

DISEÑO

Artefactos culturales

Entre el clásico “La Gran Capital” de 1956 y el auge actual de los juegos de mesa chilenos, se observa una evolución notable. Han proliferado editoriales que, agrupadas como LudiChile, consiguen fondos públicos y crean narrativas propias que ofrecen una experiencia de aprendizaje, conexión con el patrimonio y difusión cultural. Una tendencia que le hace bien a nuestra sociedad sobreexpuesta a pantallas.

Texto, Pablo Andulce Troncoso. Producción, Paula Fernández T. Fotografías, Carla Pinilla G.

Álvaro González –director comercial de Within Play– cuenta que la línea principal de esta editorial está dedicada a poner en valor el patrimonio natural y cultural a través de juegos de mesa, y que han ganado un nombre trabajando con contenidos principalmente de divulgación científica. “No solo los nuestros, ninguno es de un solo uso; tienen un componente de ‘rejugabilidad’ que hace que su contenido aparezca muchas veces. Por ejemplo, si compras un juego a un niño, él lo jugará con los compañeros del colegio, con los primos, con los vecinos; de alguna manera, se convertirá en promotor. Por eso decimos que hacemos ciencia de contrabando. Nuestra idea es que sean muy entretenidos y que por debajo enseñen algo”, explica.

Los juegos de mesa generan una motivación distinta al aprendizaje como tarea, ponen a la gente en una perspectiva lúdica y eso aplica para grandes y chicos: “Somos curiosos como especie y el juego ofrece un espacio seguro donde equivocarnos, donde explorar distintas formas de enfrentar una situación”. Más allá del aumento en las ventas, para Álvaro, el hecho de que lanzaron uno solo en 2019 y actualmente sean cuatro o cinco los nuevos títulos por año es el verdadero síntoma del crecimiento.

“Ilan” es una de las apuestas más exitosas de Within Play y fue creada junto con la Fundación Antártica 21 para mostrar la biodiversidad de este territorio. Los jugadores deben coleccionar conjuntos de cartas con especies que van aumentando de tamaño, desde microalgas hasta grandes cetáceos, para armar tramas tróficas, es decir, cadenas alimenticias, y canjearlas por puntos. Fue reconocido en México como el juego favorito de los jue-



Las ilustraciones de “Memorice Bosque Chileno” son de Daniela Ramírez, María José Vela y Astrid Solar.

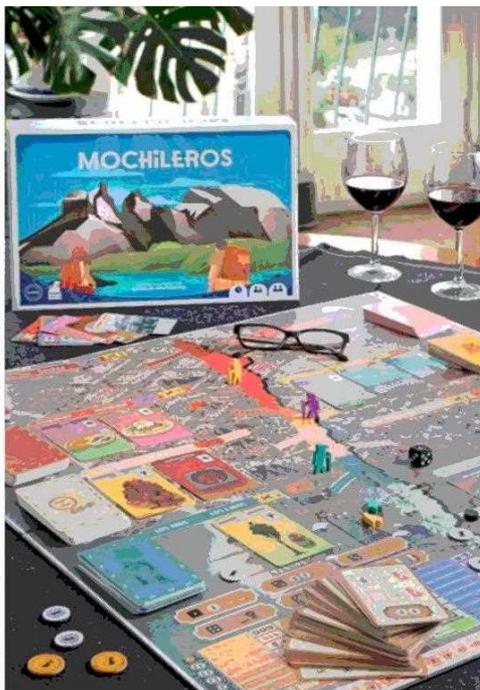
ces en uno de los encuentros más grandes de Latinoamérica y la final del torneo nacional ocurrirá en noviembre, entregando un pasaje doble para un crucero por la Antártida al vencedor. Within Play también desarrolló “Resistencia Nativa” junto con la agrupación Naturaleza Intrusa y aborda el conflicto entre el bosque nativo y las especies invasoras. En este juego participó además el Instituto de Ecología y Biodiversidad de la U. de Chile y ha recibido premios como el de Cultura Científica



Kanpur propone imaginar el desierto florido.

de la U. Autónoma.

Si bien ya era una industria en crecimiento, Manuel de Urruticoechea –fundador de Morsa Games y actual socio de Circoctel– asegura que los números permiten hablar de un *boom* de los juegos de mesa durante la pandemia. Esa curva no cayó drásticamente, en su opinión, gracias a un fenómeno de valoración de lo análogo y de la interacción real entre personas, en un momento en que lo digital invade todos los ámbitos de la existencia.



Diluvio Lúdico, uno de los principales canales en YouTube para esta comunidad, otorgó su máximo reconocimiento a “Resistencia Nativa”.

“Mochileros”, de Circoctel, proyecta futuros viajes por nuestra geografía.

Para jugar “Memorice” de Taller Piña, nos vemos obligados a distinguir detalles arquitectónicos, lo que conduce a su valoración.



“Caerse el casete” y “Pegarse el alcahofazo” son algunos de los chilenismos contenidos en “POH!”.



El ganador del torneo nacional de “Ilan” recibirá un viaje en crucero a la Antártida.

Morsa Games –la editorial de Manuel– se fusionó con Circoctel a fines de 2024. “Distinguimos tres líneas representadas por animales: el Dodo (juegos internacionales), la Morsa (misceláneos) y el Mirló, que se vincula al patrimonio, a la que pertenecen ‘Mochileros’ y ‘POH!’, entre otros”. En títulos como esos es indispensable incorporar artistas que tengan sensibilidad con el patrimonio y la idiosincrasia chilenos: “El arte es fundamental, y hemos salido a buscar talentos en otros

rubros. Por ejemplo, trabajamos con Alfredo Cáceres (Redolaf), destacado ilustrador de libros de fantasía”. Rodrigo López, el otro socio de Circoctel, lleva varios años organizando el festival Periscopio, el que reúne alrededor de mil seguidores cuatro veces al año. “En eventos como ese y Ludifest, identificamos que nuestro público es fundamentalmente gente joven y familias buscando experiencias distintas a las que entregan los juegos de computador o de teléfono”.

En tanto, el arquitecto, dibujante y enmarcador Felipe Soto, creador de Taller Piña, solía encontrarse en sus caminatas por Santiago con construcciones antiguas muy deterioradas. Al pensar cómo traer de vuelta el pasado de esas poblaciones y conjuntos habitacionales, concluyó que a través del dibujo podía obligar al espectador a fijarse en detalles que daban identidad a ese patrimonio anónimo.

Su juego “Memorice, el patrimonio anónimo de Santiago en 24 casas ilustradas” retrata fachadas de los barrios Matta Sur, Providencia y Santiago Centro; todas pintadas con acuarela sobre bocetos en grafito.

Por su parte, los ingenieros forestales Hernán Retamales y Nicolás Morales fundaron la editorial independiente Bosque Chileno, en 2021, para contribuir a la divulgación científica y acercar la naturaleza chilena a todas las personas de una manera entretenida y accesible. El juego apareció como un medio eficiente para ese objetivo. “El trabajo editorial siempre ha sido liderado por nosotros, los fundadores”, explica Nicolás Morales. “Para el juego ‘Memorice Bosque Chileno’, la diseñadora editorial Daniela Gutiérrez colaboró con las ilustradoras Daniela Ramírez, María José Vela y Astrid Solar que dieron vida a cada especie con sus nombres comunes y científicos. VD