo proteja en el transporte de un lugar a otro, aun no queda claro que tan cómodo y viable sea su uso en un escenario cotidiano.

Diseño propuesta Piloto

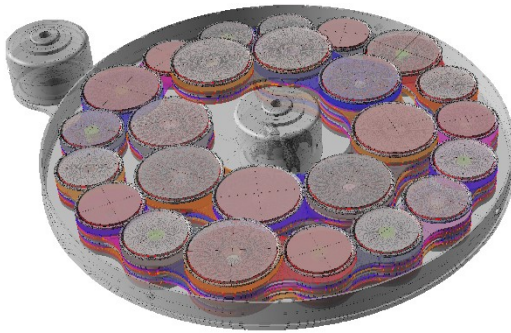


Ilustración 54: Render Módulo empaque Parqués

Para responder a estas demandas del juego y potenciar la diversión y apropiación de esta propuesta de juego del Parqués, hubo un avance hacia el desarrollo de la prueba piloto para este proyecto, donde se tuvo en cuenta la experiencia obtenida con el grupo local en las comprobaciones realizadas al prototipo del juego. Este aprendizaje llevó a, mejorar la estabilidad entre las casillas del tablero y las fichas de cada módulo.

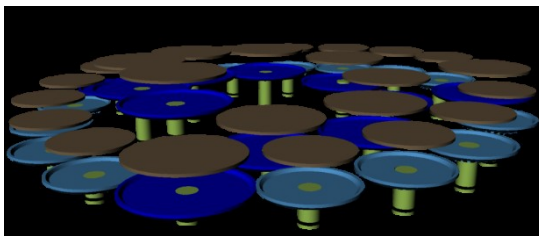


Ilustración 55: Render Ejes y Casillas Módulo del Parqués

En este sentido, la construcción de las superficies de cada casilla se realizó en modelado 3D y técnica de prototipado rápido. A través de la impresión 3D, esto con la intención de normalizar al máximo la superficie plana y el contorno circular de cada casilla.



Ilustración 56: Parques imantad

Fuente: <https://articulo.mercadolibre.com>.

Además, se retomó un recurso visto en la oferta de tableros para el Parqués, el cual consiste en imantar tanto la base de las fichas como la superficie del tablero. De esta forma se le añade valor agregado a la experiencia de juego en tanto que aumenta la sensación de seguridad en cada movimiento de las fichas y da estabilidad ante posibles golpes leves de los dados y movimientos voluntarios o accidentales

del tablero de juego.

Este requerimiento se incorpora en la propuesta de este piloto de prueba, con la implementación de láminas imantada en la superficie de cada casilla para establecer un enlace estable con las fichas también imantadas y facilitar el posicionamiento de éstas sobre las casillas.

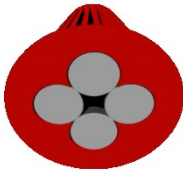
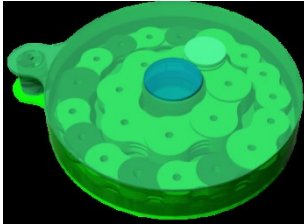


Ilustración 57: Cuatro Fichas Muisca con imanes

on los elementos del recorrido y fichas definidos, lo siguiente fue pasar al diseño del punto de origen para salida o inicio, proyectado como un elemento de unidad para la propuesta modular además de cumplir en paralelo las funciones básicas de empaque: Protección del contenido e identificación del producto.

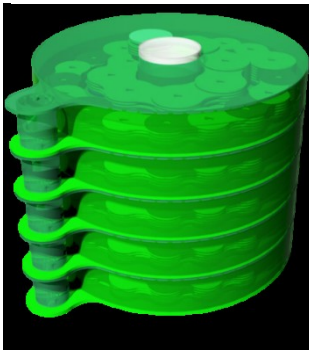
La propuesta de empaque basada en los patrones circulares vincula el concepto de modularidad en la unidad del empaque, tanto del módulo individual como del set necesario para la conformación de cada tablero de juego, tal como se muestra en la *Ilustración 59: Render propuesta*



*Ilustración 59: Render propuesta
Empaque Módulo individual Parqués*

Empaque Módulo individual Parqués, en la *Ilustración 59: Render propuesta*

Empaque Módulos de Juego Parqués y en la *Ilustración 60: Render Empaque sin tapa y abierto*.



*Ilustración 59: Render propuesta
Empaque Módulos de Juego Parqués*

Luego de varias pruebas y visualizaciones del empaque a través del modelado tridimensional se realizaron los planos de corte de las superficies necesarias para su realización.

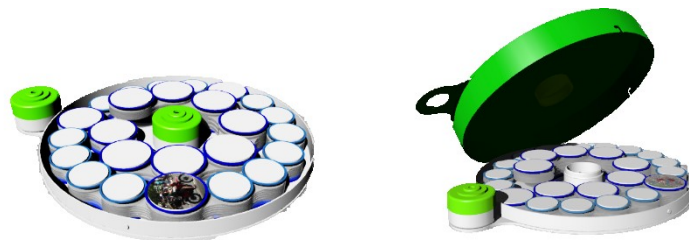


Ilustración 60: Render Empaque sin tapa y abierto

Planos de Corte Producción Modelo Piloto

En la realización del modelo piloto de pruebas se empleó la misma técnica de construcción del prototipo inicial. Resuelto el esquema básico de la composición del tablero de juego, el siguiente paso fue definir los requerimientos funcionales y de producción, con la intención de construir el piloto de comprobación funcional, para generar una propuesta de diseño innovadora alrededor de la cultura material del Parqués.

