

Experiencias de Cartón

**Diseño de eBook como Contenedor
del Rescate Patrimonial de los Juegos
de Cartas Intercambiables Chilenos**

Proyecto para optar al título profesional
de Diseñador Gráfico

Diciembre 2014

**Por Maximiliano Berner Cantin
Profesor Guía: Juan Carlos Lepe**



fau

UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

**Diseño de eBook como Contenedor del Rescate
Patrimonial de los Juegos de Cartas
Intercambiables (TCG) Chilenos.**

Proyecto de Título de Diseño.

Estudiante: Maximiliano Andrés Berner C.
Profesor Guía: Juan Carlos Lepe M.

**X Semestre, Diseño Gráfico.
Diciembre 2014.**



Experiencias de Cartón

**Diseño de eBook como Contenedor del Rescate Patrimonial
de los Juegos de Cartas Intercambiables Chilenos**

Informe de Proyecto de Título
Por Maximiliano Berner Cantin



Abstract

La presente investigación y proyecto de carácter cualitativo se enmarca en el proceso de titulación de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Chile. Aborda el diseño de juegos de cartas intercambiables o TCG¹ producidos en Chile a partir de entrevistas a quienes produjeron, jugaron y coleccionaron este producto gráfico, además de una revisión de la bibliografía referente a teoría del juego, al origen de estas piezas y su cronología en nuestro país, con el fin de rescatar este patrimonio visual y realizar un aporte a la disciplina.

Se genera una categorización y sistematización de muestras en base a criterios curatoriales de diseño gráfico, comprendiendo sus marcas corporativas, sus experiencias de uso, líneas conceptuales de cada colección, sus composiciones morfológicas, ilustraciones, sistemas infográficos, colores, tipografías, uso de packaging² y sus métodos de impresión y terminaciones gráficas.

Una vez definida la etapa proyectual, con su respectivo proceso metodológico, que contempla el planteamiento de objetivos y gestión de recursos, según la planificación de etapas de desarrollo y tareas por cumplir, se inició el proceso creativo para el diseño de un libro electrónico, contemplando aspectos editoriales, audiovisuales y de

interacción digital, según la revisión de referentes y la observación de los elementos y fenómenos presentes en los TCG chilenos.

Conceptos Clave:

TCG, juego, cartas, intercambiable, chileno, coleccionismo, patrimonio, diseño, antología, experiencia.

1. TCG: Sigla en inglés que quiere decir “Trading Card Game”, significa “Juego de Cartas Intercambiables” en español.
2. Packaging: Palabra inglesa utilizada para referirse a empaque, envase o embalaje de algo.



Abstract

This qualitative investigation and project is framed by the process of titulation of the Graphic Design career of the Universidad de Chile. Approach the design of trading card games made in Chile from interviews of the people who produced, played and collected this graphic product. Appart from the review of game theory related bibliography, minding the origin of those pieces and it's chronology in our country, with the purpose of rescuing this visual patrimony and make a contribution on this discipline.

Categorization and systematization of the samples are made, based on graphic design curatorial judgment, understanding their corporative brands, game experiences, conceptual standard of each collection, layout, illustrations, infographic systems, colors, typographies, use of packaging and methods of printing and post press details.

Once the Project was well defined with its respective methodological process, minding the planning of goals and means management, according to the planning of development steps and tasks to accomplish, the creative process was started for the design of an electronic book, considering editorial, audiovisual and digital interactive aspects, according to the review of related projects and the observation to the elements and phenomenal related to the Chilean TCG.

Keywords:

TCG, game, cards, tradable, chilean, collectionism, patrimony, design, antology, experience.

Agradecimientos Especiales

Al profesor Juan Carlos Lepe, que me acompañó en este proceso de título; a mi amigo Francisco, comunicador audiovisual y cineasta, que me ayudó como camarógrafo en las entrevistas; a mi amiga Solveig, que me prestó un computador con sistema operativo Windows para poder exportar el eBook; y a mis demás amigos, familiares y cercanos, que me acompañaron durante este año.

ÍNDICE

1.	Introducción	12
2.	Aspectos Iniciales	13
2.1	Área de Investigación	13
2.2	Antecedentes Iniciales	13
2.3	Oportunidad de Investigación	16
2.4	Hacia el Problema	16
3	Diagramas de Sistema	17
4.	Planteamiento del Problema	19
4.1	Definición del Problema	19
4.2	Justificación de la Investigación	19
4.3	Objetivos de la Investigación	20
4.3.1	Objetivos Generales	20
4.3.2	Objetivos Específicos	20
4.4	Preguntas de Investigación	21
4.5	Viabilidad de la Investigación	22
5.	Hacia el Marco Teórico	22
5.1	Revisión Inicial de Literatura	22
5.2	Discusión de Fuentes	23
5.3	Marco Teórico	32
6.	Metodología	36
6.1	Proyecciones	36
6.2	Enfoque de la Investigación	36
6.3	Clasificación de Informantes	36
6.4	Estudio Cualitativo	37
6.4.1	Categorización y Abstract de Entrevistas	37

6.5	Categorización y Sistematización de Muestras	44	8. Proceso Creativo	69	
6.5.1	Marcas Corporativas	44	8.1	Generación de Contenido	69
6.5.2	Diseño de los Juegos de Cartas y sus Experiencias de Uso	46	8.2	Creación del Código Visual	72
6.5.3	Línea Conceptual de cada Colección y Edición	46	8.2.1	Recopilación y Evaluación de Referentes	72
6.5.4	Composición Morfológica de las Cartas	49	8.2.2	Digitalización y Restauración de Cartas	77
6.5.5	Ilustraciones: diseño de personajes, técnicas y autores	50	8.2.3	Definición de Dimensiones y Grillas de Diagramación	80
6.5.6	Sistemas Infográficos: simbologías y uso de colores	54	8.2.4	Paleta de Colores	82
6.5.7	Tipografías	57	8.2.5	Vectorización de las Cartas, sus Marcas y Gráfica Interior	83
6.5.8	Packaging	58	8.2.6	Patrones	90
6.5.9	Métodos de impresión y Terminaciones Gráficas	59	8.2.7	Desarrollo de los Ítems Descriptivos del Diseño de TCG Chileno	98
6.6	Disyuntiva entre Versión Impresa y Versión Online	60	8.2.8	Edición Audiovisual de Entrevistas Filmadas	100
7. Etapa Proyectual		62	8.2.9	Elección de Tipografía	102
7.1	Descripción	62	8.2.10	Diseño de Portada	103
7.2	Objetivos	62	8.2.11	Diagramación	104
7.2.1	Objetivos Generales	62	8.3	El eBook	108
7.2.2	Objetivos Específicos	62	8.4	Gestión Estratégica	114
7.3	Los Usuarios	63	8.4.1	Costos y Valor Total del Proyecto	114
7.4	Contexto de Uso	63	8.4.2	Medios de Financiamiento	115
7.5	Contexto del Proyecto	63	8.4.3	Medios de Difusión	116
7.6	Metodología y Plan de Trabajo	64	9. Conclusión	117	
7.7	Recursos Humanos	66	10. Bibliografía	118	
7.8	Recursos Técnicos y Tecnológicos	66	11. Anexos	120	
7.9	Calendarización y Tiempos	68			



Introducción

El presente informe da cuenta del desarrollo de una antología, generada en formato digital, de las cartas de los Trading Card Games hechos en Chile, la cual se conformó por siete colecciones, considerando las piezas más representativas de cada colección en cuanto a estilo, unicidad y línea conceptual. Formando una selección de doscientas trece cartas catalogadas descriptivamente, según su colección, edición, tipo, rareza e ilustrador.

A partir de las cartas recaudadas se desarrolló contenido gráfico y analítico relativo a la disciplina del diseño, generando ítems descriptivos de layout, ilustración, sistemas infográficos, tipografía, packaging, terminaciones gráficas y un tópico sobre el diseño impreso de las cartas, versus su versión en un juego digital, que revelan de forma global la forma y sentido que toman los diseños de los juegos de cartas intercambiables chilenos.

La propuesta formal desemboca en el desarrollo de un libro electrónico que contempla elementos tales como el rescate, selección, digitalización y restauración de piezas identificadas como patrimonio gráfico chileno; generación de contenido escrito, visual y audiovisual, mediante la realización de entrevistas grabadas en audio y video a productores de cartas de nuestro país; vectorización y diseño de patrones y material de mi autoría, relativo al diseño editorial de la publicación, además del desarrollo de la interfaz para la navegación del eBook. También, hace referencia a los orígenes de los juegos de cartas, su evolución a TCG, el desarrollo de las experiencias de juego, y el impacto de estos juegos en Chile y el diseño nacional.



Aspectos iniciales

2.1 Área de Investigación

Se enmarca en el estudio del patrimonio gráfico de los juegos de cartas intercambiables producidos en Chile, abarcando también una mirada desde la teoría del juego y las implicancias asociadas a las características intrínsecas de este producto.

2.2 Antecedentes Iniciales

Conceptos Primarios:

A. Juego:

Buytendijk³ (1935) afirma *“El juego en el hombre- lo mismo que en el animal- se presenta con expresiva inmediatez, sin segundas, sin voluntad, sin conciencia”*, jugar es parte de nuestra naturaleza como animal, parte de nuestra biología.

Huizinga⁴ (1954) define el juego afirmando que es placentero y superfluo, es eso lo que nos atrae a él. Trabaja sobre el concepto del “Campo de Juego”, como una esfera de actividades con sus reglas definidas y orden propio. Agrega: *“El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como*

una creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento.”

Winnicott⁵ (1972), psicoanalista inglés, amplía considerablemente las teorías Freudianas⁶, hacia la “Zona de Experiencia” donde ocurre el fenómeno del juego, un lugar imaginario y temporal, ubicado entre el sujeto y el mundo exterior. Afirma que el juego es, en esencia, satisfactorio; intrínsecamente excitante y precario y es donde el jugador se muestra creador.

B. Cartas:

También llamadas Naipes, son cada una de las cartulinas rectangulares que componen una baraja. Según Carlos F. De la Riva (2004), autor del libro “Symbolism and numerals in playing cards”⁷, éstos habrían sido un invento proveniente de oriente que llegó a occidente en la época de las cruzadas. Existen diversas versiones, ya que han sido reinterpretadas en distintas naciones. Se presentan en forma de barajas de juego, como instrumento de adivinación (tarot), como producto de intercambio y colección (fichas o cartas intercambiables norteamericanas de figuras del deporte y farándula) y como TCG (juego de cartas intercambiables).

3. Buytendijk: Frederic Jacobus Johannes Buytendijk (1887 - 1974) fue un naturalista, antropólogo, fisiólogo y psicólogo neerlandés.

4 Huizinga: Johan Huizinga (1872 - 1945) fue un filósofo e historiador holandés.

5. Winnicott: Donald Woods Winnicott (1896 - 1971) fue un pediatra, psiquiatra y psicoanalista inglés.

6. Freudianas: Referentes a Sigmund Freud (1856 - 1939), médico neurólogo austriaco, de origen judío, padre del psicoanálisis.

7. Symbolism and numerals in playing cards: En español significa “Simbolismo y números en los juegos de cartas”

C. TCG:

Trading Card Game o “Juego de Cartas Intercambiables”.

Concepto inventado y patentado por el estadounidense Richard Garfield⁸ (1995) que consiste en un juego de estrategia y azar basado en la construcción de barajas personalizadas, de un cierto número de cartas, según un universo de cartas ofrecidas en el mercado en sucesivas ediciones.

Los jugadores construyen su propia biblioteca de cartas, preferentemente por intercambiarlas y jugar sus barajas contra la baraja de un jugador oponente. Las cartas pueden ser obtenidas en tiendas, mediante el intercambio con otros jugadores o ganandolas en juegos o torneos.

En estos juegos, a modo de resumen de su dinámica, se libran batallas o duelos en los que el jugador ataca y se defiende, utilizando las habilidades que figuran en las cartas (diseñadas para generar más variantes de juego). Hay cartas que atacan o defienden directamente, pero la mayoría de ellas requieren de otras para ser jugadas (cartas de energía,oros o maná, según la colección) para efectuar los ataques que figuran en las mismas o para modificar la resistencia y el daño.

En cada colección existe un centro conceptual y temáticas que definen las dinámicas de juego. El jugador toma distintos roles y posiciones, generalmente distintos en

cada colección, ya sea el líder de un reino, un entrenador de criaturas de batalla o un personaje de televisión.

D. Coleccionismo:

Afición a coleccionar objetos.

La colección se define como un conjunto de objetos que se hayan mantenido temporal o permanentemente fuera de circulación económica y que se encuentren determinados por una protección especial.

Marcel Duchamp⁹ (1946), artista francés, afirmaba que *“el verdadero coleccionista es un artista al cuadrado. Elige cuadros y los cuelga en la pared. En otras palabras: pinta una colección”*.

Es un factor a destacar para el caso del TCG, pues en éste cada carta está dotada de una unicidad que la hace valiosa. Y es una cualidad que convierte a cada carta, individualmente, en un producto de mercado y transacción.

Hay quienes querrán coleccionar la totalidad de cartas de las ediciones publicadas, pero también quienes tendrán sus propios criterios de recolección de estos ítems. Hay que considerar que el acto de armar una baraja es también una forma de coleccionar. Quien colecciona es también, de alguna forma, creador.

8. Richard Garfield: (Nueva York, 1963) es un profesor de matemáticas y diseñador de juegos estadounidense. Ha diseñado juegos de cartas como Magic: el encuentro, Netrunner, Battle Tech, Vampire: The Eternal Struggle (originalmente conocido como jyhah), El Gran Dalmuti, La Guerra de las Galaxias, el Juego de Cartas Coleccionables y el juego de mesa RoboRally. “Magic: el encuentro” es su juego más exitoso y su desarrollo lo acreditó a él como el creador del género de juegos de cartas coleccionables.

9. Marcel Duchamp: (1887 - 1968) fue un artista y ajedrecista francés. Su obra ejerció una fuerte influencia en la evolución del movimiento pop en el siglo XX.

E. Patrimonio Gráfico:

Definición de Patrimonio según la RAE¹⁰: “*Conjunto de bienes propios, antes espiritualizados y hoy capitalizados y adscritos a un ordenando, título para su ordenación*”, tienen la cualidad de ser transferidos y heredados.

Será entonces, lo que entenderemos por el concepto de patrimonio gráfico: el conjunto de bienes poseedor de imágenes visuales, dentro de un conjunto o categoría, dotado de un valor simbólico y heredado durante las progresivas generaciones dentro de una nación (en este caso la chilena).

Conceptos Secundarios

A. Campo de Juego:

Huizinga (1954) afirma: “*El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos aquellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en donde rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consume en sí misma.*”

B. Reglas:

Son el conjunto de normas que deben cumplirse, según lo convenido, en el campo de juego.

Huizinga (1954) afirma: “Dentro del campo de juego (el

mundo lúdico o mundo mágico) existe un orden propio y absoluto. El juego crea orden, es orden”.

Las reglas pueden ser imaginarias, dentro del “delirio” del juego o establecidas por escrito en el caso de juegos de mesa u otros de un carácter más serio e intelectual, como es el caso de los TCG, que poseen reglas estrictas y definidas que cada jugador debe conocer para jugar.

C. Socialización:

La práctica del cambio o compra y venta de cartas sueltas aparece como una actividad paralela que demanda no sólo más tiempo que el juego en sí, sino que también la vivencia de un conjunto de experiencias propias de este espacio y actividades de socialización de las que nadie que juegue los un TCG se salva.

Philippe Perrenoud¹¹ (1990) afirma “...*los actores sociales que se entregan a semejantes actividades se empeñan, por tanto, en una competición para conseguir la excelencia (...) Quien supere a los demás, será considerado en un círculo restringido como el mejor, el más inteligente, el más culto, el más hábil, el de más inventiva o el más cualificado*”.

En este sentido el juego se ofrece como un sistema de expectativas en las que el jugador se proyecta a futuro. No solo quienes participan en torneos oficiales, también quienes lo juegan en el colegio o en la casa reproducen la estructura de competencia, méritos y jerarquías de ranking

10. RAE: Real Academia Española, institución cultural dedicada a la regularización lingüística mediante la promulgación de normativas dirigidas a fomentar la unidad idiomática dentro y entre los diversos territorios.

11. Philippe Perrenoud: Sociólogo suizo.

que permiten plasmar la excelencia.

Mariela Borello¹² (2005) expone: *“Se pueden identificar, sucesivamente, distintos momentos en el proceso de los TCG: la iniciación, el aprendizaje, la nativización en el juego, el fanatismo u obsesión, y finalmente el aburrimiento o desaliento que trae como consecuencia una toma de decisión sobre el futuro en dicho juego”.*

D. Consumo:

Si bien los jugadores de TCG pueden adquirir barajas o mazos pre-construidos en el mercado, la dinámica del juego propicia la adquisición de nuevas cartas con la compra de sobres y cartas de expansión, que implican, en cada edición, la aparición de nuevas y mejores cartas. Son juegos que evolucionan y, quienes los producen, cuentan con una constante actualización de quienes lo juegan.

Por lo tanto, éste es un factor importante para la permanencia de estos juegos en el mercado, su desarrollo y continua producción.

2.3 Oportunidad de Investigación:

Una vez que los llamados Juegos de Cartas Intercambiables llegaron a Chile, a mediados de la década de los noventa, mucho jóvenes se fanatizaron con juegos como “Magic: the gathering” y las franquicias que copiaban su modelo. La empresa chilena Salo¹³, destacada en el rubro editorial de entretenimiento infantil, considerando este nuevo mercado, lanzó el primer juego de esta índole en nuestro país, lo llamaron “Mitos y Leyendas” (2000) y obtuvo gran éxito y aceptación por parte del público, sobretodo por los más pequeños. El juego nacional llegó a producir 35 ediciones, además de kits de colección y otros productos de merchandising, alcanzando un total aproximado de 7.000 cartas diseñadas e ilustradas. Posteriormente, Salo y otras empresas chilenas, desarrollaron más de estos juegos, aumentando la cantidad de piezas gráficas hasta llegar a un niveles abrumadores.

2.4 Hacia el Problema

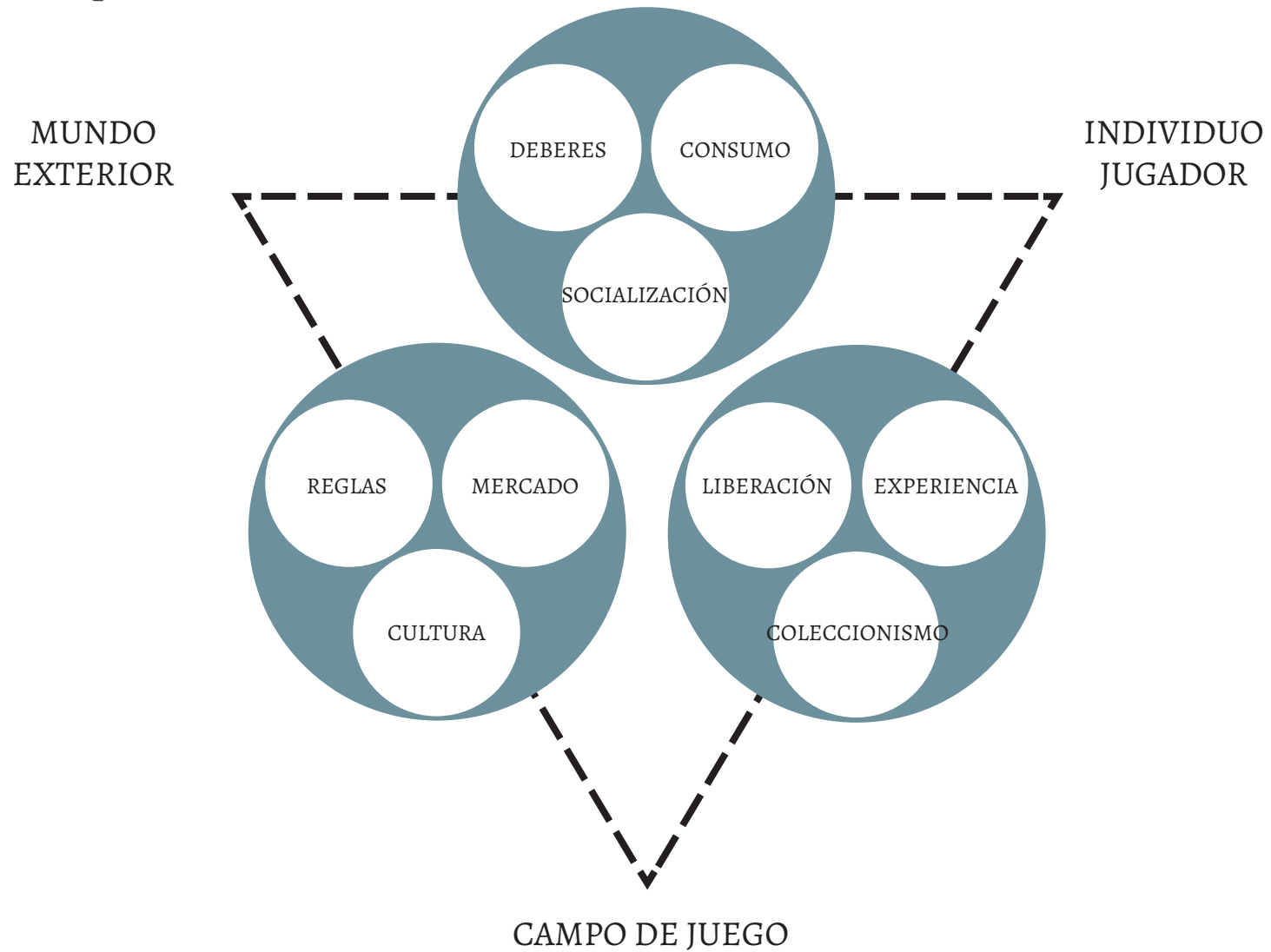
El material visual presente en las TCG aumenta más y más, pero ¿Dónde queda todo este patrimonio gráfico? Por su naturaleza coleccionable y de constante actualización, la mayor parte de las cartas se encuentran diseminadas entre quienes las juegan o jugaron, en Chile y en el extranjero.

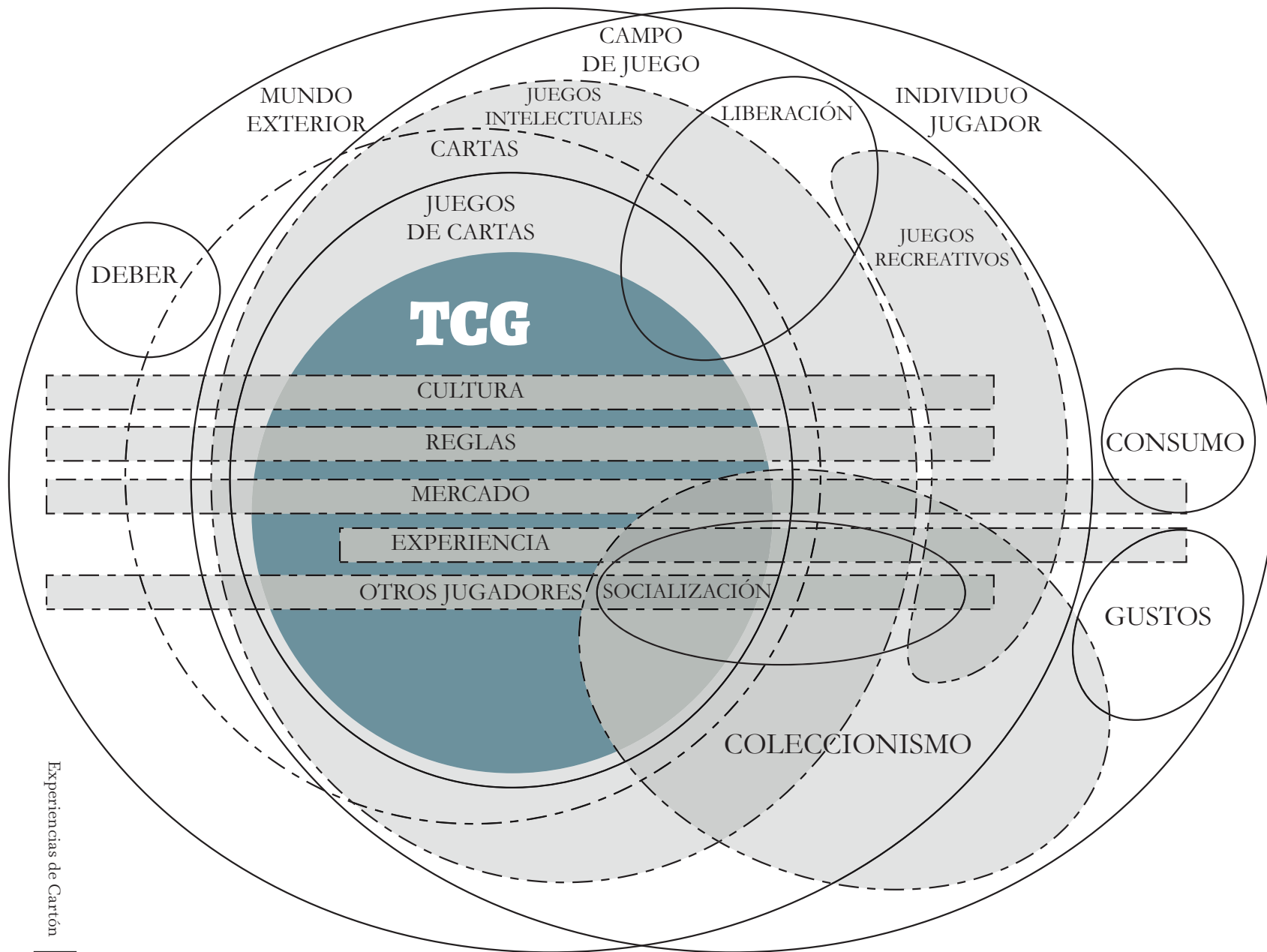
12. Mariela Borello: psicopedagoga argentina.

13. Salo: Empresa de productos de entretenimiento para niños y jóvenes, fundada el año 1962 y declarada en quiebra el año 2010. Conocida por su producción de álbumes de láminas y su slogan “Salo, lo más entretenido”.



Diagramas de Sistema







4.

Planteamiento del Problema



4.1

Definición del Problema

No existe una antología¹⁴ que rescate y analice desde el punto de vista del diseño gráfico los juegos de cartas coleccionables desarrollados en Chile, los cuales han sido un producto gráfico que ha servido como medio de difusión cultural y sociabilización transversal en nuestro país.



4.2

Justificación de la Investigación

En los últimos años, los nuevos medios y tecnologías han modificado la forma en que se nos presenta el juego, algunos han sido desplazados y casi olvidados, otros han evolucionado y han sido adaptados a nuevos soportes, así como han surgido nuevas e innovadoras invenciones, todos estos bajo los mismos principios esenciales e intrínsecos del juego: diversión, distracción, recreación y aprendizaje.

Bien sabemos que nada surge y es creado de manera aislada a sus antecedentes históricos y culturales. Es por ello que he elegido un producto gráfico que se encuentra en esta transición “de lo antiguo a lo nuevo”, pues en su momento, tan sólo un par de décadas atrás, significó una destacable invención (de parte de Richard Garfield, creador del juego Magic) para el rubro editorial y el diseño de juegos, siendo una combinación de conceptos como los juegos de cartas convencionales o tradicionales (cartas inglesas¹⁵, españolas¹⁶, etc.), las tarjetas coleccionables de jugadores deportivos, los juegos de rol¹⁷ y de mesa; y actualmente ha variado a versiones digitales, incorporando conceptos nuevos, como la realidad aumentada¹⁸ y la colección virtual, además de permitir jugar de manera online.

En Chile tuvo gran repercusión este tipo de juego, fanatismo que me atrevo a decir que marcó a una generación, tanto en sus versiones extranjeras como en las producciones chilenas y yo pretendo rescatar este patrimonio gráfico. Quién sabe cómo evolucionarán o qué “nuevos” juegos, basados en estas cartas, nos presentarán los diseñadores (o profesores de matemáticas, como R. Garfield) en un futuro próximo y es especialmente para ellos que desarrollo esta investigación y análisis, desde el punto de vista del diseño gráfico.

14. Antología: Recopilación de obras notables por algún motivo en particular, de alguien o algo específico.

15. Cartas Inglesas: conjunto de naipes formado por 52 unidades repartidas en cuatro palos (picas, corazones, diamantes y tréboles). Y a veces dos cartas comodín.

16. Cartas Españolas: conjunto de naipes formado por 48 unidades repartidas en cuatro palos (oros, copas, espadas y bastos).

17. Juegos de Rol: juegos de carácter interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el papel de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama.

18. Realidad Aumentada: incorporación de datos e información digital en un entorno real, por medio del reconocimiento de patrones, a través de un software.

4.3

Objetivos de la Investigación

4.3.1 Objetivos Generales

- Rescatar el patrimonio gráfico de los juegos de cartas intercambiables desarrollados en Chile.
- Evaluar los juegos de cartas chilenos según criterios de diseño.
- Generar medios de difusión, en formato impreso y/o digital, de la información recaudada.

4.3.2 Objetivos Específicos

- Identificar los antecedentes históricos de los juegos de cartas intercambiables.
- Realizar un introducción al concepto de “Juego” y la experiencia de usuario sobre éste tipo específico de juego y sus implicancias en la sociabilización, formación de cultura y diseño de estos.
- Definir el contexto de la creación y desarrollo de los juegos de cartas en Chile, desde su origen hasta la actualidad, identificando su auge.
- Identificar y recopilar muestras relevantes de todos los juegos de cartas producidos en Chile.

- Analizar y sistematizar desde el punto de vista de diseño gráfico la muestra recopilada. Este análisis comprende los siguientes capítulos:

- Marcas corporativas
 - Diseño de los juegos de cartas y sus experiencias de uso
 - Línea conceptual de cada colección y edición
 - Composición morfológica de las cartas
 - Ilustraciones: diseño de personajes, técnicas y autores
 - Sistemas infográficos¹⁹: simbologías y uso de colores
 - Tipografías
 - Packaging
 - Métodos de impresión y terminaciones gráficas
- Realizar una disyuntiva entre versión impresa y versión online.

19. Sistemas infográficos: objetos complejos cuyos componentes se relacionan entre sí para dar a entender una idea o proceso. En el caso de los juegos de cartas intercambiables, se utilizan para simplificar la información referida al juego, requerida para dar función de cada carta.



4.4 Preguntas de Investigación

4.4.1 Sobre el Juego

- ¿Qué teoría existe en torno al juego y jugar?
- ¿Qué elementos componen el juego?
- ¿Cuál es el caso de los juegos de cartas?

4.4.2 Sobre el origen de las cartas, su historia, vigencia y temáticas

- ¿Cuál es el origen de los juegos de cartas?
- ¿Cuál es el origen de los TCG?
- ¿Cuál es el estado del arte de los TCG?
- ¿En qué momento comienzan a desarrollarse los TCG en Chile?
- ¿Cuántos y cuáles TCG se han diseñado en Chile?
- ¿Quiénes producen estos juegos?
- ¿Cuáles de estos juegos se encuentran vigentes y cuáles de ellos han quedado en el pasado?
- ¿En qué consiste cada uno de estos juegos?
- ¿En qué consisten estos juegos? ¿De qué se tratan?
- ¿Dónde se encuentra este material actualmente?

4.4.3 Sobre quienes juegan los TCG

- ¿Quiénes juegan estos juegos? ¿Cuáles son sus motivaciones?
- ¿Qué relación se presenta en el juego, quien los juega y quien lo produce?

4.4.4 Sobre el diseño gráfico en los TCG

- ¿Cómo se manifiesta el diseño gráfico frente a los los TCG?
- ¿Qué paradigmas están presentes en el diseño de TCG?
- ¿Cuál es la identidad propone cada marca en estos juegos?
- ¿En qué consiste el diseño de experiencia de estos juegos?
- ¿Cuál es la línea conceptual de estos juegos?
- ¿Cómo están compuestas estas cartas morfológicamente?
- ¿Cuál es el rol de las ilustraciones?
¿Quiénes las realizan?
¿Qué herramientas y técnicas utilizan?
¿Quiénes son sus referentes?
- ¿Qué sistemas infográficos y simbólicos se utilizan?
- ¿Qué uso se le da al color en las cartas?
- ¿Qué tipografías se usan en las cartas?
- ¿Cómo se presentan estos productos en el mercado?
¿Qué tipo de packaging se utiliza?
- ¿Qué técnicas industriales se usan?
¿Cuál es el grado de terminación gráfica de cada colección?
- ¿Cuál es el caso de las versiones online? ¿Será éste el futuro del juego?



