

TRABAJO INTEGRADOR FINAL

2021

**Segunda edición ampliada de *Hagan juego señores...*
Todo lo que hay que saber antes de entrar al casino,
de Alejandro Colle**



TRABAJO INTEGRADOR FINAL DE PRODUCCIÓN/EDICIÓN

Segunda edición ampliada de *Hagan juego señores... Todo lo que hay que saber antes de entrar al casino*, de Alejandro Colle (2021)

Tesista: Julián Maidana

Directora: Adela Ruiz

Mayo 2021

Especialización en Edición
Facultad de Periodismo y Comunicación Social
Universidad Nacional de La Plata
Buenos Aires | Argentina



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	6
Objetivos	
Palabras clave	
HERRAMIENTAS TEÓRICO CONCEPTUALES.....	11
EL PROCESO DE EDICIÓN	
DESCRIPCIÓN Y FUNDAMENTOS DEL TRABAJO REALIZADO	
Etapa de preedición	
<i>Diagnóstico de la obra original.....</i>	<i>13</i>
Primera lectura diagnóstica	
Etapa de macroedición	
<i>Replanteo de la estructura y producción de contenidos.....</i>	<i>20</i>
Evaluación de las intervenciones	
Propuesta de nueva estructura	
Producción de nuevos contenidos	
Actualización de la guía	
Etapa de microedición	
<i>Revisión del texto, corrección de estilo y redacción del prefacio.....</i>	<i>32</i>
Revisión del texto	
Corrección de estilo	
Redacción del prefacio	
Etapa de diseño	
<i>De la corrección de pruebas al arte final de cubierta.....</i>	<i>41</i>
Corrección de pruebas	
Diseño de arte final de cubierta	

CONSIDERACIONES FINALES..... 49

BIBLIOGRAFÍA..... 51

ANEXOS..... 57

Antecedentes y referencias electrónicas

Ficha de imágenes

Nuevos contenidos

Corrección de pruebas

MEMORIA

TÍTULO

Segunda edición ampliada de *Hagan juego señores... Todo lo que hay que saber antes de entrar al casino*, de Alejandro Colle.

ABSTRACT

La obra *Hagan juego señores... Todo lo que hay que saber antes de entrar al casino* (VISOR, 1996), aborda la experiencia personal del periodista, Alejandro Colle, en torno al mundo de los casinos. Basado en una rigurosa investigación, el autor brinda anécdotas, curiosidades y datos sobre el origen y la evolución de las mecas del juego y los juegos de azar; en el último capítulo hay una extensa guía que ordena alfabéticamente más de 900 casinos repartidos en los cinco continentes, en donde se especifica la dirección y localidad de cada uno de estos.

El presente trabajo revisó, actualizó y amplió la obra a 23 años de su primera edición. El proyecto de una segunda edición, que contó con el apoyo de su autor, demandó de la corrección de erratas e inexactitudes y el aumento de contenido, pero sin perder de vista la estructura de los elementos paratextuales que definieron la identidad visual original. Estas modificaciones buscaron así ser de utilidad y provecho para los potenciales lectores de esta nueva propuesta.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto recuperó y revalorizó la obra realizada por el periodista y economista Alejandro Colle, cuya edición original fue realizada por la editorial VISOR, en 1996. El autor publicó, además, *El secreto de las tragamonedas* (Cinco Ediciones y Contenidos, 2005), en donde abordó las claves para jugar en estos tipos de máquinas electromecánicas y electrónicas. Ambas obras han sido elegidas para dictar cursos de capacitación al personal que trabaja y que opera en las salas de juego en el país y en Sudamérica.

Lo que caracteriza a la obra de Colle del resto de obras similares en el campo editorial es el enfoque que, lejos de la superstición, la cábala o los “métodos infalibles” para ganar, apunta a una explicación científica sobre los juegos de azar. A lo largo de los 14 capítulos, la obra también desarrolla la historia de las principales mecas del juego por las que Colle transitó: Montecarlo, Las Vegas, Punta del Este y Mar del Plata. La lectura ayuda a conocer las atracciones que estas tienen para ofrecer, aunque cierto es que en el tiempo estas se han renovado y nuevas mecas surgieron en distintas regiones del mundo.

