

Resumen.....	2
Introducción.....	3
Antecedentes.....	4
Objetivos.....	10
Metodología del Proyecto.....	17
<u>“Proyecto Concilio de Dragones IV”</u>	
Descripción del Proyecto.....	14
Presupuesto.....	23
Anexo.....	25

Club de Rol de Ingeniería

30 de Agosto de 2000

Índice

Resumen.....	2
Introducción.....	3
Antecedentes.....	4
Objetivos.....	10
Relevancia del Proyecto.....	12
Descripción del Evento.....	14
Presupuesto.....	23
Anexo.....	25

I. Resumen

Durante el año 1996, se llevó a cabo en la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas de la Universidad de Chile un evento de carácter recreativo y cultural denominado “Concilio de Dragones”. Debido al gran éxito alcanzado por esta iniciativa y el interés demostrado por numerosos grupos por darle continuidad, ya se han llevado a cabo otras dos versiones del evento, y se pretende realizar la cuarta versión durante el presente año.

Éste, es un evento sin fines de lucro, organizado por el Club de Rol de Ingeniería (CRI), entidad con personalidad jurídica formada por estudiantes de Ingeniería de la Universidad de Chile, y consiste en una feria medieval que se lleva a cabo durante 3 días (Viernes 21, Sábado 22 y Domingo 23 de Septiembre), en las dependencias de la Escuela de Ingeniería de la Universidad de Chile.

Durante estos días, se llevan a cabo exposiciones, talleres, espectáculos teatrales y musicales y numerosos juegos. Entre las actividades que mayor interés generan se pueden destacar la presentación de grupos de música medieval, tales como *Calenda Maia* e *In Taberna*, las exposiciones de armas y armaduras medievales, demostraciones de Artes Marciales y talleres de danza Hindú y Celta.

Todo esto se hace para crear una atmósfera propicia para dejarse llevar por la fantasía e incentivar la participación en juegos de rol, los cuales son la razón de ser del evento. Estos juegos, que permiten el desarrollo de las habilidades intelectuales y comunicacionales necesitando sólo lápiz, papel y un grupo de

amigos, se llevan a cabo en forma permanente durante el evento, y según estimaciones realizadas en oportunidades anteriores entretienen a más de 300 visitantes simultáneamente.

Además, se habilitan espacios para el desarrollo de otros tipos de juegos, especialmente de tablero y cartas. Así, se pretende mostrar nuevas formas de recreación económicamente accesibles e intelectualmente enriquecedoras para la juventud.

En esta versión de Concilio de Dragones se pretende poner especial énfasis a la ambientación de modo de transportar a los asistentes a una atmósfera de mercado medieval, para lo cual habrá dramatizaciones y una escenografía apropiada en forma permanente a lo largo del evento. Además, se han desarrollado sistemas computacionales que permitan facilitar la inscripción en los distintos juegos y al mismo tiempo llevar estadísticas respecto a la composición de los asistentes.

Otras innovaciones que se planean llevar a cabo son una taberna medieval, en la cual se servirá comida representativa de la época, y la instalación de una pequeña fragua para poder apreciar el trabajo de un herrero. Por otro lado, a fin de asegurar la afluencia de público, se buscará una amplia cobertura en la prensa escrita, radial y televisiva, así como la distribución de afiches por universidades, institutos y centros culturales en Santiago y Regiones.

Por todo esto, se espera una asistencia de 1500 visitantes durante el fin de semana, lo cual transforma a Concilio de Dragones en el evento más importante del año en su categoría.

II. Introducción

Concilio de Dragones es un evento recreativo y cultural, sin fines de lucro, llevado a cabo por grupos de jóvenes universitarios aficionados a los juegos de rol. Esta actividad ya ha sido realizada con gran éxito en tres oportunidades, llegando a congregar a más de 1000 visitantes durante un fin de semana, lo que le constituye como una oportunidad única por su capacidad de convocar a semejante número de personas, principalmente jóvenes, en un evento de esta naturaleza.

Este proyecto muestra las características principales de Concilio de Dragones IV, que será realizado los días 22, 23, y 24 de Septiembre del presente año. A grandes rasgos, este evento es una gran feria medieval, que contempla la actuación de grupos musicales, presentaciones de teatro y artistas de diversas disciplinas, además de una serie de talleres y actividades recreativas, tomando como eje central la difusión de los juegos de rol.

Así, el juego de rol se desarrolla como la construcción de un mundo imaginario, en el cual ocurre una serie de acontecimientos que son descritos a los jugadores por el director. Los jugadores intentan resolver estos problemas interactuando con estos a través de sus personajes y enfrentándose a escenarios cambiantes con un fuerte componente de azar, introducido a través de los dados.

III. Antecedentes

1. Definiciones

Los juegos de rol son una actividad recreativa que encuentra sus orígenes formales en la década de los 60, en Estados Unidos. Básicamente, consisten en reunir a un grupo de jugadores en torno a una historia que ha sido desarrollada por el director del juego (*Master*), y la cual se plantea como escenario en donde se llevan a cabo diversas aventuras.