Viabilidad de la Investigación

Al estar localizado en Chile, representa una complejidad media el conseguir acceso de forma directa a los personajes involucrados en la producción y a quienes jugaban estos juegos, además de las cartas para analizar.

La cantidad de cartas existentes es agobiante y será un reto el conseguir la mayor cantidad de muestras posibles.

Respecto al material bibliográfico, cuento con las bibliotecas de la Universidad de Chile, en sus distintas facultades, así como la biblioteca de Santiago, contactos para consultar libros en la USACH²⁰, acceso a libros electrónicos de Kindle²¹ y material de Internet, como otros proyectos asociados que se encuentran en “google academic”²².



Hacia el Marco Teórico



Revisión Inicial de Literatura

Para fines de la investigación, la lectura que he seleccionado guarda relación con teoría del juego, historia y simbología de los juegos de cartas; y relativos a los TCG.

20. USACH: Universidad de Santiago de Chile.

21. Kindle: tableta diseñada por Amazon.com, reproductor de libros electrónicos (e-books).

22: Google Academic: es un buscador de Google especializado en artículos de revistas científicas, enfocado en el mundo académico, y soportado por una base de datos disponible libremente en Internet que almacena un amplio conjunto de trabajos de investigación científica de distintas disciplinas y en distintos formatos de publicación.

5.2

Discusión de Fuentes

Fuente:	001
Título:	El juego y su significado
Capítulo:	Texto Completo
Autor:	F. J. J. Buytendijk
Vinculación:	Revista de occidente, Madrid
Año:	1935
Fuente Consultada:	Biblioteca Ciencias Sociales – U. De Chile

ABSTRACT

El autor postula una teoría donde se plantea el juego como algo intrínseco a la naturaleza humana, así como a otros animales.

“El juego en el hombre- lo mismo que en el animal- se presenta con expresiva inmediatez, sin segundas, sin voluntad, sin conciencia. Surge de la vida misma y más propiamente que el psicólogo es el biólogo el llamado a interpretar este suceso prodigioso.

El afán del juego es tan general como el hambre o la sed, en circunstancias no menos apremiantes. Claro que la satisfacción del hambre y de la sed es de un interés vital inmediato, pero tampoco se puede sujetar el afán de jugar de un niño o un animal.”

A lo largo del texto analiza la etimología de la palabra jugar en distintos idiomas y épocas, así como sus usos, metafóricamente hablando (el viento juega con las hojas, pero el viento no juega con el polvo de las hojas) y concretamente, qué se designa como juego y qué no (por qué algunas actividades que pueden calificarse como juego son llamadas deporte). Identifica la esencia de la palabra

como algo libre, espontáneo y en movimiento (como sangre que circula por las venas una vez que una herida se ha curado y como agua que comienza a hervir).

El juego se asemeja al concepto de ligereza, ya que éste no sólo quiere decir “desatender lo serio de la vida”, sino que alude a la propensión positiva hacia el riesgo y la aventura. Es también afirmación de lo ligero, de la broma y la alegría.

El jugar sería el pre-ejercicio que desarrollamos para enfrentarnos al mundo real y esta preparación está en nuestra naturaleza: *“Un niño juega porque es niño, es decir, por que los caracteres propios de su dinámica le impiden hacer otra cosa sino jugar”.*

Palabras Claves: Juego, biología, naturaleza, pre-ejercicio.

Fuente:	002
Título:	Realidad y juego
Capítulo:	3, 4 y 7
Autor:	D. W. Winnicott
Vinculación:	Editorial Gedisa
Año:	1972
Fuente Consultada:	Biblioteca Ciencias Sociales – U. De Chile

ABSTRACT

Visión del Juego desde el punto de vista psicoanalítico freudiano. El autor extiende las teorías de Sigmund Freud, quien, en su topografía de la mente, no reservó un lugar para la experiencia de las cosas culturales. Winnicott llama este lugar: “La tercera zona” o “zona de experiencia”, el cuál estaría ubicado en el espacio potencial entre el individuo (fuera de él) y el medio ambiente o mundo exterior, al cuál sólo se puede acudir cuando existe confianza en el factor ambiental, la cual se desarrolla inicialmente en la relación bebe -madre.

Existe el factor preocupación en el jugar de los niños, afín a la concentración de los niños mayores y los adultos. Es una región que no es posible abandonar con facilidad, que reúne objetos y fenómenos de la realidad exterior que son usados al servicio de una muestra de la realidad interna o personal del jugador. Sin necesidad de alucinaciones, emite una muestra potencial de capacidad para soñar.

En esencia el juego es satisfactorio cuando conduce un alto grado de ansiedad, aunque existe una determinada medida de ansiedad que resulta insoportable y que arruina el juego. Se puede decir que el juego lleva a su propio punto de saturación, que corresponde a la capacidad de contener experiencias.

El juego es intrínsecamente excitante y precario. Esta característica no deriva del despertar de los instintos, sino de la precariedad de la acción recíproca, en la mente del niño entre lo que es subjetivo (casi alucinación) y lo que percibe de manera objetiva (realidad verdadera o comparativa).

El motivo de que el juego sea tan esencial es que en él el jugador se muestra creador, factor que resulta conveniente para el caso del psicoanálisis, puesto que en esta creación se visualizan los objetos y fenómenos de la realidad exterior e interior de quien juega.

Palabras Claves: Juego, psicoanálisis, satisfacción, zona de experiencia.

Fuente:	003
Título:	Juego y desarrollo
Capítulo:	5 y 6
Autor:	Lois Barclay Murphy, Erik H. Erikson
Vinculación:	Editorial Critica, España
Año:	1982
Fuente Consultada:	Biblioteca Ciencias Sociales – U. De Chile

ABSTRACT

El texto expone la visión y experiencia de varios autores y analistas, quienes comparten muy descriptivamente algunas de sus sesiones con niños y su relación con el juego, utilizándolas como ejemplo para ilustrarnos sobre las características del desarrollo cognoscitivo y progreso de la complejidad de los juegos en cada etapa del crecimiento en los más pequeños.

Lois Barclay Murphy señala que los niños de procedencia más humilde no juegan igual que los niños de clase media.

“No sólo carecen de una gama de vocabulario y de curiosidad (...) sino que tampoco juegan con palabras y materiales (...) Les gusta los juegos sensoriales con arena, agua, arcilla y pintura (...) no organizan los juguetes ni resuelven problemas (...) tampoco consiguen nuevas integraciones ni imponen nuevas estructuras”, junto con esto afirma que en el juego se manifiesta el desarrollo mental del hombre. También señala *“ En la etapa preescolar el juego NO es principalmente una habilidad de supervivencia. Se supone que es una diversión, aunque a veces, en nuestra cultura que obliga a practicar el deporte, no resulta tan divertido como se esperaba, ya que la diversión cesa cuando uno TIENE que jugar (...) Así, pues ¿Cuándo parece ser que el juego es diversión? Parece ser que el juego es más divertido cuando es espontaneo”.*

Erik H. Erikson relata con gran detalle un ejercicio desarrollado con un niño. Junto con este relato profundiza en el concepto del juego: *“¿Cuál parece ser la función del ludismo (...)? La respuesta más general señala necesariamente una cualidad, a saber: la restauración y creación de un MARGEN DE DOMINIO en un grupo de acontecimientos o circunstancias (...) movimiento libre dentro de márgenes prescritos (...) allí donde la libertad se ha ido, o los límites, el juego termina”.* Entendemos así que el margen de dominio es el juego que se juega.

Palabras Claves: Juego, desarrollo cognoscitivo, infancia, margen de dominio.

Fuente:	004
Título:	La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño.
Capítulo:	4, 5, 6 y 7
Autor:	Jean Piaget
Vinculación:	Fondo de cultura económica, México
Año:	1961
Fuente Consultada:	Biblioteca Ciencias Sociales – U. De Chile

ABSTRACT

El autor define el juego como asimilación *“Pensamiento orientado en el sentido dominante de la satisfacción individual”* y pre-ejercicio *“No se explica sino como el proceso biológico según el cual todo órgano se desarrolla al funcionar: en efecto, lo mismo que un órgano para crecer tiene necesidad de alimento, y que éste es solicitado por él en la medida en que se ejercita, cada actividad mental (...) tiene necesidad para desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, sólo que puramente funcional y no material”*. Para fortalecer la idea del jugador como un ente creador y continuando con el concepto de asimilación, afirma: *“Para que un niño entienda algo, debe construirlo él mismo, debe reinventarlo”*.

El juego es rítmico, implica la vivencia repetida de una determinada experiencia dada por una acción y su correspondiente reacción: *“Algunos juegos no suponen ninguna técnica particular: son simples ejercicios que ponen en acción un conjunto variado de conductas, pero sin modificar su estructura tal cual se presenta en el estado de adaptación actual (...) ejercen sus estructuras en el vacío, sin otro fin que placer mismo del funcionamiento”*, como lo divertido que puede ser el saltar un riachuelo y volver al punto de partida para volver a vivir esa experiencia. Éste se llama juego de ejercicio y resulta característico de los animales.

Los juegos simbólicos son aquellos que ejercitan la imaginación mediante la interpretación que le da quién juega, cómo lo sería evitar pisar las baldosas rojas ya que estás están hechas de lava y si las tocas pierdes. Reproduce todo lo vivido, pero por representaciones simbólicas, es ante todo afirmación del YO por placer de vivir la experiencia fugitiva o se recrean experiencias negativas, para dotarlas de nuevos significados compensatorios. Las voces creadas en estos procesos imaginativos serán en edad adulta la que conocemos como voz interior.

Palabras Claves: Juego, pre-ejercicio, imitación, asimilación.

Fuente:	005
Título:	Symbolism and numerals in playing cards
Capítulo:	Texto Completo
Autor:	Carlos F. De la Riva
Vinculación:	Tridge Associates
Año:	2004
Fuente Consultada:	Kindle – Amazon (eBook)

ABSTRACT

El libro busca rescatar el significado de los juegos de cartas desde su origen en “oriente”, dando énfasis en cómo el mensaje original que connotaban las cartas originales se fue modificando a medida que fue evolucionando en occidente hasta los naipes que conocemos hoy en día.

El autor afirma que, si bien se sabe que el origen de las cartas es oriental, no se conoce con certeza la nacionalidad exacta de su cuna. Se cree que llegaron a occidente durante el período de las cruzadas, pues su primera aparición en Europa fue en Italia. El primer registro de su existencia en el viejo continente data del año 1377. En ese entonces se trataba de piezas manufacturadas y por ende escasas, por lo que su conservación e interpretación se vio afectada una vez que se masificó.

No es casualidad que las cartas se presenten en dos colores, con cuatro símbolos y en una precisa escala numérica. Estos elementos representan los meses del año, las estaciones, los bandos y las castas jerárquicas. Desde su origen hasta la actualidad, estos significados y mensajes se modificaron en cada nación donde habitaron. Así los bastos españoles fueron después tréboles para los ingleses, lo mismo pasó con las espadas y las picas, los oros y los diamantes y las copas con los corazones.

Los personajes hegemónicos también fueron modificados y adaptados según la finalidad con que se diseñó cada edición de cartas, ya que estas fueron reproducidas no sólo por motivos recreacionales. Ya que se trata de un juego intelectual, éste se utilizó para enseñar a los príncipes sobre los roles jerárquicos y a los ejércitos sobre estrategias militares. También hubo una época oscura, donde se prohibieron legalmente, bajo castigo monetario, presidiario y exilio. El juego se normó y se nacionalizó en distintos países. Luego de oriente, el juego llegó a Italia, luego a España, luego Francia y finalmente Inglaterra. Luego de esto, tras las conquistas, las cartas legaron al continente americano y con ello al resto del mundo.

Palabras Claves: Cartas, historia, significado, origen.

Fuente:	006
Título:	Nuevos espacios de socialización y producción de subjetividad
Capítulo:	Texto Completo
Autor:	Mariela Borello
Vinculación:	Revista Piliquen – Sección psicopedagogía
Año:	2005
Fuente Consultada:	Google academic

ABSTRACT

Trabajo de investigación para el Instituto del Desarrollo Humano de la Universidad Nacional de General Sarmiento de Buenos Aires, Argentina.

El texto explora, desde el punto de vista de la psicopedagogía, los actuales contenidos y formatos que los procesos de socialización estarían adoptando frente a los cambios operados en las formas de la experiencia social, así como reflexionar acerca de los nuevos desafíos que ello implica para los agentes socializadores típicos: padres y docentes (y los mitos de intervención psicopedagógica).

Exploración y posterior análisis de un juego de TCG propuesto a los niños por el mercado, el cual forma parte de complejos circuitos de consumo, que van desde series animadas de televisión, páginas de Internet hasta juegos de PC. Dicho juego es practicado, en particular, por grupos de niños y jóvenes varones de sectores medios urbanos.

En el proyecto se lo considera paradigmático, en tanto por sus características inéditas, comparadas con los juegos de cartas conocidos al momento, implica una ruptura con formas lúdicas tradicionales. Entre dichas características podrían destacarse: 1. Su inclusión dentro de estrategias de mercado globales y complejas; 2. El inusitado protagonismo del niño o joven en la conformación del mazo de juego; 3.

La relación entre éxito (ganar el juego) y consumo; 4. La disposición, por parte del mercado, de lugares de enseñanza para poder jugar dada la complejidad del juego; 5. La particular definición de la regla y la trasgresión, al interior del juego; 6. El desarrollo de actividades paralelas tendientes a la obtención de las cartas necesarias que revisten para el jugador tanta importancia como el desarrollo del juego en sí.

Palabras Claves: TCG, socialización, colección, consumo, juego.

Fuente:	007
Título:	Homo Ludens
Capítulo:	Texto Completo
Autor:	Johan Huizinga
Vinculación:	Editorial Alianza, España
Año:	1954
Fuente Consultada:	Biblioteca central – U. De Santiago de Chile

ABSTRACT

De cualquier modo que sea, el juego es para el hombre adulto una función que puede abandonar en cualquier momento. Es algo superfluo. Sólo en esta medida nos anuncia la necesidad de él, que surge del placer que con él experimentamos. En cualquier momento puede suspenderse o cesar por completo el juego. No se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral. No es una tarea. Se juega en tiempo de ocio. Sólo secundariamente, al convertirse en una función cultural, veremos los conceptos de deber y tarea vinculados al juego. El juego es libre, es libertad. No es la vida “corriente” o la vida “propiamente dicha”. Más bien consiste en el escaparse de ella a una espera temporera de actividad que posee su tendencia propia. Cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como una creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier comento.

El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos aquellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en donde rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consuma en si misma. Dentro del campo

de juego (el mundo lúdico o mundo mágico) existe un orden propio y absoluto. El juego crea orden, es orden.

Las palabras que solemos designar a los elementos del juego corresponden, en su mayor parte, al dominio estético. Son palabras con las que también tratamos de designar los efectos de la belleza: tensión (incertidumbre, azar), equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba, ritmo, armonía, liberación y desenlace. El juego oprime y libera, el juego arrebat, electriza y hechiza. En el juego se copia algo, se presenta algo en más bello, sublime o peligroso de lo que realmente es.

Palabras Claves: Campo de Juego, cultura, liberación, reglas.

Fuente:	008
Título:	Trading Card Game method of play
Capítulo:	Texto Completo
Autor:	Richard Channing Garfield
Vinculación:	U.S. Patent
Año:	1995
Fuente Consultada:	http://patft.uspto.gov/ (Patente 5,662,332)

ABSTRACT

Patente del inventor y profesor de matemáticas Richard Garfield, quien tiene los derechos estadounidenses sobre los juegos de cartas intercambiables.

“Aquí se incluye un nuevo método de juego y componentes de juego que se constituyen en forma de cartas intercambiables. No obstante, los componentes del juego pueden tomar otras formas, como juego de mesa, o el juego puede ser jugado en diferentes medios, como juegos electrónicos, videojuegos, juegos de computador y redes interactivas. En una versión, los componentes del juego comprende energías o cartas de maná y mandamientos o cartas de hechizos, teniendo mandamientos o hechizos asociados con el mismo que utilizan la energía para permitir al jugador atacar, defender y modificar efectos de otras cartas mana, cartas de hechizos y las reglas fundamentales de juego. La meta de el juego es reducir los puntos de vida de otros jugadores a un nivel menor que uno. En este juego de estrategia y azar, los jugadores construyen su propia biblioteca de cartas, preferentemente por intercambiar cartas y jugar sus barajas de cartas contra la baraja de un jugador oponente. Las cartas pueden ser obtenidas en tiendas, mediante

el intercambio de cartas con otros jugadores o ganando cartas en juegos o torneos“.

Todo aquel que quiera hacer un TCG (Trading Card Game o Juego de cartas intercambiables) debe cancelar tributo a Garfield, inventor del juego de cartas “Magic, the gathering”²³, o a su compañía designada Wizzard of the Coast²⁴. Basta con que la invención se haga llamar TCG o contenga los elementos de método de juego descritos en la patente. En Chile no se ha formalizado esta patente de forma legal según INAPI²⁵ (no ha recibido la solicitud correspondiente) por lo que, actualmente, quién pretenda desarrollar un TCG está exento del pago de tributos referidos a la patente en cuestión.

Palabras Claves: Patente, TCG, método de juego, legislación, Garfield, Magic.

23. Magic, the gathering: primer juego de cartas intercambiables registrado.

24. Wizzard of the Coast: en español “El mago de la costa“, compañía fundada por R. Garfield.

25. INAPI: Instituto Nacional de Propiedad Industrial de Chile, fundado el año 2009, cumple las funciones de registro, administración e implementación de políticas de propiedad industrial.

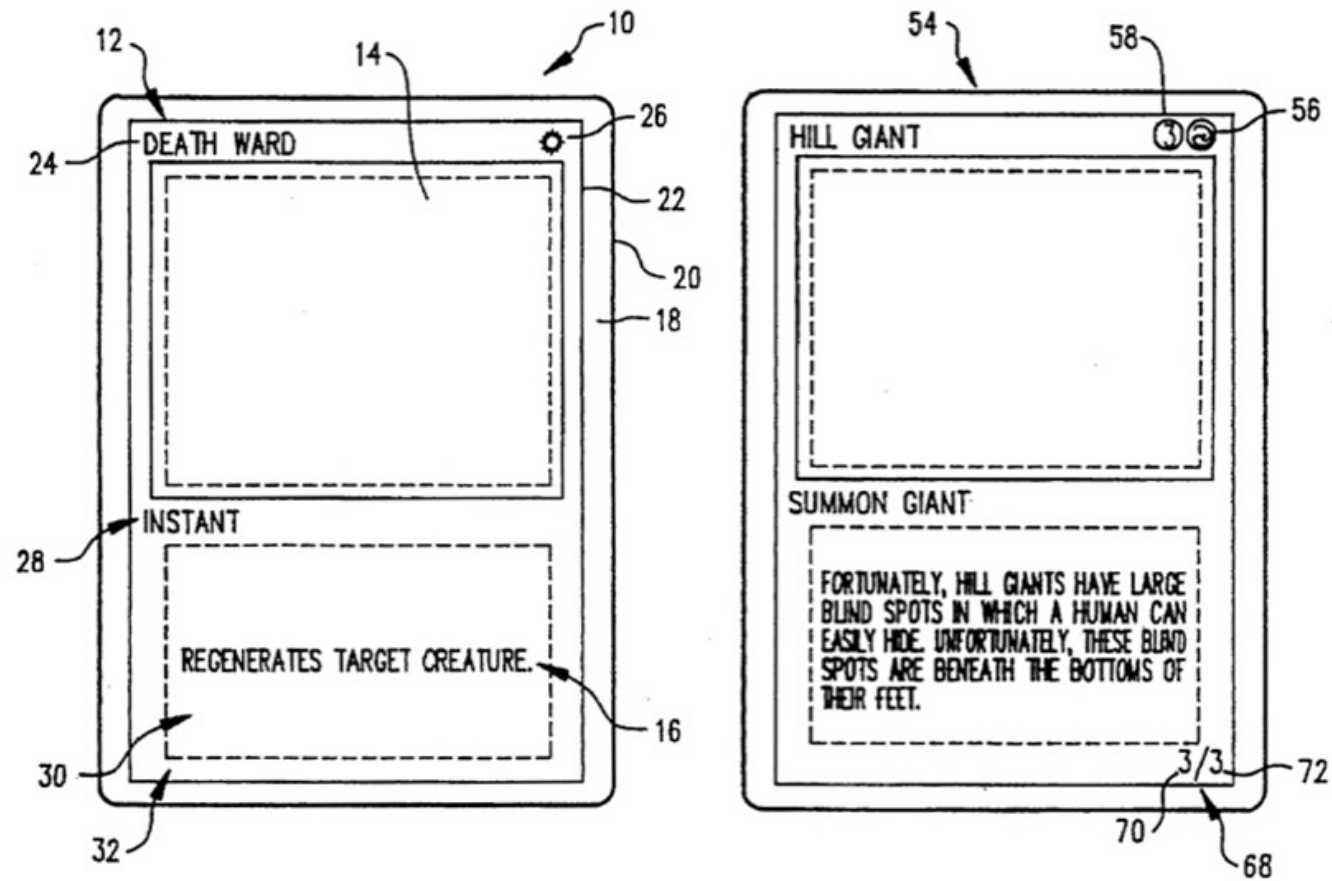


Imagen extraída de la patente norteamericana correspondiente al primer TCG "Magic: the Gathering". Tiene relación con el layout y los sistemas infográficos de las cartas, característicos de este género.

5.3

Marco Teórico

Introducción:

El siguiente texto busca entregar una visión completa y transversal de lo investigado, abarcando todos los componentes conceptuales necesarios para la realización de un futuro proyecto. El contenido que sigue a continuación resume el estado del arte de la información existente recaudada y adelanta un análisis que servirá de base para el desarrollo metodológico.

El Juego, su naturaleza y condición como ente creador:

Usualmente asociamos los conceptos relativos al juego, o más concretamente al jugar, a la etapa inicial de el desarrollo humano, la niñez. Principalmente, se debe a que jugar es lo que nos permite realizar un pre-ejercicio y asimilación de lo que será nuestra adultez, el como caminamos, como nos relacionamos con nuestros pares y con el medio ambiente. Autores como Buyetendijk, Huizinga y Winnicott, destacan que este fenómeno se presenta transversalmente en toda la naturaleza, en todos los animales. Así como los leones juegan a cazar, corriendo y mordiéndose juguetonamente, por imitación, nosotros jugamos a las guerras, al almacén y a los policías. Es importante recalcar que el juego no es una invención humana, sino que es algo que está presente en la

biología de todos los animales, incluidos nosotros, la única diferencia, es que nosotros lo incluimos en nuestra cultura, lo incentivamos, reprimimos y comercializamos.

Como mencioné anteriormente, el juego se asocia a la niñez, pero no por ello no ocurre en la adultez, ya no como un pre-ejercicio que nos enseña lo que es la vida, sino que por que lo culturizamos, los convertimos en competencias institucionalizadas, los enmarcamos en eventos y tradiciones, los volvimos parte del mercado, los publicitamos y diseñamos nuevas y más complejas e ingeniosas versiones año tras año. Y ¿Por qué seguimos jugando de grandes?, se debe a que nos produce placer, nos liberamos del mundo exterior, de nuestras responsabilidades, y nos aparta de nuestra posición como individuo, con todas nuestras limitantes, y nos permite ser y hacer “lo que queramos”.

Tanto Piaget²⁶ como Winnicott, ambos analistas, uno desde la psicología y otro desde la psiquiatría, respectivamente, afirmaron que quien juega se muestra creador. El sujeto jugador se relaciona modificando su medio ambiente, revelando, de algún modo, sus intereses, gustos y preocupaciones, que de forma natural, en el caso de los niños, no son capaces de transmitir y es por esto que es importante para el labor del análisis. En el caso de nuestra

26. Piaget: Jean William Fritz Piaget (1896 - 1980) fue un epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, creador de la epistemología genética, famoso por sus aportes al estudio de la infancia y por su teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia.

disciplina, el diseño, que se esmera en ofrecer variedad, unicidad y personalización, el elemento creador del juego nos facilita la voluntad del jugador a modificar y adaptar su propia experiencia de juego.

Zona de Experiencia o Tercera Zona:

Afirmé, anteriormente, que el juego nos libera del mundo exterior y nos aparta de nuestra posición como individuo limitado. Pues, si el jugar no ocurre ni en el medio ambiente ni en nosotros mismos ¿Dónde ocurre?, este fenómeno sucede en la que Winnicott llamó La Tercera Zona o Zona de Experiencia. Se trata de un lugar que permite la creación de reglas propias, distintas, por lo general, a las reglas racionales, que nos permiten ser y hacer lo que se nos antoje, siempre y cuando respete las reglas del juego. Es en este lugar mágico y temporal donde se enmarca el objeto de esta investigación y donde se adscriben los Juegos de Cartas.

Origen de los Juegos de Cartas, su evolución y significado:

Resulta poco realista (y poco práctico) suponer realizar una investigación sobre un tipo de Juego de Cartas sin conocer su procedencia. Según De la Riva, los Juegos de Cartas, como los conocemos, provendrían de oriente, aunque no se sabe la nación exacta, y llegaron a occidente en consecuencia a las cruzadas y, por lo tanto, su primera aparición en occidente habría sido en Italia, en el año 1377.

Las Cartas provenientes de oriente habrían tenido un sentido y una simbología específica y distinta a la que se intentó replicar en occidente. Se asume que esto se debe a que en esa época la producción de estos ítems era manual, con barajas de cartas personalizadas y costosas, por lo que

los cruzados habrían llegado con el concepto de las Cartas de forma oral al viejo continente. No es casualidad que las Cartas se presenten en dos colores, con cuatro símbolos y en una precisa escala numérica. Estos elementos representan los meses del año, las estaciones, los bandos y las castas jerárquicas. Desde su origen hasta la actualidad, estos significados y mensajes se modificaron en cada nación donde habitaron. Así los bastos españoles fueron después tréboles para los ingleses, lo mismo pasó con las espadas y las picas, los oros y los diamantes y las copas con los corazones.

Los personajes hegemónicos también fueron modificados y adaptados según la finalidad con que se diseñó cada edición de cartas, ya que estas fueron reproducidas no sólo por motivos recreacionales. Ya que se trata de un juego intelectual, éste se utilizó para enseñar a los príncipes sobre los roles jerárquicos y a los ejércitos sobre estrategias militares. También hubo una época oscura, donde se prohibieron legalmente, bajo castigo monetario, presidiario y exilio. El juego se normó y se nacionalizó en distintos países. Luego de oriente, el juego llegó a Italia, luego a España, luego Francia y finalmente Inglaterra. Durante el siglo XIV, también en Italia, se habría inventado un tipo de Cartas que se utilizó y se usa hasta el día de hoy para interpretar hechos y sueños, adivinar el futuro, presente y pasado de quienes lo practican, a través de personajes alegóricos y simbólicos: El Tarot.

Tras las conquistas, las Cartas legaron al continente americano, donde se diversificaría aún más el mercado de este juego, tomando forma de: Tarjetas o Cartas Coleccionables (en algún momento se puede ver usado el concepto de Coleccionable como sinónimo de Intercambiable), de personalidades norteamericanas del

deporte, cine, televisión y farándula, juego que se basaba en la adquisición e intercambio de Cartas, las cuales, por el hecho de ser únicas y distintas unas de otras, podían llegar a ser muy cotizadas; Juego de Barajas Coleccionables, que consistía en barajas de cartas de juego, como las europeas, pero con reglas y conceptos creativos propios y variados; y Juego de Cartas Intercambiables o TCG, en las que se enfoca esta investigación.

Historia de los TCG y su presencia en nuestro país:

El año 1995, el entonces profesor de matemáticas norteamericano Richard Garfield, quien solía jugar Juegos de Rol, un tipo de Juego de Mesa muy versátil y dinámico, diseñó un tipo de Juego de Cartas que combinaba elementos propios de los juegos anteriores, tales como las Tarjetas Coleccionables y los Juegos de Barajas Coleccionables, por su novedad en el concepto propio del juego y por la cualidad de poder ser intercambiada cada Carta entre los jugadores. La diferencia radical entre este juego y sus precedentes consiste en que en esta nueva invención cada jugador podía armar su propia baraja de juego. Richard Garfield nombró el juego Magic: the gathering y fue su compañía Wizzard of the Coast quien lo comercializó y lo sigue haciendo hasta el día de hoy. Y luego de esto, y dado el éxito que obtuvo Magic, comenzaron a surgir innumerables proyectos de TCG, producidos por franquicias de series televisivas, tales como Pokémon y Yu-Gi-Oh!; y otros diseñados con conceptos creativos de un carácter totalmente original.

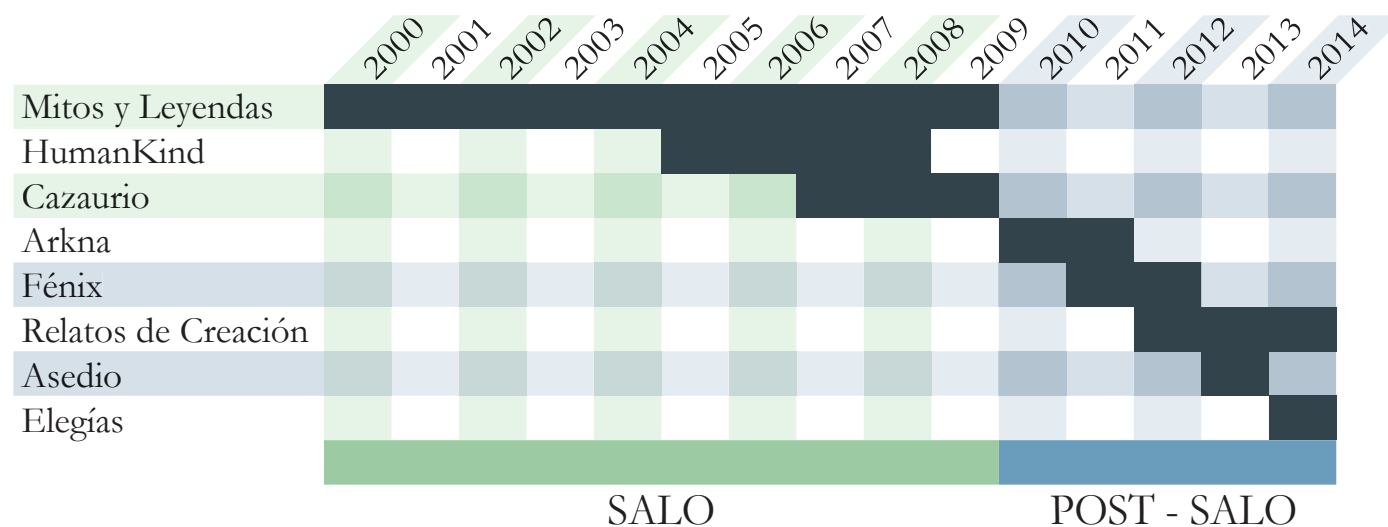
En Chile se formó un fanatismo considerable por este tipo de juegos, lo cual, por motivos de cómo funciona el mercado, trajo consigo una exuberante producción de este tipo de juego, en un comienzo monopolizado por la extinta empresa editorial chilena Salo, con sus colecciones Mitos y Leyendas (2000), HumanKind (2005) y Cazaurio (2007); siendo la primera la más exitosa y abundante, con presencia en el mercado por más de 8 años y 35 ediciones, además de kits de colección y otros productos de merchandising. Cada edición de una de estas colecciones implican 250 a 150 cartas (ediciones principales y expansiones, respectivamente), alcanzando, sólo en Mitos y Leyendas, un aproximado total de 7.000 cartas diseñadas e ilustradas. Post-Salo (enero, 2010), comenzaron a surgir nuevos proyectos: Arkna (Julio, 2010), Fénix (2011), Relatos de Creación (2012), Asedio (2013), Elegías (2014). En Junio de este año (2014), en el auge del lanzamiento de nuevos TCG chilenos, se ha anunciado el relanzamiento de Mitos y Leyendas, que parece volver para retomar su trono.