En este sentido, la obra de Colle mereció la revisión, la actualización y la ampliación para una segunda edición, que constituye una invitación a recorrer el mundo. Los casinos son una atracción turística que mueve a millones de personas de un lado a otro cada año. Esto implica que estos establecimientos interesen tanto a agentes públicos como privados: los Estados pueden recaudar impuestos y las compañías obtener ganancias con la explotación de las licencias. En general, la regulación en torno a la industria de los casinos apunta a la creación de casinos integrados a hoteles. En consecuencia, las ciudades paradigmáticas por excelencia son dos: Las Vegas, en Estados Unidos, que cuenta con 44 hoteles con casinos y es visitada por más de 40 millones de personas anualmente; y Macao, en China, que cuenta con 37 hoteles con casinos y es visitada por 1.400 millones de personas anualmente. La superioridad de esta última se evidencia, incluso, en los niveles de facturación: en 2018, ingresaron a la ciudad 38.000 millones de dólares, casi seis veces más que su competidor estadounidense (*El Diario del Juego*, 08/09/2019, en línea).

En la Argentina, los casinos tienen una larga tradición. Actualmente, cada provincia los regula debido a que no están incluidos dentro del marco normativo que rige el Poder Legislativo de La Nación, establecido en el artículo 75 de la Constitución Nacional. En 1999, mediante un fallo de la Corte Suprema de La Nación, se ratificó que el régimen de dichos establecimientos (incluyendo loterías, bingos y salones con máquinas tragamonedas) y sus posibles infracciones no son una atribución federal (*El Diario del Juego*, 08/07/2015, en línea). De esta manera, las estimaciones sobre los ingresos que genera el juego son difíciles de proyectar; hay que tener en cuenta que en 2019 la histórica Lotería Nacional fue disuelta siendo esta la primera Sociedad del Estado en dejar de funcionar (*Aire Digital*, 21/11/2019).

Por tanto, la valoración que se puede hacer sobre la industria en el país solo puede deducirse de lo publicado por los organismos provinciales. Por caso, se tiene en cuenta lo publicado por el Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires (IPLyC) y la recientemente creada Lotería de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (LOTBA). En su sitio web, el IPLyC indica que la región se beneficia de un canon de 35% sobre el beneficio bruto de la explotación de las salas de casinos instaladas en el territorio bonaerense. Estos son: Casino Central de Mar del Plata, Casino del Mar, Casino Hotel Sasso, Casino Necochea, Casino Monte Hermoso, Casino Sierra de la Ventana, Casino Hotel del Bosque (Pinamar), Casino Valeria del Mar, Casino Miramar, Casino Mar de Ajó, Casino Tandil y Casino Tigre.

Por otro lado, desde su creación en 2017, LOTBA informa que recaudó por impuestos al juego alrededor de \$2.100 millones de pesos (*La Nación*, 03/07/2017, en línea). Estos fondos fueron destinados al Instituto de la Vivienda de la Ciudad (estimativamente en un 70%) y a programas de salud y educación (estimativamente en un 30%). Bajo su regulación, tienen 6.000 máquinas tragamonedas y 1.270 agencias de juego que funcionan en todo el territorio porteño. En el año de su creación, se confirmó que las sociedades que explotan el juego figuran entre las que más tributan a la Ciudad (*La Nación*, 23/10/2017, en línea).

En lo particular, hay que mencionar el Casino Buenos Aires, más conocido como el “casino flotante”, ya que es el más concurrido del país. En este casino urbano,

inaugurado en el año 1999, hay 120 mesas de juego, 1.400 máquinas tragamonedas en valores de pesos y dólares, un restaurante de nivel internacional, una confitería gourmet, un patio de comidas abierto las 24 horas, un centro de compras y un exclusivo *Poker Room*. La entrada es libre y gratuita. Los dos buques con salones de juego son muy concurridos por los turistas que visitan la ciudad, en especial, por brasileros que, quizás por la posibilidad de conocer un casino –ya que en Brasil los juegos de azar están prohibido–, se acercan a estos.

La industria de casinos atravesó cambios significativos desde la primera edición de la obra de Colle en el año 1996: sucesos claves, como los arriba expuestos, se dieron especialmente en las últimas dos décadas. En efecto, se propuso publicar una segunda edición ampliada, la cual implicó cumplir con lo visto en el Plan de Estudios del Posgrado de Especialización en Edición. Al respecto, se planteó trabajar con las etapas del proceso de producción que propone la editora Patricia Piccolini: la macroedición, la microedición y la diagramación, las cuales entienden el abordaje del original en papel, las decisiones y las intervenciones a la hora de fijar un nuevo criterio de organización para la publicación, la revisión y actualización de los datos y las imágenes, entre otras tareas propias del editor.

En un principio, el objetivo general propuesto en el Plan del Trabajo Integrador Final (en adelante, TIF) era editar la obra original en versión electrónica. Sin embargo, en razón de factores no previstos y de cambios de criterio, el interés en revisar, actualizar y ampliar la obra presente cambió y se elaboró en versión impresa. Así las cosas, cabe explicar las motivaciones de este cambio.