Para el desarrollo de éstas, cada jugador asume el rol de un *personaje* (alter-ego del jugador, que habita en este mundo imaginario), el cual es detallado en una *hoja de personaje*, que describe las más importantes cualidades y características del mismo.

Además, se dispone de un conjunto de dados o cartas, que representan el azar, y reglas que permiten establecer criterios de decisión ante situaciones conflictivas.

Así, el juego de rol se desarrolla como la construcción de un mundo imaginario, en el cual tienen lugar una serie de acontecimientos que les son descritos a los jugadores por el *Master*. Los jugadores intentan resolver estos problemas interactuando con estos a través de sus *personajes* y enfrentándose a escenarios cambiantes con un fuerte componente de azar, introducido a través de los dados.

Cada *personaje* tiene fortalezas y debilidades que han sido cuidadosamente equilibradas y los integrantes de una *compañía* (grupo de personajes presentes en un juego) son escogidos de modo que sus características sean complementarias, a fin de hacer indispensable el trabajo en equipo para la supervivencia de los caracteres y el éxito de la aventura.

La temática de un Juego de Rol es tan diversa como sea la imaginación del *Master*, pues ésta depende sólo de la historia creada como ambientación. Sin embargo, entre las aventuras preparadas que se pueden adquirir en el mercado (también llamadas *Módulos de Juego*), destacan tres categorías: Fantasía, Terror y Ciencia-Ficción.

Para aquellos que nunca han presenciado un juego de rol se presenta a continuación un ejemplo de una sesión de juego. Juan, Pedro y Diego (el *master*) están jugando un juego de detectives de los años '30. Juan y Pedro están jugando a dos detectives privados llamados Chandler y Brown. Chandler y Brown se encuentran investigando un galpón abandonado que ha sido utilizado recientemente por una pandilla de traficantes de armas.

Juan: ¿Que hay en la oficina?

Master: Un par de sillas y un escritorio de madera. Además hay basura botada en el piso.

Pedro: Voy a revisar el escritorio.

Master: En la parte posterior del escritorio encuentras un pedazo de papel que se ha quedado atascado. Parece ser un pedazo de un sobre. Tiene anotada una dirección: dice "Avenida Mahoney 1415"

Pedro: ¡Oye Chandler, mira esto!

Juan: ¡Una pista al fin! Bueno, eso espero... ¿revisemos la dirección?

Pedro: Buena idea, este galpón ya fue abandonado por la pandilla. Voy a ir al auto y revisar el mapa de la ciudad. ¿Existe una Avenida Mahoney?

Master: (revisando su mapa de la ciudad) Sí, esta en el barrio del Norte cerca del río.

Pedro: Vamos a ir para allá en el auto.

Juan: Yo voy a ir atento para ver si nos están siguiendo.

Master: Chandler, ¿Cual es tu habilidad para rastrear?

Juan: 35%, pero yo pensé que se usaba cuando yo quería rastrear a alguien.

Master: Lo puedes usar para ambos casos. (El master tira un par de dados y consulta una tabla). No ves que nadie los venga siguiendo.

Pedro: Cuando llegue al 1415, quiero seguir de largo con el auto y estacionarlo en la cuadra que sigue.

Master: Ok. La Av. Mahoney es una calle en un barrio residencial de clase media con unos pocos árboles por las veredas. Las casas probablemente fueron construidas hace unos 10 años y están como a 2 metros de la calle. En la casa 1415 hay una luz encendida y notan que en la vereda opuesta hay un caballero paseando un perro.

Pedro: Nos estacionamos y caminamos hasta el 1415.

Master: Es una noche cálida y la mayoría de las casas están con las ventanas abiertas. Se escuchan un par de radios encendidos y una familia está discutiendo. Ahora están parados frente al 1415. La casa se parece a todas las demás y la ventana del lado izquierdo está abierta. Es ahí donde esta encendida la luz.

Pedro: Avanzamos hasta la puerta y tocamos.

Juan: ¡Espera! Antes de tocar la puerta, ¿se escucha algo?

Master: Escuchan una voz masculina de la ventana, parece que está hablando en francés. No escuchan a nadie más.

Pedro: Apuesto que está hablando por teléfono. ¿Que está diciendo?

Master: ¿Hablas francés Chandler?

Juan: (revisando su hoja de personaje) Brown habla francés. ¿Qué está diciendo?

Master: Dice: (con acento francés) "Dile a Cherbourg que tengo el resto de las cosas. Yo me voy esta noche. Quiero que me tengan el dinero listo y en efectivo. Les advierto, ¡nada de trucos sucios!" Luego de eso le escuchan colgar el teléfono.

Pedro: Listo. Entremos.

Juan: Espera un segundo, ¿te acuerdas de lo que sucedió la ultima vez que intentamos algo así? Yo me voy a dar la vuelta por atrás.

Master: Esta bien. Tú te das la vuelta y por atrás encuentras una puerta que da a un callejón. Hay algunos arbustos y hay un auto estacionado cerca de la puerta.

Pedro: Yo espero un minuto y luego toco la puerta.