Campo de Juego, el caso de los TCG:

En el caso de los TCG, el Campo de Juego, homólogo a la Zona de Experiencia donde ocurre el Juego, se compone de reglas estrictas y específicas para cada acción del juego. Los jugadores se reúnen para jugar, generalmente, en pares, para jugar como lo harían con un Juego de Mesa.

27. Pokémon: es una franquicia, que originalmente comenzó como un videojuego RPG, pero debido a su popularidad ha logrado expandirse a otros medios de entretenimiento como series de televisión, juegos de cartas, ropa, entre otros. Los pokémon son una clase de criaturas basadas animales reales, criaturas mitológicas orientales y objetos inanimados.

28. Yu-Gi-Oh!: es un manga que ha dado lugar a una franquicia, que producea series de televisión, juegos de cartas y numerosos videojuegos. En la historia el protagonista es un duelista de un juego de cartas.



El gráfico muestra durante qué años estuvo presente cada juego, desde su respectivo lanzamiento hasta que dejó de producirse.

Este Campo de Juego se ve extendido más allá de la dinámica del Juego de Mesa, viéndose involucrados elementos del Coleccionismo y una obligada Socialización con otros jugadores, no sólo para poder culminar el acto de jugar y efectuar las estrategias previamente planificadas, sino que para la obtención de cartas que permitan componer la baraja personalizada con dicha estrategia.

El Campo de Juego se puede ver extendido, también, por el mero hecho de coleccionar estas Cartas, aunque no se culmine el acto del juego estratégico con otro jugador.

TCG, Alcances en el diseño gráfico:

Por la complejidad de este tipo de juego y por los variados conceptos creativos que se utilizan, es necesario la utilización

de recursos de diseños que van desde las ilustraciones, que nos permiten ubicarnos en la Zona de Experiencia de un mundo ficticio y cumplir roles, generalmente, fantásticos; hasta elementos de planificación de jugabilidad, con sus respectivos componentes infográficos que nos permitan identificar y diferenciar cada carta, comprendiendo su uso en el juego.

También, resulta relevante para la disciplina las relaciones interpersonales de comunicación que se evidencian en este tipo de juego, como son los casos que se dan con la aparición de versiones online de TCG que permiten acceder a más jugadores en cualquier momento, que también amplía potencialmente las posibilidades de colección e intercambio entre jugadores y una diferencia sustancial para efectos de la producción relativa al juego.

Todos estos elementos enriquecen y hacen que cada colección de TCG sea única. Y cada TCG que sale al mercado tiene dos futuros posibles: O perdura en el tiempo y se actualiza, lanzando progresivas ediciones, donde las ediciones previas se van discontinuando y volviéndose obsoletas para el juego, quedando como meramente coleccionables; o simplemente no se mantienen en el tiempo y concluyen como un antiguo juego que pocos o nadie juega y algunos alcanzaron a conservar su única edición o sus escasas ediciones. Cualquiera sea el caso, en el mercado de los TCG, las Cartas se van quedando en el pasado y toda la riqueza gráfica “se pierde”.

6. Metodología

6.1 Proyecciones

En base a los antecedentes recopilados, relacionados con teoría del Juego y relativos a los Juegos de Cartas y sus implicancias, he determinado tomar como objeto de investigación el patrimonio gráfico de los TCG chilenos, mirados desde el punto de vista del diseño gráfico, con el fin de rescatar este material y aportar a futuros diseñadores de juegos que quieran ocupar los antecedentes expuestos y recopilados como referente de creación.

6.2 Enfoque de la Investigación

Se hará con un enfoque cualitativo y exploratorio, debido a una falta de antecedentes de estudios similares. La investigación busca explorar aspectos experienciales y subjetivos de los actores de interés para esta temática, aplicando entrevistas con preguntas abiertas que permitirán ahondar en las experiencias, opiniones y sentires particulares de cada sujeto, las cuales articularán un análisis de las situaciones, elementos y características de los fenómenos investigados. A esto se sumará la exploración desde el diseño a las muestras recopiladas, mediante una categorización y sistematización de estas, según los elementos gráficos que las componen.

6.3 Clasificación de Informantes

Productores de TCG:

Serán elegidos creadores, ilustradores, diseñadores, directores de artes y personas encargadas del desarrollo intelectual y técnico de TCG producidos en Chile.

Usuarios, jugadores:

Serán elegidos aquellos jugadores de TCG que estén o hayan estado realmente involucrados en los juegos respectivos, habiendo participado en torneos o reuniones de juego.

Usuarios, coleccionistas:

Serán elegidos aquellos coleccionistas de cartas que posean colecciones considerables o hayan completado alguna de las ediciones de los distintos TCG chilenos.



Estudio Cualitativo

6.4.1 Categorización y Abstract de Entrevistas

En un comienzo, a cada entrevistado se le explicó el motivo de la entrevista a modo de introducción, para generar una mayor confianza al momento de responder y poder conseguir respuestas que se encuentren dentro del marco del tema de la investigación. Con la intención de recaudar respuestas amplias, se realizaron preguntas abiertas, enfatizadas en las vivencias y experiencias de los entrevistados en sus diferentes áreas.

Entrevista:	001 (en “Anexos”, páginas 120 a 124)
Entrevistado:	Gonzalo Ordoñez Arias (Genzo)
Descripción:	PRODUCTOR / Ilustrador y editor de Mitos y Leyendas
Resumen:	Gonzalo hablo de su experiencia trabajando en Salo como editor e ilustrador de Mitos y Leyendas, así como de otros proyectos en Chile y el extranjero
Duración y lugar:	45 minutos / Plaza en Manuel Montt, Providencia

ABSTRACT

Gonzalo, conocido como en el medio como Genzo o Genzoman, es un ilustrador y profesor de artes y ariqueño, que trabajó en la empresa editorial Salo inicialmente como ilustrador y luego como editor del juego de TCG Mitos y Leyendas. También ha participado en otros TCG chilenos

como HumanKind y Fénix, y es autor de ilustraciones del videojuego Warcraft, junto con otros en países extranjero. Recientemente resultó ganador de un concurso efectuado por la revista Imagine FX²⁹, seleccionado dentro de un grupo de 100 ilustradores del mundo, como el “mejor ilustrador

29. Imagine FX: revista de ciencia ficción, fantasía y artistas digitales. Presenta tutoriales y permite subir un portafolio personal para compartir tus trabajos (<http://beta.imaginefx.com/>).

del mundo”. Triunfo que superó a legendarios dibujantes como H. R. Giger³⁰ y Frank Frazzeta, entre otros grandes referentes del mundo de la ilustración.

Comenzó trabajando como ilustrado para mitos y leyendas cuando éste llevaba dos años funcionando. Luego, pasó a ser editor del juego.

Contó sobre sus referentes, que consistían en autores de ilustración fantástica occidental. Destacó las influencias de Frank Frazetta³¹ y Boris Vallejo³². También, afirmó que su técnica consistía en el uso de coloreado digital, con tableta wacom y photoshop, sobre un dibujo que anteriormente hacía a mano y que actualmente hacía también en digital.

“Casi siempre las luces las ponía arriba o en una inclinación que no superara los 60o y eso es porque la mayoría de las pinturas clásicas, al no existir las luces como ahora, sólo había luz desde las 10 de a mañana hasta las 7 de la tarde, pudiendo sólo recibir luz en esos ángulos. Si tu miras todas las pinturas antiguas, usan una luz que viene desde arriba, pero también una luz lateral. Hay películas que intentan emular eso, por ejemplo las de El señor de los anillos donde, la idea es apelar a un valor estético que el espectador ya conoce”.

Detalló de qué forma se definían los personajes que se incluían en cada edición del juego: *“Generalmente se acordaba que iba a ser una edición nueva o extensión de 150 o 250 cartas y la gente de estrategia diseñaba un Excel donde nos entregaban, por*

ejemplo, la cantidad que necesitaban aliados Héroes y Sombras. En base a ese Excel, José Luis Flores, que era el editor, se dedicaban a buscar las historias y contenidos. Una vez que eso estaba listo, teníamos una reunión donde definíamos y acordábamos qué se podía utilizar. En base a eso yo realizaba los 150 bocetos de cada carta y hacía la investigación visual. La idea era que no se repitieran los dibujos (...) la idea era que tuviera la coherencia que tienen los videojuegos donde hay una investigación histórica detrás y en base a eso se crean nuevas cosas o se exageran cosas, pero no sacar cosas de la nada”.

Reconoció que la experiencia en Mitos y leyendas le dio un tema como ilustrador, ya que, a veces, lo más complicado para un dibujante es el “qué dibujar”. También afirmó que el juego fue una catapulta para varios ilustradores, quienes tuvieron la oportunidad de trabajar para un juego reconocido a nivel nacional.

Comentó que la causa de que “Mitos y Leyendas” perdiera popularidad se debió, principalmente, a que dejara de venderse en quiscos y comenzara a venderse en tiendas retail, y que perdiera publico en los colegios. Y afirmó ser partidario de los juegos de cartas en formato digital.

30. H. R. Giger: Hans Ruedi Giger (1940 - 2014), fue un artista gráfico y escultor suizo. Es muy conocido por sus colaboraciones en la serie de películas de Alien.

31. Frank Frazetta: (1928 - 2010) fue un pintor, historietista e ilustrador estadounidense, especializado en ciencia-ficción y fantasía. Sus diseños marcaron época en series como Conan y Mad Max.

32. Boris Vallejo: (1941-) es un dibujante peruano que desde 1964 reside en Estados Unidos. Dibuja casi exclusivamente para los géneros fantásticos y eróticos. Sus dibujos han ilustrado la portada de docenas de obras de ciencia ficción.

Entrevista:	002 (en “Anexos“, páginas 124 a 127)
Entrevistado:	Eduardo Bacon
Descripción:	PRODUCTOR / Creador y editor de Relatos de Creación. Publicista y Docente
Resumen:	Eduardo contó sobre su experiencia como el creador del TCG chileno Relatos de Creación
Duración y lugar:	43 minutos / Plaza en Tobalaba, Providencia

ABSTRACT

Eduardo contó sobre el momento en que se le ocurrió desarrollar un juego de cartas *“Todo comenzó con mi grupo de amigos, que conozco del tiempo del colegio, al menos 15 o 20 años. Jugábamos cartas cuando éramos chicos. Nos reencontramos luego de unos años (siendo adultos) y se nos ocurrió ¿Por qué no jugamos cartas de nuevo? Y a todos nos gustó la idea, por que ahora tenemos más dinero y podemos comprar todas las cartas que antes no podíamos. Pero comenzamos a revisar los juegos existentes y no encontramos ninguno que nos dejara completamente satisfechos, en parte por que cuando uno es más viejo se pone más exigente en lo que quiere, cuando uno era chico se entretenía con cualquier cosa. Entonces se nos ocurrió ¿Y por qué no hacemos un juego de cartas nosotros? Casi como diciendo que si somos tan choros para repudiar a los demás, entonces hagamos algo nosotros. Yo comencé a averiguar los costos y el tema de producción y encontré que era viable. Ahí comenzó todo el proceso, de desarrollar sistemas de juego, probar cartas y armar el juego”.*

Al preguntarle sobre ¿Por qué un juego de cartas INTERCAMBIABLE? Contestó: *“Porque nuestro fin máximo es la interacción de los jugadores. El intercambio consiste no sólo en que requieres a otra persona para un “yo te paso una carta y tu me pasas otra carta”, sino que necesito saber lo que tú necesitas y tú necesitas saber lo que yo necesito. Para eso hay una interacción humana, debes conocer a la persona que está al frente y ella me tiene que conocer a mi. Ahí se genera esa relación y al final el juego se transforma en un medio para conectar personas.”*

Detalló elementos sobre la jugabilidad y contenido de su juego, que lo convertían en un TCG distinto a los demás. Afirmó que es difícil competir contra los TCG extranjeros.

“Los juegos nacionales tiene un karma, debido a que han existido tantos proyectos que se han lanzado y han fallado o se han mantenido por un tiempo y en un momento decaen. Eso ha hecho que, independiente de lo bueno o malo que sea un juego de cartas, por ser nacional, el propio jugador nacional lo mira en menos y con recelo, en el sentido de decir “éste cuándo va a caer”. Esto hace que el jugado se mantenga un poco más apartado y escéptico, en comparación a los juegos extranjeros. Entonces, aparece el dilema de el huevo y la gallina, o sea ¿Cómo podemos surgir con el juego sin el apoyo de los jugadores? Pero necesitamos surgir para poder obtener su apoyo, entonces alguien tiene que ceder, no se puede obtener el éxito sin los jugadores y estos a la vez quieren que tengamos éxito para que el juego continúe y se amplíe el abanico de posibilidades y “oponentes”. Es el gran esquema que los TCG nacionales, especialmente los PYME, tienen que saber romper”.

Dijo creer que los juegos nacionales de esta categoría sí tienen futuro, ya que los chilenos no nos quedamos atrás con ideas y que el desafío va más por el conseguir la confianza de parte de los jugadores y en realizar un trabajo constante para que el juego surja, pues no se puede sólo lanzar un juego al mercado y esperar a que los jugadores lleguen, pues eso no ocurre.

Fue destacable su posición respecto a los juegos TCG online “Los juegos online los encuentro súper entretenidos pero carecen de ese punto básico de los TCG, de la interacción humana. En el jugar en si, es como el Póker, uno puede tener la peor mano del universo, pero haciendo Póker uno puede intentar ganar y hacer creer al oponente que tienes una mano excelente. Ha pasado que,

al finalizar el juego, quien ganó le muestra las cartas con las que comenzó el juego a su oponente y “no tenía nada (bueno)” y el oponente durante el juego estuvo asustado pensando lo que podía tener, por la actitud y confianza que demostraba en el juego. Eso no se puede conseguir en línea, no puedes tener la relación con la persona que está al frente”.

Entrevista:	003
Entrevistado:	Carlos Castro
Descripción:	USUARIO / Jugador, coleccionista y juez oficial del TCG de Elegías
Resumen:	Carlos explicó en qué consiste el juego Elegías y su experiencia como juez oficial en este TCG y en Arkna
Duración y lugar:	35 minutos / Tienda Guild Dreams. Paseo las palmas, segundo piso. Providencia

ABSTRACT

Carlós afirmó ser un fanático de los TCG nacionales “Yo soy bien aficionado a los juegos de cartas. Comencé jugando Magic, luego Mitos y Leyendas, luego Arkna y ahora Elegías”, “Siempre he preferido los juegos nacionales, los siento más cercanos. Además que para mi es importante jugar algo en español, ya que el inglés me complica un poco (...) también prefiero los juegos nacionales por que son más económicos que los juegos gringos”.

“Luego de la muerte de Mitos y Leyendas, que yo jugaba, me quedó un vacío por varios años, donde no tenía qué jugar, hasta que llegó Arkna, que también murió y nuevamente quedó un vacío. En general a los juegos nacionales no les va muy bien y es por eso también que, ahora que apareció Elegías, quiero apoyar el juego, para que no desaparezca al igual que los otros”.

El entrevistado demostró un amplio conocimiento por los TCG nacionales, a los cuales le dedica mucho tiempo. Al preguntarle sobre su labor como juez oficial, dijo: “El día del lanzamiento, en la tienda WARPIG, yo participé y hablé con Adriel Beltrán, diseñador gráfico y el creador del juego Elegías, y me pregunto si me tincaba ser juez a lo que respondí que si. Desde entonces enseñé a jugar y arbitrar, los jueves aquí, en la tienda Guild Dreams, los martes en WARPIG y los Sábados en el mall Espacio M”.

Luego, contó de qué se trata el juego Elegías y qué le llamó la atención para comenzar a jugarlo “En primer lugar el uso de dados de 4 caras, que personalmente me gusta mucho, hay cartas que para usar su habilidad debes adivinar un número entre 1 y 4,

por ejemplo. También hay restricciones para el número de copias de una carta que puedes tener en una baraja, 4 copias para las cartas comunes e infrecuentes, 2 copias para las cartas raras y 1 copia para las cartas ultra raras, como máximo, a diferencia de otros juegos donde esta restricción es transversal, independiente de la rareza de las cartas”.

“Elegías incluye cuatro razas, que son Humanoide, Insecto, Bestia y Demonio; cuatro elementos, que son fuego, agua tierra y viento; y 47 campeones distintos, en una baraja puedes tener de

dos a cinco campeones distintos. Esto da un abanico grande de posibilidades, que se traducen en estrategias distintas, lo que hace el juego más entretenido en comparación a otros juegos (...) Se vende únicamente en formato Sobre, cosa que es única en el mundo de los TCG, al menos en Chile. Se presentan en dos tipos: prelude, que traen 12 cartas, donde encuentras al menos 3 campeones, que son imprescindibles para poder jugar; y conflicto, que trae 12 cartas al azar, sin la seguridad de encontrar campeones. Para armar una baraja necesitas al menos 3 sobres”.

Entrevista:	004
Entrevistado:	Benjamín Cofré
Descripción:	USUARIO / Jugador, coleccionista e ilustrador de Relatos de Creación
Resumen:	Benjamín explicó en qué consiste el juego Relatos de Creación y contó su experiencia como jugador, coleccionista e ilustrador de éste. Y cómo un Juego de Cartas TCG puede, también, convertirse en un Juego de Rol y un Juego de Mesa
Duración y lugar:	47 minutos / Mall Espacio M, Santiago Centro.

ABSTRACT

Benjamín contó la historia y el mundo en que se enmarca el juego “Esta historia se desata en un lugar imaginario que se llama Firmamento, que es donde habitan los dioses. Los dioses primogénitos que son el dios Sol y la diosa Luna, que están enamorados y se casan. Pero existe un dios menor, que es como hermano de ellos, que se enamora de la diosa Luna. Entonces comienza a coquetearla pero ella no acepta y el dios Sol se pone celoso. En el intertanto, él intenta, como último esfuerzo para conquistarla, una joya con vida adentro, un mundo que funciona

tal cual al nuestro. Ese mundo se llama Creación y le regala a joya que lo contiene. Pero una de las grandes reglas que tiene Firmamento es no crear vida. Entonces comienza una persecución para matar a este dios loco.

A pesar de que Firmamento es infinito, el dios Sol puede encontrar a quien sea en él, por lo que el dios loco, en una acción desesperada, decide entrar a su propio mundo, Creación. Dentro de Creación se estaba viviendo un momento de auge, donde se estaba creando un

imperio grandioso, que se estaba expandiendo. Y con el ingreso de este personaje a este mundo. Comienza a caer en decadencia, tanto que el último emperador muere, sin tener descendencia alguna. Es ahí cuando comienza a fraccionar con los reinos mayores que ahora se disputan el trono. Esta última es la temática general del juego. Se basa en una doble historia, tanto sobre los jugadores que queremos conquistar la corona y que nuestro reino sea quien mande y dirija Creación y otros jugadores que están buscando a Locura para acecinarlo. Bajo esa temática se ambientan los torneos”.

Contó como esta historia comienza a formar parte de sus vidas *“Uno en el juego toma una posición. Es casi un sentimiento patriota el que se siente hacia el reino que eliges (...) Los Ciervos alegan que merecen el trono por su linaje de sangre; los Soles, que continúan con la tradición; los Lobos, que dicen que al final esta gente civilizada sólo quiere destruir el imperio, entonces son los barbaros quienes tienen que tomar el poder por la fuerza; los Leones, que como son un reino militarizado, siguen ordenes estrictas y les resulta ridículo que exista una guerra y por eso quieren tomarse el poder; y las Lechuzas, que como cuentan con el poder de la diosa Luna, creen que son más aptas para gobernar, por que son más intelectuales. Cada reino tiene su excusa para el trono y para apoyar o no a Locura”.*

A continuación, explicó los rasgos de jugabilidad que caracterizan a este juego, el cómo ha formado parte de su vida y ha fortalecido los lazos de amistad con quienes también se han incorporado a jugar este TCG. Contó su experiencia como ilustrador de una de las cartas, la cual lleva su nombre y se la regalaron por completar la primera edición del juego.

Benjamín estudia historia y las características del juego le ha permitido, además, adentrarse en los relatos de éste, participando también como historiador del mismo juego, escribiendo las narraciones e investigando factores geográficos, por ejemplo, para ayudar a Eduardo, creador del juego, quien también es su amigo. Contó el cómo las relaciones de amistad han ido enriqueciendo el juego y lo han hecho crecer *“Hay muchos ilustradores que están recién emergiendo y gracias a creación encontraron un espacio como exponerse y que ahora están, además, trabajando para dibujos de otros juegos de cartas. Y esto no sólo se da con los ilustradores. A los que les gustaba escribir, por ejemplo, terminaron escribiendo para Creación, contando historias para el juego. A mi, por ejemplo, me gusta la investigación histórica y he ayudado a Eduardo a investigar algunas cosas”.*

Entrevista:	005
Entrevistado:	Alejandro Campos
Descripción:	USUARIO / Coleccionista.
Resumen:	Alejandro es un acérrimo coleccionista, junta cosas que le recuerdan a su infancia, principalmente juguetes, también colecciona cartas y llegó a completar la colección completa de cartas Mitos y Leyendas, desde su origen hasta la caída de Salo.
Duración y lugar:	44 minutos / Café Juan Valdez, Pedro de Valdivia, Providencia.

ABSTRACT

Alejandro Campos tiene 30 años, es abogado y trabaja en una institución gubernamental. Identifica como su principal motivación para coleccionar el *“recuperar una parte de su historia y lo que lo hizo feliz en un momento determinado de su vida (...) Colecciono cosas que me evocan recuerdos de mi infancia, como autitos y juguetes de los 80 y 90”*

Respeto a coleccionar cartas intercambiables dijo: *“Junto cartas Mitos y Leyendas de la extinta SALO. Tengo una enorme colección, ni siquiera se cuántas cartas serán, me motivó mi gusto por la historia y las ilustraciones son increíbles, junté cartas por más de 5 años y aún me sorprende con cartas nuevas, ya que han aparecido cartas en otros idiomas, así que creo que queda camino por recorrer”.*

Cuando le pregunté su opinión respecto a la colección de cartas de formato digital, para el caso de la versión de juegos de cartas intercambiables online, dijo *“Me parece que es lo correcto dado los tiempos actuales, donde todo es digital, es la evolución de los tiempos modernos”.*

Y respecto al futuro de los TCG en Chile opina que *“Obviamente debe evolucionar si es que quiere mantenerse, porque si no va a pasar lo mismo que con los álbumes (cromos) que aún se mantienen, pero con pocos seguidores (...) Me parece que Mitos y Leyendas marcó la pauta, donde se conjugaron buenas historias en un juego (al tratarse de mitos y leyendas no sólo de Chile sino de varias partes del mundo), con ilustradores muy talentosos, a nivel latinoamericano Chile se posicionó muy bien y espero se mantenga”.*

6.5

Categorización y Sistematización de Muestras

6.5.1 Marcas corporativas

Cada edición, de cada colección, esta adscrita a una Marca. Cada marca puede publicar una o más colecciones al mercado. En el caso de los TCG chilenos, cada marca lanzó sólo una colección de juego, la única que llegó a editar más de una colección fue Salo, que llegó a publicar tres colecciones de TCG. Ya que cada marca refleja su espíritu

en sus productos, éste es un elemento que nos puede resultar útil para categorizar este tipo de juego, ya que nos hace referencia al público al que va dirigido y una ideología con la que podemos o no vernos reflejados.

Estas son las marcas que han sido o son dueñas o encargadas de la producción de TCG en Chile:



SALO:

Empresa de productos de entretenimiento para niños y jóvenes, fundada el año 1962 y declarada en quiebra el año 2010. Conocida por su producción de álbumes de láminas y su slogan “Salo, lo más entretenido”. En sus últimos años percibió el mayor porcentaje de ganancias por su producto estrella, el TCG “Mitos y Leyendas”; lanzado el año 2000. También lanzó Human Kind, el año 2005 y Cazaurio, el año 2007. Siendo de esta manera líder e impulsor de los TCG en el mercado nacional y latinoamericano.

BIG BANG:

Fundada el año 2008, busca crear productos innovadores, fáciles de comercializar, con el fin de que se conviertan en moda y expandir el universo de productos coleccionables asociados a licencias para niños entre 4 y 12 años.

Lanza el juego Fénix, en mano del antiguo equipo creativo y de producción del juego Mitos y Leyendas (que ya no se producía, debido a la quiebra de Salo S.A.), el año 2011.

PAQUIDERMO:

Empresa dedicada al mundo del diseño y la publicidad, a nivel gráfico, audiovisual y digital. En el año 2012, lanza el juego Relatos de Creación.

El equipo productivo del juego se compone de profesionales del área gráfica y creativa, como diseñadores y publicistas, todos amigos de años, que se reunieron para llevar a cabo este proyecto, además de ilustradores freelance para la producción de cartas. Su ideología se enfoca en conceptos como la amistad y el desarrollo de comunidades.

GOIN, Entertainment:

Es una empresa que hace negocios con entretenimiento digital y tradicional. Se funda a comienzos del año 2009, explorando las posibilidades de desarrollo del ser humano a través del ocio productivo, sin hacer distinciones entre la pantalla de un PC o un juego de mesa. Afirman que la imaginación sigue viva en el mundo contemporáneo, en medio del arte digital, en el interior de las relaciones de compra y venta de fantasía medieval y ciencia ficción, ya sea en comics, TCG's o juegos de rol.

Lanzó el juego Arkna, el año 2010.

IGUANABEE:

Es una empresa chilena desarrolladora de videojuegos, fundada el año 2011. Busca convertirse en un foco a nivel mundial para que jóvenes talentos contribuyan con su experiencia cultural, técnica y artística con el fin de crear y desarrollar juegos y videojuegos de calidad excepcional, que tengan un impacto positivo en la sociedad.

Compró el juego Arkna, manteniendo el logotipo de GOIN en su reverso (por motivos de estética y jugabilidad, pues el juego se vería afectado al tener cartas con reversos distintos).

6.5.2 Diseño de los juegos de cartas y sus experiencias de uso

Diseñar un TCG no es tan sólo desarrollar imágenes atractivas y funcionales, es diseñar una experiencia de juego.

Cada TCG supone una experiencia distinta, que tiene relación con el mundo que busca evocar y con el rol que toma el jugador en el juego. Puedes ser un rey en la edad media que lucha para derrotar el imperio oponente o quizás debes convertirte en el mejor entrenador de criaturas o debes exponer los crímenes de una poderosa corporación. Todo tiene que ver con el manejo que se le dará a la Zona de Experiencia.

Acá se hacen presentes las reglas y los modos en que se juega, el contra quién se juega y los conceptos asociados al mundo que se busca evocar al jugador. En definitiva es el mapa completo que se efectúa para planificar los elementos que componen el juego.

Esto se puede visualizar mediante una investigación cualitativa, viendo las experiencias de juego en terreno, en los distintos juegos. Durante el proceso de esta investigación, además de realizar entrevistas, me he dedicado a conocer el funcionamiento de cada uno de los juegos involucrados y los mundos que crean los jugadores dentro de este fenómeno.

6.5.3 Línea conceptual de cada colección y edición

Cada edición y colección de TCG representa un concepto o mundo diferente que se evidencia en sus componentes, como estética de sus ilustraciones, uso y forma de sus infografías, estilo de sus tipografías, modos de juego y temáticas tratadas. Estos elementos trabajan al unísono para diferenciar cada juego y su historia. Por ejemplo, en “Mitos y Leyendas”, se lanzaron ediciones de mitologías tales como la greco-romana³³, la celta³⁴ y la egipcia³⁵. Estas representan mundos visuales diferentes y por lo tanto merecen ser tratadas de diferente forma ¿Y cómo?, con el uso de colores, símbolos, iconos y ambientes ilustrativos distintos y característicos que hagan referencia a cada uno de esos mundos.

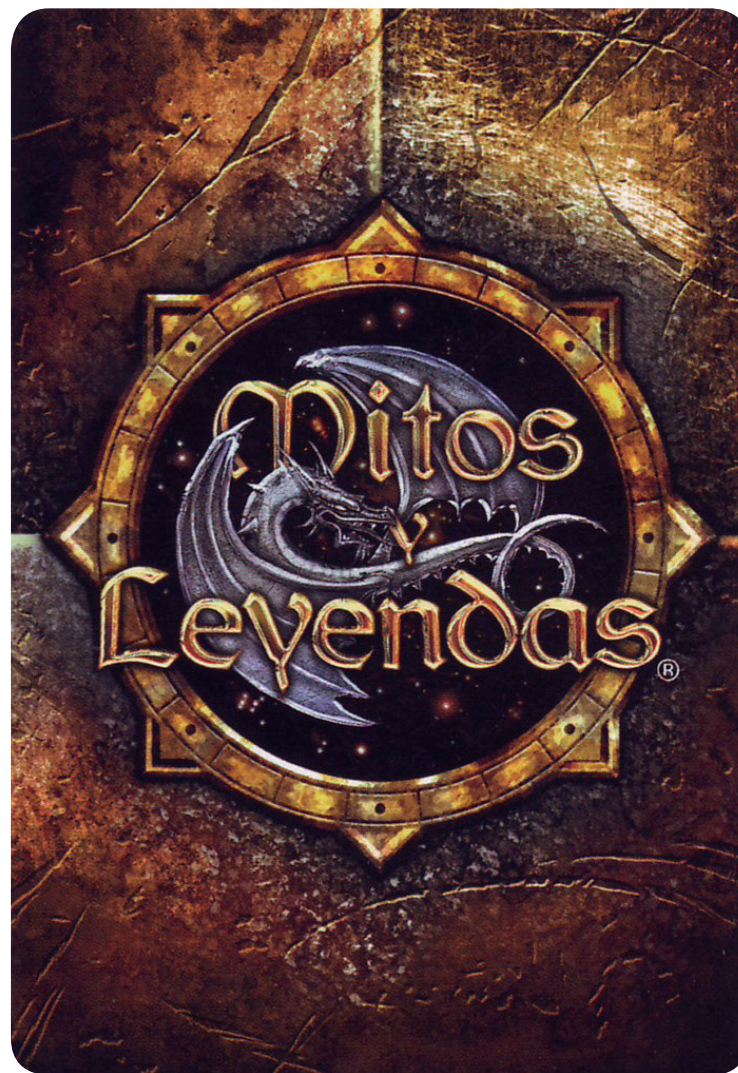
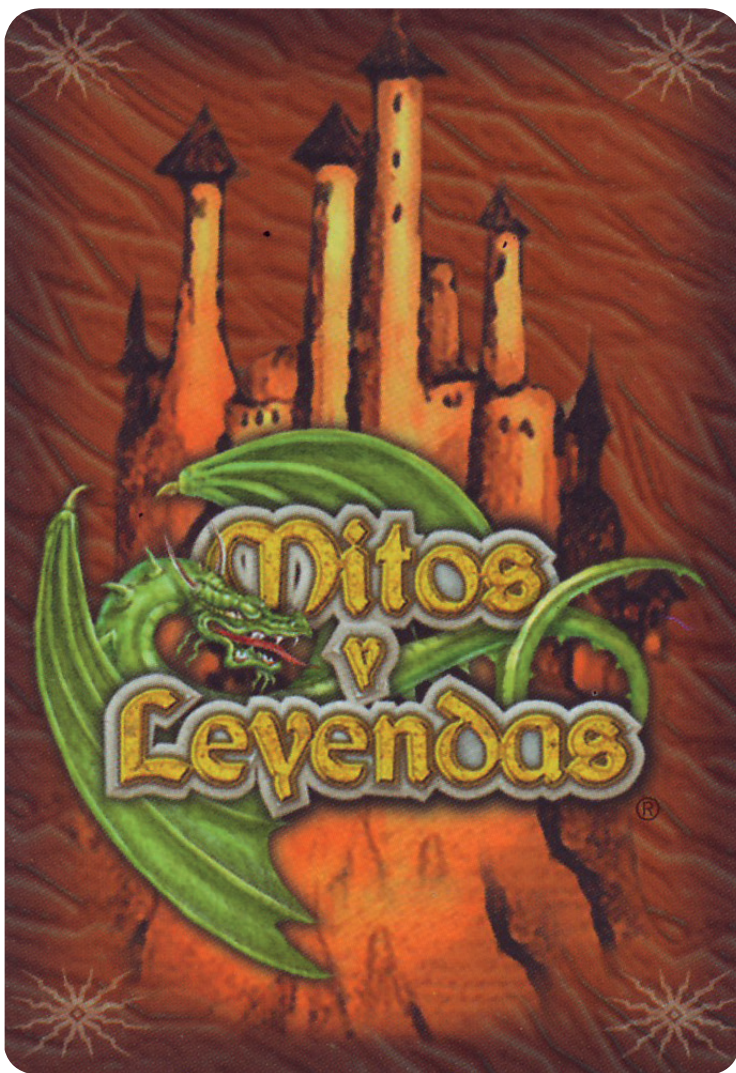


Cartas del Juego Mitos y Leyendas de las ediciones de mitología Greco-Romana, Celta y Egipcia, respectivamente de izquierda a derecha.