El autor, Alejandro Colle, falleció el 4 de febrero de 2020. Sobre finales de 2019 había convenido con él, mediante una conversación telefónica, la proyección de una versión electrónica de su libro en formato ePub. Interesado por la propuesta, sugirió actualizar algunos contenidos de los capítulos y la guía de casinos ubicada al final, en tanto que agregó: “La idea del libro era hacer algo práctico para el viajero, similar a las guías Michelin o Salvat”. Fue cuando supe de su muerte que repensé este trabajo y decidí realizar una nueva edición impresa que, bajo la justificación del propio Colle, busque la funcionalidad práctica para el lector. En sus palabras, esta sirve para que “se sepa si hay, y dónde, casinos en o cerca de cada ciudad que le tocará visitar o a la que irían sus amigos”, como también para

“conocer historias y anécdotas de la ruleta, las cartas, el punto y banca, y los dados”.

Este cambio de versión electrónica a nueva edición impresa se sustentó, además, en la lectura del manual *Gestión de proyectos editoriales* (2005), de Gill Davies, el cual –contemplado en la bibliografía y sugerido por la directora de este TIF–, indica que “la publicación en línea está establecida, especialmente en las áreas académica, científica y técnica” (p. 183), por lo que el propósito de una obra de referencia como la propuesta no resultaría compatible a estas áreas desde su inicio. La autora se explaya sobre esta idea y opina que antes de que llegue el momento del negocio de la edición digital hay que plantearse siempre que el hecho de que tengamos los medios técnicos para hacer algo, no significa que tengamos que hacerlo. Agrega, además, que desestima la discontinuidad de la edición en papel en el futuro cercano:

Sería francamente insensato sugerir ahora mismo que el libro desaparecerá. Los libros aún tienen ventajas respecto de los productos electrónicos: son muy cómodos para el ojo (y la espalda) cuando se los usa durante un tiempo prolongado, fáciles de trasladar, amigables para el usuario y casi no necesitan ningún tipo de protección adicional. Además, son económicos (Davies, 2005, p. 184).

En efecto, para la autora, la combinación de contenido y la facilidad para dar vuelta a las páginas es lo que ha hecho del libro algo tan exitoso, por lo que advierte a los/as futuros/as editores/as que al elegir un método para la presentación de contenidos lo hagan en función del mejor uso que pueda hacerse de ellos.

En esta línea de razonamiento, el trabajo se replanteó sobre la base de la producción impresa de la nueva obra.

Finalmente, cabe mencionar que fue necesario revisar el campo editorial al que esta obra se circunscribe, comúnmente definido como “ocio y entretenimiento”; en el apartado “antecedentes y referencias electrónicas” se da cuenta de las distintas obras que comparten dicho tema, cuyas estructuras se revisaron y compararon. Este análisis más en detalle se ubica en el punto I de los anexos.

Objetivos

En el **objetivo general** se planteó, en efecto, realizar la segunda edición del libro *Hagan juego señores... Todo lo que hay que saber antes de entrar al casino*, del periodista Alejandro Colle (VISOR, 1996), la cual revise, actualice y amplíe los contenidos de la obra original.

Por otro lado, en los **objetivos específicos**, se propuso: en la etapa de preedición, realizar una primera lectura de la obra original con el fin de establecer un diagnóstico de su contenido (uso de títulos y subtítulos, cantidad de caracteres por capítulo y relación texto-imagen, etc.); en la etapa de macroedición, realizar una segunda lectura con el fin de evaluar las intervenciones, hacer un relevamiento y disposición de los nuevos contenidos –de texto e imágenes– a incorporar en la nueva edición, redactar los nuevos contenidos de texto y actualizar la guía; en la etapa de microedición, hacer el traslado del formato papel al formato digital de la obra original para la revisión y corrección de los ajustes en las dimensiones notacional, morfológica, sintáctica y semántica de los materiales que conformen la segunda edición y elaborar el prefacio del editor; por último, en la etapa de diseño, supervisar el arte final de cubiertas y la diagramación interna, y efectuar la corrección de pruebas previas a la impresión de la nueva edición.

Palabras clave: revisión, actualización, segunda edición, casino, juegos de azar

HERRAMIENTAS TEÓRICO CONCEPTUALES

El marco teórico-conceptual para la edición de la segunda versión impresa del libro respetó, en primer término, las etapas del proceso de producción propuesto por Patricia Piccolini en «La edición técnica» (2002); esto es, la preedición, la macroedición, la microedición, la corrección de estilo y la diagramación. Seguir un criterio permite evitar muchos de los inconvenientes que pueden presentarse en el proceso de producción y tal como ella afirma “una buena edición es aquella que exige ir de lo general a lo particular, del todo a cada una de las partes” (p. 123). En estas el trabajo adquirió un eje ordenador que permitió analizar la estructura interna de la obra, ubicar los nuevos contenidos, revisar y corregir los errores e inexactitudes, adecuar el lenguaje y diagramar el nuevo libro.