Master: (con acento francés) ¿Quién es?

Pedro: Digo: "Me ha enviado Cherbourg"

Master: Escuchas que el cerrojo se cierra y luego oyes pasos dirigirse hacia el fondo de la casa.

Pedro: ¡Oops! (gritando) ¡Oye Chandler, va para donde estas tu!

Juan: Me escondo en los arbustos. Tengo una habilidad de 75%.

Master: Tira los dados.

Juan: Saque un 5.

Master: (consultando una tabla) Está bien. Un hombre con un traje negro sale rápidamente por la puerta. No te ha visto. ¿Qué haces?

Y así continua el juego. Como se vio, sólo es necesario que el *master* esté familiarizado con la mayoría de las reglas, los jugadores pueden jugar sólo conociendo unas pocas cosas.

En la mayoría de los juegos de rol, los jugadores mantienen sus personajes de una sesión a otra usándolos una y otra vez. Gradualmente las habilidades de los personajes tienden a mejorar. Los personajes se vuelven más poderosos y mejor equipados y pueden realizar tareas progresivamente más difíciles. Además, van construyendo una historia más completa y la personalidad del personaje se desarrolla cada vez más. A medida que transcurre el tiempo los jugadores se familiarizan más con sus personajes tal como le sucede a un novelista con sus protagonistas.

2. Habilidades desarrolladas por los juegos de Rol

Por último, es muy frecuente que los *Masters* pidan a sus jugadores que actúen

Durante el desarrollo de un juego de rol se ponen en práctica una gran cantidad de habilidades. En particular, se pone un gran énfasis en un adecuado manejo de las habilidades comunicacionales, tanto por parte del *Master* como de los jugadores. Todos deben ser capaces de representar adecuadamente a sus *personajes*, lo cual les obliga a ponerse en el lugar de éste y preguntarse permanentemente *¿Qué haría o diría mi personaje en esta situación?*. Este sencillo ejercicio obliga a prestar mucha atención a todas las descripciones que el *Master* entrega, e incentiva al jugador a forzarse a entender completamente lo que el *Master* quiso decir.

Además, es frecuente que los jugadores deseen adquirir mayor dominio sobre la ambientación del mundo en el cual están ocurriendo las aventuras. Como la mayor parte de los juegos están inspirados en algún libro (o en alguna mezcla de ellos), es común que se suscite un fuerte interés por las obras de literatura fantástica (J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis), ciencia-ficción (Julio Verne, Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Ray Bradbury) o terror (H. P. Lovecraft, Stephen King), incentivando así la lectura.

También se ponen a prueba las habilidades directivas y de negociación, resultando un hábil entrenamiento para enfrentarse a situaciones conflictivas en el mundo real. A través de un simple juego, es posible practicar destrezas tales como tomar decisiones rápidamente o saber discutir aceptando las diferencias del otro. Así, los juegos de rol permiten el desarrollo de las habilidades sociales básicas que con frecuencia son dejadas de lado por la educación formal.

IV. Objetivos

Por último, es muy frecuente que los *Masters* pidan a sus jugadores que actúen (roleen) sus personajes en los momentos críticos: al realizar un hechizo, al encontrarse en una conversación en una taberna, al intentar convencer a una audiencia reticente de que las luchas contra dragones son un evento cotidiano en la vida de un aventurero. Todas estas situaciones presentan una excelente oportunidad de ejercitar las habilidades histriónicas y obligan a improvisar, al tiempo que genera un ambiente de camaradería y diversión entre los jugadores.

Es importante recalcar que todas estas habilidades son relativamente escasas y, por lo tanto, son muy valoradas en el mundo laboral actual, ya que contribuyen a mejorar de forma importante las relaciones interpersonales.

- Presentar ante la comunidad los juegos de Rol como una alternativa entretenida, económica, y enriquecedora de recreación e intentar conseguir una amplia aceptación de esta actividad. Difundir técnicas que contribuyan al perfeccionamiento de capacidades que enriquecen el juego. Constituir una instancia en que la actual comunidad de jugadores pueda informarse de la amplia variedad de sistemas de juegos existentes, así como enterarse de los últimos acontecimientos del mundo tanto en el ámbito nacional como internacional.
- Incentivar la participación en actividades creativas, a través de charlas, exposiciones y talleres. Fomentar la diversidad en las actividades culturales y recreativas, a través de la exhibición del trabajo de grupos que se desenvuelvan en ámbitos poco conocidos.

IV. Objetivos :

General

- Dar a conocer alternativas de recreación accesibles y variadas, que al mismo tiempo cumplan con ser atractivas para la juventud y permitan el desarrollo integral de la persona, tanto en los aspectos culturales como en las destrezas necesarias para desempeñarse exitosamente en el mundo cotidiano. Permitir que esta acción se prolongue en el tiempo, creando lazos de comunicación permanentes y abriendo futuros espacios de participación juvenil.