33. Greco-Romana: el juego Mitos y Leyendas lanzó las ediciones llamadas “Helénica“, relativa a la mitología griega; e “Imperio“, a la mitología romana. Con personajes (o aliados) de tipo: olímpico (dioses), titanes y héroes.

34. Celta: el juego Mitos y Leyendas lanzó las ediciones “Hijos de Daana” y “Tierras Altas”. Con personajes (o aliados) de tipo: desafiante, sombra y defensor.

35. Egipcia: el juego Mitos y Leyendas lanzó las ediciones “Dominios de Ra” y “Encrucijada”. Con personajes (o aliados) de tipo: faraón, eterno y sacerdote.



Reverso de las cartas del Juego Mitos y Leyendas (izquierda) y reverso alternativo del mismo juego (derecha) para la edición "Origenes", basada en pueblos originarios chilenos, como Onas, los Diaguitas y los Mapuches.



Las imágenes corresponden al reverso de otras 6 colecciones de juegos de cartas intercambiables chilenos.

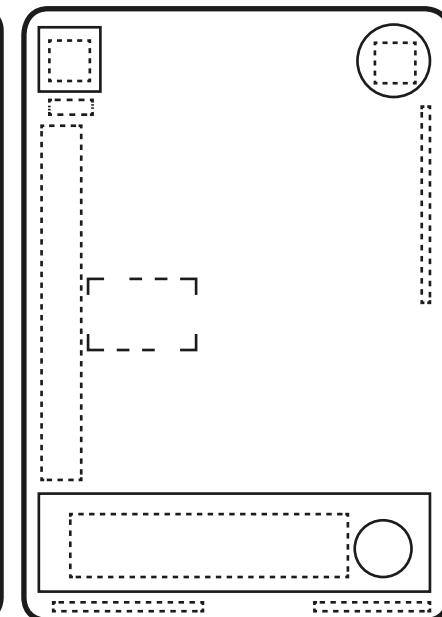
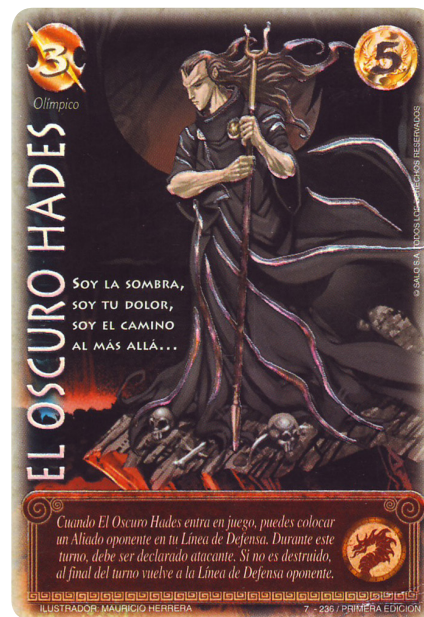
Del mismo modo, cada colección genera su propio mundo conceptual. Mitos y Leyendas es quizás quién más ha jugado con esto, ya que en cada edición muestra una cultura diferente, por lo que su línea gráfica igualmente cambió a través de los años.

6.5.4 Composición morfológica de las cartas

Consiste en el layout de cada carta. Éste suele tener un ordenamiento transversal en cada colección: dos recuadros principales, un espacio para la ilustración y un bloque de texto y elementos infográficos alrededor de estos dos recuadros principales.

Sin embargo, cada colección tiene su propia identidad y orden en la composición de sus cartas, que se manifiesta en las prioridades que se dan entre los dos recuadros principales, ya que algunas, por ejemplo, disponen un espacio mayor para las ilustraciones que otras. Y como cada juego utiliza mecanismos de infografía distintos, la disposición de estos elementos significa, también, un factor diferenciador entre colecciones.

Carta EL OSCURO HADES, edición Helénica, Mitos y Leyendas.



6.5.5 Ilustraciones: diseño de personajes, técnicas y autores

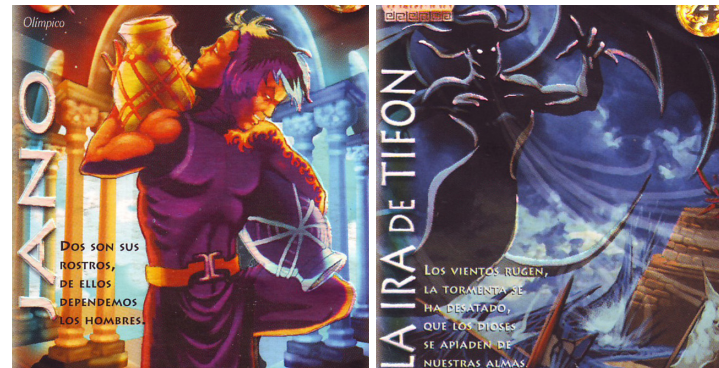
Las ilustraciones son el elemento que, quizás, más da carácter a las cartas. Permiten diferenciar muy fácilmente una de otra y destaca su unicidad y valor.

Claramente, cada colección representa conceptos y mundos diferentes. La mejor forma de diferenciarse es a través de sus ilustraciones. En este sentido, los exponentes de TCG chilenos presentan una gran riqueza y variedad. Se pueden

clasificar según las técnicas de dibujo que fueron utilizadas y los referentes que inspiraron e influyeron a sus autores.

No obstante, no sólo se trata de técnicas sino que de temáticas y cómo se realiza el planeamiento de qué se ilustra. Es necesaria una coordinación y un trabajo editorial consistente que guíe el trabajo realizado por los ilustradores. No es lo mismo realizar una ilustración para un Aliado, donde lo más importante es presentar al personaje, que para un Talismán, donde el énfasis se encuentra en la acción realizada.

*Ilustración enfocada en el personaje (izquierda) vs. ilustración enfocada en la acción (derecha).
Juego: Mitos y Legendas, edición Helénica
(Mitología Greco-Romana).*



En la página de la derecha: Tutorial de Gonzalo Ordoñez (Genzo) para uso de técnica grisalla, originalmente utilizada en la pintura tradicional, donde se pinta primero en blanco y negro y posteriormente se agrega color, en este caso, de forma digital. Ilustración: Fénix.



Se pueden ver claramente los marcados estilos ilustrativos de cada edición y colección. A modo de comparación, enfrente las ilustraciones presentes en las cartas de dos juegos chilenos: HumanKind y Arkna. El primero, con una apariencia que demuestra una técnica más libre, que destaca por sus contornos marcados y el apoyo de folia selectiva como parte complementaria de las ilustraciones. Esta última puede representar efectos de lluvia, nieve o

pétalos, así como también directrices de movimientos veloces y elementos como espinas o clavos. Ilustraciones que otros TCG nacionales usan las terminaciones gráficas de post-prensa para destacar figuras completas, como una forma de embellecer y dar más valor a su producto, pero no forma parte imprescindible del dibujo, como es el caso de las imágenes de HumanKind.



Cartas del juego HumanKind. Desarrollado por Salo.

En el caso de las Ilustraciones de Arkna, se aprecia un estilo más orgánico y realista, con una paleta de colores mucho más variada y dibujos morfológicamente mucho más detallados. Presenta un uso mayor de las curvas, en comparación a las ilustraciones de HumanKind, que utilizan principalmente líneas rectas o secas.

Se podría asociar el estilo de los dibujos de Arkna con el de ilustradores occidentales de fantasía como Frank Frazetta, quien utiliza una estética muy clásica, realista y con una muy rica paleta de colores, que permiten simular fielmente la pintura tradicional.



Cartas del juego Arkna. Desarrollado por Goin y luego comprado por la firma IguanaBee.

6.5.6 Sistemas infográficos: simbologías y uso de colores

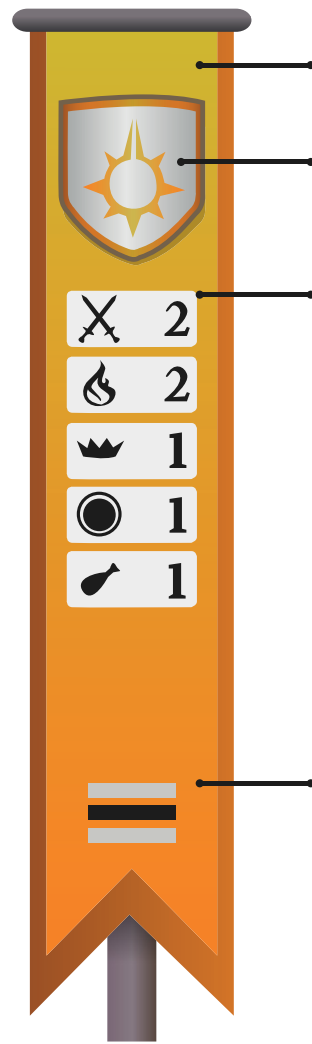
Un recurso fundamental para el funcionamiento de estos juegos es el uso de contenido infográfico, tales como símbolos que indiquen qué cantidad corresponde al ataque o la defensa de una carta, así como su coste o su tipo. Esto también resulta imprescindible para diferenciar una

edición de otra, variando en el colorido y en los elementos ornamentales, definiendo cada concepto que se busque representar. Además, otro uso que se le da a los elementos infográficos apunta a la diferenciación de la rareza de las cartas, si una cara es rara, infrecuente o común, cuenta con una simbología específica que se presenta ya sea con el uso de un color o figura determinada en una esquina de la carta.



Comparación del uso infográfico en tres TCG chilenos: Relatos de creación, con el sistema más complejo (a la izquierda); Cazaurio, el más simple (al medio); y Fénix (a la derecha), con un sistema de juego idéntico al de Mitos y Leyendas, debido a que fue desarrollado por los mismos creadores.

A continuación y a modo de ejemplo, muestro el uso infográfico en el juego Relatos de Creación, el TCG chileno con el sistema de juego más complejo de todos.



Color del reino, en este caso corresponde Amarillo para los Soles. También hay reinos de color rojo, azul, gris y púrpura.

Insignia del reino del Sol. También hay Lobos, Lechuzas, Ciervos y Leones.

Esta es la sección más compleja. Señala la cantidad de fuerza (2), voluntad (2), renombre (1), oro (1) y alimento (1). Estos valores permiten identificar y comparar, por ejemplo, qué personaje gana contra otro en una batalla, requerimientos necesarios para poder jugar una carta y elementos propios del juego, como el renombre. Para ello se usa un ícono asociado a cada ítem y una cantidad numérica.



Este elemento infográfico se utiliza para señalar la ubicación de la carta en el campo de juego (usando el con color negro). En este caso la carta iría ubicada en la fila del medio.

Tipo de Carta: Generalmente se señala con un ícono característico y el nombre de dicho tipo. Otras veces sólo se usa el icono (como en Arkna) o simplemente el nombre (como en Cazaurio). En este caso están presentes ambos: se muestra el icono de la espada y la palabra “arma” (la imagen simboliza el texto).

Frecuencia o Rareza: Se utiliza un símbolo simple para identificar, generalmente caracterizado con un color que los diferencia entre común, infrecuente, raro, real o el nombre que defina cada juego en su escala de frecuencia o importancia de la carta.

Todo TCG contiene una o varias zonas para identificar la fuerza, defensa y otros factores numéricos usados en el juego. En el caso de estas cartas, el “campeón” (con el arco y la flecha) posee un factor extra que la carta “arma” no tiene: Salud o vida, simbolizado por una cruz.



Cartas del Juego Elegías.

También, se utiliza el color de los contornos de las cartas, para diferenciarse entre colecciones y en algunos casos, entre ediciones. Esto fue usado principalmente en Mitos y Leyendas, ya que trataban muchas mitologías de distintas culturas y con este detalle se podían diferenciar fácilmente: para los celtas era color turquesa; egipcios era amarillo; y los greco-romanos simulaban textura de mármol.

6.5.7 Tipografías

A diferencia de otros tipos de juegos de cartas, donde generalmente basta con elementos simbólicos para garantizar su jugabilidad, en los TCG es imprescindible la inclusión de texto, tanto para dar un nombre que identifique a cada carta, como para incluir datos como su categoría dentro del juego, si es un aliado o un tótem, para definir la habilidad o acción que efectúa la carta en

cuestión, además de una referencia a la criatura o acción que representa. También, se incluyen datos como el nombre del artista que la ilustró y el número asignado según su edición. Las tipografías usadas deben ser tanto legibles como atractivas. La cantidad de tipografías que convive en una sola carta, supone un trabajo extra a la hora de seleccionar las fuentes correctas para cada uno de sus usos. Como ejemplo, muestro una carta de la edición “Dominios de Ra” (egipcios) de “Mitos y Leyendas”:



BAS-PEF

TALISMAN

6

Mi nombre es dolor, y con mucho gusto lo compartiré contigo. Malditos seas Ra, que te has llevado a la tumba a todos mis sacerdotes, dejándome en soledad con el infinito.

Por cada Aliado de raza Sacerdote que tengas en tu Cementerio, tu oponente debe botar 1 carta de su Mazo Castillo.

© SAJO S.A. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

203 - 236 PRIMERA EDICION

ILUSTRADOR: GENZO

Tipografías Display, para el nombre de la carta, Tipo de carta y coste. Esta clase de fuente se usa siempre para los títulos y textos mayores o principales.

Tipografía sans-serif en bloque, para la reseña de la carta.

Tipografía serif en bloque, para la habilidad de la carta.

Tipografía sans-serif en un tamaño menor, para los detalles editoriales.

6.5.8 Packaging

En el caso de las cartas en su formato físico, el packaging (la presentación de las cartas en el mercado) es un elemento fundamental, no sólo como un factor visual, sino que representa un medio de transporte de cartas que deben mantenerse unidas, ya que de lo contrario no se pueden jugar; además de ser protector de la colección de estas, que son bastante delicadas; e incluso, ser un elemento coleccionable en sí.

Las imágenes corresponden a una caja de cartón de baraja pre-armada de la edición Dominios de Ra de Mitos y Leyendas (izquierda), un sobre de superación de plástico de la edición Orígenes de Mitos y Leyendas (al medio) y un manual de usuario en forma de folleto de la colección Arkna (derecha).



El líder en este aspecto fue Salo, con Mitos y Leyendas. Lanzaron al mercado cajas coleccionables, con cartas promocionales o especiales, y acordes a los conceptos de cada colección. Por ejemplo la Pirámide del Ka, que consistió en una pirámide de madera con un mecanismo de apertura que presentaba elegantemente las cartas en su interior. Cajas de madera grabadas, porta-mazos y sobres de cartas son los principales elementos de packaging que se pueden ver en esta sección. Pero también incluiremos acá los manuales oficiales de los juegos (que vienen incluidos dentro de las cajas de las barajas pre-construidas) y las carpetas de colección, como un merchandising que también funciona como un contenedor de las cartas.

Algunas cajas de barajas presentaron diferencias, como el uso de uno o dos compartimentos internos, apertura superior o lateral, además del uso de folia (HumanKind). Del mismo modo, no todos los sobres de cartas han sido de plástico. El juego Relatos de Creación innovó con un sobre de cartón con forma de caja aplanada y Elegías también dio un paso más allá, utilizando “sobres” de cartón muy simples (una pieza con tres pliegues), los cuales sustituyeron a las barajas, ya que las cartas se venden únicamente en formato “sobre”.

6.5.9 Métodos de impresión y terminaciones gráficas

Acá se clasificarán las colecciones de cartas según su calidad en su producción física, principalmente, el sustrato que utilizan, además de sus terminaciones graficas, como barniz, folia y otras características que se puedan presentar y que formen parte de la personalidad de la carta en un sentido físico.



Folia selectiva aplicada en caja (arriba) y en carta, simulando lluvia (abajo). Ambas de la colección HumanKind.

Las cartas son impresas sobre un sustrato espeso y posteriormente laminadas, algunas llevan efectos o terminaciones y otras no, como las cartas de Relatos de creación. Debido a las prisas editoriales y al volumen que se requiere imprimir, se usa la impresión offset.



Disyuntiva entre versión impresa y versión online:

Esto es, probablemente, lo primero que un diseñador de juegos debe preguntarse ¿Será un juego digital o impreso? O quizás ¿Puede ser un juego impreso que además tenga una versión en digital?

Lo cierto es que, en la actualidad, los juegos digitales y, sobretodo, online tienen una muy buena aceptación y son preferidos por sobre los juegos impresos, que poseen un costo mayor, tienden a no ser sustentables y quienes los juegan se presentan a dificultades tales como su transporte, ya que como muchos Genzo afirma “hoy en día, nadie quiere andar acarreado nada”; y el encontrar jugadores que también hayan obtenido el juego impreso es un problema que no se da para el caso online, ya que en este último es asunto de conectarse a la web para encontrar con quien jugar, sin importar de donde sea.

En la página siguiente se muestra la composición de puntos de tinta en una carta, con la ayuda de un cuenta hilos, en ella se puede apreciar la técnica de impresión en offset. Carta de la edición Orígenes de Mitos y Leyendas.

Algunos TCG han optado por diversificar su producto hacia el medio digital y ahora presentan una versión Online, que complementa (y a veces desplaza) su versión impresa. Otros TCG han sido planteados desde un comienzo como Online, sus principales exponentes se encuentran en Japón, donde esto es una realidad (y muy rentable).

En Chile, existió una versión digital del juego Mitos y Leyendas, pero esta no perduró, probablemente por las barreras tecnológicas, internet no era tan veloz y accesible como lo es hoy. Pero, por sobre todo, ningún TCG lo planteó como una oferta real.

Este año vuelve Mitos y Leyendas y presumo que pronto nos anunciarán una versión Online del juego. Es una oportunidad real que dudo que “el juego número uno del reino” (como se hace llamar) deje pasar y no aproveche.





7. Etapa Projectual



7.1 Descripción:

Este Proyecto es de carácter cualitativo, es decir, se define por su enfoque en las características y cualidades del fenómeno observado. Como instrumento principal de esta investigación se utilizaron entrevistas, ya que estas, además de ser un producto de valor por sí mismas, proveen de temáticas y puntos de vista, al ser propiciados por los actores principales del fenómeno y objetos investigados y que busco rescatar. Así mismo, las características visuales, semánticas y pragmáticas que poseen los elementos rescatados, dan lugar a la realización de críticas y análisis desde el punto de vista del Diseño Gráfico. Con este último punto, más el rescate de patrimonio gráfico y el tratamiento de diseño que le doy al proyecto, postulo a mi título profesional como Diseñador de la Universidad de Chile.

El proyecto se ve reflejado en la creación de un libro electrónico compuesto por material escrito, visual y audiovisual, además de ser interactivo, al presentarse de forma digital.



7.2 Objetivos:

7.2.1 Objetivos Generales

- Generar una antología, en formato digital, de las cartas de los TCG hechos en Chile, que sea representativa de los estilos y línea conceptual de cada colección, además de diversa y atractiva visualmente.
- Generar contenido gráfico y analítico, relativo a la disciplina del diseño gráfico, en relación a las cartas recaudadas.
- Desarrollar libro electrónico que contenga el material producido, para ser difundido.

7.2.2 Objetivos Específicos

- Buscar una plataforma tecnológica que resulte apropiada para exponer la antología y el contenido desarrollado.
- Revisar referentes relacionados a la plataforma tecnológica seleccionada, para la creación del código visual del proyecto.
- Definir las dimensiones y formatos que adoptará el proyecto.
- Generar línea gráfica para el proyecto, según los referentes revisados y los conceptos presentes en la antología de TCG.
- Seleccionar una o más tipografías apropiadas para utilizar en el proyecto.

- Realizar la diagramación del contenido, utilizando los códigos visuales y criterios previamente evaluados.

- Gestionar la difusión del proyecto.



7.3 Los Usuarios:

- Diseñadores o estudiantes de diseño, chilenos:

Interesados en el mercado de los TCG, que deseen conocer o les interese producir uno de estos juegos, ya que obtendrán una importante cantidad de referentes y una idea del estado del arte de estos productos en Chile.

- Chilenos no diseñadores, mayores de 17 años:

Dar a conocer lo propio. Hay muchas personas que desconocen este patrimonio y resulta destacable la posibilidad de presentárselo a los nuestros. También hay quienes jugaron o aún juegan alguno(s) de estos juegos y les puede resultar interesante ver una recopilación que los exponga y hable de ellos (recurrir a la nostalgia).

- Extranjeros (que sean diseñadores, artistas o editores):

Puesto que este proyecto pone al mercado chileno de TCG en la palestra, haciéndolo visible en su totalidad. Si bien algunas ediciones de Juegos de Cartas Intercambiables diseñadas en Chile han sido presentados individualmente, por sus respectivos creadores, en el extranjero, no existe una antología con una visión general de la realidad de este rubro en nuestro país, que tome en consideración diversas ediciones y colecciones.



7.4 Contexto de Uso:

- Como documento histórico:

Portador del patrimonio gráfico rescatado.

- Como muestra del estado del arte de este género en Chile

- Como referente:

Para diseñadores que deseen crear un Juego de Cartas Intercambiable o un algo, que puede o no ser un juego, tomando elementos presentes en los TCG chilenos.



7.5 Contexto del proyecto:

El ciclo de obsolescencia de las cosas es mucho menor en la época contemporánea, sobretodo en el caso de los TCG, donde las ediciones se publican periódicamente, sustituyendo sus versiones anteriores. Además, las colecciones no siempre perduran, perdiéndose en el tiempo y el recuerdo de quienes las jugaron.

El proyecto también se enmarca en mi criterio curatorial de diseño, expresado en la selección de cartas presentadas en la antología y en las secciones descriptivas de sus diseños.

Metodología y Plan de Trabajo:

ETAPA	ACTIVIDADES	TAREAS
Problema de Investigación	Idea y Área de Investigación	- Plantear posibles ideas, dentro de un área de interés, para investigar.
	Oportunidad de Investigación	- Recopilar antecedentes del área de investigación. - Identificar las oportunidades reales para realizar la investigación, según los antecedentes recopilados.
	Diagramas de Sistema	- Realizar diagramas en base a los conceptos que componen el área de investigación.
	Definir	- Determinar cuál es el problema de investigación. - Justificar por qué es necesaria la investigación.
	Plantear Objetivos	- Proponer objetivos generales. - Proponer objetivos específicos.
	Plantear Preguntas	- Desarrollar interrogantes relativas al problema.
	Viabilidad de la Investigación	- Observar si la investigación resulta viable y por qué.
Marco Teórico	Uso de Bibliografía	- Realizar una revisión inicial de literatura. - Generar discusión sobre las fuentes revisadas.
	Definir	- Determinar el marco teórico.
Metodología	Definir	- Identificar las proyecciones de la investigación. - Plantear el enfoque de la Investigación. - Clasificar a los Informantes.
	Realización de Estudio Cualitativo	- Efectuar entrevistas. - Categorizar y desarrollar abstract de entrevistas. - Recopilar y seleccionar cartas. - Categorizar y sistematizar muestras según criterios de diseño.
Conclusión Preliminar	Evaluar	- Determinar las conclusiones preliminares.

ETAPA	ACTIVIDADES	TAREAS
Proyectual	Definir	- Describir el proyecto.
	Plantear Objetivos	- Proponer objetivos generales. - Proponer objetivos específicos.
	Relativas a los Usuarios	- Determinar a quién va dirigido el proyecto. - Determinar el contexto de uso del producto.
	Contexto del Proyecto	- Plantear contexto del proyecto.
	Realizar Plan de Trabajo	- Determinar etapas, actividades y tareas a realizar.
	Determinación de Recursos Necesarios	- Determinar recursos humanos. - Determinar recursos técnicos y tecnológicos.
	Calendarización	- Desarrollar carta Gantt de planificación.
Proceso Creativo	Generar Contenido	- Generar contenido en base a entrevistas, idas a terreno y observación crítica de las cartas seleccionadas.
	Creación del Código Visual	- Recopilar y evaluar de referentes. - Describir, digitalizar, restaurar y enmascarar cartas. - Determinar dimensiones y grillas de diagramación. - Determinar paleta de colores. - Vectorizar gráfica de las cartas. - Diseñar de patrones o pattern. - Desarrollar de los ítems de diseño de las cartas. - Editar las entrevistas filmadas. - Elegir tipografías para usar en el eBook. - Diseñar portada del eBook. - Diagramar el eBook.
	Diseño digital del eBook	- Insertar botones y videos. - Exportar y cargar en servidor web.
	Desarrollar Gestión Estratégica	- Determinar valores y forma de financiamiento. - Determinar medios de difusión del eBook.
Conclusión Final	Evaluar	- Determinar la conclusión final.



Recursos Humanos:

Producción:

Maximiliano Berner Cantin, diseñador:

Productor y director del proyecto. Encargado de la producción de contenido, recopilación y selección de piezas para la antología de cartas TCG chilenas, edición, diseño y diagramación del libro electrónico.

Francisco Javier Aguilar, comunicador audiovisual:

Camarógrafo encargado de grabar las entrevistas, utilizadas para producir videos que serán incluidos en el eBook.

Entrevistados:

Quienes cooperaron con la creación del libro electrónico a través de su buena voluntad, al acceder a participar en las entrevistas realizadas:

Iván Cardemil: Creador y Director Creativo de los juegos “Mitos y Leyendas”, “Human Kind”, “Cazaurio” y “Fénix”.

Eduardo Bacon: Creador del juego “Relatos de Creación”

Gonzalo Ordoñez (Genzo): Editor e ilustrador del juego “Mitos y Leyendas”

También **Benjamín Cofré**, que me explicó la temática y jugabilidad de las cartas de “Relatos de Creación” y **Sara Contreras**, ilustradora del mismo juego, que compartió conmigo sus ilustraciones y algunas de sus cartas.



Recursos Técnicos y Tecnológicos:

El universo de recursos que se pueden utilizar en diseño es inmenso, es por esto que el primer paso posterior a la investigación consiste en definir qué herramientas son las más apropiadas para lograr los objetivos planteados. Para mi proyecto he decidido utilizar:

- **Recursos Editoriales:** debido a que poseen una mayor cercanía con el objeto de estudio, que son elementos impresos.

- **Recursos Audiovisuales:** por su eficacia en la comunicación de contenido, es eficiente, ameno y versátil.

- **Recursos Digitales:** utilizados para beneficiar la difusión, interactividad y rentabilidad sustentable del proyecto. Además permite la inclusión de recursos editoriales y audiovisuales dentro de una misma publicación.

Con estos requerimientos he concluido en la elaboración de un libro o revista electrónica, también conocido como eBook, el cual estaría disponible para ser visto por cualquier persona que cuente con una conexión a internet y computador o Tablet.

Debido a las características interactivas de los eBook, el usuario o lector tendrá la posibilidad de navegar como en una página web en la publicación, pero simulando la experiencia de lectura que otorgan las publicaciones impresas, y permitiendo la inclusión un mayor número de páginas, así como el uso de links de referencia y complementos que darán un valor agregado a la publicación.

Debido a las actividades desarrolladas en este proyecto, como entrevistas grabadas en audio y video, edición, captura y diseño de imágenes y gráfica vectorial, además de compaginación, edición de videos y utilización de un software que exportar libros electrónicos, son necesarias las siguientes herramientas tecnológicas:

- **Laptop 1:** para el diseño y la edición de contenido, uso de Adobe Suite CS6 (Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere).

Marca: Apple

Modelo: Macbook Pro 13"

- **Laptop 2:** para exportar en formato eBook, uso de software Flipbook pro, exclusivo para sistema operativo Windows.

Marca: Sony

Modelo: VAIO PCG-41213U

- **Scanner:** para digitalizar las cartas impresas.

Marca: Canon

Modelo: LIDE 110 USB

- **Cámara réflex digital:** para grabar en video y realizar fotografías en las entrevistas.

Marca: Canon

Modelo: 7D

- **Teléfono celular / Smartphone:** como instrumento de comunicación y para la captura de audio y fotografías.

Marca: Apple

Modelo: iPhone 4s

- **Tableta gráfica:** para restaurar las cartas dañadas.

Marca: Wacom

Modelo: Bamboo Connect

Los Software requeridos para realizar este proyecto son:

- **Office para Mac 2011:** con Word y Excel para la producción del contenido escrito y gestión del proyecto.

- **GanoScan Toolbox 4.9:** utilizado para escanear las cartas.

- **Adobe Photoshop CS6:** para la edición y retoque fotográfico de las cartas dañadas.

- **Adobe Illustrator CS6:** para la producción de contenido vectorial, como las marcas y gráfica de las cartas, además de el uso de máscaras de corte en las cartas y el diseño de material original.

- **Adobe InDesign CS6:** usado para compaginar el eBook.

- **Adobe Premiere CS6:** utilizado para la edición del material audiovisual producido durante las entrevistas.

- **QuickTime Player (versión 10,3):** Para realizar videos de grabación de pantalla.

- **Kvisoft FlipBook Maker Pro:** programa elegido para publicar el libro electrónico, permite la utilización de videos, tabla de contenidos y descarga de páginas, además de ser bien customizable y tener variadas opciones para exportar.

- **Cyberduck, versión 4,6:** aplicación FTP para sistema operativo Mac que permite administrar mi hosting web y subir múltiples archivos a la vez. Esto resulta muy útil, ya que de lo contrario sería necesario subir cada archivo de forma individual y los libros electrónicos generan muchas carpetas con una gran cantidad de archivos (al rededor de 10 por cada página y el eBook cuenta con más de 200 páginas).



Calendarización y Tiempos (Carta Gantt):

Julio | Agosto | Septiembre | Octubre | Noviembre | Diciembre

Catastro



Producción Editorial



Producción Audiovisual



Desarrollo Interactividad



Publicación del libro electrónico



8.

Proceso Creativo:

8.1

Generación de Contenido:

Obtención y Selección de Cartas:

Un proceso que llevo realizando desde comienzos de año y que en un momento debí finiquitar, fue la obtención de cartas para el desarrollo del libro electrónico. Estas las conseguí de diversos medios, algunas las adquirí comprándolas mediante páginas como “Yapo”³⁶ y “Mercado Libre”³⁷, otras fueron prestadas por amigos y personas que fui conociendo en mi búsqueda y otras conseguí digitalizadas (mediante un scanner). Se dio también el caso de algunas de estas últimas, que fueron cinco cartas promocionales del juego “Relatos de Creación” que su creador Eduardo Bacón me envió por Dropbox³⁸.

Una vez culminado el proceso de obtención de cartas, comencé a seleccionar mediante mi criterio curatorial de diseño, contemplando calidad de ilustración, unicidad de la pieza (en comparación a otras de su tipo), importancia histórica (considerando su temática y fecha



Fotografía tomada a una mesa donde se está jugando el TCG “Relatos de Creación” en el Mall “Espacio M”.

36. Yapo: www.yapo.cl

37. Mercado Libre: www.mercadolibre.cl

38. Dropbox: www.dropbox.com/es/

de lanzamiento), frecuencia (rareza), quién realizó la ilustración y su tipo (función que cumple en la experiencia del juego), para producir, de este modo, una antología muy diversa y representativa de la realidad nacional y el estado del arte de los TCG en Chile.