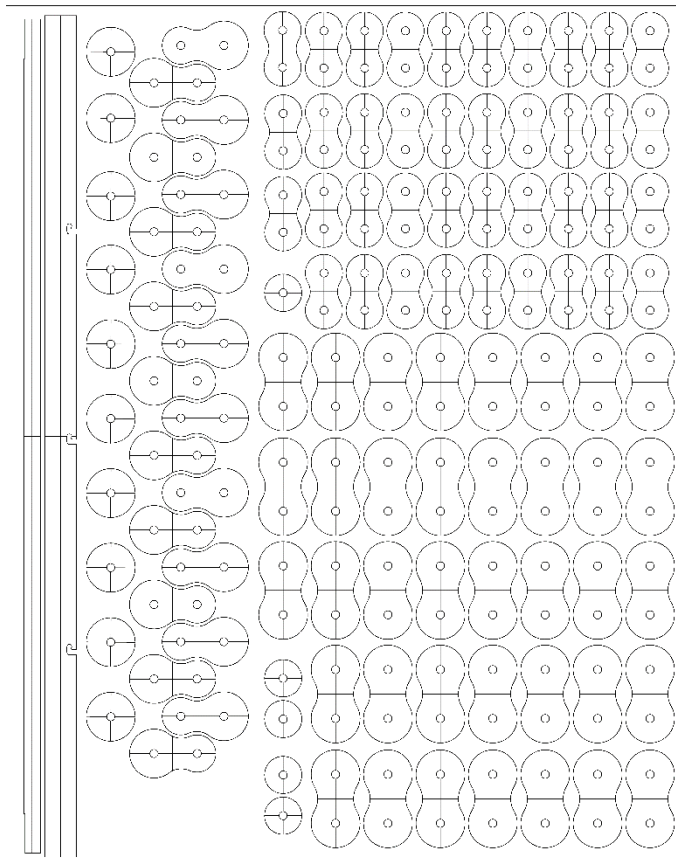


Ilustración 61: Plano de corte Eslabones de Módulo para Parqués y paredes de empaque

Dicha propuesta es la que finalmente se concreta, diseñada con herramientas de modelado digital tridimensional, y fabricada con las técnicas de:

1. Prototipado Rápido; impresión 3D para las superficies de las casillas, ejes de rotación y fichas.
2. Corte Láser; fabricación en poliestireno de alto impacto (HIPS) y poliestireno de uso general. (GPPS) de 1mm para eslabones y paredes de empaque de cada módulo y en lámina acrílica de 2mm para el corte de la base y la tapa del empaque.

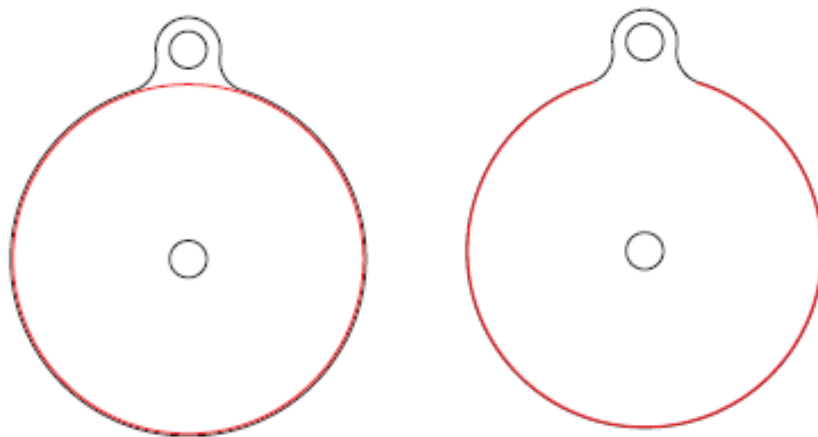


Ilustración 62: Plano de corte Empaque de Módulo de juego



Ilustración 63: Piezas cortadas para Ensamble de Módulos y Empaques

Las partes de la *Ilustración 63: Piezas cortadas para Ensamble de Módulos y Empaques* fueron organizadas de acuerdo con el proceso de montaje requerido: por un lado, fueron conformadas por uniones soldadas con cloruro de metil-metacrilato:

1. las paredes en poliestireno con las bases de acrílico para las tapas de los empaques
2. los ejes de rotación con la superficie de casilla impresa en 3D.

Por otro lado, los Eslabones que corresponden a una secuencia de

superposición de planos asegurados por los ejes de rotación con sellos de caucho en su extremo inferior.

Montaje de partes del módulo piloto de juego.



Ilustración 64: Proceso de conformación Empaque por unión química con cloruro de metil-metacrilato

En la *Ilustración 64: Proceso de conformación Empaque por unión química con cloruro de metil-metacrilato* se ve un momento del proceso de unión de la pared a la superficie superior del empaque del módulo azul, para esto se utilizaron como matrices circulares las partes sobrantes del corte de las superficies de los

empaques.

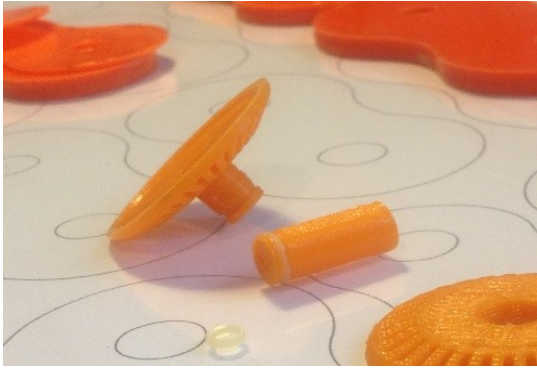


Ilustración 65: Superficies y Ejes de rotación

En la *Ilustración 65: Superficies y Ejes de rotación*, se ven dos piezas de montaje unidas con cloruro de metil-metacrilato, junto a un eje listo para unir a la superficie que alcanza a salir en la parte inferior de la imagen.

Esta propuesta piloto busca la innovación en el conjunto de elementos necesarios para la práctica del juego del Parqués, que respete la estructura normativa que lo caracteriza pero que al tiempo amplíe las opciones de uso entre los jugadores para así enriquecer la experiencia del juego y consecuentemente la cultura material alrededor del Parqués.

Se trata en últimas de aventurar un concepto formal que aproxime el modelo piloto del Parqués a un modelo consumado que consiga un nivel superior de correspondencia entre mecánica de juego y respuesta objetual para la práctica.

Momento de comprobación de los módulos.



Ilustración 66: Primera comprobación Modelo piloto (sin acabados)

Para el primer momento de comprobación, se propuso una partida con los módulos sin los acabados finales. Las superficies de todas las casillas quedaron con la superficie imantada de color café sin distinción alguna entre ellas, ni por color ni por función en el juego más allá del diámetro mayor de las casillas de seguro. Esta comprobación estaba dirigida principalmente a analizar la interacción de los jugadores con cada módulo según la propuesta de unión y configuración del tablero para la partida de Parqués. Los empaques y puntos de origen tampoco fueron provistos de identidad siendo el color de cada módulo su única diferenciación. se

tomaron figuras de animales a escala como fichas del mismo color para cada módulo.