Específicos

- Presentar ante la comunidad los juegos de Rol como una alternativa entretenida, económica, y enriquecedora de recreación e intentar conseguir una amplia aceptación de esta actividad. Difundir técnicas que contribuyan al perfeccionamiento de capacidades que enriquecen el juego. Constituir una instancia en que la actual comunidad de jugadores pueda informarse de la amplia variedad de sistemas de juegos existentes, así como enterarse de los últimos acontecimientos del rubro tanto en el ámbito nacional como internacional.
- Incentivar la participación en actividades creativas, a través de charlas, exposiciones y talleres. Propiciar la diversidad en las actividades culturales y recreativas, a través de la exhibición del trabajo de grupos que se desenvuelvan en ámbitos poco conocidos.

- Fomentar la creación y participación en grupos juveniles, utilizando como vínculo los intereses comunes por actividades recreativas y/o culturales.
- Abrir un espacio para exhibiciones de carácter cultural que carecen de acceso a los medios masivos de difusión, en un contexto que permita el contacto directo entre público y artistas. Contribuir así a la mejor comprensión de estas artes, e incentivar el interés por la cultura en un sector de mucho potencial interés.

V. Relevancia del Proyecto

Se distinguen numerosos factores que transforman Concilio de Dragones en un evento de gran relevancia en el ámbito cultural y comunicacional.

En primer lugar, es importante destacar que este evento es el único en Chile que logra congrega a más de mil personas, mayoritariamente entre 15 y 25 años, de todo el país durante un fin de semana completo en torno a una actividad de carácter recreativo y cultural.

La gran cantidad de público que asiste a Concilio, así como la particular dinámica en la cual se desenvuelve, hace que el evento posea un muy alto potencial para dar a conocer distintos tipos de mensajes, tales como actividades que se estén preparando, organizaciones que deseen atraer nuevos miembros, etc.

Además, brinda la oportunidad a grupos pequeños de dar a conocer el trabajo que realizan durante el año. Por esto, Concilio se ha convertido en escenario para grupos artísticos de gran calidad, tales como bailarines, malabaristas, grupos musicales, actores y artesanos. Estos expositores normalmente desarrollan sus trabajos en áreas que no son masivamente conocidas, por lo que no cuentan con muchas oportunidades de presentar muestras de sus obras ante un público numeroso. Cabe destacar que gran parte de los artistas que participan son jóvenes universitarios o recién egresados, quienes están aún más necesitados de un espacio en que difundir sus actividades.

Hay que recalcar la oportunidad que brinda a los asistentes de entrar en contacto con actividades recreativas que pueden convertirse en un elemento formativo importante. Durante el evento se realizan numerosos talleres, exposiciones y presentaciones, que se caracterizan por ser actividades originales y que permiten a los participantes desarrollar habilidades y destrezas que normalmente son dejadas de lado por la educación tradicional.

viernes 22, sábado 23 y domingo 24 de Septiembre.

Por último, este evento se ha caracterizado por tener un muy fuerte impacto sobre los jugadores de rol del país, convirtiéndose en un modelo a imitar para los creadores de otros encuentros, y brindando la oportunidad de establecer importantes contactos personales que permiten la consolidación de nuevos grupos organizados.

partiendo entre sí la ambientación medieval, los sistemas de comunicación, los servicios de coordinación y seguridad, así como la infraestructura básica.

Concilio está orientado a un público de cualquier edad, aunque se pone especial énfasis en captar el interés de la población joven entre 15 y 25 años. Para esto, se pretende desarrollar una intensiva campaña publicitaria basándose en afiches y apariciones en la prensa escrita, radial y televisiva, tal como se ha hecho en las versiones anteriores del evento. Para esto es de gran importancia el diseño y ubicación de los afiches, lo cual ha sido sello característico de Concilio y garantiza la afluencia masiva de público.

Para Concilio de Dragones IV se pretende poner un gran énfasis en la decoración de las áreas comunes y en los detalles que contribuyan a transportar a los asistentes a una atmósfera de fantasía medieval. Para esto se contempla, entre otras cosas, la construcción de una fachada de castillo

VI. Descripción del Proyecto

Concilio de Dragones es un evento cultural sin fines de lucro que agrupa diversos movimientos a través del vínculo común con la fantasía y la imaginación. Se realizará en el Edificio Escuela de la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas de la Universidad de Chile, de 10 a 22 hrs. los días viernes 22, sábado 23 y domingo 24 de Septiembre.

El evento está compuesto por numerosas actividades independientes entre sí, coordinadas centralmente. De este modo, Concilio se presenta como una gran feria, en la cual tienen lugar variados juegos, talleres, exposiciones y presentaciones, compartiendo entre sí la ambientación medieval, los sistemas de comunicación, los servicios de coordinación y seguridad, así como la infraestructura básica.

Concilio esta orientado a entretener público de cualquier edad, aunque se pone especial énfasis en captar el interés de la población joven entre 15 y 25 años. Para esto, se pretende desarrollar una intensiva campaña publicitaria basándose en afiches y apariciones en la prensa escrita, radial y televisiva, tal como se ha hecho en las versiones anteriores del evento. Para esto es de gran importancia el diseño y ubicación de los afiches, lo cual ha sido sello característico de Concilio y garantiza la afluencia masiva de público.