En segundo término, se tuvieron en cuenta los temas presentados en el manual *Gestión de proyectos editoriales* (2005), de Gill Davies. Tal como ella reconoce, “cuando surge una idea para escribir un libro –(...) ya porque el responsable de una colección percibe que un título requiere una puesta al día (...)–, se pone en marcha una maquinaria que exige tanto imaginación como control, entusiasmo y compromiso” (p. XIII). Esto implicó asumir las competencias señaladas por la autora respecto a la tarea profesional del editor en el campo editorial, atender a los problemas que deben de evitarse y tener presente los casos exitosos de las distintas editoriales y sus publicaciones. El estudio de Davies sobre estos temas contribuyó a tomar las decisiones necesarias para el presente trabajo.

En tercer término, se tuvieron en cuenta las regularidades lingüísticas descritas en el manual *Para escribir bien en español. Claves para una corrección de estilo* (2016), de María Marta García Negroni. Este resultó necesario para fijar las intervenciones concernientes al aumento del contenido y a la etapa de la corrección de estilo, ya que aportó instrumentos de ayuda para dominar la expresión en lengua escrita en el nivel técnico demandante; el manual publica el sistema gramatical normativo y descriptivo a partir de las últimas obras académicas en la materia. Se trata, como ella resalta, de entender que “las cuestiones de normativa están siempre presentes en toda práctica de escritura” (p. 11).

En cuarto término, fueron incorporadas voces de investigadores en el dominio de la especialidad que validan y fortalecen las etapas del proceso de producción. Para la etapa de preedición se tuvieron en cuenta la guía *Versión Final* (2016), de Cintia Rogovsky (comp.) y los apuntes de cátedra *Las partes del libro y La preparación de textos para diagramación* (2014), de Adela Ruiz; para la etapa de macroedición y microedición se tuvo en cuenta la investigación *La enseñanza de la edición técnica en las carreras de comunicación* (2013), de Adela Ruiz y Florencia Mendoza; para la etapa de corrección de estilo se tuvieron en cuenta la guía *Edición y corrección de textos* (2007), de Jo Billingham y el glosario *Dudario para editores* (2014), de la Especialización de Edición; y para la etapa de diseño se tuvo en cuenta la guía *Recetario de diseño gráfico: propuestas, combinaciones y soluciones gráficas* (2001), de Leonard Koren y R. Wippo Meckler.

Para trabajar en la proyección de la nueva obra se necesitó una Notebook Dell i-5 con las unidades de software básicas de *Microsoft Corp.* En especial, se trabajó durante la etapa de microedición con la unidad de software de gestión *ABBYY FineReader 10*, que permite traducir imágenes de texto a caracteres, a partir de la adaptación de la obra original a los formatos *PDF* y *Microsoft Word*, para así poder editar la nueva obra. En tanto, durante la etapa de diseño, se convocó a una diseñadora gráfica quien ejecutó la diagramación propuesta y el arte de cubiertas (tapa, lomo y contratapa).

EL PROCESO DE EDICIÓN

DESCRIPCIÓN Y FUNDAMENTOS DEL TRABAJO REALIZADO

Etapa de preedición

Diagnóstico de la obra original

Tal como refiere Piccolini (2002), “la edición es la preparación de un original para su publicación” (p. 119). En este proceso, la etapa de preedición es aquella que le permite al editor “tener la obra terminada en su cabeza antes de empezar” (p. 125). Al respecto, Davies (2005) añade que es importante estudiar cada ilustración del libro y su texto correspondiente ya que “es necesario ponerse de acuerdo en cuanto a los pies, las claves de lectura, los colores, las notas y el tamaño de las ilustraciones en relación con el texto” (pp. 101-102).

Por tanto, se procedió a un diagnóstico del contenido del libro con el fin de establecer sus principales características. En “Las partes del libro” (2014), Adela Ruiz indica que estos se dividen en tres partes: principios, interior y finales (p. 1). El libro a reeditar comienza con una tapa en ilustración brillante en donde se identifica título principal, título secundario, editorial y autor. En el interior, la encuadernación está cosida a hilo en tanto que el pliego de principios abre con la página de cortesía, la portada, la página de legales, los agradecimientos, la dedicatoria y el índice temático.

La diagramación del contenido presenta una caja de texto a dos columnas y la tipografía en Palatino Linotype. Los capítulos se distinguen por gamas cromáticas, en su interior se utilizan subtítulos y hay imágenes en recuadros pequeños y grandes que se pueden clasificar en fotografías, ilustraciones y tablas. (Estos rasgos expuestos no son casuales ya que son muy comunes de ver en los dípticos de las recepciones de entrada a los casinos que se ofrecen gratuitamente a fin de conocer las reglas de los juegos o los tipos de salones que hay en el edificio).