Ilustración 67: Detalle casilla de llegada módulo anaranjado

En este ejercicio se comprobó el aumento en la exploración del territorio a conformar como tablero de juego, reconociendo los materiales formas y posibilidades de uso, al variar la configuración estática del tablero se evidenció la mayor necesidad de concentración en el juego, lo cual es positivo en el sentido que capta más la atención del jugador y le hace elaborar relaciones de mayor complejidad, sin

embargo, parte de esa concentración estaba requerida por las superficies de las casillas que al no tener ninguna distinción ni por función ni por módulo, más allá de un leve bisel de su color y el tamaño más grande para las casillas seguro, daban señales ambiguas e inducían al error a los jugadores, viéndose estos, por ejemplo recontando las casillas antes de mover las fichas, a diferencia de los movimientos casi automáticos hechos sobre un tablero típico.

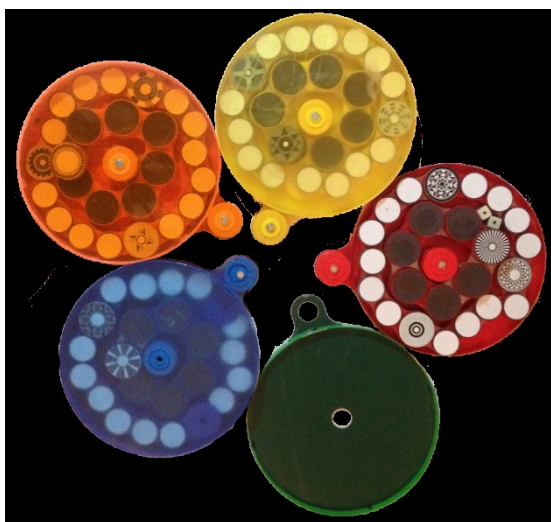
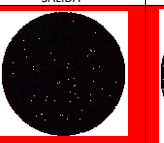
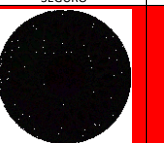
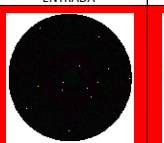



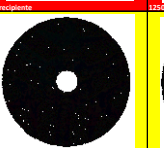









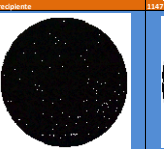
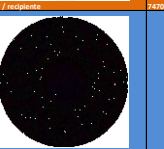
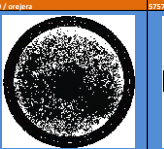



Ilustración 68: Set de 5 puestos para Juego del Parqués

Luego de la comprobación de uso y experiencia de juego a esta segunda versión, la relación de los jugadores con los objetos del juego resultó ser positiva en tanto la calidad de los materiales de este modelo presentó buenos acabados y se resolvió la estabilidad de la superficie de las casillas. Sin embargo, al faltar la propuesta de las fichas con relación al modelo, está la necesidad de abordar este elemento para controlar la correcta

manipulación de estas figuras en el desarrollo de las partidas, así como también para definir la identidad final del set propuesto para el modelo del juego, en este sentido la se apuesta por la capacidad simbólica basada en el círculo precolombino como elemento de identidad, una forma de procurar una suerte de sintonía entre la propuesta del Parqués como PCI y una parte de la herencia cultural en la que Colombia se inscribe.

Tabla 5: Simbología circular precolombina

CULTURA	SALIDA	SEGURO	ENTRADA	LLEGADA
MUISCA	 1373 / colgante muisca	 1206 / base figura antropomorfa	 750 / recipiente	 1307 / colgante muisca
QUIMBAYA	 164 / volante para huso	 470 / recipiente	 228 / volante para huso	 183 / volante de huso
TAIRONA	 1248 / nariguera tairona	 1146 / base tairona	 1175 / base de cetro	 1248 / nariguera tairona
CALIMA	 789 / recipiente	 1147 / recipiente	 7470 / alejota	 5757 / colgante calima
SINÚ	 1407 / nariguera	 1581 / recipiente	 1582 / recipiente	 1668 / det fig antropomorfa

Especialmente, plantear el modelo de este proyecto en concreto con base en los diseños y grafías indígenas, pretende también activar la interacción con estos símbolos. Por un lado, se trata de situarlos y reconocerlos como lo que son y por el otro insertarlos en un uso que los anime, les de vida, y los saque de las frías vitrinas de la

observación pasiva museística. Así, se idea que con este uso que permite el diseño del juego y su propia mecánica, los símbolos que se insertan queden también a salvo de la costumbre que torna a los objetos culturales indígenas, bienes degradados “al nivel de la artesanía mecánica para el consumo de transeúntes ávidos de recuerdos baratos y típicos” (Rey, 2000). Y es que salvando las enormes distancias, el Parqués tiene algo de propio, así como las formas precolombinas sin lugar a duda son expresiones de otras comunidades que en sus creaciones dejaron palpable la relación y sensibilidad con su medio, sus contextos y sus raíces. (Grass, 1982)

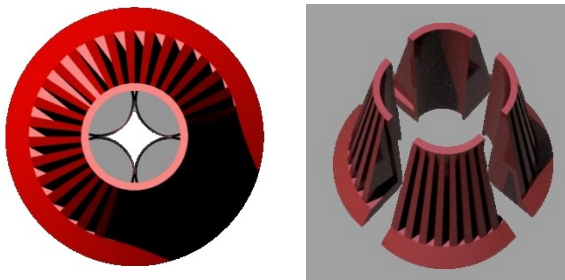
Las fichas:

En este sentido lo último en abordar para consolidar la propuesta del modelo piloto de juego del Parqués fue el ejercicio de diseño de identidad gráfica y características de las fichas, para darle sentido y unidad a la serie correspondiente al modelo original, por lo cual empleé y abstraí parte de las gráficas diseñadas por Antonio Grass en su libro *Diseño precolombino colombiano, el círculo*, ver abla 5.)