Para Concilio de Dragones IV se pretende poner un gran énfasis en la decoración de las áreas comunes y en los detalles que contribuyan a transportar a los asistentes a una atmósfera de fantasía medieval. Para esto se contempla, entre otras cosas, la construcción de una fachada de castillo.

Además, se tiene considerada la aparición esporádica de malabaristas y actores que dramaticen escenas asociadas a la Edad Media.

También se contempla la incorporación de sistemas informáticos para el control y administración de las inscripciones a los juegos, lo cual permitirá una mayor eficiencia en este proceso y abre la posibilidad de recabar información estadística entre los concurrentes, a fin de determinar composición y gustos.

A continuación, se entrega una serie de fichas con la información más relevante de cada una de las actividades que se llevarán a cabo durante el Concilio.

I.- Juegos

Actividad:	Juegos de Rol
Duración:	Permanente a lo largo del Evento
Descripción:	Se dispondrá de aproximadamente 9 salas de clases en las cuales se ubicarán alrededor de 5 a 6 mesas en cada una, especialmente acondicionadas para llevar a cabo juegos de rol, y atender simultáneamente a unas 300 personas. En el Hall Central se instalarán stands de inscripción, tanto para <i>Masters</i> como para jugadores. Así, sólo será necesario acercarse a estos stands para saber dónde y a qué hora se está preparando la próxima sesión de algún juego. Según la experiencia reunida de los Concilios anteriores, se estima que siempre existe la posibilidad de inscribirse en una sesión con un margen de espera de entre 10 y 30 minutos. Cada mesa de juego dura aproximadamente entre 4 y 5 horas.

Actividad:	Rol en Vivo
Duración:	5 horas (Rotativo, Sábado y Domingo en la tarde)
Descripción:	Es una modalidad de juego de rol en la cual la ambientación no sólo se basa en la descripción del <i>Master</i> , sino que ha sido

	construida como si se tratase de un escenario para una obra de teatro. Los jugadores deben actuar como si fuesen los <i>personajes</i> y los habitantes del mundo imaginario son interpretados por actores. Este juego resulta sumamente llamativo y suele ser una de las atracciones principales.
--	--

Actividad:	Gymkhana de AD&D
Duración:	Permanente a lo largo del evento
Descripción:	Es frecuente que en los juegos de rol de carácter medieval fantástico los jugadores deseen que sus <i>personajes</i> realicen acciones tales como escalar murallas mientras cargan a una doncella en brazos y una pesada mochila en la espalda (sin considerar que además llevan puesta una armadura fabricada con placas de hierro). La idea de esta actividad es equipar a los jugadores con una armadura de estilo medieval y proponerle que realice algunas de las hazañas más frecuentes entre los aventureros, compitiendo contra otras participantes en pruebas de destreza.

Actividad:	Warhammer
Duración:	Permanente a lo largo del evento
Descripción:	Se habilitará un espacio especialmente acondicionado para que los aficionados a este hobby puedan realizar exhibiciones, enseñar a jugar, realizar concursos y, por supuesto, llevar a cabo partidas de este atractivo entretenimiento.

Actividad:	Juegos de Cartas
Duración:	Permanente a lo largo del evento
Descripción:	Se dispondrá de un espacio con mesas especialmente habilitadas para juegos de cartas coleccionables, tales como Magic, Señor de los Anillos, etc. Estos juegos, de tremendo éxito entre estudiantes de educación básica y secundaria, constituyen un importante nexo mediante el cual jugadores de cartas conocen y se entusiasman con los juegos de rol, y las otras actividades realizadas durante el evento. Además de mesas de juego, y stands en los cuales se enseñe a jugar, se realizarán variados torneos.

II.- Presentaciones

Actividad:	Ciclos de Animación Japonesa y Cine
Duración:	Permanente a lo largo del evento
Descripción:	El Club de Animé de la Escuela de Ingeniería de la Universidad de Chile, en la sala multimedia del recinto, brindará una muestra de animación japonesa que abarque tanto series clásicas como algunos de los últimos estrenos. Además, se contempla la exhibición de algunas películas como contrapunto a las animaciones.

Actividad:	Muestra de Artes Marciales Chinas
Duración:	Presentación de 90 minutos
Descripción:	Se ofrecerá una exhibición de diversas formas de Kung-Fu y Tai-Chi, incluyendo simulaciones de peleas a puño abierto y con armas de combate tradicional. Además, se dictará una charla acerca de las Artes Marciales, su evolución y las comparaciones entre Oriente y Occidente, a cargo de Jaime Cáceres, presidente de la Asociación de Artes Marciales Chinas de Chile y profesor de Tai-Chi de la Universidad de Chile.

Actividad:	Charla: Santiago e historias de sus edificios embrujados
Duración:	Presentación de 30 minutos
Descripción:	En todas las ciudades del mundo circulan cuentos de fantasmas y casas embrujadas. Santiago no es la excepción. Durante el evento expondrán diversas personas aficionadas al tema que se han encargado de recopilar algunas de estas historias, las cuales son acompañadas de un diaporama que invita a un viaje por los escenarios de estas tétricas aventuras.