La relación texto-imagen tiene un sentido directo y se asemeja a las enciclopedias ilustradas. Cada vez que en el texto se menciona una ciudad, un juego de azar o un protagonista trascendente, se incluye una imagen que complementa la información descrita. El en el último capítulo, el libro ofrece una guía, ordenada

alfabéticamente, de los casinos ubicados en más de 80 países que había para el año 1996 –la obra original posee en concreto 959 casinos identificados con nombre, dirección, localidad y país.



Primera lectura diagnóstica

Tras analizar las diferentes partes del libro, se continuó con la primera lectura integral para revisar aquellas informaciones que deberían ser corregidas, actualizadas y ampliadas. El proceso implicó identificar los diferentes textos e imágenes con el fin de empezar a buscar las nuevas informaciones que respalden la propuesta del nuevo libro. Tal como precisa Rossana Viñas (2016), el editor es quien “evalúa la calidad y la pertinencia de textos e imágenes e interviene, si es necesario, en el propio original, para asegurar su adecuada publicación” (p. 16). Explica, además, que editar es construir una totalidad que se logra a partir de la lectura y la escritura con el fin de intervenir sobre los diferentes niveles de construcción de un original y lograr un efecto sobre el lector. Al identificar los distintos tipos de textos, como los no literarios, caso presente, da por añadidura que debe garantizarse que la información esté presentada de forma clara y precisa, y organizada de manera adecuada y prolija.

A continuación, se reseñan los capítulos de la primera edición y se consignan algunas primeras consideraciones al respecto:

1. Todos juegan a algo

Explica como el juego puede ser entendido como una simulación de la realidad en donde se toman decisiones, a veces se gana y a veces se pierde. Para el autor, las apuestas se trasladan a la vida cotidiana cuando debemos elegir qué camino tomar, dado que “todo es juego”. Advierte sobre buenas y malas conductas a la hora de enfrentar las salas y cuenta cómo se inició su afición por el juego: primero repasa la herencia de su tía abuela, quien había documentado distintas estrategias, probabilidades y métodos que la ayudaron a entrenarse antes de entrar al Casino; luego, cuenta su primera vez en un Casino, el central de Mar del Plata, y su dura derrota; en su etapa madura se convierte en un jugador experimentado. Sobre el final, brinda un panorama de la industria del presente que resulta anacrónica por lo que se tornaban necesarias algunas llamadas. Tampoco se mencionan, dado su tiempo, el Casino Buenos Aires y al Casino Trilenium, muy importantes en la actualidad, por lo que se consideró que requerían de un subtítulo propio más adelante.

2. La majestuosa ruleta

En este capítulo, cuenta la evolución de la ruleta. Explica cómo distintas civilizaciones del pasado se valieron de métodos rudimentarios que asemejaban al juego hasta que en el siglo XVII la ruleta comenzó a tomar forma. Colle sostiene que se le atribuye la invención al francés Blas Pascal, un matemático y religioso que conformó un “tratado sobre la ruleta”; es por eso que el juego original, la ruleta francesa, tiene una serie de reglas distintas a la ruleta americana (la ruleta francesa cuenta con el 0 y la americana cuenta con el 0 y el 00), diferencias que el autor explica con detalle. Además, cuenta que este juego en la Argentina fue reiteradas veces prohibido durante el siglo XIX y destaca el aporte nacional al juego al haber introducido las fichas de colores. En términos de contenido, se evaluó que el capítulo no ameritaba intervenciones aunque sí algunas llamadas acerca de las divisas discontinuadas en el presente (como francos y pesetas).

3. El esplendor de Montecarlo

Explica la historia del casino de Montecarlo el cual, en palabras del autor, es sinónimo de divertimento y de élite. Cuenta como Francois Blanc –un audaz especulador financiero– fue convocado por el Principado de Mónaco para desarrollar la explotación del juego en el país. En el lugar cobran vida grandes historias como la llegada de un inglés llamado Charles Deville Wells quien hizo levantar la banca tantas veces hasta hacerse rico (jugaba once horas seguidas) o la llamada de un ingeniero llamado William Jaggars que amasó una fortuna luego de encontrar un desequilibrio en la ruleta. Colle

cuenta qué valores rigen en el Casino, precios de entrada y de apuesta, por lo que se consideró que se precisaban algunas llamadas que actualicen estos valores.