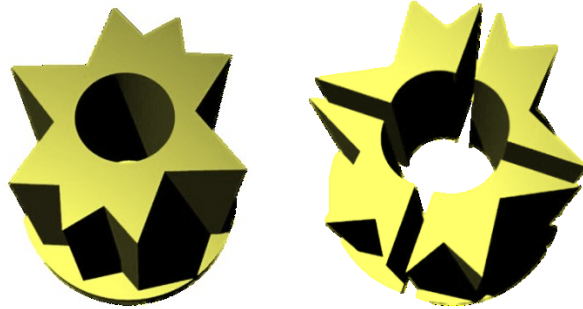
Este referente circular, contenido en el marco teórico que habla del círculo como medida plena concreta e inteligente (Grass, 1972), permitió hacer un ejercicio de abstracción, en el que, por medio de la proyección de sus planos, se interpretaron nuevos volúmenes de las gráficas de la columna “Llegada” de la Tabla 5 y que derivaron en la identidad de cada grupo de fichas, por medio de la asociación de sus formas y coincidencia de colores, se estableció la identidad y asociación entre estas y cada uno de los 5 módulos del set propuesto, correspondiendo cada módulo a una cultura precolombina del territorio colombiano.

A continuación, se muestran las imágenes tomadas de los modelos tridimensionales digitales para la fabricación de las fichas con la técnica de impresión 3d, de cada módulo del modelo piloto de comprobación:

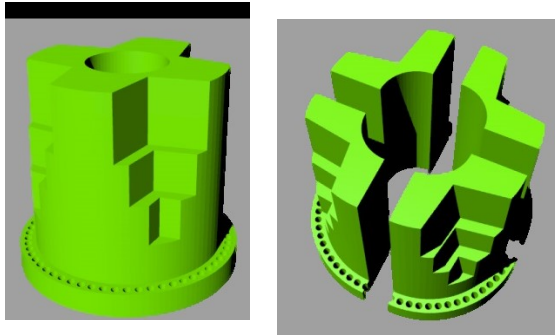
Muisca:



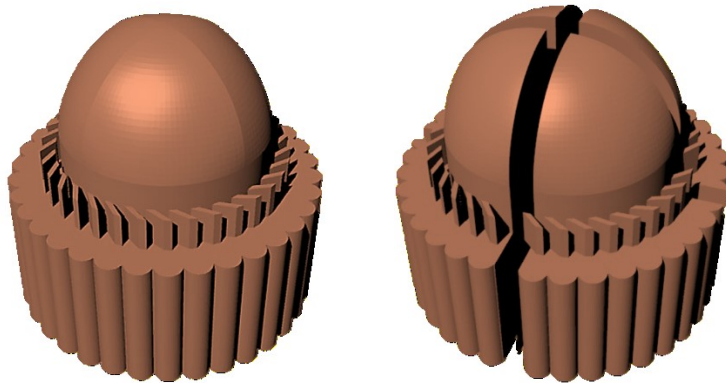
Quimbaya:



Tairona:



Calima



Sinú

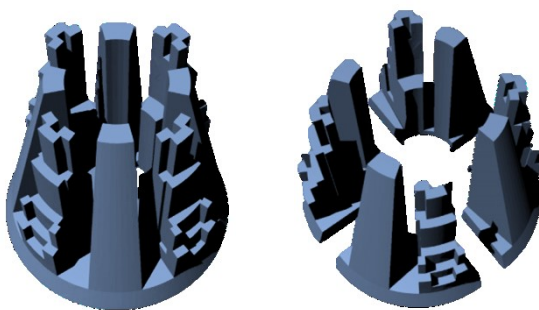


Ilustración 69: barrio La Perseverancia, Bogotá. Jugando Parqués Modular

Con las fichas resueltas y las casillas identificadas por las imágenes de las culturas precolombinas, se realizó otra prueba con otros dos grupos nuevos, el primero corresponde a un grupo de vecinos del barrio La Perseverancia, en el centro de Bogotá, se reúnen todos los días a jugar en un salón comunal y biblioteca, inician

sin cita previa a entrar y salir a partir del mediodía y hasta las 9 o 10 de la noche, lo que se pudo observar en el trabajo de campo fue una flotación de hasta 20 jugadores; mujeres y hombres entre los 16 y 75 años por momentos en dos tableros simultáneos de seis puestos soportando las partidas paralelas. Después de un par de días de saludarlos y jugar una vez con ellos, se planteó la posibilidad de probar el modelo piloto fabricado, a lo que accedieron y jugaron, la propuesta les pareció bastante innovadora, alguno ya le decía el “Parqués del futuro”. Al configurar los módulos como tablero de juego, se podía ver la curiosidad por mover la flexibilidad de los módulos y formas de armar el tablero, las fichas también llamaron su atención

por otra parte y fueron motivo de interpretación al tiempo que se les exponía la relación con las imágenes del recorrido.



Ilustración 70: barrio La Perseverancia, Bogotá. Jugando Parqués Modular-2



Ilustración 71: barrio Galerías, Bogotá. Jugando Parqués Modular

Aquí dos colegas aceptaron la invitación y jugaron una modalidad llamada duelo que por sus comentarios se infiere la practican con regularidad por dos razones: la



Ilustración 72: barrio Galerías, Bogotá. Jugando Parqués Modular-2

primera porque no siempre están las cuatro personas necesarias para completar los puestos del tablero y la segunda por el tiempo, ya que una partida de cuatro jugadores tarda aproximadamente una hora en concluir, mientras que esta llamada duelo es un juego rápido de dos fichas para cada uno de los dos jugadores, razón por la cual no se tarda más de 15 minutos en resolver cada partida.

En este tiempo se sintió una evidente empatía por parte de los jugadores y espectadores con relación al potencial de la propuesta y sus posibilidades de desarrollo, sugirieron ideas como proponer series de distintos tamaños, de expandir esta idea hacia plataformas

La siguiente prueba tuvo lugar en un local de venta de accesorios para deportivos para la práctica de monopatín, ubicado en el barrio Galerías de Bogotá. En este lugar se reúnen los trabajadores de las tiendas del sector para jugar Parqués todos los días en las tardes de poco movimiento.