Actividad:	Charla: La Literatura de J. R. R. Tolkien
Duración:	Presentación de 45 minutos
Descripción:	Se ofrecerá un estudio comparativo y un análisis de las diferentes obras de J. R. R. Tolkien, así como un relato de la evolución del principal escenario diseñado por este reconocido escritor: la Tierra Media.

Actividad:	Charla: El Universo de "La Guerra de las Galaxias"
Duración:	Presentación de 30 minutos
Descripción:	Relato que surge del análisis de la trilogía "La Guerra de las Galaxias". Se describen algunas curiosidades, errores de las películas y otros datos de interés para los fanáticos de este clásico del cine de ciencia-ficción.

Actividad:	Charla: La Evolución de los Juegos de Rol
Duración:	Presentación de 30 minutos
Descripción:	Una breve exposición acerca de la historia e impacto de los juegos de rol, tanto en el diseño de juegos en general como en otros ámbitos, estará a cargo del Profesor José Pablo Zagal, de la Pontificia Universidad Católica de Chile, quien dicta una cátedra acerca del tema de los juegos en el departamento de ciencias de la computación de dicha universidad.

Actividad:	Concierto: Noche Celta
Duración:	Sábado, a las 19:00 hrs. Presentación de 150 minutos.
Descripción:	Esta actividad reúne a los principales grupos musicales que interpretan <i>reels</i> , <i>jigs</i> , <i>mazurcas</i> y otras piezas clásicas de la tradición celta. Los grupos nacionales que se han especializado en este tipo de música aún son pocos y generalmente jóvenes. Cabe destacar que se realizó una presentación similar, llamada Festival de Música Celta, la cual fue patrocinada por la Universidad de Chile y que contó con una gran aceptación. Los conciertos son acompañados de danza, y disfraces, así como intermedios en que se describen importantes aspectos históricos de dicha cultura.

Actividad:	Concierto: Calenda Maia
Duración:	Domingo, a las 19:00 hrs. Presentación de 90 minutos.
Descripción:	Este conjunto nacional es, sin duda, el de mayor trayectoria en la interpretación de piezas musicales provenientes de España medieval. Sus presentaciones son acompañadas de danza, teatro, y espectaculares disfraces. Calenda Maia es reconocido a nivel internacional por sus estudios e interpretaciones, y ha sido un

III.- Talleres	activo colaborador de Concilio durante los últimos años, poniendo especial cariño e interés en estos eventos.
----------------	---

Actividad:	Concierto: In Taberna
Duración:	Viernes, a las 19:00 hrs. Presentación de 90 minutos.
Descripción:	In Taberna es, indiscutiblemente, uno de los grupos más importantes en la interpretación de piezas musicales de España Medieval en Chile. Este grupo concentra sus presentaciones en las obras judeo-españolas. El espectáculo se realiza con instrumentos que son fieles réplicas de los antiguos, y fabricados por los mismos integrantes del grupo, así como con disfraces representativos de la época. In Taberna se incorporó al evento durante Concilio de Dragones III, y es muy entusiasta en su apoyo a la organización.

Actividad:	Danza
Duración:	Sábado, y Domingo a las 16:00 hrs. Duración 60 minutos.
Descripción:	El profesor del DUOC, Rodrigo Martínez, de Comunicación Audiovisual, en conjunto a un equipo de estudiantes de dicha Universidad, realizará demostraciones de distintos estilos de danza provenientes de las culturas Árabe, Hindú, Celtas, y Españolas.

Actividad:	Actos Improvisados
Duración:	A lo largo del evento.
Descripción:	El Grupo Special FX, de estudiantes de distintas Universidades de Santiago, montará a lo largo del día pequeñas presentaciones o <i>sketches</i> de menos de un minuto cada una, en que se desenvolverán combates entre guardias señoriales armados de espadas, apariciones de monstruos, proezas de destreza y otros.

Actividad:	Taller de Técnicas básicas del uso de armas en la actualidad.
Duración:	Módulo de 4 horas
Descripción:	Se explicarán algunos fundamentos del combate con espadas y sables, así como las maniobras aplicadas en el combate con armadura, especialmente en las artes marciales chinas. También se enseñarán algunas nociones de Tai-Chi.

III.- Talleres:

Actividad:	Taller de Rol para Novatos
Duración:	Permanente a lo largo del evento
Descripción:	Se elaborarán módulos de juegos especiales para enseñar a jugar rol. Además, se dispondrá de una sala para llevar a cabo el taller, donde se darán algunas explicaciones básicas de los juegos de rol y sus reglas. Se estarán iniciando sesiones de distintos juegos permanentemente, por lo que se espera que aquellos que asistan al taller aprendan los fundamentos de varios juegos. Los asistentes de estos talleres podrán llevarse una copia del módulo del cual han participado, así como distintos trípticos y guías que ilustran distintos juegos y sus mecánicas básicas.