4. Mar del Plata, era de nácar

Cuenta la historia del casino de Mar del Plata emplazado sobre la Playa Bristol. Surgido por una demanda de la aristocracia, la cual desistió a vacacionar en Europa por los conflictos que allí se vivían, la construcción del edificio se terminó en 1939. En 1944, el Poder Ejecutivo lo expropió y durante el gobierno de Juan Domingo Perón se convirtió en un lugar de disfrute para las grandes mayorías. Colle cuenta algunas anécdotas que surgieron en torno al Casino como la de un alemán que ganó 5 millones de pesos entre 1950 y 1951, las “avivadas criollas” que se multiplicaron con el correr de los años, los juegos que se inventaron (aunque todos se dejaron de jugar) y las aventuras del personaje más celebre en los ‘90: Jacobo Winograd. Se consideró, pues, que el capítulo no requería de intervenciones, aunque sí de algunas llamadas aclaratorias sobre ciertos personajes que menciona de su presente.

5. Las Vegas, meca del juego

La ciudad insignia del juego a nivel mundial, ubicada en el estado de Nevada, es presentada por Colle desde una perspectiva histórica. Cuenta sus orígenes con la apertura del primer casino, el Flamingo, subvencionado por el crimen organizado que vio su potencial al estar cerca de California y el resto de los Estados Unidos. Luego explica la llegada de nuevos Hoteles y Casinos que comienzan a competir a partir de distintas estrategias publicitarias y edificaciones monumentales. Da un panorama de todo lo que se puede hacer además de jugar, como ver espectáculos propios del Broadway, sobrevolar el Cañón del Colorado o comer en los exclusivos bufets de hotelería. En este sentido, Colle no duda en afirmar que Las Vegas se ha convertido en un sitio “masivo y popular”. Se evaluó que el capítulo ameritaba la inclusión de llamadas con informaciones sobre la evolución de la ciudad y un subtítulo acerca del ingreso de la tribu Semínola a la Strip.

6. Los códigos de Punta del Este

Cuenta los orígenes de los hoteles y casinos erigidos en Uruguay desde principios del siglo XX. Es a fines de la década del treinta que empiezan a instalarse las primeras casas de juego con capital privado y en donde comienza a emerger la competencia entre el Edificio Míguez y el Edificio Nogaró que Colle relata en detalle. Ya en la década del setenta, Punta del Este se reconfiguraría al atraer más veraneantes argentinos a los balnearios y, muchos de ellos, con grandes sumas de dinero producto de las políticas económicas de la época que fueron llamadas “plata dulce”. Luego cuenta el

emplazamiento del Hotel Conrad, actual Enjoy Punta del Este, su variedad en servicios y los atractivos en las salas de juego. Se consideró que el capítulo requería de realizar algunas llamadas sobre la situación actual de los casinos que menciona.

7. Cartas y dados

Este capítulo explica las reglas y las probabilidades a favor del jugador (a partir de la situación inicial), en juegos tales como el Chemin de Fer, Punto y Banca, Bacará, Craps, Black Jack y Póker. Asimismo, cuenta las mañas que tienen los jugadores, el origen de los naipes –en sus variantes franceses, españoles e ingleses–, los niveles de apuestas y las variantes de reglas en los distintos juegos. Este apartado viene acompañado de cinco tablas importantes para graficar la explicación: 1) Tabla de pagos en el Punto y Banca; 2) Regla práctica para pedir en Black Jack; 3) Tabla de probabilidades de los puntajes en Black Jack; 4) Tabla de probabilidades en el Craps; y 5) Tabla de apuestas y pagos en el Craps de Estados Unidos. Se evaluó que este capítulo ameritaba la incorporación de varias llamadas aclaratorias y, en especial, sobre un error acerca del reglamento en el Black Jack Español.

8. Los sistemas

Se explican los distintos métodos que se han diseñado para ganarle a la ruleta a través de fórmulas matemáticas y sistemas probabilísticos. Paréntesis aparte, Colle se encarga en este capítulo de fustigar a los “vendedores de humo” que publican libros prometiendo métodos infalibles y los expone con un argumento simple: “Si existiera algún sistema efectivo para ganar en los casinos estos ya habrían dejado de funcionar”. Luego se detiene en los famosos métodos de la Martingala, D'Alembert y Wells, desestima las supuestas trampas de la mano del croupier, cuenta un sistema de juego para el Punto y Banca y el Black Jack, y cierra advirtiendo que para que todos los sistemas resulten exitosos tendría que haber un jugador lo suficientemente entrenado lo cual, generalmente, no se suele ver. Se consideró que el capítulo no necesitaba intervenciones.