En este tiempo se sintió una evidente empatía por parte de los jugadores y espectadores con relación al potencial de la propuesta y sus posibilidades de desarrollo, sugirieron ideas como proponer series de distintos tamaños, de expandir esta idea hacia plataformas

digitales donde con modelos como los análogos se pueda jugar en red, incluso especularon con el potencial de permitir en estas plataformas digitales la apuestas de

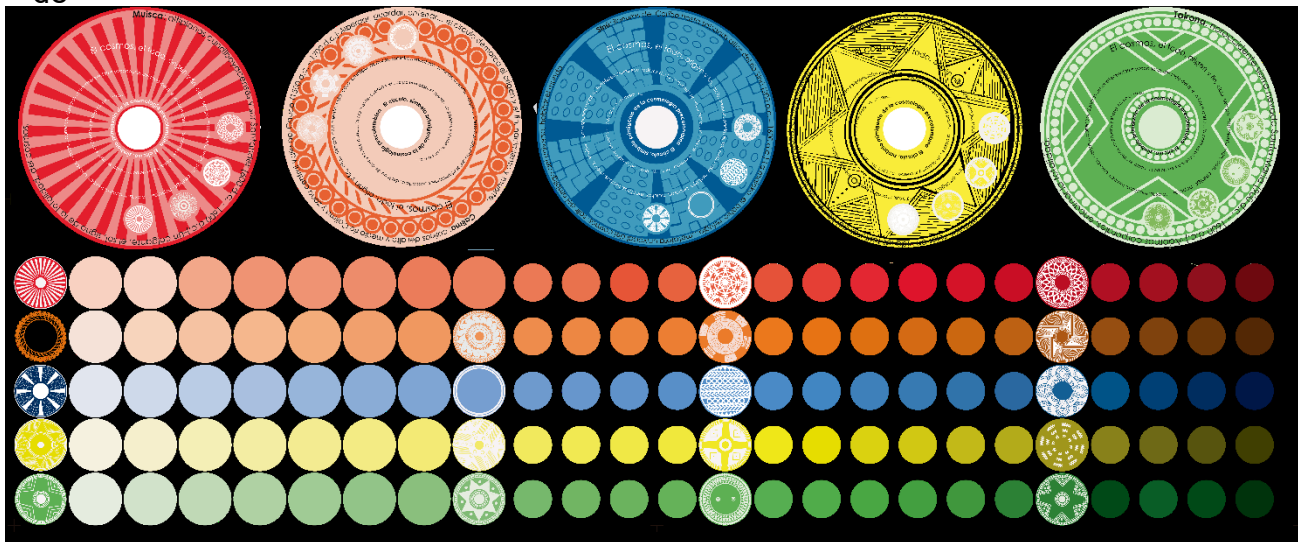


Ilustración 73: Imágenes para la superficie de las casillas y punto de origen del Parqués (Diseños precolombinos)

dinero electrónico. Finalmente, el modelo pasó la prueba con este grupo y dejó retroalimentaciones clave con respecto al potencial de desarrollo de esta propuesta modular para el juego del Parqués.



Ilustración 74: detalle unión de módulos del Parqués

Posterior a estas últimas dos pruebas se amplió la propuesta gráfica del modelo piloto con la intención de acentuar la pertenencia del recorrido de cada módulo por lo que se recurrió a la propuesta de gradación tonal de los tres colores primarios (amarillo, azul y rojo) y dos de los secundarios (verde y anaranjado), de acuerdo con los colores

de los módulos del modelo piloto y se conservó lo propuesta gráfica realizada previamente en blanco y negro.

Con estos detalles finales, se realizaron dos pruebas más, en las que se pudo confirmar la potencia del modelo propuesto ya que se logró establecer una unidad formal entre el conjunto de elementos diseñados para el juego del Parqués vehiculando un discurso de apropiación de la cultura material colombiana.



Ilustración 75: Vista superior del tablero modular



Ilustración 76: Vista frontal del tablero modular



Ilustración 77: Sesión de prueba en centro pedagógico Preludio

La última prueba fue realizada en el centro pedagógico Preludio, ubicado en el barrio Chicó, el cual que ofrece actividades extracurriculares a niños y niñas en edad escolar. Para esta sesión me dejaron con cinco jóvenes entre los 11 y 14 años; Juan pablo, Laura, Tomàs, Mateo y Santiago.

Los cinco ya conocían y sabían jugar al Parqués, lo que permitió una dinámica natural en el desarrollo del juego.



Ilustración 78: Sesión Preludio. Tablero e Instrucciones de juego

En esta prueba se acompañó a cada módulo con un paquete de instrucciones para facilitar el uso y aprendizaje de la lógica de unión de los módulos de los oponentes. Al ser la primera sesión con menores se notó la disposición activa por preguntar aspectos relacionados a la propuesta modular del juego y se plantearon como reto seguir las instrucciones y lograr configurar el tablero para iniciar la partida acordada, situación que no tardó en resolverse satisfactoriamente.

De esta prueba se valora la función del manual de uso, aunque debe mejorarse la calidad gráfica del mismo haciéndolo más esquemático y ligero visualmente.

Instrucciones



Un juego entre la innovación y la tradición

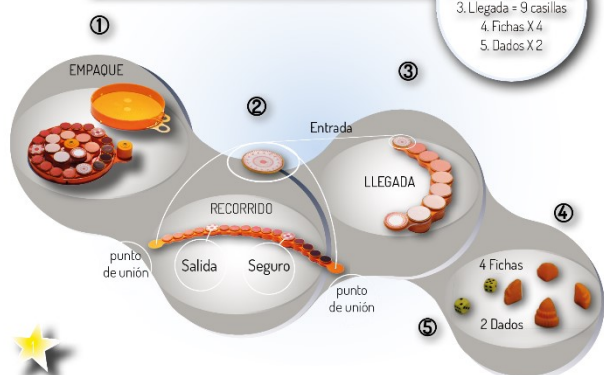


Set:
5 puestos
Serie:
Precolombinos

-jugadores 2 +
-edades 7 +

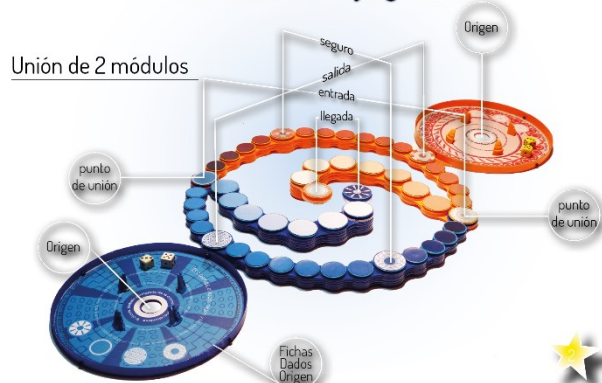
Cada módulo trae

1. Empaque = Origen
2. Recorrido = 16 casillas
3. Llegada = 9 casillas
4. Fichas X 4
5. Dados X 2



Une tu módulo con el de cada rival crea el tablero de juego con ellos

Unión de 2 módulos



1. Ubicar los módulos en una superficie plana



2. Liberar las casillas de entrada de cada punto de unión



3. Extender el recorrido al rededor del empaque/origen



4. unir el camino de llegada a la izquierda de su recorrido y a la derecha unirse con su oponente