Actividad:	Taller de Rol para <i>Masters</i>
Duración:	Permanente a lo largo del evento
Descripción:	Se elaborarán módulos de juegos especialmente conflictivos, los cuales serán dirigidos por personas que llevan varios años jugando (más de 10). Se pondrá énfasis en la actuación del <i>Master</i> en la aventura, así como algunas características del diseño de los módulos. Se complementará con algunas charlas de expresión oral y de narración.

Actividad:	Talleres de Danza
Duración:	Módulos de 2 horas
Descripción:	Se llevarán a cabo talleres en los cuales se enseñarán características básicas de algunos bailes. Se contempla realizar talleres de danza Medieval, Celta e Hindú.

Actividad:	Taller de Técnicas básicas del uso de armas en la antigüedad.
Duración:	Módulo de 4 horas
Descripción:	Se explicarán algunos fundamentos del combate con espadas y sables, así como las maniobras aplicadas en el combate con armadura, especialmente en las artes marciales chinas. También se entregarán algunas nociones de Tai-Chi.

Actividad:	Taller de Técnicas de Herrería y Forja de Armas Antiguas.
Duración:	Módulo de 4 horas
Descripción:	Se dispone de un pequeño horno de forja y una fragua. Se mostrarán algunos principios básicos seguidos en la Edad Media para la forja de armas.

IV.- Exposiciones

Actividad:	Exhibición de Armas y Armaduras Medievales
Duración:	Permanente a lo largo del evento
Descripción:	La idea de esta muestra es permitir a los asistentes al Concilio el contacto con armas y armaduras de estilo medieval. Todas las piezas de esta colección han sido fabricadas por el taller de Arte Medieval, en Viña del Mar, y han sido diseñadas de modo que puedan ser manipuladas sin riesgo. La muestra va acompañada de un profesor de historia, quien describe los porqués de la confección de cada arma y armadura, así como los períodos históricos en que fueron diseñados y utilizados.

Actividad:	Exhibición de Soldados y Figuras de Plomo
Duración:	Permanente a lo largo del evento
Descripción:	Se montarán escaparates en los cuales habrá una colección de miniaturas de plomo, pintadas a mano. El artista estará sentado junto a la vitrina mostrando cómo lleva a cabo su trabajo.

Actividad:	Exhibición de Aeromodelismo y Maquetismo.
Duración:	Permanente a lo largo del evento
Descripción:	Habrà un espacio especialmente acondicionado para que algunos grupos de aficionados puedan mostrar el trabajo realizado por sus miembros. Esta exhibición está especialmente orientada hacia la Ciencia-Ficción.

VII. Presupuesto

El evento Concilio de Dragones contempla una serie de gastos que se pueden clasificar en las siguientes categorías:

1. Gastos de Carácter Gráfico y Publicitario.

Afiches: 2000 afiches, papel couché 100 gr, tamaño cuarto mercurio, impresos con cuatricomía.

Entradas: 700 talonarios de 50 entradas cada uno. Estas son entradas foliadas, prepicadas, e impresas en papel couché con cuatricomía.

Distintivos para Masters Voluntarios: 500 chapas circulares, de radio 2 cm. Impresos con cuatricomía.

Distintivos para Staff Permanente: 150 credenciales. Acomodadores de plástico con clip y gancho. Impresos en papel bond, con cuatricromía.

Mapa Interno: 1 Afiche (gigantografía) de aproximadamente un metro cuadrado, impreso en 2 colores, en papel bond.

Tríptico / Programa: 3000 trípticos impresos en blanco y negro, de 2 hojas cada uno.

Señalización Interna: Afiches pequeños para señalar ubicación de baños, cafetería, actividades, y exposiciones. Afiches informativos a ubicar en stand de informaciones, y de inscripciones.

2. Gastos Operativos.

Colación para Masters Voluntarios: 450 colaciones (150 por día). Consisten en un completo y una lata de bebida, de 350cc.

Gastos Operativos Básicos: Scotch, Plumones, Papel Craft, Goma de Pegar, Resmas de Papel para impresión. Gastos imprevistos, etc.

3. Gastos de Montaje.

Contempla todo lo que es decoración, montaje, escenografía, etc.

Decoración: Telas de distintos tamaños y colores. Papel craft, papel lustre, papel celofán, etc. Madera de distintos tipos (Cholguán, maciza, Coligue, etc.). Tubos PVC. Cuerdas, clavos, tornillos, tip-tops, y sierras. Arriendo de andamios (uso estructural). Pinturas y lienzos. Gigantografías.

Arriendo de Escenario: Escenario que será ubicado en el centro del evento. Desde aquí se realizarán los anuncios, concursos, y posiblemente varias de las obras culturales.

Arriendo de Carpa: Carpa que cubre Hall exterior del edificio escuela. Esto permite aumentar considerablemente el número de personas albergadas en el edificio.

Flete y Seguridad de Armaduras: Considera el gasto de traslado de armaduras desde Viña del Mar, y de tener un empleado de Arte armas cuidando las armaduras a lo largo del evento.