Observaciones Críticas desde el Punto de Vista del Diseño Gráfico:

Al tener armada la antología de cartas, me dedique a realizar observaciones relativas a los criterios mencionados en el punto 6.5 “Categorización y Sistematización de Muestras”³⁹. Generando material escrito y bocetos de lo que sería un ítem completo del libro electrónico.

Entrevistas y Visitas a Terreno:

Dado que lo relevante de este proyecto son los aspectos cualitativos, las experiencias y fenómenos, continué realizando entrevistas (esta vez grabadas) para contar con un registro audiovisual que sirva como contenido utilizable en el eBook. Me reuní nuevamente con el ilustrador Gonzalo Ordóñez (Genzo), quien me pareció una personalidad relevante, considerando que se desempeña como ilustrador y editor de los juegos de TCG chilenos. También grabé una entrevista realizada a Iván Cardemil, quien fue Director Creativo de Salo durante 25 años y creador del concepto “Mitos y Leyendas”, inicialmente pensado como un álbum sobre mitología. Iván también creo “Human Kind”,

inspirado en la teoría de los niños índigo⁴⁰ y “Cazaurio”, destinada a un target de niños más pequeños, con una temática tradicionalmente destinada a ese público (los dinosaurios).

Además de las entrevistas realicé visitas a terreno a los lugares donde aún se reúnen los jugadores y coleccionistas, observé y me enseñaron a jugar algunos de los juegos que yo desconocía antes de realizar a este proyecto. Entre los lugares visitados se encuentran las tiendas “Guild Dreams”⁴¹, “Devir”⁴² y “WarPig Games”⁴³, las tres ubicadas en Providencia; y el patio de comidas del mall “Espacio M”, ubicado en el centro de Santiago. Fue útil para conocer las experiencias que viven los fanáticos de estos juegos, a observar y ser yo mismo parte del juego.

Determinación del Título del eBook:

El libro electrónico lo presento como “Experiencias de Cartón”, inspirado en la frase que mencionó Iván Cardemil: “Lo que se entrega y lo que se vende no es el cartoncito impreso, es la experiencia”. Y así es, a veces suelen mirarse en menos, sobretodo por algunos padres de niños que juegan o jugaron algunos de estos juegos, que no entienden por qué son tan caros o qué le ven sus hijos a esos cartones, pero todo se trata de la experiencia del juego, de los mundos que se crean y las batallas épicas que se luchan.

39. Categorización y Sistematización de Muestras: páginas 44 a 60

40. Índigo: Niños que representarían un estado superior de la evolución humana, con un avance espiritual, ético y mental.

41. Guild Dreams: www.guilddreams.com

42. Devir: www.devir.cl

43. WarPig Games: www.warpig-games.cl



En la imagen se muestra como organizo un grupo de cartas del juego "Mitos y Leyendas" en mi escritorio, según su ilustrador.

8.2

Creación del Código Visual:

A continuación detallaré paso a paso, a modo de memoria, el proceso que experimenté durante la creación del código visual para el libro electrónico. Éste contempla, en una primera instancia, la recopilación y evaluación de los eBook ya publicados, para utilizarlos como referentes gráficos. Posteriormente, considerando los aspectos principales observados en los referentes y fenómenos presentes en los propios juegos de cartas intercambiables, que son mi foco principal de estudio, presentaré la conformación de la línea gráfica del libro, desde la selección de una paleta de colores, hasta aspectos más formales, como la elección de tipografía, dimensiones y formato de la publicación.

8.2.1 Recopilación y Evaluación de Referentes y Estado del Arte: elementos a considerar sobre diseño editorial y el rescate de patrimonio gráfico chileno.

Lo primero que hay que saber es donde encontrar libros electrónicos gratuitos. Hay varios sitios en internet, como ISSUU⁴⁴, que permiten ver en línea y descargar libros y revistas, así como eBooks de licencias libres para descargar por el dispositivo Kindle de Amazon. La principal variante entre todos ellos son las aplicaciones que poseen, algunos

permiten modificar parcialmente elementos como el tamaño, la fuente y los espaciados de su tipografía; otros adhieren videos, links a redes sociales, accesos directos a tiendas virtuales, entre otros. Realmente hacen preguntarse hacia dónde va el rubro editorial, con todas las posibilidades que ofrece el mercado electrónico.

En esta búsqueda, vi muchos eBooks y Revistas, además de formas en que estos se pueden publicar, algunos sitios web permiten cargar libros de forma gratuita para ser visualizados en sus plataformas, siempre ofreciendo más versatilidad en sus aplicaciones al pagar una suscripción o cuenta Premium. No obstante, fueron los elementos que tienen en común todas estas publicaciones electrónicas los que me dediqué a observar.

Un punto donde el diseñador es bien cauteloso al momento de realizar un impreso es el uso de la tinta, ya que esta puede verse opaca, según el tipo de sustrato, si no es el apropiado; o puede resultar un gran gasto monetario, ya que una página a full color es mucho más cara que una monocromática; o, quizás, se quiere realizar una publicación más sustentable. Este punto se maneja totalmente distinto para el caso de las publicaciones electrónicas. No afecta

44. ISSUU: (www.issuu.com) sitio web que permite cargar y visualizar revistas electrónicas animadas, que sumulan el acto de hojear una publicación impresa.

económicamente el uso de páginas a todo color, ya que estas se reproducirán mediante luz y no tinta, provocando un fenómeno totalmente opuesto, ya que los monitores utilizan más energía al emitir blanco o colores claros, ya que funciona en formato RGB (se necesitan 3 luces de color en su mayor intensidad para formar blanco), por lo que es más sustentable el uso de fondos de color o negro, así como también la utilización de imágenes que utilicen una plana completa.



Arriba: SCAD, catalogo de admisión Universitaria 2013-2014.

Derecha-Arriba: 2013 Hawaii's 5-O Design Awards.

Derecha-Abajo: Portfolio de Ernesto Woo, estudiante de diseño.



Otro elemento a considerar es el empastado, que puede ser un dolor de cabeza, o al menos una limitante, para quienes realizan publicaciones impresas, ya que es necesario imaginar y suponer márgenes para calzar las doble páginas; o al menos tener muchos años de práctica, para obtener la capacidad de realizar calces perfectos que no se pierdan en el encuadernado y empaste. Los libros electrónicos, por otro lado, no poseen este inconveniente, permitiendo que quien diseñe el libro tenga el privilegio de utilizar las doble páginas como estime conveniente, incluso es posible incorporar imágenes en el centro de la unión de ambas planas, sin sufrir pérdida del contenido.

Considerando estos elementos mencionados anteriormente, que son una ventaja para el caso de las publicaciones digitales: la utilización imágenes a todo color, que utilizan páginas completas, de forma gratuita y sustentable; y la ausencia de empastado, que en el caso de las publicaciones impresas causan pérdida de imagen y problemas de calce; resulta necesario ver la forma de aprovechar dichos puntos mediante el uso de grillas y diagramados versátiles. Acá salen a la luz referentes que usan imágenes de una y media páginas o de dos páginas completas con texto en su interior, textos claros contrastados sobre fondo de color y muchas técnicas y conceptos para utilizar en mi publicación digital.

En cuanto a referentes del rescate de patrimonio gráfico nacional, tomé como referente principal los libros “Cartel Chileno” (2008), de Vicente Larrea y Eduardo Castillo, “Chile Marca Registrada”(2008), de Pedro Álvarez y “Un Grito en la Pared” (2009), de Mauricio Vico y Mario Osses. A continuación presento las portadas de las publicaciones, seguido de sus reseñas, a modo de descripción.

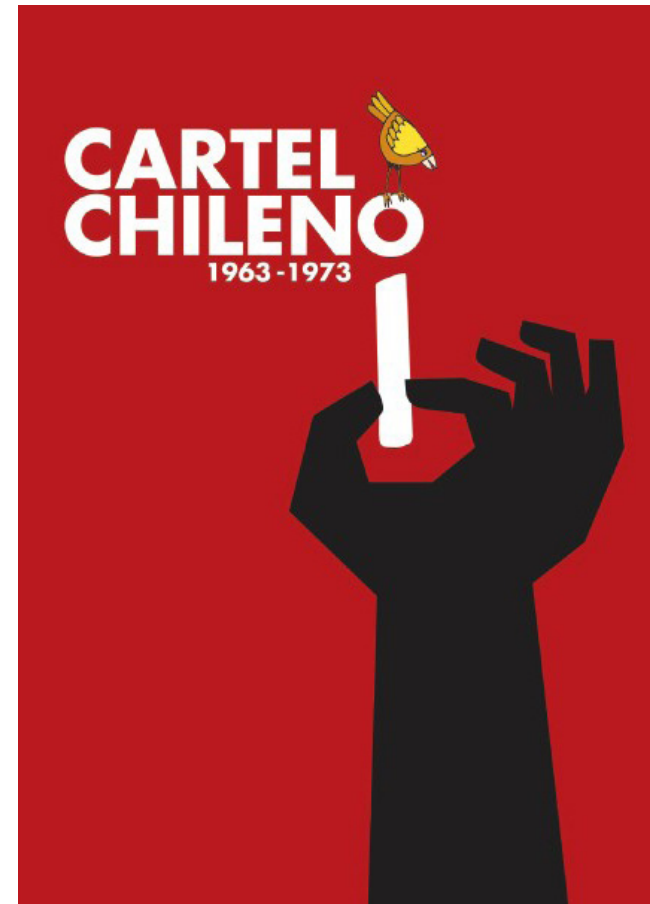
“Un Grito en la Pared” (2009), de Mauricio Vico y Mario Osses.



"Chile Marca Registrada" (2008), de Pedro Álvarez.



"Cartel Chileno" (2008), de Vicente Larrea y Eduardo Castillo.



- Chile Marca Registrada (2008), de Pedro Álvarez:

“Historia general de las marcas comerciales y el imaginario del consumo en Chile. Aborda desde los inicios de la industrialización en el Chile (1870) hasta la actualidad. Contiene más de novecientas imágenes, que propone un análisis sobre la creciente presencia de las marcas comerciales en la vida cotidiana y su inserción en la sociedad chilena mediante los vínculos que establecen con la noción de imaginario cultural; asimismo, reflexiona sobre la creciente importancia adquirida por el consumo de marcas como fuente de referencia identitaria”.

- Cartel Chileno (2008), de Vicente Larrea y Eduardo Castillo:

“Recopila los afiches y carteles callejeros de los diseñadores Vicente Lara, Waldo González y Antonio Larrea. El cartel es una expresión gráfica popular y masiva que en Chile tuvo su momento más relevante en los años sesenta y principio de los setenta. En esa época surge una imagería nueva que recoge y amalgama influencias y elementos tan diversos como la cultura hippie, el cartel cubano y polaco, el ideario político revolucionario, el rescate del arte indígena y la invención de tipografías y códigos cromáticos y de representación que marcarían profundamente el recuerdo de ese período histórico en las mentes de los chilenos”.

- Un Grito en la Pared (2009), de Mauricio Vico y Mario Osses:

“Una reconstrucción arqueológica de la producción cartelística chilena realizada entre los años 1967 y 1988. Mario Osses y Mauricio Vico efectúan un riguroso pero ameno análisis de dicha modalidad gráfica en tres momentos históricos y socioculturales: Psicodelia, que unifica las estéticas hippie y pop de finales de los sesenta con los aires de cambio que se respiraban en el país durante la llamada Revolución en Libertad; Compromiso político, que revisita la influencia del afiche cubano y polaco, donde la gráfica está al servicio de la difusión del programa social de la Unidad Popular; y Exilio, donde se plasma la producción plástica de protesta postgolpe, resultado de un movimiento internacional en el que intervinieron artistas nacionales y extranjeros”.

Fuentes:

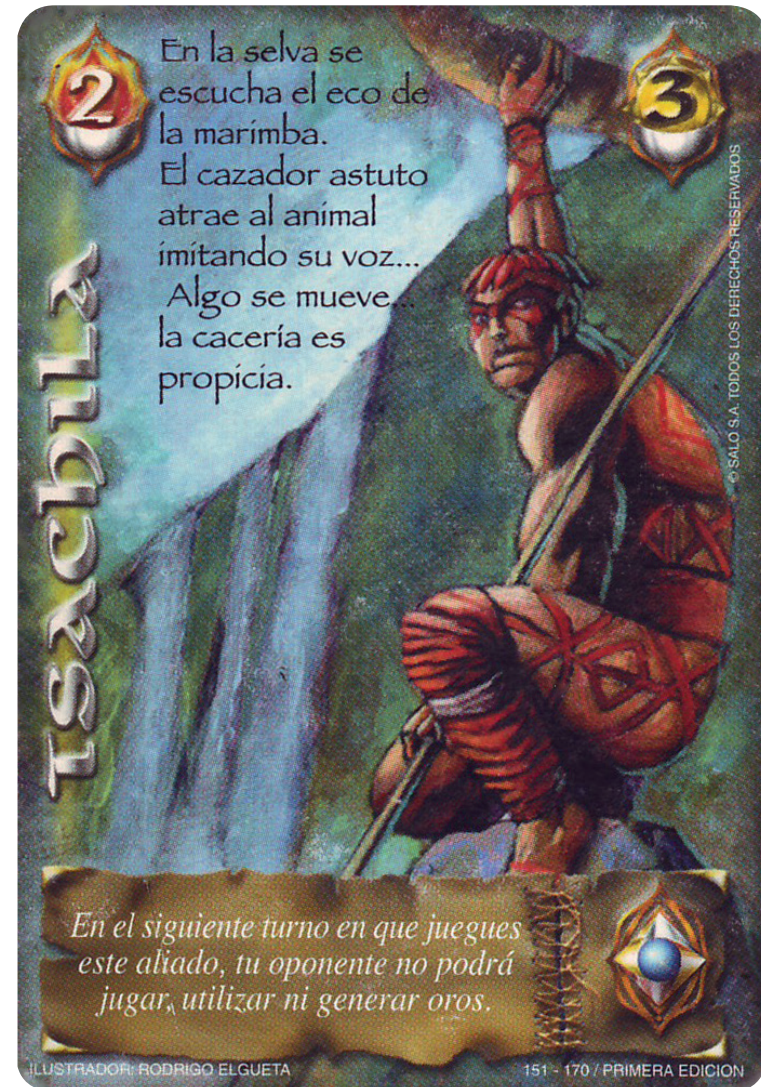
Chile Marca Registrada: <http://www.ocholibros.cl/portfolio/chile-marca-registrada/>

Cartel Chileno: http://www.antartica.cl/antartica/servlet/LibroServlet?action=fichaLibro&id_libro=55623

Un Grito en la Pared: <http://www.ocholibros.cl/portfolio/un-grito-en-la-pared/>

8.2.2 Digitalización y Restauración de Cartas

Luego de tener una recopilación abundante y bien representativa de cartas, estas fueron escaneadas y algunas retocadas para limpiarlas de manchas y/o dobleces. Posteriormente, todas fueron sometidas a una máscara de recorte, para despejar los bordes curvos y lograr una mejor presentación dentro del eBook.





Máscara de recorte de Adobe Illustrator CS6.

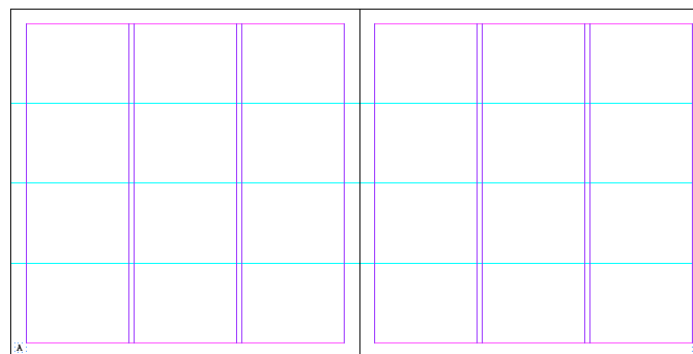




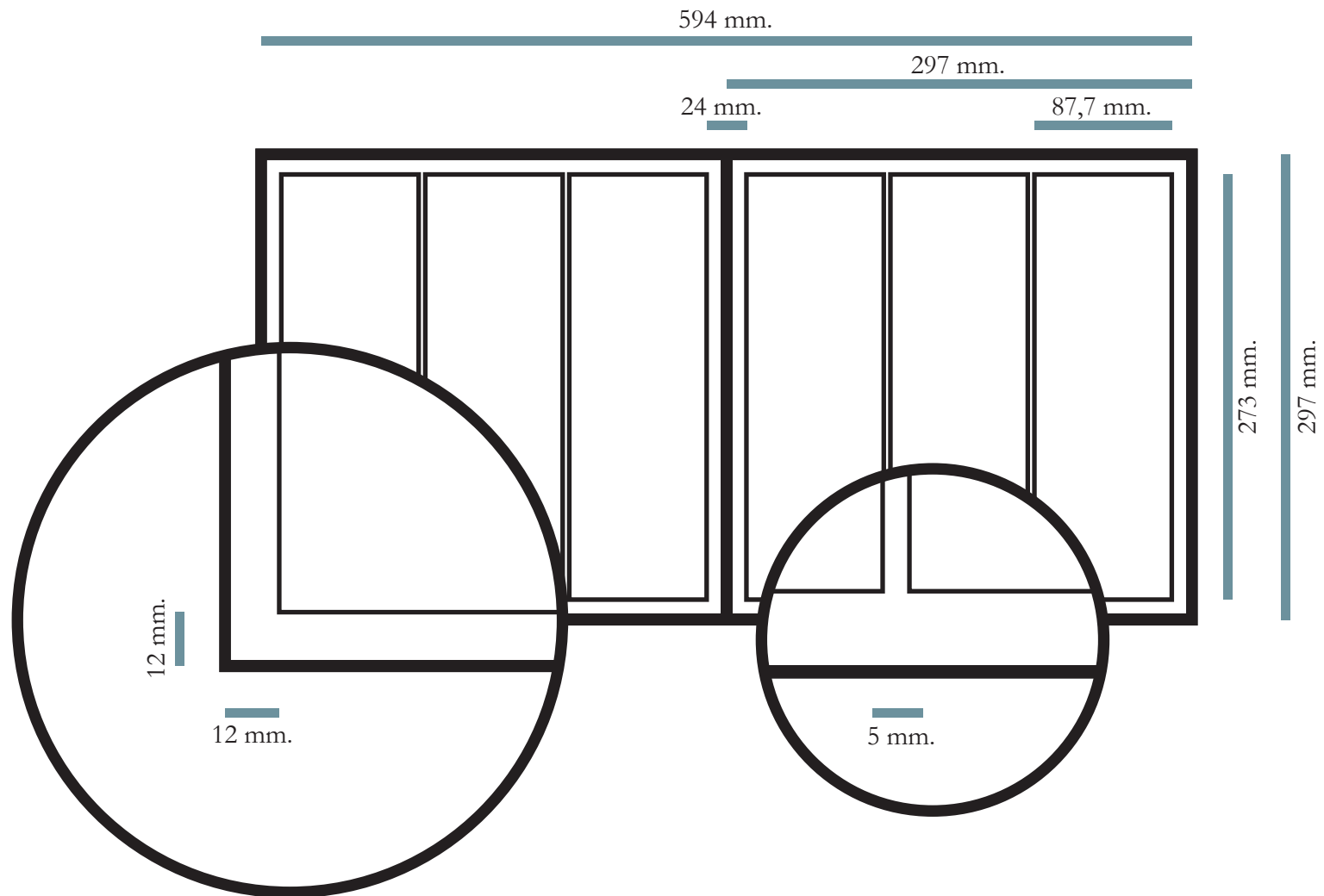
8.2.3 Definición de Dimensiones y Grillas de Diagramación

Construí una grilla de 3 columnas por página, en un documento de páginas cuadradas con dimensiones 297 mm. de alto por 297 mm. de ancho, resultando una doble página rectangular de 297 mm. de alto por 594 mm. de ancho.

En estas grillas de diagramación, consideré márgenes de 12 mm. en cada uno de los lados (arriba, abajo, a la derecha y la izquierda) y 24 mm. entre el contenido de ambas páginas, considerando que no existe pérdida de página por la ausencia de encuadernado.



Vista de la grilla de diagramación en Adobe InDesign CS6.



Hay que considerar que las medidas en mm. van relacionadas a la resolución en pixeles, ya que es una publicación digital y no impresa. La resolución en que se exporta el PDF del eBook es de 300 pixeles por pulgada. Una vez exportado el libro, las dimensiones se ajustan al tamaño de la pantalla.

Grillas del libro electrónico:

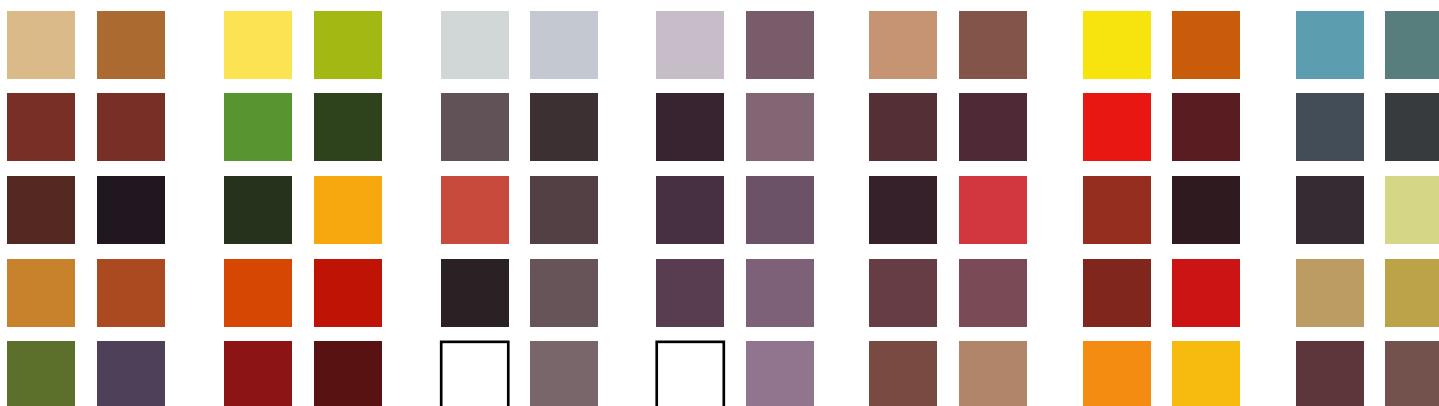
Anchura de página: 297 mm.

Anchura de doble página: 594 mm.

Altura: 297 mm.

Medianil: 5 mm.

Márgenes (interior, exterior, superior e inferior): 12 mm.



Colores Seleccionados.

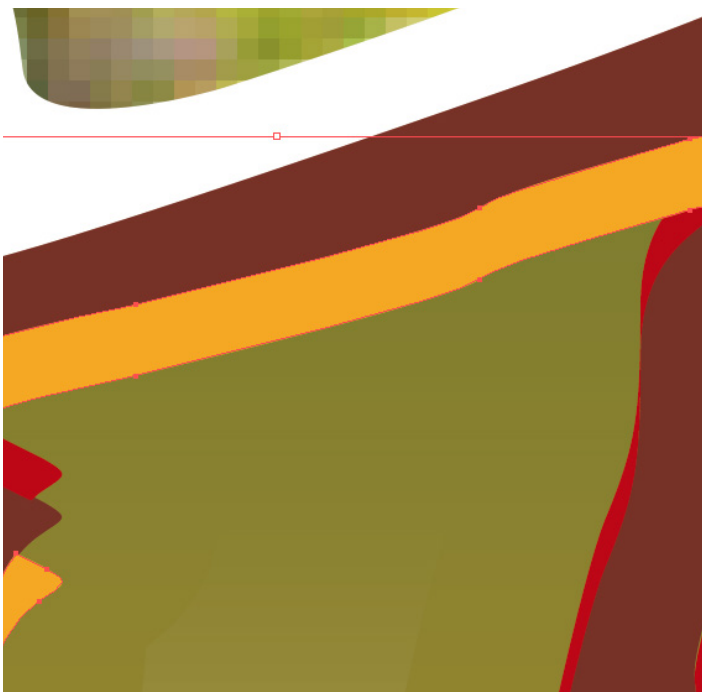
8.2.4 Paleta de Colores

Antes de comenzar a diseñar piezas gráficas que compongan la línea visual y conceptual del proyecto, definí una paleta de colores basada en los utilizados en el diseño de las colecciones de cartas recaudadas.

Ya teniendo claro qué colores utiliza cada juego, seleccioné algunos de ellos, tomando como criterio que me puedan resultar útiles para mi propósito y que sean visualmente atractivos, obteniendo una selección acotada pero diversa.

8.2.5 Vectorización de las Cartas, sus Marcas y Gráfica interior

Utilizando Adobe Illustrator CS6, vectoricé todos los logotipos e isologotipos de los juegos de cartas intercambiables chilenos. Interpretándolos en una versión más simple o minimalista, para posteriormente ser utilizado con mayor eficiencia, con la paleta de colores seleccionados para el proyecto.



CAZAURO



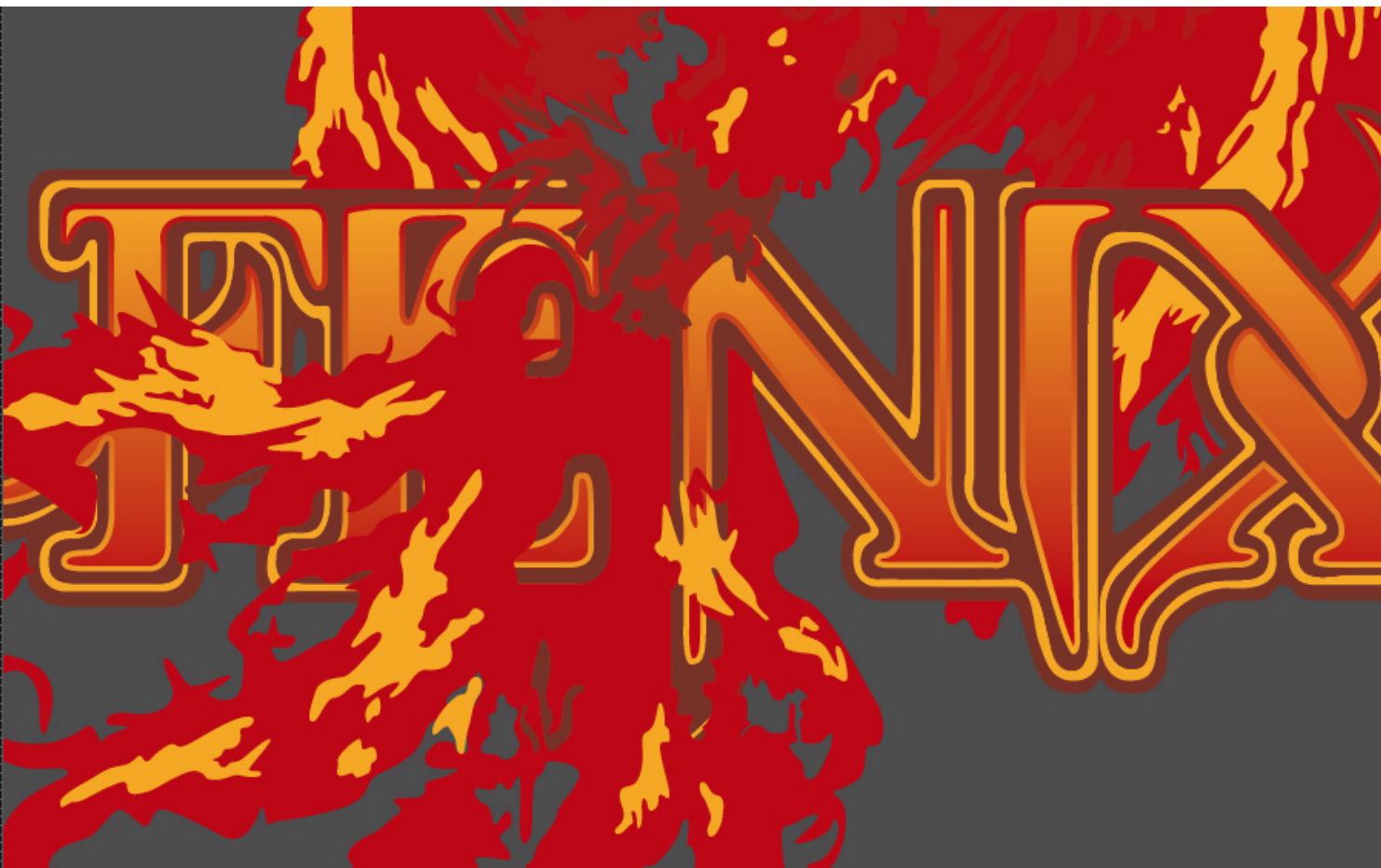
Logotipo del juego "Cazaurio" y el símbolo de caza característico del reverso de las cartas (a la derecha).



Relatos de Creación



Logotipo del juego "Relatos de Creación" y los escudos o emblemas de las facciones o reinos: Leones, Lechuzas, Lobos, Ciervos y Sol.



*Isologotipo del juego "Fénix"
vectorizado, con el ave Fénix
característica.*



Si bien las cartas de TCG chilenos tienden a ser más bien expresivas, a pesar de ser diseñadas principalmente de forma digital, este proyecto debía tener su propia gráfica y un carácter definido, pero sin ser demasiado autoral, para mantener una mirada objetiva hacia los elementos y fenómenos que rescata. Es por esto que toda la gráfica la desarrolle dentro de un marco vectorial, tomando Adobe Illustrator como herramienta principal, para así situar mi labor en un contexto más abstracto que figurativo, con una mirada imparcial y a la vez crítica de las cartas, utilizando las más simples de sus denotaciones, para no influir de mala forma en el apreciarlas y considéralas el centro del proyecto.

No obstante, como diseñador me encontré con ciertas inquietudes y responsabilidades ante problemáticas que debían ser resueltas. El texto, además de tan sólo las cartas, presentaría ítems de carácter más autorales y críticos, tales como el prólogo y epílogo, la introducción y presentación de conceptos y asuntos del diseño de las cartas, como gráfica introductoria a cada colección. Por lo que debía realizarse algo más elaborado, pero sin alejarse del concepto central de los TCG. Esto me llevó a realizar más observaciones que puedan derivarme a diseñar piezas que cumplieran con los objetivos y requerimientos apropiados sin resultar muy subjetivos, semánticamente hablando.

Debido a que estos juegos se producen en gran cantidad una vez que son impresos, ya que deben propiciar un cierto número de cartas por edición para abarcar de forma eficiente el mercado (y no generar desbalances por las cantidades de cartas que son publicadas en base a su frecuencia o rareza), decidí utilizar los conceptos de SERIE y REPETICIÓN, que pueden verse bien reflejados al manipular un grupo, mazo o baraja de estas. Basta con ver la mano del jugador oponente, para ver una serie de imágenes repetidas una al lado de la otra, el reverso de las cartas, que es la misma imagen que se ve en la parte superior de ambas barajas, en las cartas boca abajo y es también lo que ve tu rival en tus manos. Puede ser también un Layout repetido en cada edición de la parte frontal de las cartas, pero resulta mucho más evidente en su reverso.

A la derecha muestro una serie del cartas del juego “Mitos y Leyendas” boca abajo, para así mostrar sus reversos repetidos uno al lado del otro, generando un patrón.