9. Cábalas y supersticiones

En este capítulo Colle abre el debate sobre la “fe desmedida” de los jugadores a la hora de entrar a las salas de juego y se pregunta si acaso es válido apostar al número de la habitación que le tocó en el hotel, la contraseña del guardarropa, o la numeración del billete que lleva para cambiar. Colle se valdrá para decir que juego y superstición van de la mano de acuerdo a como lo ven los psicólogos y especialistas. De esta forma, explica las variadas maneras que los jugadores tienen para poner la suerte de su lado: desde la posesión de amuletos, pasando a la selección de fichas de un color

determinado, hasta la garantía de un día de fortuna tras encontrar una moneda en el piso, entre otras cábalas que Colle cuenta con humor. Se evaluó que este capítulo tampoco necesitaba intervenciones.

10. Atrás de las mesas

Una invitación a saber que hay en la trastienda: croupiers que descansan mientras juegan a las cartas, gerentes que despiden a los empleados que dan “suerte” e inspectores que vigilan a través de las cámaras y micrófonos del lugar. Introduce brevemente sobre las estrategias de marketing que las casas desarrollan en función de fidelizar a los jugadores más fuertes los cuales son muy codiciados por la competencia e incluso pelean por retenerlos con promociones y regalos. Por último, da una explicación apartada sobre porque en los Casinos el lavado de dinero no es posible. El capítulo no menciona, dada la fecha de publicación, a la Escuela Argentina de Croupiers, principal institución formadora del país en la actualidad, por lo que se consideró que ameritaba un subtítulo propio.

11. El decálogo del jugador

Breve capítulo en el que el autor aconseja las diez actitudes que se han de tener o evitar a la hora de jugar: establecer la cifra con la que se va a jugar; nunca pedir prestado para jugar; evitar llevar en mente los triunfos y derrotas; jugar despierto; no quedarse mucho tiempo; nunca apostar contra uno mismo; ser generoso con los empleados; arriesgarse con el dinero del casino; establecer una cifra tope para ganar; y una vez que se ganó lo propuesto, irse. Todo lo expuesto lo explica desde sus propios errores que cometió en el paso por las salas de juego. Se evaluó que este capítulo no necesitaba intervenciones.

12. Internet, el juego virtual

Colle explica los alcances y las limitaciones que implica montar casas de juego virtuales, brinda un panorama a partir de la opinión de los principales operadores y da cuenta de los primeros que han incursionado en la creación de sitios (y que ya han situado sus domicilios en paraísos fiscales). También habla de la desconfianza en los apostadores a depositar dinero en estas páginas por suscripciones dado el desconocimiento de su función y el miedo a los hackers de aquel entonces. Se concluyó que el capítulo debía ser suplantado por uno nuevo dado su anacronismo: en la actualidad, Internet es de acceso masivo y muchos de los fenómenos mencionados ya fueron superados.

13. Una pasión arraigada

La llegada de Colón a América trajo consigo el juego de cartas y los dados. Así señala

Colle que lo lúdico se propagó en la región y que continuó hacia la colonización en donde muestra, a través de la investigación de Ángel López Cantos, los distintos documentos oficiales que intentaban regular o prohibir los juegos de azar. Dos años después de la Revolución de Mayo se dispuso la prohibición y la represión a quienes explotaran el juego en la vía pública. La controversia continuó en el tiempo, hasta que en la década del treinta se levantó la última prohibición impuesta ante la evidencia calamitosa de un turismo que se había mudado a Uruguay. Se consideró que el capítulo no necesitaba intervenciones.

14. Los casinos del mundo

Este capítulo describe las dos categorías que hay en toda casa de juego: el estilo Las Vegas y el estilo Montecarlo. El primero se distingue por su enormidad, su estridencia y el sonido permanente de los tragamonedas, mientras que el segundo se distingue por su arquitectura tipo palacio o castillo, su refinación y su elegancia. Uno producto de Norteamérica; otro, de Europa. En América Latina, Colle cuenta que, en un principio, se adoptó el estilo Montecarlo pero con el tiempo se modificó al estilo Las Vegas, lo cual le dio a los casinos un estilo ecléctico. Al final del capítulo, se ofrece una guía alfabética con más de 900 casinos en todo el mundo que debe actualizarse para esta segunda edición. Por último, se lista la bibliografía que Colle utilizó para su obra. Con el fin de actualizar la obra, se consideró incorporar en este último capítulo cuatro nuevos subtítulos sobre la ciudad de Macao, el Casino Buenos Aires, el Casino Trilenium y los casinos en cruceros.

Etapa de macroedición

Replanteo de la estructura y producción de contenidos

Evaluación de las intervenciones

En acuerdo con Adela Ruiz y Florencia Mendoza (2013), el objetivo principal durante la etapa de macroedición es evaluar la calidad integral de los materiales y establecer las intervenciones que sean necesarias para cumplir con las restantes etapas del proceso. Entre otros aspectos, es preciso evaluar que “el texto sea correcto, esté bien organizado, se adecue a la audiencia a la que se dirige y sea consistente con respecto a otros capítulos del libro” (p. 10). En función de estos parámetros, se procedió con las decisiones de intervención sobre la obra original. Por ello, se realizó una segunda lectura integral de la obra original con el fin de plantear la nueva estructura.