5. Conectar la casilla de entrada a la unión del camino de llegada con los recorridos



CASILLA CULTIVA	SALIDA	SEÑALO	ENTRADA	LESDAM	FIGURA
MUSICA					
	8273 / colante musica	12883 / base figura escarpada	750 recipiente	1298 / colante musica	8258 / colante musica
QUIBAYA					
	854 / volante para huco	470 / recipiente	228 / volante para huco	813 volante de huco	813 volante de huco
TAIRONA					
	1348 / base figura tairona	8548 / base figura	1779 / base de conque	1448 / base de conque	1448 / base de conque
CALIMA					
	785 / recipiente	817 / recipiente	7470 / arena	5757 / colante calma	5754 / colante calma
SINU					
	1408 / recipiente	1330 recipiente	1382 / recipiente	3084 / ant fig concha	3089 / ant fig concha

Conclusiones finales

En las conclusiones de toda investigación es necesario evaluar primero si se dio respuesta al problema planteado mediante el desarrollo de la hipótesis y si en este proceso, se pudieron cumplir con los objetivos propuestos.

En el caso de esta investigación sobre el juego del Parqués el problema fue identificado así: la configuración morfológica del Parqués, tal y como se encuentra desarrollado en la actualidad, limita las posibilidades lúdicas, exploratorias, de apropiación personal y social que la mecánica y el sistema de reglas de este juego permite. Es decir, el estado material y formal del Parqués de hoy, no está desarrollado a plenitud según la mecánica que el Parqués en sí mismo presenta de manera tácita. Fue por lo tanto un desafío de forma, dinámica y símbolo. La hipótesis que se proyectó aventura que, al complejizar la forma del juego del Parqués, se puede obtener un enriquecimiento de la experiencia de juego tanto en la narrativa que surge al interior de la dinámica del mismo, como en el nivel de apropiación hacia los objetos que lo componen por parte de los jugadores. La apuesta entonces, partió de un cambio radical de la estructura formal del juego, que no de su sistema de reglas, para responder a cabalidad a las potencialidades del Parqués tal y como se juega en Colombia. Se trató, por ende, de convertir al Parqués en un modelo en sí mismo, ya no deficitario del Pachisi como modelo originario.

Para esta empresa, el objetivo no fue otro que proponer un nuevo modelo de juego para el Parqués, que funcione bajo el sistema de reglas tradicional y propicie una mayor interacción entre los usuarios para así ampliar la experiencia de juego e incidir en la vigencia de esta práctica tradicional colombiana. De tal forma que: se diseñe un modelo de juego innovador para el Parqués que permita una amplia configuración de formas y se adapte a los distintos tipos de jugadores; fortalezca el vínculo entre los jugadores y el Parqués, ampliando la experiencia de juego a través

del conjunto de objetos diseñados, y que, por último, consiga evidenciar la importancia cultural inmaterial y material de la práctica del Parqués en Colombia

Tras las fases de investigación, análisis, síntesis y realización, efectivamente se desarrolló toda una propuesta final que busca la innovación en el conjunto de elementos necesarios para la práctica del juego del Parqués, que respete la estructura normativa que lo caracteriza pero que al tiempo amplíe las opciones de uso entre los jugadores. La ampliación de estas opciones quedó asegurada al proponer un modelo que permite la personalización de tal manera, que los jugadores realmente desarrollan procesos de identificación con su módulo de juego, no sólo como objetopreciado, sino en la dinámica del juego como tal. Y así se corroboró en las comprobaciones, al observar cómo los jugadores interpretaban diferentes papeles, según el tipo de fichas que tenían para jugar, por ejemplo. Teniendo en cuenta que esto se produjo con sólo una parte del juego personalizada, las posibilidades de enriquecimiento de la narrativa en el momento del juego, al adaptar más aspectos de los módulos, es esperable que aumenten.

Las posibilidades que anuncia el enriquecimiento de la experiencia del juego, pretende posicionar como última consecuencia, al Parqués como juego específicamente colombiano. De tal manera que se reconozcan sus particularidades, la historia que lo precede y las posibilidades sociales y éticas que guarda como juego que puede favorecer el fortalecimiento de la construcción de una cultura de paz; es decir se busca en últimas fortalecer la cultura material e inmaterial alrededor del Parqués y reconocerlo como patrimonio. Para lograr este gran objetivo a largo plazo y dependiente de otros procesos que sobrepasan el alcance inmediato de este trabajo de grado, se optó como primer paso por aventurar un concepto formal que aproxime el modelo propio del Parqués a un modelo consumado al conseguir a nivel superior una correspondencia entre mecánica de juego y referente objetual.