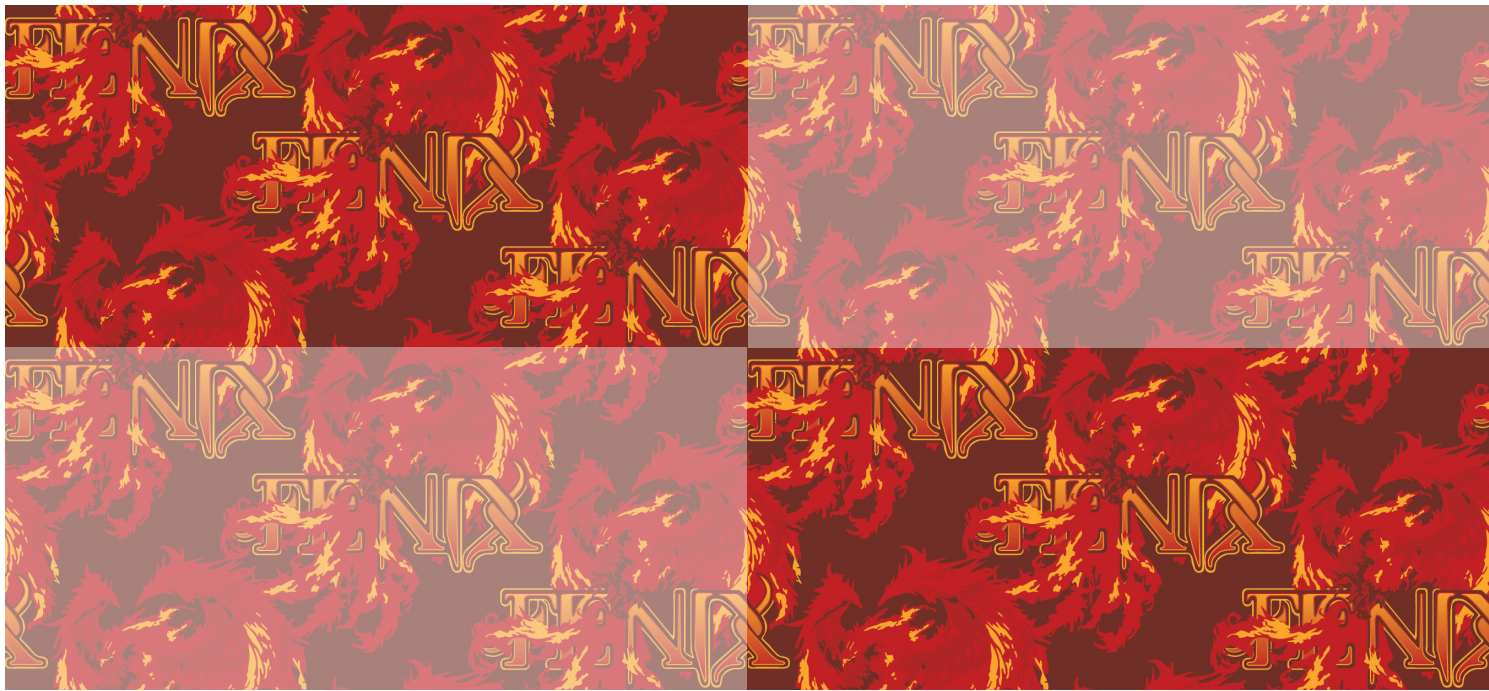
8.2.6 Patrones

Bajo los conceptos de serie y repetición, presentes en los juegos de cartas intercambiables, decidí realizar patrones, utilizando las marcas vectorizadas de las cartas. Para ello utilicé máscaras de recorte y gráfica vectorial, para definir con más eficiencia los movimientos que debía realizar para asegurar un calce perfecto.

Realicé patrones (o pattern) para la presentación de cada colección y para los ítems de contenido del eBook como el prólogo, la introducción y la presentación de las marcas y gráfica intermedia, como fondos o títulos.



Ejemplos de Pattern:
"Human Kind" (página de la izquierda) y "Fenix" (abajo).





HUMAN KIND

HUMAN KIND

HUMAN KIND

HUMAN KIND

HUMAN KIND

HUMAN KIND

HUMAN KIND

HUMAN KIND

HUMAN KIND

HUMAN KIND

HUMAN KIND

HUMAN KIND

HUMAN KIND

HUMAN KIND

HUMAN KIND

HUMAN KIND





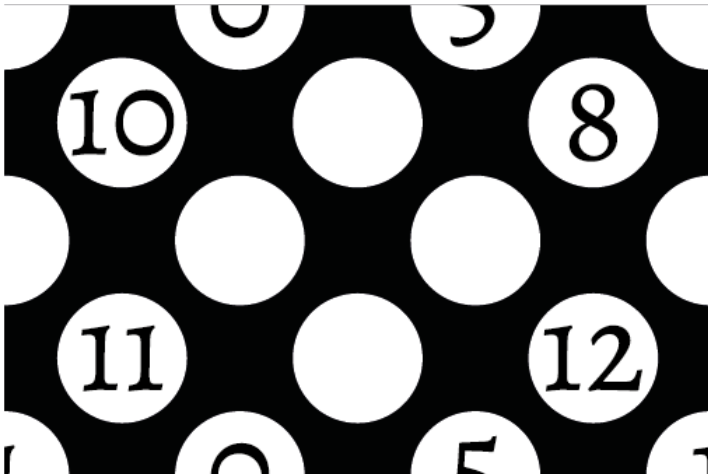
Pattern del juego "Arkna".



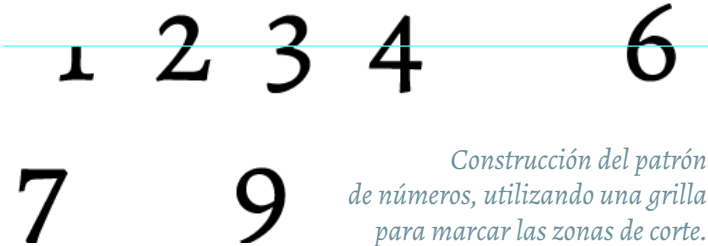


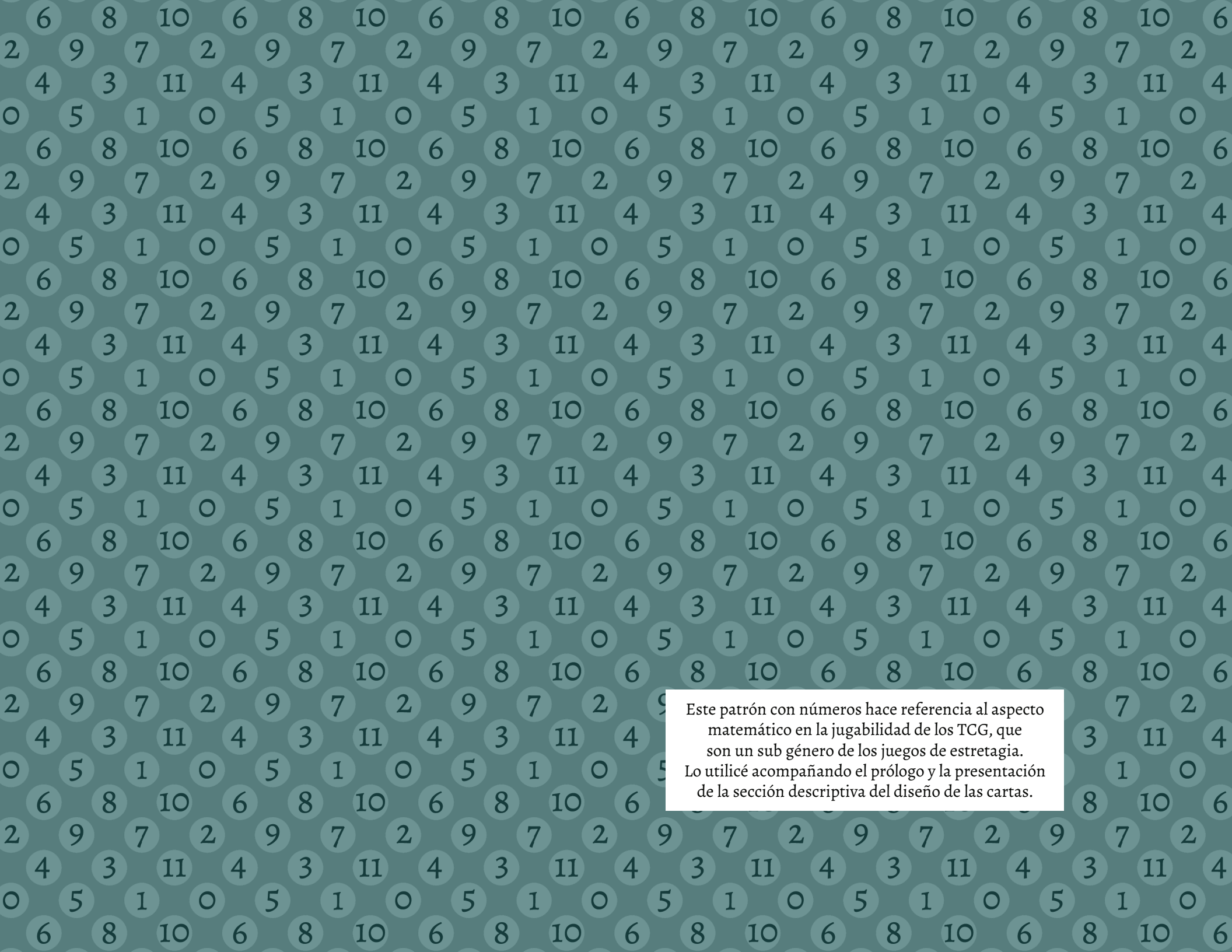
Pattern del juego "Mitos y Leyendas".





Otros pattern del diseño interior del eBook.





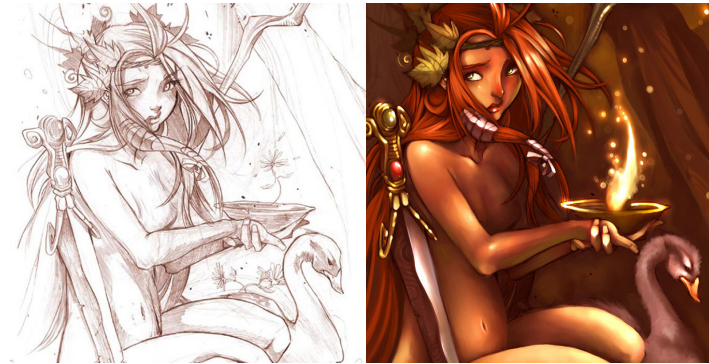
Este patrón con números hace referencia al aspecto matemático en la jugabilidad de los TCG, que son un sub género de los juegos de estrategia. Lo utilicé acompañando el prólogo y la presentación de la sección descriptiva del diseño de las cartas.

8.2.7 Desarrollo de los Ítems Descriptivos del Diseño de TCG Chileno

En este punto, utilicé como referente la sección 6,5 “Categorización y Sistematización de Muestras”⁴⁵ de este documento. Desglosando en categorías los aspectos de diseño que confluyen la composición de los juegos de cartas TCG chilenos.

Acá son pertinentes ítems como layout, ilustraciones, sistemas infográficos, packaging y terminaciones gráficas. Permitiendo realizar una visión crítica como diseñador, rescatando algunos de los elementos visuales presentes en los juegos de cartas, de una forma descriptiva y lo más completa posible, según el material y la información que disponga.

Una característica singular de esta sección del libro electrónico, es que contará con material audiovisual que se podrá ver adjuntado dentro de la publicación. Concretamente con videos de las entrevistas realizadas a algunos de los productores de juegos de cartas coleccionables en Chile.

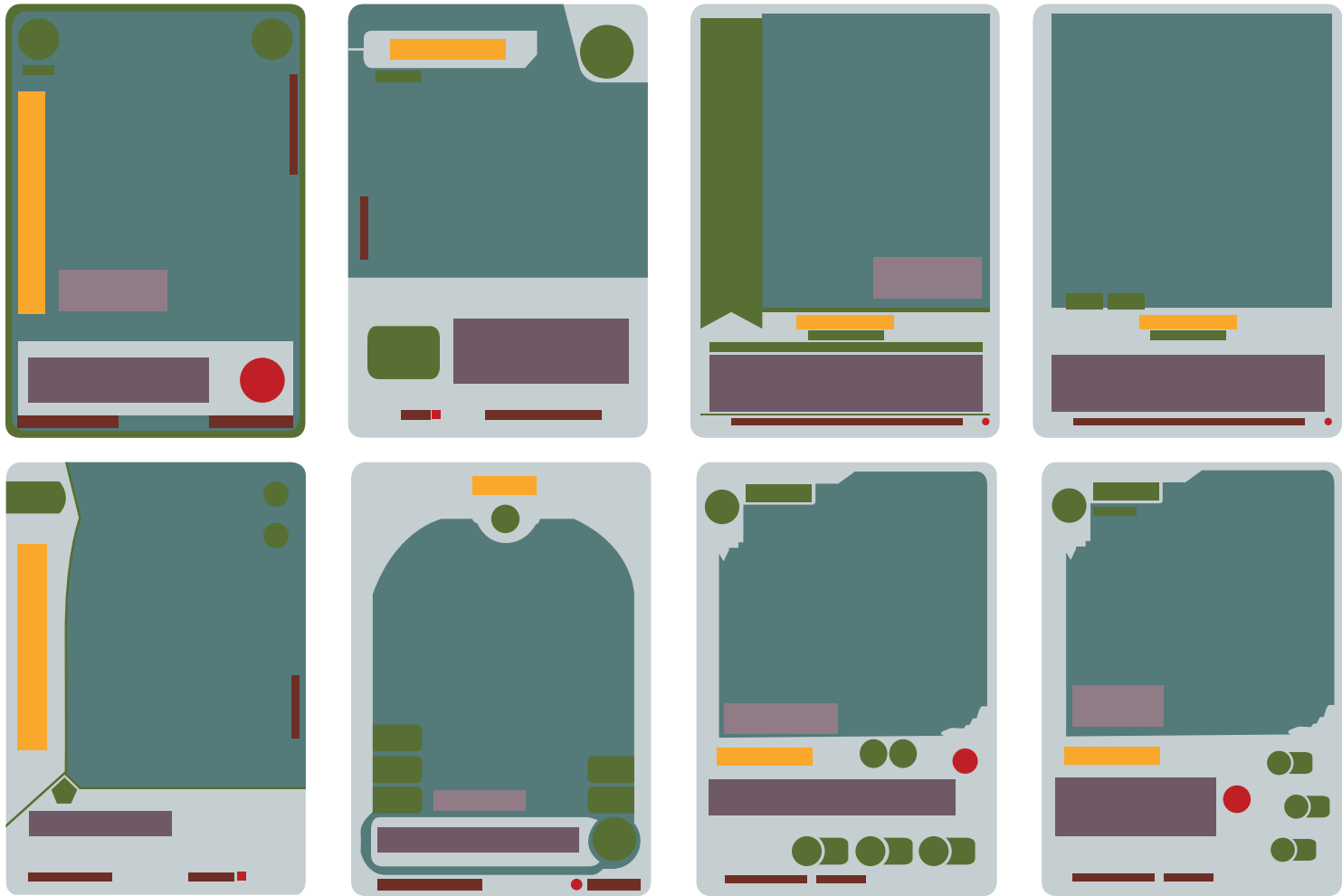










*Dibujo y coloreado del personaje “Briget”.
Ilustración por Andrés Silva para el juego “Mitos y Leyendas”.*



Simbología del juego “Elegías”, creado por Adriel Beltrán.

45. Categorización y Sistematización de Muestras: páginas 44 a 60.



- | | |
|---|--|
|  Figura o Fondo Ornamental |  Leyenda (Configurable) |
|  Ilustración |  Sistema Infográfico |
|  Frecuencia (rareza) |  Nombre de la Carta |
|  Información Editorial |  Habilidad |

Desarrollo del ítem "Layout", que presenta la composición morfológica de cada colección de Juego de Cartas TCG.

8.2.8 Edición Audiovisual de Entrevistas Filmadas

Una vez realizadas las entrevistas filmadas, procedí a editarlas con el software Adobe Premiere CS6. Primero edité el material audiovisual generado de la conversación que tuve con el ilustrado Gonzalo Ordóñez, realizada en un Starbucks de Manuel Montt, en Providencia. Incluí en el video grabaciones de pantalla realizadas con el software QuickTime Player (versión 10,3), adhiriendo visitas a sitios web y portafolios de artistas que se fueron mencionando a lo largo de la entrevista. Además, incorporé un video tutorial realizado por el mismo ilustrador, explicando el proceso de coloreado en uno de sus dibujos.

Ambas entrevistas, realizadas a Gonzalo Ordóñez e Iván Cardemil, llevan un título antes de comenzar, que contiene su nombre y su labor. Finalmente, muestro el nombre del eBook (Experiencias de Cartón), seguido de mi nombre y el del camarógrafo.



Iván Cardemil, Director Creativo.



Gonzalo Ordoñez, Ilustrador.



Captura de pantalla que muestra el trabajo de edición realizado en el software Adobe Premiere CS6.

8.2.9 Elección de Tipografías

Decidí utilizar dos fuentes tipográficas:

Alegreya: una fuente con serif de Google Fonts, de licencia libre. Que resulta muy útil debido a que se encuentra cargada siempre en internet y resulta muy conveniente al momento de, por ejemplo, realizar un sitio web, ya que basta con ingresar un código html para que la fuente se cargue. Además, presenta variantes en bold, black e italic (y sus combinaciones), muy versátil y útil, principalmente para la organización de los títulos y presentación de segmentos.

Renzo: Tipografía chilena con serif de licencia gratuita y libre descarga del sitio web “andez.cl”, disponible únicamente en la variante regular. La usé para los bloques de textos, principalmente para promover el carácter de la publicación, que hace un rescate patrimonial chileno.



Tipografía chilena “Renzo”, de libre descarga en el sitio web “andez.cl”, diseñada por “Marcelo Suazo Vidal” (Diplomado en Tipografía Digital de la Universidad de Chile).

“Renzo Pecchenino Raggi, más conocido como LUKAS, es un dibujante que nació el 29 de mayo de 1934 en Italia y que con cerca de un año de edad, llegó a vivir a Valparaíso junto a sus padres”.
Texto presentado en la descripción de la fuente.



Alegreya

Grumpy wizards make toxic brew for the evil Queen.

Grumpy wizards make toxic brew for the evil Queen.

Grumpy wizards make toxic brew for the evil Queen.

Grumpy wizards make toxic brew for the evil Queen.

Grumpy wizards make toxic brew for the evil Queen.

Grumpy wizards make toxic brew for the evil Queen.

Renzo

ABCDEFGHIJKLM

NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklm

nopqrstuvwxyz

8.2.10 Diseño de Portada

Para el diseño de la portada del libro mantuve la línea vectorial que ya había desarrollado en el interior de la publicación.

Mi idea principal fue utilizar muchas cartas presentadas de algún modo que no se vea sobrecargado, sólo lo suficientemente llamativo que debe ser una portada. Debido a esto, no usé las imágenes de las cartas tal cual son, sino que las simplifiqué a un color característico, en base a la paleta de colores⁴⁶ seleccionados previamente para el proyecto. Nuevamente con los conceptos de serie y repetición pero esta vez no en formato de patrón, sino que más figurativamente, considerando profundidad y sombreado.

Las cartas se reúnen formando un recorrido circular, que hace referencia al tiempo y lo histórico, el progreso y lo que queda atrás. La idea del “círculo” busca representar la unión de estas cartas en un único concepto, pero la circunferencia se encuentra abierta, por que aún queda por construir, aún queda futuro para los TCG nacionales.

Además, lo simple de las figuras connotan el concepto de “cartón” del título de la publicación (Experiencias de Cartón), que pueden considerarse menospreciados o con poco valor, pero que sin embargo generan una experiencia, que podría ser el recorrido de colores.

46. Paleta de Colores: página 82.



Portada diseñada para el libro electrónico.

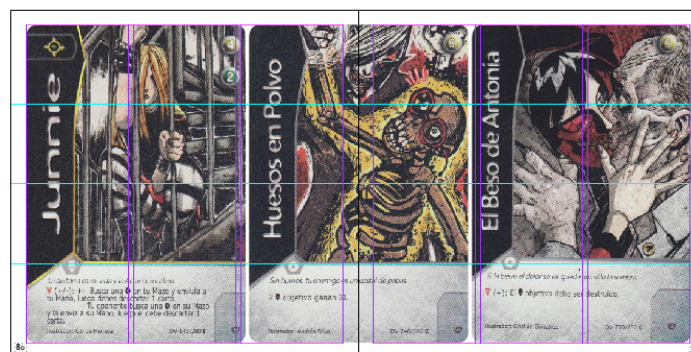
8.2.11 Diagramación

Teniendo los puntos anteriores bien desarrollados, diagramar resulta un proceso fluido. Basta con respetar las grillas creadas, explotándola y llevándola a su límite, para que así se vea todo uniforme y a la vez diverso, según el uso que se le quiera dar. La publicación contempla el uso tanto de texto como de una gran cantidad de imágenes, por lo que al diagramar se pone a prueba si realmente la grilla creada funciona de acuerdo a las necesidades de proyecto. El libro incorpora además videos, que deben ser considerados al momento de disponer los otros elementos, para que no interfiera en su incorporación posterior a exportar el archivo desde Adobe InDesign CS6.

El ordenamiento y alineación de las cartas en las zonas de “Galería”, que presenta cada colección, lo desarrollé de forma externa en Adobe Illustrator CS6, una vez que estaban restauradas las imágenes y con la máscara de recorte aplicada. El ordenamiento de cartas, en filas y columnas, fue en función de la cantidad de cartas seleccionadas por colección.

Para el caso de la presentación de las cartas en su mayor tamaño, estas las dispuse de tal forma que tres cartas compartan una doble página, para aquellas con posición vertical; dos cartas, para aquellas con posición horizontal.

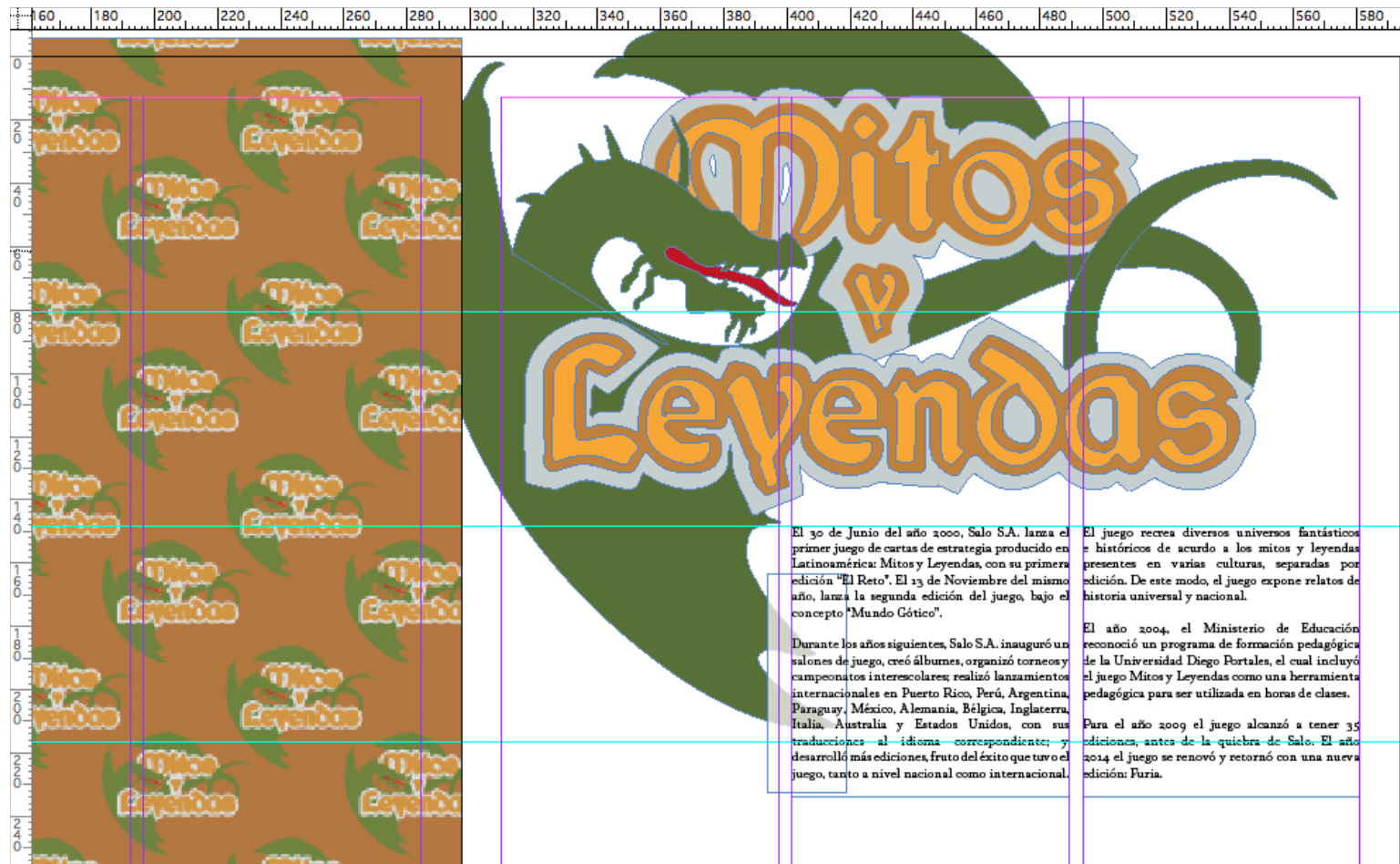
Los patrones creados los utilicé como fondo en el caso de los ítems introductorios, previos a la presentación de cada colección de cartas. Y en esta última, los dispuse en la página izquierda, generando una doble página atractiva que además marca claramente la división entre una colección y otra.



Disposición de tres cartas en una doble página.

Arkna	Fénix	
154-155 Nunki Edición: Profecías del Eclipse Tipo de Carta: Guerrero Frecuencia: 3, Rara Ilustrador: Kerox	162-163 Fénix Edición: Titanes Tipo de Carta: Fénix Frecuencia: Elite Ilustrador: Genzo	166-167 Mortida de Basilisco Edición: Titanes Tipo de Carta: Mandato Frecuencia: Master Ilustrador: Chamán
Silo Edición: Profecías del Eclipse Tipo de Carta: Guerrero Frecuencia: 3, Rara Ilustrador: Kerox	Talasa Edición: Titanes Tipo de Carta: Aliado Frecuencia: Novel Ilustrador: Madnoliet	Pitón Edición: Titanes Tipo de Carta: Aliado Frecuencia: Novel Ilustrador: Madnoliet
Lameri Edición: Profecías del Eclipse Tipo de Carta: Guerrero Frecuencia: 2, Infrecuente Ilustrador: Kerox	Otroro Edición: Titanes Tipo de Carta: Aliado Frecuencia: Master Ilustrador: Carlos Herrera	Juicio de Latón Edición: Titanes Tipo de Carta: Mandato Frecuencia: Novel Ilustrador: Javier Bahamonde
156-157 Caminos de Guerra Edición: Profecías del Eclipse Tipo de Carta: Gnosis Frecuencia: 1, Común Ilustrador: Wolf	164-165 Arrasar Edición: Titanes Tipo de Carta: Mandato Frecuencia: Novel Ilustrador: David Marín	168-169 Engendrar Odio Edición: Titanes Tipo de Carta: Mandato Frecuencia: Master Ilustrador: Eduardo Bromberg
Cadenas Montañas Edición: Profecías del Eclipse Tipo de Carta: Gnosis Frecuencia: 1, Común Ilustrador: Wolf	Hemera Edición: Titanes Tipo de Carta: Aliado Frecuencia: Novel Ilustrador: David Marín	Febe Edición: Titanes Tipo de Carta: Aliado Frecuencia: Elite Ilustrador: Chamán
Pantanos Edición: Profecías del Eclipse	Ayuda de Cíclopes Edición: Titanes	León de Nevea Edición: Titanes

Ítem de descripción de cada carta, según su colección, ordenado por doble página en que se presentan los tríos de cartas.



Disposición de elementos en la grilla de diagramación para el caso de la presentación de la colección del juego "Mitos y leyendas", con un texto descriptivo, el isologotipo en gran tamaño y el patrón que corresponde en la página izquierda.

Ilustraciones:

Las ilustraciones son el elemento que, quizás, más da carácter a las cartas. Permiten diferenciar muy fácilmente una de otra y destaca su unicidad y valor.

Claramente, cada colección representa conceptos y mundos diferentes. La mejor forma de diferenciarse es a través de sus ilustraciones. En este sentido, los exponentes de TCG chilenos presentan una gran riqueza y variedad. Se pueden clasificar según las técnicas de dibujo que fueron utilizadas y los referentes que inspiraron e influyeron a sus autores.

No obstante, no sólo se trata de técnicas sino que de temáticas y cómo se realiza el planeamiento de qué se ilustra. Es necesaria una coordinación y un trabajo editorial consistente que guíe el trabajo realizado por los ilustradores. No es lo mismo realizar una ilustración para un Aliado, donde lo más importante es presentar al personaje, que para un Talismán, donde el énfasis se encuentra en la acción realizada.

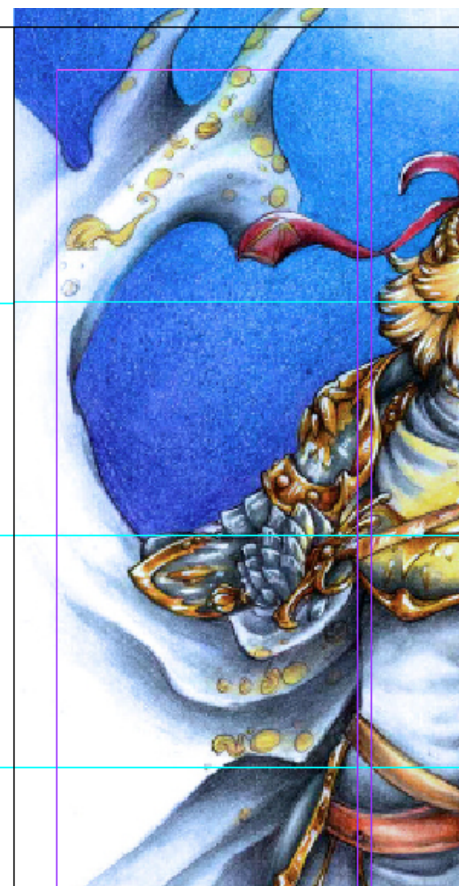
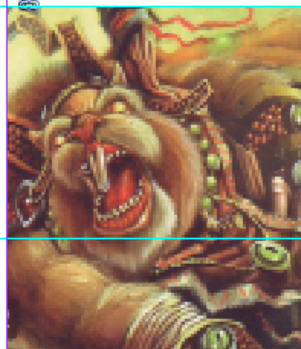
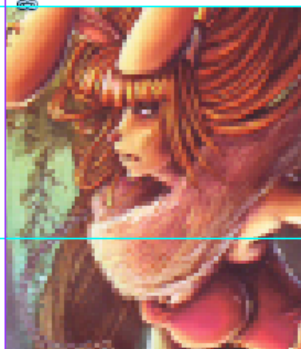
Se pueden ver claramente los marcados estilos ilustrativos de cada edición y colección. A modo de comparación, enfrente las ilustraciones presentes en *los escudos de dos juegos chilenos: HumanKind y Arks*. El primero, con una apariencia que demuestra una técnica más libre, que destaca por sus contornos marcados y el apoyo de folia selectiva como parte complementaria de las ilustraciones. Esta última puede representar efectos de lluvia, nieve o pétalos, así como también directrices de movimientos veloces y elementos como espinas o clavos. Ilustraciones que otros TCG nacionales usan las terminaciones gráficas de post-prensa para destacar figuras completas, como una forma de embellecer y dar más valor a su producto pero no forma parte imprescindible del dibujo, como es el caso de las imágenes de HumanKind.

En el caso de las Ilustraciones de Arks, se aprecia un estilo más orgánico y resalta, con una paleta de colores mucho más variada y dibujos morfológicamente mucho más detallados. Presenta un uso mayor de las curvas en comparación a las ilustraciones de HumanKind que utilizan principalmente líneas rectas o secas.

Se podría asociar el estilo de los dibujos de Arks con el de ilustradores occidentales de fantasía como Frank



Human Kind



Disposición de elementos en la grilla de diagramación para el caso del ítem de "Ilustraciones". Muestra el uso de texto en una columna, el uso de imágenes pequeñas y una imagen presentada en una página completa, a la derecha.