4. Gastos en Actividades Artísticas y Culturales.

Se contempla la realización de 2 conciertos. Entre las alternativas que se están considerando destacan:

Calenda Maia: 1 función de aproximadamente 90 minutos.

In Taberna: 1 función de aproximadamente 90 minutos.

Grupos de Música Celta: Estos son aproximadamente 5 grupos. El show considera que cada uno toca por un período de aproximadamente 20 minutos.

Grupo de Teatro DUOC: Estos artistas realizan diversas funciones. En primer lugar montan la obra de teatro, Grimorio. En segundo lugar, realizan el evento Fiesta de Los Locos. Por último realizan danzas, y talleres a lo largo del evento.

Grupo Special FX: Realizan actuaciones de carácter improvisado durante el evento.

Taller en Uso de Armas: Consiste en la realización de 2 talleres para 14 personas cada uno. Cada taller dura 45 minutos, y es guiado por Jaime Cáceres, profesor de Tai-Chi de la Universidad de Chile, y un asistente.

Actividades Realizadas:

Mesas de Juego Permanentes.

Concierto Calenda Maia.

Concierto In Taberna.

Presentación Teatral: Grupo DUOC.

Presentación de Escuela de Kung Fu.

Exhibición de Armas Antiguas de las Culturas Orientales.

Talleres de Danza.

Taller de Masters.

VIII. Anexo

A continuación se incorpora la Ficha Técnica Concilio de Dragones III. En ésta, se destacan algunas de las principales características que tuvo éste evento, a fin de ser usado como elemento de comparación.

Fecha Realización: Viernes 16, Sábado 17, y Domingo 18 de Abril, 1999.

Lugar: Beaucheff #850. Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas, Universidad de Chile.

Número Total de Entradas Contabilizadas en los Tres Días: 1,300 (500 vales de 3 días, 800 vales de 1 día).

Equipo de Trabajo:

Staff Organizador (Permanente): 30 voluntarios.
150 Masters Voluntarios (Rotativo).

Otras Personas Involucradas (Rotativo):

Atención de Stands (10 stands): 40 personas.

Portería y Seguridad: 7 personas.

Grupo Animación: 10 personas.

Artistas y Expositores: 30 personas.

Escuela de Kung Fu: 25 personas.

Estimación de Circulación Total de Personas por Día: 1000 personas.

Actividades Realizadas:

Mesas de Juego Permanentes.

Concierto Calenda Maia.

Concierto In Taberna.

Presentación Teatral: Grupo DUOC

Presentación de Escuela de Kung Fu.

Exhibición de Armas Antiguas de las Culturas Orientales.

Talleres de Danza.

Taller de Masters.

Ciclo de Animación Japonesa.

Foros: Historia de los Juegos de Rol, Perspectiva Sicológica de los Juegos de Rol, Babilonia 5, y otros.

Exposición de Armaduras.

Exhibiciones de Grupos de ciencia-ficción, Grupos Musicales, y Sociedad Tolkien.

Stands de Exhibiciones Permanentes:

Sociedad Tolkien Chile

Grupo Babilonia 5

Grupo Archivos Secretos X

Grupo Special FX

Arte Armas (Viña del Mar)

Stands de Ventas Permanente (Auspiciadores):

Librería el Hobbit

Rivendel: El Concilio

Librería Rambla

Crazy all Comics

Librería: Tempest

Organizadores:

Club de Rol de Ingeniería – Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas de Universidad de Chile

Club de Rol Los Hijos de Verminaard.

Patrocinadores:

Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas (Fondos FIPE).

Universidad de Chile (Fondo AZUL).

Magic Chile.

Cobertura:

Artículo en Diario la Tercera.

Artículo en Diario la Cuarta.

Radio Rock & Pop.

Programa Televisivo: El Show de Titi (cobertura mínima – Regalo de entradas).

Programa Televisivo: Bakania. Día Sábado (filmación en vivo).

Programa Televisivo: Maldito Sea. Día Domingo (después). (filmación en vivo).

Publicidad:

1000 afiches. Tamaño ¼ de Mercurio, cuatricromía, Papel Couché 120 gr. Repartidos en estaciones de Metro (Información Cultural), Universidades, Centros Culturales, y Colegios a lo largo de Santiago, Viña del Mar, y Valparaíso.

Página Web, y avisos vía news.

Gastos e Ingresos (aproximaciones generales):

Gastos (Agregados y redondeados):

Comunicación y Publicidad (Afiches y Web):	500.000
Espectáculos Culturales:	830.000
Gastos Operativos:	410.000
Ambientación :	80.000
Colaciones de Voluntarios:	120.000
Transporte y Seguridad de Exhibiciones:	200.000
Fotografía, daños y otros gastos post-concilio:	150.000
Total :	2.290.000

Financiamiento:

Venta de Entradas:	1.200.000
Fondo Concursable AZUL (Universidad de Chile):	350.000
Fondo Concursable FIPE (F.C.F.M. Universidad de Chile):	350.000
Auspiciadores:	400.000
Ingresos Concilio de Dragones II:	150.000
Total:	2.450.000