Anexo 1: Sistema de Reglas juego del Parqués

SISTEMA DE REGLAS PARA EL JUEGO DEL PARQUÉS

Regla_Tipo	Regla_Nombre	Regla_Descripción	Regla_Ampliación
1_Objetivo	1_General	Triunfa el primer grupo de fichas completo en su última casilla: la Llegada.	Siguiendo el marco de las reglas definidas para la partida, esta la gana quién lleve su equipo de fichas a la casilla de Llegada, la última al final del recorrido
2_Participantes	1_Jugadores	Mínimo se requiere de un oponente para iniciar cada partida	> 2 Jugadores
3_Edad	1_Autonomía	De los siete años en adelante	Aproximadamente desde los siete años es cuando emerge la capacidad lógica en las personas, es en esta etapa cuando inicia el desarrollo de la capacidad de ver y coordinar distintos puntos de vista entre sí
4_Territorio	1_Origen	Es el punto de inicio para todas las fichas, allí esperan los turnos hasta que los dos dados den el mismo número y puedan salir al recorrer su camino	Todas las fichas comienzan la partida en este lugar; su origen, y regresan el cada vez que son capturadas
	2,1_Casilla Salida	La casilla "Salida" es el comienzo del recorrido para cada ficha, también es una casilla "seguro"	La salida es una casilla seguro con la condición de capturar y devolver las fichas de los oponentes cuando salen fichas que se encuentran en su origen
	2,2_Casillas Abiertas	Las casillas Abiertas se componen en tres grupos de 4,6 y 4 casillas, en las que está permitida la captura de las fichas de los oponentes, por lo que no puede estar ninguna ficha de otros módulos	Recorrido abierto está compuesto por tres grupos; Las 4 casillas entre la entrada y la salida; Las 6 casillas entre la salida y el seguro; Las 4 casillas entre el seguro y la entrada

			del oponente; Total casillas: 14
	2,3_Casilla Seguro	La casilla "Seguro" protege todas las fichas que lleguen a ella	La casilla seguro no permite capturar fichas de ningun oponente
	2,4_Casilla Entrada	La casilla Entrada marca a cada ficha el regreso a su territorio para finalizar el recorrido, esta casilla es seguro para todas las fichas que lleguen a ella	Es el punto de unión entre el recorrido externo y el interno que componen cada módulo
	2,5_Camino Llegada	Es el camino reservado a las fichas de cada módulo, entran a este una vez dan la vuelta al tablero con cada ficha	Camino de llegada es el grupo de 7 casillas previas a la casilla final o Llegada
	2,6_Llegada	Es la última casilla para cada ficha y se llega a esta con numero exacto de los dados	la casilla de llegada es el final de recorrido para cada ficha y el objetvo a conseguir por todas las fichas
	2_Recorrido	Son 25 casillas para cada módulo distribuidas así: 1 casilla salida, 14 casillas abiertas, 1 casilla seguro, 1 casilla entrada, 7 casillas camino llegada y 1 casilla de llegada	De las 25 casillas que tiene cada módulo, las fichas que hacen su recorrido deben avanzar desde la salida 12 casillas propias, 14 casillas por los otros puestos del teblero y por último 9 casillas propias de camino hasta la llegada.
	3_Fichas	Todas las fichas deben recorrer el camino para llegar a la casilla final	Cuatro fichas que se mueven con los números sacados en los dados
	4_Dados	2 Dados de seis caras iguales	Los dados son lo elementos del juego que le imprimen el azar y dan los puntos para avanzar con las fichas en cada turno
5_Modo de juego	1_Individual	Cada módulo corresponde a un jugador	La relación es un jugador por cada puesto del tablero de juego
	2_Equipos	Cada módulo corresponde a dos o más jugadores	Para un tablero de 4 puestos y mínimo 8 jugadores
	3_Mixto	En un mismo tablero juegan con modulos individuales y en equipos	Para un tablero de 4 puestos entre 5 y 7 jugadores

6_Agrupamiento	1_Azar	Se lanzan los dados por jugador y conforman los equipos de menor a mayor puntaje obtenido y el mayor puntaje obtiene el primer turno del juego	si la cantidad de jugadores hace que queden algunos sin pareja, estos serán los que mayor puntaje saquen en los dados
	2_Concenso	Entre los jugadores se conviene como quedan los equipos	Por criterios particulares se asocian las personas
7_Orden de lanzamiento	1_Individual	Tiran los dados por puesto y el mayor puntaje obtiene el primer turno del juego	(en blanco)
	2_Equipos	Lanzan los dados por jugador y de menor a mayor resultado se agrupan por equipos y el mayor puntaje obtiene el primer turno del juego	(en blanco)
	3_Mixto	Lanzan los dados por jugador y de menor a mayor resultado se agrupan por equipos, los puntajes más altos juegan individual y el mayor puntaje obtiene el primer turno del juego	(en blanco)
8_Elección modulos	1_Azar	Se lanzan los dados por jugador y conforman los equipos de menor a mayor puntaje obtenido, el mayor puntaje obtiene el primer turno del juego y escoge el módulo con el que quiera jugar la partida	(en blanco)
	2_Concenso	Solo se lanzan los dados por jugador y conforman los equipos de menor a mayor puntaje obtenido, el mayor puntaje obtiene el primer turno del juego	(en blanco)
9_Jugada	01_Salida_Completa	Saca todas las fichas con par de 6 o de 1	Con dados 1-1 y 6-6 salen todas la fichas que estén en su origen
	02_Salida_Parcial	Saca dos fichas con pares del 2 al 5	Con dados 2-2; 3-3; 4-4 y 5-5 salen máximo dos fichas de las que tenga en su orgien

	03_Salida_Individual	Si sale una sola ficha debe mover con otra las casillas del valor de uno de los dados, solo si no tiene posibilidad de movimiento con otra ficha deberá avanzar con la recién salida el número de uno de los dados	Cuando le queda una sola ficha o cuando le quedan fichas en el camino llegada pero el número de los dados pares es mayor, ejemplo: dados de salida 5-5 tiene a punto de llegada su tercera ficha a 3 casillas, entonces primero saca la ficha detenida en el origen y como no puede mover la que está a tres casillas debe avanzar 5 casillas con la ficha que acaba de salir.
	04_Dados Pares	Las veces que saque los dos dados del mismo número, además del movimiento, le darán un turno extra para lanzarlos de nuevo	(en blanco)
	05_Dados_Fichas	El resultado de cada dado puede ser movido por una ficha cada uno o puede mover el resultado de los dos dados con una sola ficha	(en blanco)
	06_Dados_Pateperro	Pateperro es el 1 en un dado y el 2 en el otro y mueve hacia atrás 3 con la ficha más adelantada	(en blanco)
	07_Dados_3_Pares	El lanzamiento seguido de tres pares en un mismo turno devuelve la ficha más adelantada del lanzador a su origen	(en blanco)
	08_Captura_Obligatoria	La captura es obligatoria y de no hacerlo la ficha que pueda y no lo haga debe ser devuelta a su origen junto con las fichas que mueva en ese lanzamiento.	Por no capturar alguna ficha se captura la ficha que movió y la ficha con la que podía capturar y son devueltas a su origen
	09_Captura	La captura se da cuando una ficha(A) se encuentra en una casilla abierta y tras el lanzamiento de los dados de un oponente, este mueve una ficha(B) hasta donde está la ficha(A) y la devuelve a su origen	Al capturar fichas oponentes, estas serán devueltas al origen que correspondan
	10_Captura	(en blanco)	(en blanco)

