



Casting de personajes



Ilustrado por
Cristian Turdera

Creado, diseñado
y producido por **tinkuy**

juegosliterarios.com.ar

tinkuy



HECHO EN ARGENTINA
NO REQUIERE WI-FI

Tinkuy ® Registro DNDA N° 5062191



En editorial Tinkuy descubrimos que existen singulares maneras de abordar y difundir la literatura.

Nos motiva la búsqueda constante de nuevas formas de encuentro con la lectura, para replicar su acción transformadora y seguir tendiendo puentes entre libros y lectores.

Este libro-juego fue creado con licencia:



tienda@tinkuy.com.ar



(54911)3636.6282

juegosliterarios.com.ar



@_tinkuy



¿Por qué un casting?

El juego reúne 50 personajes que quieren formar parte de la nueva historia que un reconocido y admirado escritor está desarrollando. ¿Quiénes serán elegidos o elegidas? ¿Qué habilidades se tendrán en cuenta durante la audición? ¿De qué se trata la historia que van a protagonizar? ¿Conocerán al misterioso autor que los ha convocado?

Quienes se presenten al casting podrán mostrar todas sus habilidades y poner a prueba las cualidades actorales que tienen. ¿Están preparados? Luz, cámara... ¡acción!

Rescate de juegos

Casting de personajes vuelve a poner sobre la mesa mecánicas de juego que fueron populares algún tiempo atrás. Quienes vivieron su infancia durante los años 70 u 80 en Argentina, recordarán las cartas de Tope y Quartet, quizás hasta conserven algún mazo con la "ficha técnica" de diferentes modelos de autos, barcos o aviones.

También se inspira en Las familias o Happy Families, juego de naipes destinado al público

infantil creado en 1851 por la empresa británica Jaques of London. La propuesta reunía 11 familias de 4 miembros (padre, madre, hijo e hija) que representaban un oficio diferente cada una. Cien años después se hizo popular en España de la mano de Heraclio Fournier, otra empresa fabricante de naipes, al desarrollar el juego «Familias de 7 países» y sumar integrantes a la idea original (abuelos).



Ilustrado por **Cristian Turdera**

Nació en Buenos Aires, en 1973. Empezó a dibujar cuando era muy chico y nunca dejó de hacerlo. Actualmente combina dos disciplinas que le resultan inseparables:

ilustración y diseño.

Hizo la secundaria en una escuela técnica para ser Maestro Mayor de Obras, como su abuelo materno. Estudió Diseño Gráfico y comenzó su carrera profesional en agencias de publicidad. Publicó su primer libro en 1996 y, desde entonces, cuenta con más de 50 títulos, editados tanto en Argentina como en el exterior. Su obra fue exhibida alrededor del mundo.

También diseña stickers, rompecabezas, vinilos, pósters, discos y agendas. Sus dibujos pueden aparecer en comerciales, series animadas, calendarios, diarios o revistas. Es capaz de intervenir pequeñísimos objetos y, en simultáneo, en grandes escalas, tal es su versatilidad y creatividad a la hora de trabajar.

Como docente lleva adelante, desde hace varios años, un taller en el que comparte su oficio de ilustrador. Y forma parte del equipo de profesores de la Cátedra de Ilustración Roldán (UBA).

Para Cristian, ser ilustrador no es solo dibujar, sino *“una herramienta de comunicación, que le permite dar una opinión, reflexionar desde la imagen y dar soluciones narrativas”*.

Su taller está lleno de libros, obras de arte, juguetes antiguos y diferentes objetos que lo acompañan, estimulan e inspiran. Si le preguntan, no se considera un coleccionista, pero sí un *“junta cosas”*.

Quienes lo visiten podrán encontrar, también, un montón de personajes dando vueltas por allí: algunos apilados, otros haciendo fila; entre los estantes de su biblioteca e, incluso, dentro de una lata de pan dulce. ¡Es que está por empezar un Casting y ninguno quiere perderse la audición!



¡Atención!

«Se buscan personajes para protagonizar una historia»

La obra se estrenará en seis meses y será escrita por un importante autor hispanoparlante. La preselección estará a cargo de un prestigioso jurado teniendo en cuenta las siguientes habilidades actorales: **Creatividad, improvisación, recorrido artístico, cuota de riesgo y expresividad.**

A quienes les interese la propuesta deberán presentarse al casting con ropa cómoda y “carta” de recomendación.

ISBN 978-987-88-8830-9

Libro + 50 cartas / 10 x 6 x 2cm / 100gs



El mazo contiene 50 cartas.

Sugerencias de juego

Casting (2-4 jugadores)

El objetivo es obtener todas las cartas. En esta modalidad compiten las habilidades artísticas de los personajes. Se reparte el mazo entre los participantes. Cada uno deberá apilarlas boca abajo sobre la mesa. El jugador de turno toma la primera de sus cartas, elige la habilidad que considera con más chances de ganar al ser comparada con la de otros personajes y canta su valor en voz alta. Luego cada participante dice el suyo. Quien tenga el puntaje más alto en ese ítem se lleva las cartas en juego, las coloca debajo de su pila y continúa la ronda con una nueva carta.

Si hay puntajes iguales, se deberá desempatar poniendo en juego una nueva carta cada uno.

El casting termina cuando un jugador logra reunir a todos los personajes.



Quinteto (3 a 6 jugadores)

El objetivo es armar grupos de personajes, identificados por la misma letra y color. El mazo contiene 10 quintetos. Se reparten todas las cartas entre los participantes. El primer jugador elige a otro de la ronda y le pregunta si tiene alguna de las cartas que necesita para completar su grupo de 5 personajes, pidiéndola por letra y N°. Por ejemplo: ¿Tenés D3? Si la tiene, debe entregársela. El jugador de turno puede seguir pidiendo cartas hasta que alguno no la tenga, entonces, el derecho a preguntar pasa a este jugador. Quienes reúnan todas las cartas de un mismo quinteto, deben bajarlas sobre la mesa. Aquellos que se queden sin naipes durante el juego, hayan o no formado grupos, deberán esperar hasta el final del juego. Gana quien haya reunido más cantidad de quintetos.



¡Manos a la obra! (2 a 10 jugadores)

Esta propuesta nos invita a ser los autores o autoras de la historia. ¿Se animan?

Primero hay que hacer un casting y elegir a los personajes de la obra. Para eso se repartirán 5 cartas a cada participante. Por turnos, tomarán uno de los naipes, elegirán la habilidad que consideren más relevante y dirán su valor en voz alta. Ganará el personaje que tenga el valor más alto. Esta dinámica se repetirá hasta obtener 5 personajes.

Una vez finalizado el casting hay que definir si el relato formará parte de una película, una obra de teatro o un libro. Habrá que ponerle un título y armar un guion si fuese necesario. Elegir los personajes principales y secundarios y decidir si la historia será de misterio, humor o tal vez de aventuras.

Es necesario determinar el escenario donde transcurrirán los hechos. Luego habrá que ponerse a escribir. Puede ser útil tener un cuaderno u hojas sueltas, lápices o biromes a mano. Quizás escuchar música les inspire. O tal vez prefieran el silencio. Solo hay que abrirle la puerta a la imaginación y...

¡manos a la obra!

Casting de personajes

Ilustrado por Cristian Turdera



juegosliterarios.com.ar

“Todo lo que una persona puede imaginar, otras podrán hacerlo realidad.”
Julio Verne

Creado, diseñado
y producido por **tinkuy**®