8.3

El eBook:

Inserción de Botones Interactivos de Navegación:

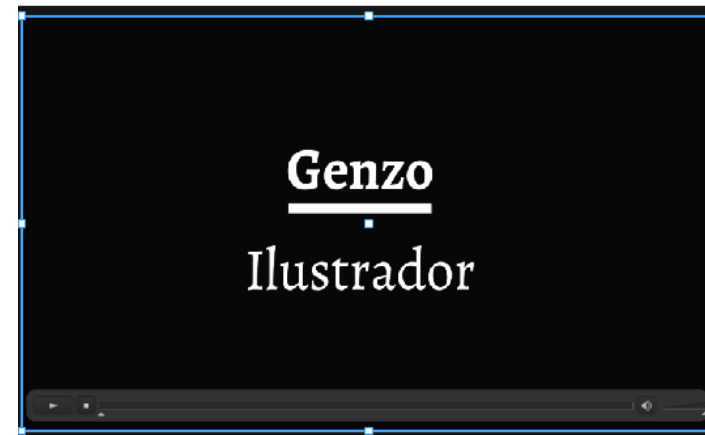
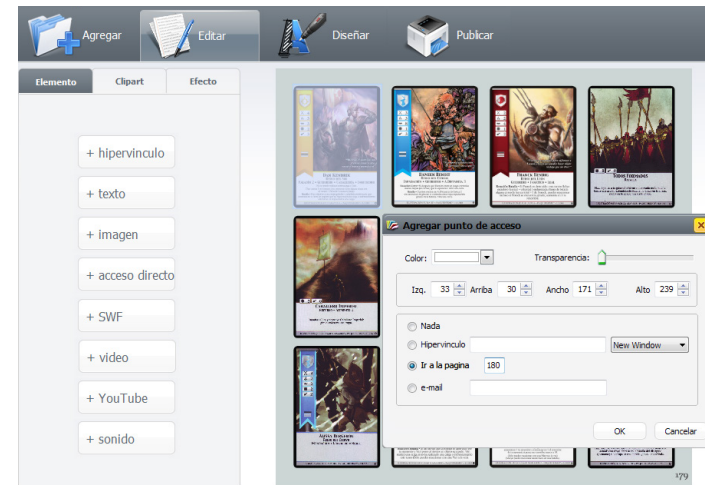
Utilizando el software “Kvisoft FlipBook Maker Pro”⁴⁷ para el diseño de libros electrónicos, configuré botones para la navegación del eBook. De este modo, esta resulta mucho más fácil y lo vuelve más interactivo con el usuario. Paralelamente, configuré la tabla de contenidos que ofrece la aplicación, para facilitar aún más el uso de la publicación.

Inserción de Videos:

Agregué los recursos audiovisuales en las zonas previamente destinadas para ello.

Determinar Características del Libro Electrónico:

El software permite configurar y personalizar algunas de las características que tendrá el eBook una vez exportado. Estos elementos van desde el espesor (sensación de espesor) de las páginas, hasta elegir si se prefiere una portada de tapa dura o blanda (como la de una revista).

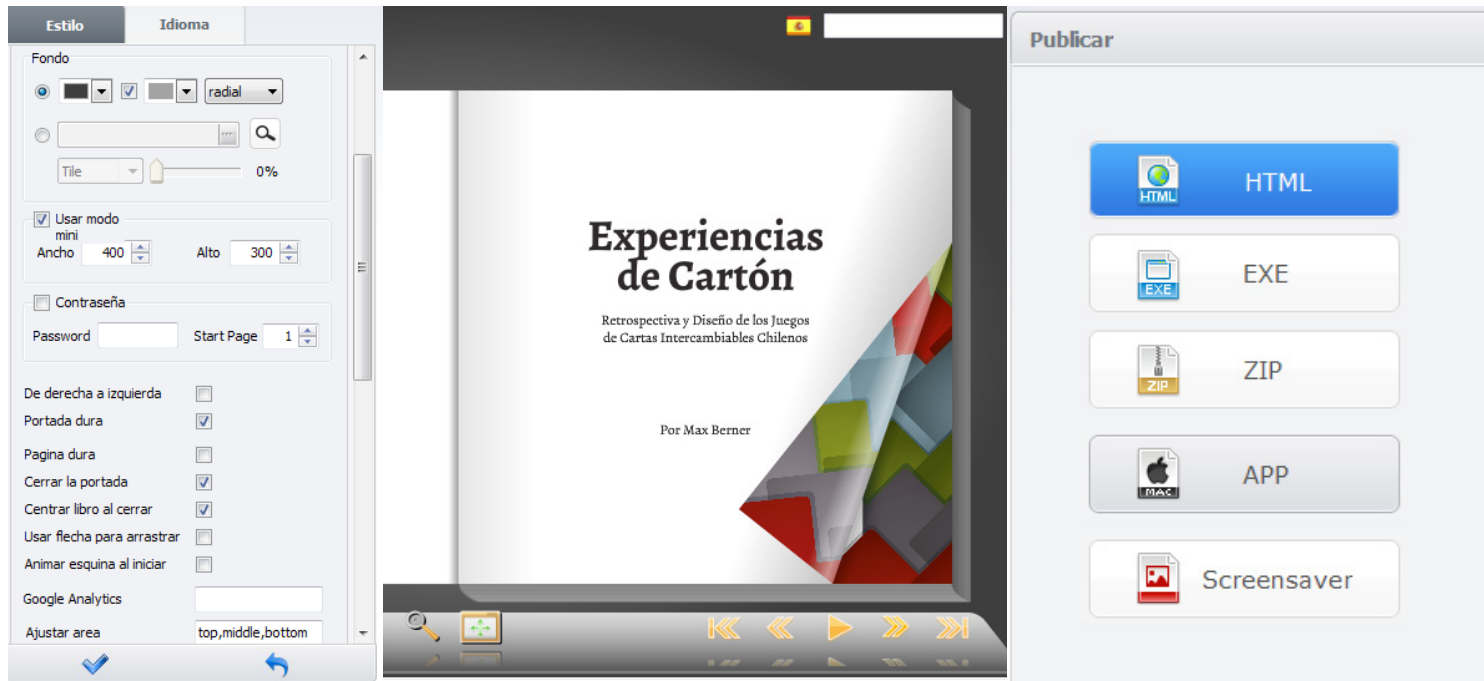


47. Kvisoft FlipBook Maker Pro: www.kvisoft.com/flipbook-maker-pro (exclusivo para Windows)

48. Cyberduck: cyberduck.io (disponible su descarga para sistema operativo Windows y Mac)

Exportación y Carga en Servidor Web:

El proyecto se puede exportar en diversos formatos según el uso que se le desee dar, ya sea como aplicación o como HTML, generando las caretas de archivos que posteriormente deben ser cargados al Hosting del servidor web. Para este proceso utilicé una aplicación FTP llamada Cyberduck⁴⁸ (versión 4,6), la cual me permitió cargar múltiples archivos a mi sitio en internet, en vez de hacerlo uno por uno, cosa que intenté en un comienzo, pero resultaba un proceso bastante tedioso y lento, debido a la gran cantidad de archivos que el programa genera. También se puede visualizar de un servidor local, cargando los archivos al soporte que se quiera utilizar.



Prólogo:

En los últimos años, los nuevos medios y tecnologías han modificado la forma en que se nos presenta el juego, algunos han sido desplazados y casi olvidados, otros han evolucionado y han

Introducción:

Origen de los Juegos de Cartas:

Los juegos de cartas, como los conocemos, provienen de alguna nación (no identificada con exactitud) de oriente, y llegaron a occidente en consecuencia a las cruzadas y, por lo tanto, su primera aparición en occidente habría sido en Italia, en el año 1377.

Las Cartas originarias de oriente tienen un sentido y una simbología específica a la que se intentó replicar en occidente, que esto se debe a que en esa época de cartas firmes era manual, con habilidades y costosas, por lo que habrían llegado con el concepto de forma oral al viejo continente. No que las cartas se presentaran en dos cuatro símbolos y en una precisa cantidad. Estos elementos representan los meses, estaciones, los árboles y las costas.

Desde su origen hasta la actualidad, los significados y mensajes se modificaron donde habitaron. Así los han fueron después tréboles para los

mismo país con las espadas y las picas, los oves y los diamantes y las copas con los corazones.

Los personajes legendarios también fueron modificados y adaptados según la finalidad con que se diseñó cada edición de cartas, ya que estas fueron reproducidas no sólo por motivos recreacionales.

Ya que se trata de un juego intelectual, éste se utilizó para enseñar a los principios sobre los

momento se puede ver usado el concepto de Coleccionable como al mismo de Interactividad, de personalidades norteamericanas del deporte, cine, televisión e Internet, juego que se basaba en la adquisición e intercambio de Cartas, las cuales, por el hecho de ser únicas y distintas unas de otras, podían llegar a ser muy cotizadas. Juego de Barajas Coleccionables, que consistía en barajas de cartas de juego, como las europeas, pero con

baraja de juego.

Richard Garfield nombró el juego Magic: the gathering y fue en compañía Wizard of the Coast quien lo comercializó y lo siguió haciendo hasta el día de hoy. Y luego de esto, y dado el éxito que obtuvo Magic, comenzaron a surgir innumerables proyectos de TCG, producidos por franquicias de series televisivas, tales como Pokémon y Yu-Gi-Oh.

respectivamente), alcanzando, sólo en Mitos y Leyendas, un aproximado total de 7.000 cartas diseñadas e ilustradas. Post-Salo (entre, 2009), comenzaron a surgir nuevos proyectos: Arkna (Julio, 2010), Fleix (2011), Relatos de Creación (2012), Asedio (2013) y Elegías (2014). En Junio de este año (2014), en el auge del lanzamiento de nueva TCG chilena, retoma el juego Mitos y Leyendas, que parece volver para retomar su

permiten acceder a más jugadores en cualquier momento, que también amplía potencialmente las posibilidades de colección e intercambio entre jugadores y una diferencia sustancial para efectos de la producción relativa al juego.

Todos estos elementos enriquecen y hacen que cada colección de TCG sea única. Y cada TCG que sale al mercado tiene dos futuros posibles:

Las Marcas:

Cada edición, de cada colección, está adscrita a una marca o empresa productora. Cada marca puede publicar una o más colecciones en el mercado. En el caso de los TCG chilenos, cada empresa lanzó sólo una colección de juego, la única que llegó a editar más de una colección fue Salo, que llegó a publicar tres colecciones de TCG. Ya que cada marca refleja su espíritu en sus productos, éste es un elemento que nos puede resultar útil para categorizar los distintos juegos de cartas innovadores chilenos, ya que nos hace referencia al público al que va dirigido y una ideología, forma de ver el juego y la interacción, con la que podemos o no ver reflejados.

SALO:

Empresa de productos de entretenimiento para niños y jóvenes, fundada el año 1964 y declarada en quiebra el año 2010. Conocida por su producción de álbumes de figuritas y su slogan "Salo, lo más entretenido". En sus últimos años percibió el mayor porcentaje de ganancias por su producto estrella, el TCG: Mitos y Leyendas.

Lanzó el juego Mitos y Leyendas, el año 2000; Human Kind, el año 2005; y Catastro, el año 2007. Fue el líder e impulsor de los TCG en el mercado nacional y latinoamericano.

BIG BANG:

Fundada el año 2008. Busca crear productos innovadores, fáciles de comercializar, con el fin de que se conviertan en moda y expandir el universo de productos coleccionables asociados a licencias para niños entre 4 y 12 años.

Lanzó el juego Fleix, en mano del antiguo equipo creativo y de producción del juego Mitos y Leyendas (que ya no se produjo, debido a la quiebra de Salo S.A.), el año 2011.

paQui dermo

goin



PAQUIDERMO:

Empresa dedicada al mundo del disco y la publicidad, a nivel tanto gráfico, audiovisual como digital.

Lanzó el juego Relatos de Creación, el año 2012.

El equipo productivo del juego se compone de profesionales del área gráfica y creativa, como diseñadores y publicistas, todos amigos de años, que se reunieron para llevar a cabo este proyecto. Utiliza ilustradores freelance para la producción de cartas. Su ideología se enfoca en conceptos como la amistad y el desarrollo de comunidades.

GOIN, Entertainment:

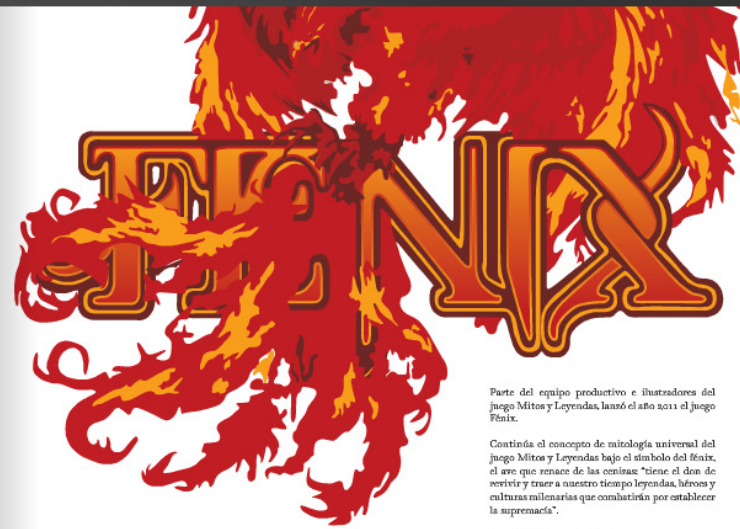
Es una empresa que hace negocios con entretenimiento digital y tradicional. Se funda en un foro a nivel mundial de posibilidades de desarrollo del arte humano a través del ocio productivo. Entretenimientos sin hacer distinciones entre la pantalla de un PC o un juego de mesa. Afirman que la imaginación sigue viva en el mundo contemporáneo, es medio del arte digital, en el interior de las relaciones de compra y venta de fantasía medieval y ciencia ficción, ya sea en cómics, TCGs o juegos de rol.

Lanzó el juego Arkna, el año 2010

IGUANABEE:

Es una empresa chilena desarrolladora de videojuegos, fundada el año 2003. Se funda en un foro a nivel mundial de talentos con artes con su experiencia técnica y artística con el fin de juegos y videojuegos de que tengan un impacto positivo.

Compró el juego Arkna, el logotipo de Creación y de Fleix, afectado al lanzamiento de



Parte del equipo productivo e ilustradores del juego Mitos y Leyendas, lanzó el año 2011 el juego Fénix.

Continúa el concepto de mitología universal del juego Mitos y Leyendas bajo el símbolo del Fénix, el ave que renace de las cenizas "tiene el don de revivir y traer a nuestro tiempo leyendas, héroes y culturas milenarias que combatirán por establecer la supremacía".

Alcanzó a tener una edición.



El 30 de Junio del año 2000, Salo S.A. lanza el primer juego de cartas de estrategia producido en Latinoamérica Mitos y Leyendas, con su primera edición "El Reino". El 14 de Noviembre del mismo año, lanza la segunda edición del juego, bajo el concepto "Mundo Gótico".

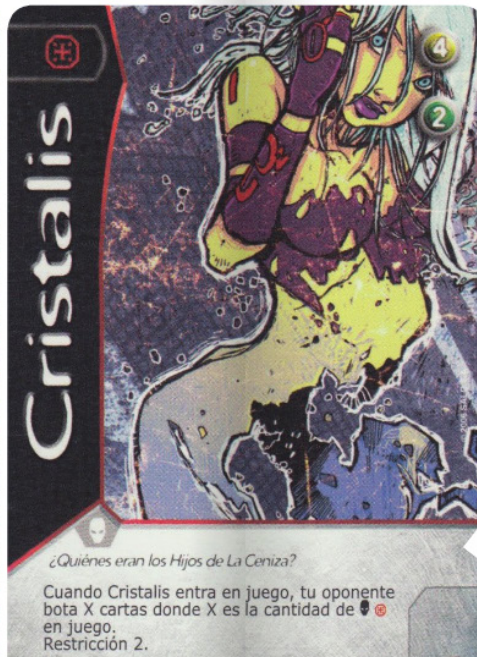
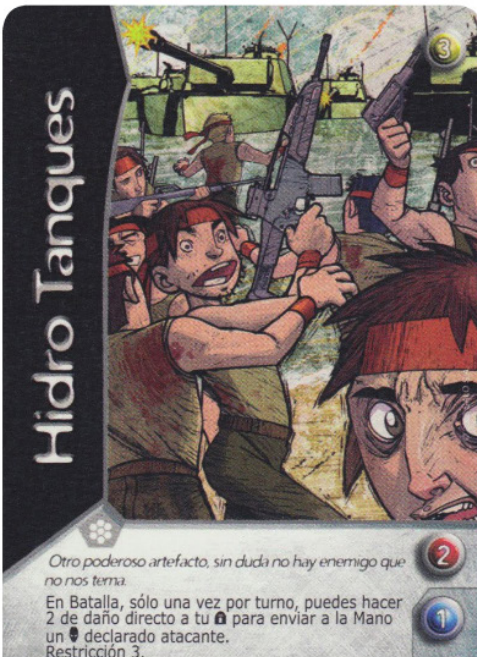
Durante los años siguientes, Salo S.A. inauguró un salones de juego, creó álbumes, organizó torneos y campeonatos intrascolares; realizó lanzamientos internacionales en Puerto Rico, Perú, Argentina, Paraguay, México, Alemania, Bélgica, Inglaterra, Italia, Australia y Estados Unidos, con sus traducciones al idioma correspondiente; y desarrolló más ediciones, fruto del éxito que tuvo el juego, tanto a nivel nacional como internacional.

El juego revivó diversos universos e históricos de acuerdo a los mitológicos presentes en varias culturas.

De este modo, el juego historia universal y nacional pedagógica para

El año 2004, el Mito reconoció un programa de la Universidad Di el juego Mitos y Leyendas pedagógica para

Para el año 2014 el juego Mitos y Leyendas



Mitos y Leyendas

58-59	62-63	66-67
Bas-Puf Edición: Dominión de Ra Tipo de Carta: Talismán Frecuencia: Vasallo Ilustrador: Genso	Exorcización de Carbon Edición: Héroes, la gloria tiene su precio Tipo de Carta: Talismán Frecuencia: Vasallo Ilustrador: Darío Díaz	Yinchana Edición: Orígenes, Sangre de la Tierra Tipo de Carta: Talismán Frecuencia: Cortesano Ilustrador: Genso
Diadema Edición: Dominión de Ra Tipo de Carta: Oro Frecuencia: Sin Frecuencia Ilustrador: Genso	Declaración de Independencia Edición: Héroes, la gloria tiene su precio Tipo de Carta: Talismán Frecuencia: Cortesano Ilustrador: Genso	Licanyén Edición: Orígenes, Sangre de la Tierra Tipo de Carta: Aliado Frecuencia: Cortesano Ilustrador: Genso
Rechazar la Sombra Edición: Dominión de Ra Tipo de Carta: Talismán Frecuencia: Cortesano Ilustrador: Gabriel Rodríguez	Manuel de Salas Edición: Héroes, la gloria tiene su precio Tipo de Carta: Aliado Frecuencia: Vasallo Ilustrador: Gtye	Kellu Edición: Orígenes, Sangre de la Tierra Tipo de Carta: Aliado Frecuencia: Cortesano Ilustrador: Carolina Eade
60-61	64-65	68-69
Mentakopet Edición: Dominión de Ra Tipo de Carta: Aliado Frecuencia: Cortesano Ilustrador: Carolina Eade	Simón Bolívar Edición: Héroes, la gloria tiene su precio Tipo de Carta: Aliado Frecuencia: Vasallo Ilustrador: Genso	Cuchillo de Ballena Edición: Orígenes, Sangre de la Tierra Tipo de Carta: Arma Frecuencia: Vasallo Ilustrador: Genso
Tefus Edición: Dominión de Ra Tipo de Carta: Aliado Frecuencia: Vasallo Ilustrador: Manriquito Herrera	Bergantín Agulla Edición: Héroes, la gloria tiene su precio Tipo de Carta: Arma Frecuencia: Cortesano Ilustrador: Genso	Tangata Houni Edición: Orígenes, Sangre de la Tierra Tipo de Carta: Aliado Frecuencia: Vasallo Ilustrador: José Quintela
Escondre a Los Puñetas Edición: Héroes, la gloria tiene su precio Tipo de Carta: Talismán Frecuencia: Vasallo Ilustrador: Genso	Pulvo Rojo Edición: Orígenes, Sangre de la Tierra Tipo de Carta: Oro Frecuencia: Sin Frecuencia Ilustrador: Snoop	Cebil Edición: Orígenes, Sangre de la Tierra Tipo de Carta: Oro Frecuencia: Vasallo Ilustrador: Snoop

Human Kind

70	78-79	82-83
Cueva del Inca Edición: Orígenes, Sangre de la Tierra Tipo de Carta: Talismán Frecuencia: Vasallo Ilustrador: Genso	Lobo Negro Edición: Deviantes Tipo de Carta: Personaje Frecuencia: Común Ilustrador: Aldo Plaza	Agente Libre G-20 Edición: Deviantes Tipo de Carta: Personaje Frecuencia: Común Ilustrador: Sergio Lantadilla
	Victor San Cristóbal Edición: Deviantes Tipo de Carta: Personaje Frecuencia: Común Ilustrador: Cristóbal González	Canto del Mercader Edición: Deviantes Tipo de Carta: Manipulación Frecuencia: Infrecuente Ilustrador: Sergio Lantadilla
	80-81	84-85
	Jumie Edición: Deviantes Tipo de Carta: Personaje Frecuencia: Infrecuente Ilustrador: Carlos Herrera	Huesos en Polvo Edición: Deviantes Tipo de Carta: Manipulación Frecuencia: Común Ilustrador: Andrés Silva
	El Beso de Antonia Edición: Deviantes Tipo de Carta: Manipulación Frecuencia: Común Ilustrador: Cristian González	Transformar Metales Edición: Deviantes Tipo de Carta: Manipulación Frecuencia: Rara Ilustrador: Sergio Lantadilla
		Emerger del Pozo Edición: Deviantes Tipo de Carta: Manipulación Frecuencia: Rara Ilustrador: Dieter Brandan
		Control Animal Edición: Deviantes Tipo de Carta: Manipulación Frecuencia: Infrecuente Ilustrador: Genso

8.4

Gestión Estratégica:

8.4.1 Costos y Valor Total del Proyecto (contempla 6 meses de desarrollo)

Categoría	Ítem	Detalle	Precio
Honorarios	- Diseñador	4 Meses	\$3.360.000
	- Camarógrafo	3 Secciones	\$120.000
	Subtotal:		\$3.480.000
Materiales e Insumos	- Obtención de Muestras para estudio	358 Cartas	\$53.000
	- Insumos de Escritorio	6 Meses	\$9.000
	- Depreciación de Equipos	(ver tabla: página siguiente)	\$98.556
Subtotal:		\$160.556	
Costos de Servicios	- Pago de Licencias de Software	(ver tabla: abajo)	\$139.054
	- Teléfono e Internet	6 Meses	\$138.000
	- Hosting y Dominio Web	1 año	\$27.000
	- Movilización	6 Meses	\$18.000
Subtotal:		\$322.054	
Imprevistos			\$40.000
Costo de Capital (2% Mensual por 6 meses)			\$480.312
Costo Total:			\$4.482.923
Margen por Concepto de Investigación (30%):			\$1.344.877
Valor Total del Proyecto:			\$5.827.800

Pago de Licencias de Software

Software Pagado	Valor	Duración	Valor Mensual y Requerido	Precio
Office para Mac 2011	\$139.900	60 meses	\$2.333 por 2 meses	\$4.666
Adobe Master Suite CS6	\$1.338.304	60 meses	\$22.305 por 4 meses	\$89.220
Kvisoft Flipbook Maker Pro	\$180.671	24 meses	\$7.528 por 6 meses	\$45.168
Subtotal:			\$139.054	

Depreciación de Equipos				
Equipo	Valor	Duración	Valor Mensual y Requerido	Precio
Laptop 1: Macbook Pro 13"	\$700.000	48 meses	\$14.583 por 5 meses	\$72.917
Laptop 2: Vaio, Sony	\$500.00	24 meses	\$20.833 por 1 mes	\$20.833
Scanner: Canon	\$30.000	72 meses	\$417 por 1 mes	\$417
Smartphone: iPhone 4s (usado)	\$140.000	36 meses	\$3.889 por 1 mes	\$3.889
Wacom: Bamboo Connect	\$30.000	60 meses	\$500 por 1 mes	\$500
Subtotal:				\$98.556

8.4.2 Medios de Financiamiento:

Si bien los costos de un libro electrónico son menores en relación a los de un libro impreso, de todos modos hay que contemplar los gastos realizados (además del futuro del proyecto) tomando en cuenta que hay que continuar pagando anualmente servidores web y mi trabajo, ya que pretendo continuar desarrollando este proyecto una vez titulado, para enriquecer y sacar partido al producto que he logrado. Para esto, postularé a fondos culturales FONDART⁴⁹:

- **Fondo para el fomento del Diseño**, que financia de forma total o parcial proyectos enfocados al desarrollo de productos, bienes y servicios de significación cultural, vinculado a los ámbitos que aporten innovación y generación de valor desde la disciplina del diseño.

- **Fondo de Artes Visuales**, que busca resguardar el patrimonio cultural.

- **Fondo de Nuevos Medios**, que promueve la creación de vanguardia mediante la puesta en valor de proyectos donde confluya el arte, la ciencia, la tecnología y la sociedad.

- **Fondo del Libro y la Lectura**, que consiste en fomentar y promover proyectos, programas y acciones de apoyo a la creación literaria, la promoción de la lectura, la industria del libro, la difusión de la actividad literaria, el fortalecimiento de las bibliotecas públicas y la internacionalización del libro chileno.

49. FONDART: Fondo Nacional de las Artes Visuales.

8.4.3 Medios de Difusión:

En su primera etapa, el proyecto contempla la interacción personal con jugadores y coleccionistas en sus principales puntos de encuentro, tanto en lugares físicos donde se reúnen a jugar, como en las redes sociales donde confluyen, teniendo un trato directo con las comunidades; pudiendo así difundir la existencia del eBook. Esto no representa mayores dificultades, debido a los contactos que ya he obtenido a lo largo de esta investigación.

En una segunda etapa, se procederá a difundir el proyecto en tiendas y sitios web nacionales relacionados a los TCG. Algunos de los lugares identificados como lo más influyentes del área, que son idóneos para este fin y donde ya he planteado realizar la difusión de mi eBook, son:

-Tienda WarPig Games:

Ubicada en Manuel Montt 085, Providencia, RM.

-Tienda Guild Dreams:

Ubicada en Nueva Providencia 2212, Providencia, RM.

-Tienda Devir:

Ubicada en Doctor Charlin 1555, Providencia, RM.

- Sitio Web Dice and Tides⁵⁰:

Destinado a la conformación de comunidades en torno al desarrollo de los juegos de mesa, de rol y de cartas. Afirman en su sitio “Disfrutamos los cómics, videojuegos, películas, series y la industria del entretenimiento, pero valoramos el espacio único que brindan los juegos de mesa, de carta y rol. Apreciamos los instantes para desconectarse y unirse en un lugar común donde compartir la experiencia de entretenerse e imaginar. Creemos en el potencial de los juegos de mesa, de carta y de rol como una vía para el desarrollo cultural y creativo. Vivimos y disfrutamos la experiencia de los juegos, y por ello queremos que más conozcan este medio.”



50. Sitio Web Dice and Tides: diceandtiles.com



Conclusión:

En los Juegos de Cartas Intercambiables nacionales confluyen elementos propios de la disciplina del diseño, tanto en términos visuales y sintácticos como experiencial y social. Significan un medio de interacción entre las personas y forman parte del patrimonio gráfico chileno, que se ve afectado por el dinamismo y obsolescencia que se da en este tipo de juego.

Los TCG, si bien son muy distintos a los juegos de cartas tradicionales en términos gráficos y en sus dinámicas de juego, poseen cualidades únicas en función de las “zona de experiencia”. Por una parte enfatiza la actitud del jugador como “ente creador”, al permitir la elaboración personal y exclusiva de la baraja de juego. Además, conlleva a relaciones interpersonales ausentes en los demás juegos de cartas o de mesa, siendo otros jugadores indispensables, tanto al efectuarse el acto de juego como al intercambio y colección de las cartas, que lleva a la formación de grandes comunidades en torno a estas actividades.

En Chile, las comunidades que juegan estos juegos han ido surgiendo y desapareciendo a medida que pasan los años, debido a la inestabilidad del mercado chileno frente al mercado extranjero y al escepticismo que genera en los jugadores la poca duración de los TCG (desarrollados principalmente por pequeños y medianos empresarios) en el mercado, luego de la caída de la empresa editorial Salo.

Mi proyecto de título pretende rescatar este patrimonio gráfico, que se ve amenazado por la realidad nacional y las características propias de los TCG, con una mirada desde la disciplina del diseño y fortalecer las comunidades existentes en torno a este juego y las cartas.

En cuanto a las proyecciones, el eBook desarrollado lo defino como un producto sin fines de lucro, el cual he financiado de forma personal. Sin embargo, con el fin de posicionarme como especialista en el ámbito editorial y de diseño, pretendo realizar charlas y buscar socios o auspiciadores que me permitan financiar una campaña de difusión web o física. Además de postularlo a fondos culturales Fondart en conjunto con editoriales que resulten interesadas en el proyecto.



Bibliografía

Libros Impresos:

- F. J. J. Buytendijk (1935). El juego y su significado. Madrid, España: Revista de occidente.
- D. W. Winnicott (1972). Realidad y juego. Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Lois Barcalay Murphy, Erik H. Erikson (1982). Juego y desarrollo. Barcelona, España: Editorial Critica.
- Jean Piaget (1961). La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. México: fondo de cultura económica.
- Johan Huizinga (1954). Homo Ludens. Madrid, España: Editorial Alianza.
- Vicente Larrea, Eduardo Castillo (2008). Cartel Chileno. Santiago, Chile: Ediciones B.
- Pedro Álvarez (2008). Chile Marca Registrada. Santiago, Chile: Editorial Ocho Libros.
- Mauricio Vico, Mario Osses (2009). Un Grito en la Pared. Santiago, Chile: Editorial Ocho Libros.

Libros Electrónicos:

- R. C. Bell (1979). Board and table games from many civilizations: Kindle eBook.

- Carlos F. De la Riva (2004). Symbolism and numerals in playing cards. Amazon: Kindle eBook.

- W. Gurney Benham (2013). Playing Cards: History of the Pack and explanations of its many secrets.

- Publicaciones de ISSUU.com

Tesis:

- Adrián Pereira Santana (2002). El juego y lo Social: el caso de los juegos de Rol. Santiago, Chile: Tesis sociología, Universidad de Chile.

Documento de Google Academic:

- Mariela Borello (2005). Nuevos espacios de socialización y producción de subjetividad. Buenos Aires, Argentina: Revista Piliquen, sección psicopedagogía.

Sitios Web:

- Playing Cards (Historia de los juegos de cartas antiguos): http://a_pollett.tripod.com/

- Richard Channing Garfield (1995). Trading Card Game method of play. U.S. Patent: <http://patft.uspto.gov/> (Patente 5,662,332)

- La Tercera. Creadores de Mitos y Leyendas lanzan nuevo juego de cartas coleccionables: <http://diario.latercera.com/2011/06/10/01/contenido/tendencias/16-72155-9-creadores-de-mitos-y-leyendas-lanzan-nuevo-juego-de-cartas-coleccionables.shtml>

- La Tercera. Chileno Genzoman gana concurso para elegir al mejor ilustrador del mundo:
<http://www.latercera.com/noticia/cultura/2013/08/1453-538145-9-chileno-genzoman-gana-concurso-para-elegir-al-mejor-ilustrador-del-mundo.shtml>

-- Ilustraciones de Mitos y Leyendas:
<http://mitologiayleyendas.tumblr.com/>

- La Opinión. Adriel, creador de “Elegías TCG”:
<http://www.laopinon.cl/noticia/sociedad/adriel-creador-de-elegias-tcg-queremos-posicionar-el-juego-en-la-araucania-santiago>

- Comunidades de Facebook de cada juego de cartas intercambiables chileno y algunos de sus respectivos sitios web oficiales aún vigentes, que sirvieron de medio de contacto con productores, jugadores y coleccionistas.