	11_Soplar	Soplar es delatar una falta a alguna regla acordada y se castiga con la devolución de las fichas al origen que correspondan	(en blanco)
	12_Soplar	(en blanco)	(en blanco)
	13_Soplar	Por mover mal las fichas y dejar en la casilla que no corresponde, la ficha es capturada y devuelta a su origen	(en blanco)
	14_Turno	Al terminar los movimientos posibles el turno es cedido al equipo de la derecha	(en blanco)
	15_Captura_Robar:Cielo	Robar cielo es devolver fichas que estén dentro del camino de llegada cuando un oponente con su lanzamiento de dados atina al número de casillas de distancia que tienen, capturandolo y enviandolo a su origen sin moverse de casilla	(en blanco)

Lista de referencias

- Baudrillard, J. (1969). *EL SISTEMA DE LOS OBJETOS* (XIX ed.). (F. González Aramburu, Trad.) México DF, México: Siglo XXI Editores.
- Baudrillard, J. (1979). *CRITICA DE LA ECONOMÍA POLÍTICA DEL SIGNO* (Tercera ed.). (A. Garzón del Camino, Ed.) México DF, México: Siglo XXI Editores.
- Caillois, R. (1967). *LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES - La Mascara y el Vértigo* (Primera edición en español 1986, primera reimpresión 1994 ed.). (J. Ferreiro, Trad.) Mexico D.F., México: Fondo de Cultura Económica.
- DEVIR América. (11 de 08 de 2014). *Universidad del Pacífico*. Recuperado el 13 de 11 de 2016, de <http://web.upacifico.cl/noticias/lo-ultimo-en-tendencia-de-juegos-de-mesa-se-presento-en-la-universidad-del-pacifico/>
- Dubberly Design Office. (7 de 7 de 2004). *HOW DO YOU DESIGN?* Recuperado el 18 de 9 de 2016, de http://www.dubberly.com/wp-content/uploads/2008/06/ddo_designprocess.pdf
- Geertz, C. (1973). *LA INTERPRETACIÓN DE LAS CULTURAS* (Duodécima (2003) ed.). (A. L. Bixio, Trad.) Barcelona, España: Editorial Gedisa S.A.
- Grass, A. (1972). *DISEÑO PRECOLOMBINO COLOMBIANO EL CIRCULO*. Bogotá: Museo del Oro del Banco de La República.
- Grass, A. (1982). *Los rostros del pasado. Diseño prehispánico colombiano*. Bogotá: Banco de la República.
- Lipovetsky, G. (1990). *EL IMPERIO DE LO EFIMERO - La moda y su destino en las sociedades modernas* (Tercera ed.). (F. Hernandez, & C. López , Trads.) Barcelona, España: Editorial Anagrama.
- Montes de Oca Choy, M. T., & Ydoy Ortiz, Y. (2009). "Chee Kung Tong ¿Vínculos masónicos?". *Revista de Estudios Históricos de la Masonería Latinoamericana y Caribeña*, 1, 283.
- NPD Group. (2 de 11 de 2016). *Npd*. Recuperado el 13 de 11 de 2016, de <https://www.npdgroup.es/wps/portal/npd/es/noticias/comunicados-de-prensa/los-juegos-de-mesa-resucitan-en-el-mercado-espanol/>
- Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social*. Barcelona: Pol-len ediciones (El Tinter, SAL).
- Patiño, V. M. (1993). *Historia de la Cultura Material en la América Equinoccial, Tomo 4: Vestidos adornos y vida social* (Vol. 4). Bogotá D.C., Colombia: Instituto Caro y Cuervo.
- Piaget, J. (1994). *SEIS ESTUDIOS DE PSICOLIGÍA* (Tercera ed.). (J. Marfa, Trad.) Colombia, Colombia: Grupo Editor Quinto Centenario Colombia.
- Pineda Cruz, E., & Pineda Repizzo, A. F. (Abril-Agosto de 2009). <http://www.adversus.org>. Obtenido de [adversus.org](http://www.adversus.org): <http://www.adversus.org/indice/nro14-15/articulos/06VI1415.pdf>
- Rey, R. M. (2000). Antonio Grass. *Redalyc*, 3.

UNESCO. (2003). *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Recuperado el 25 de octubre de 2016, de <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/intangible-heritage/>

UNESCO. (2003). *Patrimonio Inmaterial Cultural*. Recuperado el 25 de octubre de 2016, de <http://www.unesco.org/culture/ich/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>

UNESCO. (11 de agosto de 2005). *Jugaje*. Recuperado el 2 de noviembre de 2016, de https://www.jugaje.com/es/source_popups/charte_unesco.pdf

Wikipedia. (2 de septiembre de 2016.). *wikipedia.org*. Recuperado el 17 de 9 de 2016, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Cul%C3%AD>

Glosario

Palabra	Significado	Fuente
	1. f. Cualidad de completo	http://dle.rae.es/?w=diccionario
Ethos	Es una palabra griega que significa "costumbre y conducta " y, a partir de ahí, "conducta, carácter, personalidad". Es la raíz de términos como ética y etología.	https://es.wikipedia.org/wiki/Ethos
Ethikos	Significa <i>teoría de la vida</i> , de la que derivó la palabra castellana <i>Ética</i> , de la que existen tres tipos: Frónesis . Prudencia, habilidad práctica, saber anticiparse, conocimiento heredado de la experiencia; Areté . Virtud, bondad y Eunoia Bienquerencia y buena voluntad hacia la gente.	https://es.wikipedia.org/wiki/Ethos
Poiesis	Producción o creación pero con un fin. Saber productivo.	http://terminosgriegosdefilosofia.blogspot.com.co/2012/07/glosario-de-terminos-griegos-en.html