Relatos de Creación: <http://relatosdecreacion.com/>

Fénix: <http://www.fenixtcg.cl/>

Elegías: <http://elegiastcg.com/>

Sobre el software para diseñar ebook y revistas electrónicas “Flipbook Maker Pro”: <http://www.kvisoft.com>

Colecciones de cartas y Manuales de Juegos de Cartas Intercambiables, impresos:

- Magic: the Gathering
- Mitos y Leyendas
- Human Kind
- Cazauro
- Arkna
- Fénix
- Relatos de Creación
- Elegías



Anexos

Entrevistas:

Dos entrevistas completas realizadas a productores chilenos durante el primer semestre del año 2014

Gonzalo Ordoñez (Genzo):

Ilustrador y editor del primer TCG chileno, Mitos y Leyendas (2000), así como ilustrador del TCG Fénix (2011) (<http://genzoman.deviantart.com/>)

Durante los aproximadamente 9 años que vivió el juego de cartas Mitos y Leyendas ¿Podrías contarme cuál fue tu experiencia a nivel general? ¿Cuál fue tu Rol y participación?

Inicialmente, tuve el rol de ilustrador. Entré a principios de segunda era, mitos llevaba 2 años funcionando. Conocí a varios ilustradores de mitos y leyendas, producto que la mayoría de ellos, en esa época, se concentraba en el naciente internet 2.0, el tiempo de los foros y AnimePortal.cl, que en ese entonces era ridículamente muy popular, el cual tenía una división de fan-art, donde se juntaron varios de estos ilustradores, entre ellos Sergio Lantadilla, Brolo, Sergio Quijada, Andrés Silva, Pablo Toledo, Carolina Eade y otros. Nos conocimos varios y fue un pasar de lo fan otaku a lo profesional, trabajando dentro del medio y fue una experiencia bastante buena, la disfruté mucho. Así como cualquier experiencia en el medio publicitario / editorial / producción, es complicado, por que vas trabajando a contra tiempo y hay veces que no duermes en días, pero me resultó, aunque suene cliché, muy gratificante estar en los lanzamientos donde ves a los chicos felices con los juegos.

Luego, respondiendo la pregunta, quedé también como editor. Lo cual también fue una experiencia aún más grata, por que ya no era

solamente el dibujante que hacía dibujos, sino que también tenía una injerencia en de qué se iban a tratar las ediciones, cuáles iban a ser las poses, cuáles iban a ser los personajes, qué personajes nos interesaba representar dentro del juego y qué personaje nos parecían entretenidos para representar.

Respecto a las ilustraciones ¿Trabajaban con algún concepto o línea gráfica muy limitada o más bien podían libremente desarrollar sus propios estilos?

Hay un poco de las dos cosas. Dentro de la fantasía épica, por ejemplo, el dibujante Ramos no es un referente de fantasía épica y hay otros que si. Hay estilos que se adoptan más a la fantasía vs dibujantes que tienen un estilo que sirven para otro tipo de productos. Mitos y Leyendas veníamos más de las fuentes clásicas, como Frank Frazetta, Boris Vallejo y diferentes tops del mundo de la fantasía, eran como nuestros referentes, pero debido a que varios de nosotros éramos fanáticos de los videojuegos, los mangas y los comics, habían algunas referencias a comics, por ejemplo el Thor de mitos y leyendas tenía también las redondelas que tiene el Thor de Marvel. Habían referencias que nos hacían devolvernos a esos productos, para que la gente los relacionara más. Teníamos ciertos tipos de reglas, idealmente la idea era que el dibujo emule la pintura tradicional, evitando la línea, por la línea es sinónimo de comic, y el comic es sinónimo de dibujo “más rápido” y sintetizado, buscábamos más la mancha y que se notara más la textura, para que recuerde más a las pinturas e ilustraciones de Frazetta. Juan Vásquez por ejemplo trabajaba ciento por ciento tradicional y era algo que nos gustaba mantener. Si bien tenía un estilo muy distinto al de Gabriel Rodríguez o al de Carolina Eade o al de Mauricio Herrera, el trabajo de Juan era más etéreo, delicado y frágil. La fantasía épica tiene colores típicos que lo caracterizan.

También la idea era evitar cosas muy visuales, ya que, dentro de todo, éste era un producto para niños, que lo jugaban mayores, como pasa conmigo que soy viejo y sigo jugando con cosas “para niños”, pero la idea era que fuese un juego para niños. Si dibujábamos una carta, y nos tocó re-dibujar varias cosas, no podíamos dibujar al samurái partiendo por la mitad a su enemigo con las tripas volando, era más elegante y más bonito dibujar al samurái en el piso y el otro de pie. La idea era mostrar lo que la televisión te podía mostrar en horario familiar.

¿Qué característica vez como propias de tu estilo de ilustración?

En Mitos y Leyendas siempre la gente me molestaba por que solía dibujar chicas sexys y monstros, era casi lo único que dibujaba. Dentro de todo, yo tengo un pie en el arte occidental, cuando partí en Mitos me gustaba Vicente Segrelles y también me gustaban referentes japoneses, pero no me dejaban, porque de pronto yo era muy exagerado, muy animé, al principio, en la época de Espada Sagrada (edición de dragones y caballeros). Cuando entraron más dibujantes se comenzó a vencer un poco ese “prejuicio” y algunos ilustradores eran más exagerados en sus formas, entonces yo pude hacer monos más animeteros (de animé, caricatura oriental). En mi caso tengo un pie en lo occidental y otro en lo oriental, me gusta mucho manejar esas dos cosas, por que me permiten, creo yo, conectarme con los fanáticos de ambas cosas en vez de estar únicamente focalizado en una de ellas.

Casi siempre las luces las ponía arriba o en una inclinación que no superara los 60° y eso es porque la mayoría de las pinturas clásicas, al no existir las luces como ahora, sólo había luz desde las 10 de mañana hasta las 7 de la tarde, pudiendo sólo recibir luz en esos ángulos. Si tu miras todas las pinturas antiguas, usan una luz que viene desde arriba, pero también una luz lateral. Hay películas que intentan emular eso, por ejemplo las de El señor de los anillos donde, la idea es apelar a un valor estético que el espectador ya conoce.

¿De qué forma se desarrollaba el diseño de personajes? ¿Cómo se formulaba un pedido a los ilustradores?

Generalmente se acordaba que iba a ser una edición nueva o extensión de 150 o 250 cartas y la gente de estrategia diseñaba un Excel donde nos entregaban, por ejemplo, la cantidad que necesitaban aliados Héroes y Sombras. En base a ese Excel, José Luis Flores, que era el editor, se dedicaban a buscar las historias y contenidos. Una vez que eso estaba listo, teníamos una reunión donde definíamos y acordábamos qué se podía utilizar. En base a eso yo realizaba los 150 bocetos de cada carta y hacía la investigación visual. La idea era que no se repitieran los dibujos, una vez nos pasó con un personaje que tanto yo como otro ilustrador dibujamos el mismo héroe marino con una lanza y alas de agua, probablemente por que tenemos los mismos referentes. Esto le pasó a otros dibujantes y decidimos llegar a este acuerdo de realizar bocetos previos, para que no volviera a ocurrir. Usando algunas referencias, por ejemplo: “en esta época se usaba éste tipo de arma y no esta otra”, a veces los dibujantes cuando no conocemos algo lo inventamos, pero esto, así como puede ser una ventaja, también puede ser un peligro. Una vez un niño que iba a los eventos, que jugaba Age of Empires y sabía mucho y nos decía “esa espada no corresponde al periodo, es un gladius no una espada” entonces te deja en evidencia el producto y te cuestionas cuál es la seriedad con que se está elaborando el producto. Tampoco buscábamos ser Icarito, no queríamos ser cien por ciento corrección histórica, pero sí la idea era que tuviera la coherencia que tienen los videojuegos donde hay una investigación histórica detrás y en base a eso se crean nuevas cosas o se exageran cosas, pero no sacar cosas de la nada. Una vez que ya se tenía listo el pack de referencia más el boceto se contactaba al ilustrador y se le daba la información y se le contaba cuál era la idea, cuál era el espíritu de la carta, si era una carta, triste, alegre o cuál era el énfasis, si una carta era un talismán (carta de apoyo a la batalla de los aliados o héroes), el personaje no era el centro o lo más importante, sino que el énfasis se encontraba en la acción.

La idea era que el dibujante ilustre durante la semana: 1 carta si era lento, 2 si era más o menos rápido y 4 si era muy rápido; ya que las ediciones salían muy seguido.

En un momento pasamos de hacer las ediciones en 2 meses a

hacerlas en 2 semanas, fue donde “peor lo pasé”. Fueron 150 cartas y prácticamente “dormía en el sillón”. Un ritmo caótico que tuvo que hacerse, ya que salo había rechazado una edición en la que habíamos trabajado meses y debíamos responder ya que estaba en juego un contrato con México, el cuál es un mercado muy importante. Había que enviarlo impreso, en barco y había que sumar ese tiempo de logística.

¿Qué técnica o medios solías usar?

Digital, todo digital. En la última edición que yo dibujé manual y pinté digital fue la edición mesoamericana Guerrero Jaguar y Vendaval. Luego, cuando comenzó Reinos de acero y Barbarie, me toco mucho viajar, así que era imposible viajar con escáner, viajaba en el bus, en el avión o donde sea con mi tableta chica y me di cuenta que era mucho más velos. Uso la técnica grisalla, donde pintas en blanco y negro y luego con veladuras acrílicas o en oleo le vas dando color. Esto yo lo aprendí de cero, viendo cómo trabajaban artistas japoneses aproximadamente por el año 2000, no entendía por qué dibujaban en blanco y negro y luego aplicaban color, pero luego aprendí que photoshop tiene sistemas para ir seleccionando áreas y coloreando; opción muy similar a la pintura tradicional, que permite ilustrar de forma más orgánica y se borra un poco la idea de que el computador “es tu enemigo”.

Trabajo con una tableta gráfica wacom bamboo, un computador Mac (con un procesador que supere los 1.5 GHz. y al menos 2 Gb. de RAM) y photoshop.

¿Qué significó Mitos y Leyendas para ti? ¿Crees que en algún sentido te sirvió para hacer tu trabajo más conocido?

Para mi fue importante, más que por hacerme conocido, sino que por que, en ese entonces, le dio un sentido bien particular a mi vida. Venía saliendo de la universidad, había trabajado en varias agencias en Santiago y en Valparaíso, estaba ya trabajando en cosas para el extranjero, pero la vida del dibujante es muy disipada, tienes trabajo al hacer una portada para una banda de Metal y al día siguiente haces carteles para una campaña de

Valparaíso o una casa comercial, otro día haces animé para unos gringos, etc. Entonces lo que pasó con Mitos fue que me permitió tener un tema y focalizarme en una sola cosa. Yo creo que uno de los grandes problemas que tienen los dibujantes es no encontrar “qué dibujar”. Por ejemplo, si pienso en Giger lo relaciono con Aliens y Monstruos fállicos, si pienso en Disney lo relaciono con monos tiernos y bonitos. La idea e tener un tema, una categoría, sí como en la música, tu banda tiene que ser punk, o rock o metal o algo que la caracterice. Mi ilustración es catalogada como Fantasía heroica, encontrar ese “qué dibujar” es o que agradezco a Mitos.

Yo soy profesor, estudié pedagogía en artes visuales, siempre he estado cercano al mundo de las escuelas, no trabajo como profesor, salí de la universidad, trabajé en eso un tiempo y luego me dediqué a ser dibujante tiempo completo.

Mitos era un producto transversal, le gustaba a los papás por que los niños aprendían con el juego. Yo he trabajado para muchos juegos, para World of Warcraft, he hecho cosas para Magic, para Yu-Gi-Oh, pero Mitos tiene esa cosa especial que sentías que era transversal. Me toco viajar y conocer.

Mitos fue una gran vitrina para muchos ilustradores que antes se dedicaban a hacer comics, que en Chile es mirado casi como algo menor, o hacer dibujos para agencias (también mirado en menos) y fue una gran que tengan la posibilidad de trabajar para un producto que tenía gigantografías puestas en varias partes de Santiago y eso nos permitía tener un lugar visible, que muchos dibujantes no tienen y que es también algo que el día de hoy se hecha de menos. Por ese lado estoy muy agradecido de lo que fue la experiencia de Mitos y Leyendas.

Post-Salo se desarrolló el juego Fénix ¿Cuál fue tu participación en el juego?

Fui invitado a participar como ilustrador. Durante el época de Mitos había una persona a la cual yo le tenía mucho respeto dentro de Salo, sin desmerecer al resto, que ejerció un rol casi de mentor para mi fue Iván Cardemil, que era el director creativo de

Salo y creador de Mitos y Leyendas (creador del producto o la IP, por que la persona a la que contrataron para hacer las reglas del juego es otra). Iván era un tipo genial, junto con él se nos ocurrió hacer la edición de Héroes chilenos. Él era un tipo súper abierto, con la capacidad de ver oportunidades donde no hay. Cuando me cuenta que iba a “revivir Mitos y Leyendas” y “está todo el staff”, quienes estaban encargados del diseño de estrategia, estaba Isabel Espinoza (diseñadora y directora de arte del juego por muchos años) y otros, entonces era como trabajar con la misma familia. Ahora, el problema es que yo estaba en Arica, yo soy de allá, entonces no podía trabajar tan de cerca, por lo que sólo me dedique a hacer dibujos a distancia, como la carta fénix. También hice demostraciones para que la gente vea cómo se pintan las cartas en vivo, con la idea de hacer el juego más popular.

Lamentablemente, Fénix tuvo sólo una edición. Estábamos trabajando en la segunda edición, cuando nos dijeron “saben qué, mejor stand by” y fue una pena por que Fénix tenía las papeletas como para ser un gran juego y “quedó ahí”. También eso fue una buena experiencia.

¿Qué me puedes contar respecto al diseño de las cartas?

Teníamos en ese entonces un apartado de Diseño en Salo, con 6 o 7 diseñadores comandados por Isabel Espinoza. Cuando nos tocaba hacer ediciones, generalmente, había un diseñador, Andrés Cortés, que se encargaba de montar las cartas y de declarar los textos, las cajas de texto, tipografía y todos los elementos de diseño. Teníamos la suerte también de contar con el trabajo de Alexis Rosas que se fijaba mucho en la creación de packaging y creo cosas como La Pirámide del Ka, la caja Triada y todas las cajas especiales de mitos y leyendas. A mi como editor me tocaba revisar todas las cartas, ver si estaban bien los textos y si el diseño estaba bien compuesto.

¿En qué se diferencia según tu experiencia, la línea gráfica de Mitos y Leyendas con la de Fénix?

Nada. Era “el mismo hijo del padre pero con otra madre”, por que trabajaba el mismo equipo. Trató de diferenciarse en el formato

de las cartas y elementos varios, pero era casi lo mismo. Era difícil separar Fénix de Mitos y Leyendas, pero creo que esa era la idea, hacer un “Mitos y Leyendas II” sin que usara el nombre Mitos y Leyendas, ya que entonces tenía una demanda horrible (que según el Departamento de Derechos Intelectuales sigue vigente).

¿Además de Mitos y Leyendas y Fénix, de qué otro proyecto de TCG, en Chile o el extranjero, has sido parte o estás trabajando actualmente?

En Chile, además de esos dos, trabajé para Human Kind. También ilustré la carta Fénix del juego Fénix.

Y en el extranjero, desde el 2006 estuve trabajando para World of Warcraft, haciendo imágenes para el videojuego y para el juego de cartas (de la empresa Blizzard Entertainment). También, dentro de esa misma época, trabajé en la Leyenda de los 5 anillos. Trabajé para Yu-Gi-Oh y Universal Fighting System (UFS), en las ediciones de Street Fighter, Tekken y otras. Ahora estoy terminando unas ilustraciones para UFS.

¿Cuál ha sido tu experiencia con estos proyectos?

Buena, aunque ha sido mejor mi experiencia trabajando para el extranjero, se paga mejor y el trato en general es mejor, con mejores plazos de entrega. En Estados Unidos, por ejemplo, saben que cuando contratan a un ilustrador se forma una relación de “tú a tú”, “el ilustrador es otra empresa” y por lo tanto, si te contratan, es para que hagas lo que sabes hacer, en cambio acá te contratan para una agencia y te dicen “oye, puedes dibujar igual a esto”. Afuera se considera a cada artista como una “visión distinta”, tiene un “sabor particular” y es algo que se valora. De este modo, los productores contratan a cada ilustrador según el “sabor” que se le quiere dar a cada producto.

Lo bueno de trabajar para tantas empresas distintas es el hacerte conocido por distintos tipos de públicos y finalmente, para un artista, eso es algo muy bueno. El llegar a más gente es una cosa súper rica, ya que hace más transversal el “a donde llega tu arte”.

¿Cómo vez el futuro de los juegos de cartas en Chile?

No soy partidario del juego de cartas en formato impreso hoy.

Me da la sensación de que Mitos y leyendas dejó de tener llegada fue por que dejó de venderse en quiscos y pasó a venderse en tiendas y retail. Eso es una estrategia que se usa mucho en Estados Unidos, pero Chile es un país aún demasiado chico, si vives en las Condes o Providencia, tienes Mall y Retail por todos lados, pero si vives en Rancagua vas a tener que dar muchas vueltas y va a significar que en vez de poder ir todos los días vas a poder ir el fin de semana, a no ser que vivas cerca. Se perdió eso del grupo de amigos que juntaban sus monedas e iban a comprar una caja al quisco, cosa que para el dueño también era muy bueno, entonces todos ganaban. Había una cosa más “del pueblo” y al estar en los Mall ya era el papá el que compraba y eso ya hacía todo más complicado. Quizás se apuntaba a llegar a un jugador más hardcore, pero en Chile esos jugadores juegan Magic.

Juntar el dinero para imprimir un juego es difícil, el asunto es llegar a los quiscos. No hay una costumbre en Chile de ir a librerías, es una cosa que está recién surgiendo.

Ahora en Japón hay una explosión con dos empresas que están haciendo juegos de cartas para celulares móviles y para Facebook, que permite jugar online. Esas empresas ganan más que gana Nintendo y Sony. Y Chile es el país de Sudamérica que tiene más celulares Smartphone.

Varios de los juegos que se han lanzado en Chile, si bien han sido con mucha “buena onda”, me da la sensación de que no han tenido un juego organizado duro, que les permita mantenerse en el tiempo. Salo, en su época, iba a los colegios, hacía torneos escolares y se “engrupía” a los padres y profesores, por lo educativo del juego Mitos y Leyendas. Luego, los mismos colegios formaban sus grupos de gladiadores para los torneos de Mitos y Leyendas, había un tema generacional fuerte con los juegos de cartas, pero ahora yo no se si está ese mismo escenario. Dudo que se vuelva a lo que se logró con mitos y leyendas, con formatos de

cartas impresas.

¿Qué te parece la práctica de digitalizar los juegos de cartas?

Buenísimo, yo creo que para allá va el futuro de los juegos de cartas, porque hoy los productos en formato físico están muriendo. Es algo que va desde los discos de música hasta los videojuegos, que ahora se venden también en formato digital descargable. Hoy en día la gente no quiere andar acarreando cosas y el factor de la competencia online es bastante fuerte.

Eduardo Bacon:

Creador del TCG Relatos de Creación (2012)
(relatosdecreacion.com)

Cuéntame un poco de ti ¿A qué te dedicas?

Soy Publicista, titulado. Estamos en Paquidermo, que es la empresa que está a cargo del juego hace un tiempo atrás. Tengo un poco más de 30 años. Me dedico a la publicidad, al desarrollo del TCG y también hago docencia.

Como creador ¿Qué me puedes contar del juego Relatos de Creación? ¿En qué consiste?

Es un juego que tiene dos aristas que lo caracterizan. Son los Relatos, por que tiene historia y todo lo que sucede se va contando y se transforma en un relato. La idea no es juntar cartones, sino que tener personajes, que tienen historias, personalidades e interactúan con otros. La otra arista tiene que ver con Creación, que tiene que ver con la estrategia, que es lo que nos motivó a hacer el proyecto, que sea un juego que realmente sea un desafío. En el staff somos muy enemigos del combo inicial, donde juntas 5 cartas y ganas en 1 o 2 turnos. No hay un desafío en eso, no eres tú el que ganó sino que fueron las cartas o tuviste el dinero para comprar las mejores cartas. Quisimos que el juego sea un desafío

de persona contra persona y que las cartas sean un intermediario que ofrezca el entorno, el ambiente. La decisión dentro de esta estrategia es lo más importante. Hay jugadores que teniendo buenas decisiones han logrado ganarle a aquellas barajas más armadas (o con mejores cartas, de mayor costo o rareza). Relatos de Creación es un mundo, no es un tema plano.

**¿En qué momento se te ocurrió desarrollar un Juego de Cartas?
¿Cuál ha sido tu experiencia desde entonces?**

Todo comenzó con mi grupo de amigos, que conozco del tiempo del colegio, al menos 15 o 20 años. Jugábamos cartas cuando éramos chicos. Nos reencontramos más mayores y se nos ocurrió “¿Por qué no jugamos cartas de nuevo?” y a todos nos justó la idea, por que ahora tenemos más plata y podemos comprar todas las cartas que antes no podíamos. Pero comenzamos a revisar los juegos existentes y no encontramos ninguno que nos dejara completamente satisfechos, en parte por que cuando uno es más viejo se pone más exigente en lo que quiere, cuando uno era chico se entretenía con cualquier cosa. Entonces se nos ocurrió “¿Y por qué no hacemos un juego de cartas nosotros?”, casi como “Sí somos tan choros para repudiar a los demás, entonces hagamos algo nosotros”. Yo comencé a averiguar los costos y el tema de producción y encontré que era viable. Ahí comenzó todo el proceso, de desarrollar sistemas de juego, probar cartas y armar el juego.

En Cuanto a mi experiencia en esto, me di cuenta que crear un juego no tiene nada de juego. Quizás alguien puede pensar “es genial, porque juegas todo el tiempo”, pero no, se da hartito el tener que estar probando las cartas, jugando a veces por obligación para poder hacerlo y te quita mucho tiempo. Es como ser cineasta, un cineasta no va al cine a disfrutar una película como cualquier persona, sino que se fija en otras cosas y pasa igual con el juego. Hay que tenerle cariño al juego.

¿Por qué un juego de cartas intercambiable y no un juego de barajas?

Porque nuestro fin máximo es la interacción de los jugadores. El intercambio consiste no sólo en que requieres a otra persona para un “yo te paso una carta y tu me pasas otra carta”, sino que necesito saber lo que tú necesitas y tú necesitas saber lo que yo necesito. Para eso hay una interacción humana como tal, debes conocer a la persona que está al frente y ella me tiene que conocer a mi. Ahí se genera esa relación y al final el juego se transforma en un “medio para... (conectar personas)”.

¿Cómo has formado el staff de Relatos de Creación? ¿Quiénes lo componen?

Más que socios en si, somos amigos. Buscamos más la cercanía, por sobre una relación de trabajo, porque el juego nace como una afición de amigos y se mantiene como tal. Somos amigos que antes jugábamos juegos de tablero y juegos de rol, bien “ludópatas” y mantenemos ese espíritu, otros también se van incorporando, pero en general el staff está compuesto por lazos de amistad, más que personas contratadas para hacer una labor.

En cuanto al desarrollo del juego ¿Cuáles fueron las principales dificultades con las que te encontraste? ¿Qué dificultades vez hoy en día?

El pasar de la teoría a la práctica. Nosotros queríamos llegar con un juego de cartas único, no queríamos copiar un sistema de juego que existiera en el mercado. Con el tiempo uno ve similitudes con otros juegos que a veces ni siquiera nosotros conocíamos. El traer algo nuevo es muy complicado.

También, el crear un juego implica mucho tiempo y el tiempo, en el fondo, es dinero. Hacer rendir los recursos que tienes de inversión, en relación al tiempo. es bien complejo.

En cuanto al juego en si, lo más complicado es conseguir un entorno equilibrado. Relatos de Creación consiste en 5 facciones que son como 5 tipos de barajas diferentes. Entonces tienen que tener todas un equilibrio e ir jugando y probando con todas, para que todas puedan tener un nivel de competitividad, sino unas se van quedando atrás y deja de ser entretenido, por que al final

si tienes una baraja inferior te encontrarás con el límite de “No puedo ganar nunca”, por un defecto del juego en si, más que de la estrategia que tu puedas tener. Eso es bien difícil.

En la puesta en escena del juego, se presenta el desafío de contactar a las personas y llegar a ellas. Hay que ir a los eventos, participar en diferentes lugares y hacer que la rueda gire. No puedes llegar y lanzar un juego y quedarte sentado esperando a que los jugadores lleguen, sino que hay que trabajarlos.

¿De qué forma fue diseñada la experiencia del juego, en cuanto a jugabilidad?

Nosotros ya habíamos jugado muchos juegos de cartas, entre ellos Juegos de Rol. Cuando nos decidimos hacer el juego dijimos “pongamos elementos de Juegos de Rol”, eso nos da el elemento historia pero no sistema de juego, entonces incluimos elementos de los Juegos de Tablero y de a poco lo fuimos desarrollando, hasta que llegamos a un juego, con el uso cotidiano de un juego de cartas, pero cuando tu pasas a la parte de enfrentarte a tu oponente, con las cartas armas un tablero, donde importa dónde tu estas parado, hacia donde tu avanzas, qué vas a hacer y quién toma la acción. Hemos tenido un feedback muy bueno con los jugadores respecto a esta fusión de elementos de juego, ya que les gusta mucho, pues no es como cualquier juego en que uno se pueda pegar en cualquier momento, sino que es un juego de ejercito. Los ejércitos no llegan y se atacan en cualquier instancia, pues están a kilómetros de distancia, no puedes golpear a un oponente que está en el castillo del terreno antagonista, sino que cuando llega la instancia de enfrentamiento es algo colosal, el cómo sales bien parado de aquello o, al menos, que tu oponente no se la lleve gratis.

Pasamos, entre pruebas, fallas y modificaciones, por dos o tres sistemas de juego, hasta que llegamos al que nos dejaba satisfecho.

Lo más entretenido es cuando aparecen jugadores que aparecen con usos y combinaciones para las cartas que nosotros no hemos contemplado. Salen con diferentes cosas, que nosotros en el

testeo no nos dimos cuenta y eso es muy destacable y es algo que se permite por cómo se juega Relatos. Nosotros en el testeo debemos probar (sólo con 1 edición) 200 cartas y darle flujo a todas ellas.

¿Quién fue el encargado del diseño de las cartas y de las decisiones productivas de formato, terminaciones y diseño de packaging?

Todo lo que es el diseño y en especial el área packaging lo he visto yo. Como publicista y más experiencia en el área gráfica. Siempre me junto con asesores y hacemos decisiones en conjunto, pero “equipo” de diseño soy yo.

Tenemos un formato de sobre distinto, una caja, por que encontramos que formaba una experiencia mucho más grata al momento de toparse con el producto y al final ha resultado, a la gente le gusta mucho, le da una mayor calidad.

También intentamos simplificar al máximo los elementos en el diseño de las cartas. Un elemento importante es definir, en el diseño de personajes, los colores y características de cada facción, ya que la idea es que cada jugador se sienta identificado con la facción que elige. Esto ultimo lo hemos conseguido, de hecho, se arman peleas entre ellos de “yo soy lobo” y “yo soy león” y cada uno defiende su facción. Se hablan en relación a lo que sucede en el juego, lo cual nosotros encontramos increíble, pues el juego trascendió de la mesa y se ha transformado en parte de su vida.

Según tu experiencia ¿Cómo comparas los juegos de cartas chilenos versus los juegos extranjeros? ¿Cuál podría ser el valor que tienen los juegos chilenos?

Los juegos nacionales tiene un karma, debido a que ha existido tantos proyectos que se han lanzado y han fallado o se han mantenido por un tiempo y en un momento decaen. Eso ha hecho que, independiente de lo bueno o malo que sea un juego de cartas, por ser nacional, el propio jugador nacional lo mira en menos y con recelo, en el sentido “éste cuándo va a caer” y hace que el jugado se mantenga un poco más apartado y escéptico, en comparación a los juegos extranjeros. Entonces, aparece el

dilema de el huevo y la gallina, o sea ¿Cómo podemos surgir con el juego sin el apoyo de los jugadores? Pero necesitamos surgir para poder obtener su apoyo, entonces alguien tiene que ceder, no se puede obtener el éxito sin los jugadores y estos a la vez quieren que tengamos éxito para que el juego continúe y se amplíe el abanico de posibilidades y “oponentes”. Es el gran esquema que los TCG nacionales, especialmente los PYME, tienen que saber romper.

Como acá los TCG que se lanzan son de PYME y entran a un mercado más pequeño, a diferencia de los TCG internacionales, siempre es un punto a favor el precio, que siempre es más bajo y compite con los juegos extranjeros. Si el juego además es llamativo y entretenido, logra darle la vuelta al mercado.

Mitos y Leyendas por ejemplo, sigue siendo el juego más grande a nivel nacional, a pesar de estar “muerto”. Ahora se anunció que este competidor, el más fuerte, vuelve. Cuando supimos esto nosotros nos juntamos para ver “Dónde estamos nosotros” o si “hay que prender las alarmas o no”, pero hasta el momento estamos tranquilos, tenemos nuestras estrategias bien marcadas, pues no vamos a tener un juego de estrategia si no somos estrategias de fondo.

¿Qué opinas de las versiones online de algunos juegos de cartas?

Hay algunos que no logran conseguir la misma experiencia que en sus versiones físicas. También, hay otros que si lo logran, relativamente, y en estos momentos están arrasando en el mercado. Pero estos carecen del trato humano, no se crean lazos entre las personas, que se junten.

Por ejemplo, en Relatos, los jugadores que más tiempo llevan se han transformado en amigos, van para diferentes lados, conversan y han pasado a ser mucho más cercanos, por un motivo en común, que es el juego. Entonces, con el juego estamos creando lazos con personas.

Los juegos online los encuentro súper entretenidos pero carecen de ese punto básico de los TCG, de la interacción humana. En el jugar en sí, es como el Póker, uno puede tener la peor mano del

universo, pero haciendo Póker uno puede intentar ganar y hacer creer al oponente que tienes una mano excelente. Ha pasado que, al finalizar el juego, quien ganó le muestra las cartas con las que comenzó el juego a su oponente y “no tenía nada (bueno)” y el oponente durante el juego estuvo asustado pensando lo que podía tener, por la actitud y confianza que demostraba en el juego. Eso no se puede conseguir en línea, no puedes tener la relación con la persona que está al frente.

Para Finalizar ¿Cómo ves el futuro de Relatos de Creación? ¿Y de los TCG chilenos en general?

Dentro del futuro de los TCG nacionales creo que hay un gran futuro, ya que en propuesta no nos hemos quedado. Se ve que el chileno tiene ideas y que el desafío va más por el conseguir la confianza de los jugadores y la constancia.

Hay muchas especulaciones respecto al regreso de Mitos y Leyendas. Para nosotros esto es más una ventaja que una desventaja, puesto que la reaparición de este juego va a hacer aparecer muchos jugadores, lo cual hace que sea un mercado mucho más vistoso. Hoy en día los TCG no tienen la gloria del pasado, cuando existía Mitos. Ellos invertían una cantidad impresionante de publicidad que las PYMEs de hoy no pueden lograr. Si ponemos un spot en televisión se nos va el presupuesto para realizar otra expansión en aquello, no podemos invertir de esa manera, por lo que vamos paso a paso. El futuro de los juegos chilenos será vistoso en cuanto se mantenga la creatividad.

Colofón:

En este informe se utilizaron las tipografías:

- Alegreya, en sus variantes regular, bold, black e italic.
- Garamond, en sus variantes regular y bold.

Impreso en papel Couché Opaco.

El 3 de Diciembre del 2014 se imprimieron 7 copias en JULY, ubicado en Sargento Aldea 446, Santiago.

3 ejemplares fueron empastados en Encuadernación Palencia, ubicado en Portugal 1654, Santiago.

Los ejemplares restantes fueron anillados en Librería Arquitectura, ubicado en Portugal 28, Santiago.





Castles

Una pequeña...
por los...
de b...

© 2007 SA LO 54

ACTION DE L'INDEPENDANCE