En efecto, la revisión de un gran volumen de información es muy demandante por lo que la detección ocasional de errores, propio de la falta de rutina, debía de anteponerse con un trabajo organizado en serie de lecturas sucesivas que vayan dirigidas a detectar problemas específicos (Piccolini, 2002). Tras cumplir esta tarea, se detectaron los problemas puntuales sobre los que debía intervenir.

En los procesos de edición técnica, como se entiende a la edición de obras no literarias, la macroedición es necesaria para la revisión y la intervención de la obra original en pos de asegurar que esta sea correcta, organizada, adecuada y consistente. Uno de los aspectos en los que se centra la atención está dado por las intervenciones que remedien “fórmulas matemáticas mal compuestas, sumas de porcentajes que no dan 100, descuidos en los que se haya confundido los epígrafes de las fotografías y/o prevenir los posibles plagios” (Piccolini, 2002, p. 120). En este sentido, no hubo intervenciones apuntadas a la reescritura en función de errores que el autor hubiera cometido en la primera edición¹.

En tanto, si hubo intervenciones en cuanto a corregir inexactitudes –y actualizaciones– que debieron aclararse con notas al pie de página y en nuevos

¹ No se eliminaron líneas del contenido, con excepción, como se mencionó, del capítulo 12, cuyo anacronismo determinó que se reescribiera íntegramente, y de la guía de casinos en donde se descontinuaron los establecimientos cerrados.

subtítulos de contenido. Tal como se afirma, la nueva estructura viene a complementar la obra original. Al respecto, Analía Pinto (2016) expone que toda obra no literaria debe de tener: los capítulos, como aquellos que se consignan en forma consecuyente; los subtítulos, como aquellos que tienen un carácter separador informativo; y las notas al pie de página, como aquellas que agregan información relevante que sirva para comprender un concepto desarrollado en el cuerpo central del texto (p. 49). Así, Negroni nota que en todo texto no literario existe un paratexto que “forma parte de un discurso fundamentalmente heterónimo, auxiliar, al servicio de otra cosa que constituye su razón de ser: el texto” (2016, p. 785). Aquí, la tarea del editor se vuelve entonces fundamental.

Para ello, se comenzó por ubicar seis nuevos subtítulos repartidos en los capítulos 5, 10 y 14, y el capítulo 12 cuya estructura contó con cinco subtítulos. En el producto comunicacional, estos se encuentran en las siguientes páginas: JUEGO TRIBAL (pp. 108-109), ESCUELA DE CROUPIERS (pp. 167-168), EL JUEGO ONLINE y sus sucesivos subtítulos (pp. 177 a 183), MACAO (pp. 197-198), EL FLOTANTE (pp. 198 a 200), TRILENIUM (pp. 200 a 203) y CASINOS EN CRUCEROS (pp. 203 a 205).

Propuesta de nueva estructura

Sobre la base de este diagnóstico del contenido se estableció una nueva estructura en la organización interna. Esta se ideó de la siguiente forma:

a) Prefacio del editor: Tal como lo expresa el trabajo recabado del *Dudario para editores* (2014), “el prefacio antecede al cuerpo de la obra con el fin de presentarla” (p. 36). De esta forma, se desarrolló un prefacio en el que se presentan todos los aspectos que conllevaron la corrección, la actualización y la ampliación de la segunda edición.

b) Notas del editor: De acuerdo con Negroni (2016), las notas introducen información complementaria a la exposición que se presenta en el texto, se escriben en una tipografía de cuerpo menor para distinguirlas del texto principal, y se remite a ellas mediante una llamada. En palabras de la autora, “las notas de contenido [distintas a las de remisión] constituyen espacios paratextuales en los

que se introduce un comentario personal, se desarrolla una explicación, se agrega una aclaración o se añade algún ejemplo o dato ilustrativo” (p. 789). En concordancia con esto último, se produjo notas enumeradas, dispuestas al pie de páginas, y señaladas con la abreviatura [N. del e.].

c) Capítulo 12: Un capítulo comprende de un título y, circunstancialmente, de subtítulos, como el caso presente. Ambos deben estar vinculados solidariamente y en relación jerárquica, y resulta recomendable en ellos la inclusión de las palabras clave del asunto del que tratará el texto (Negroni, 2016, p. 787); esto es cumplido por Colle. Sin embargo, como se señaló, el capítulo 12 resultaba anacrónico. El juego en línea, como se conoce en el presente, evolucionó sobre todo en las últimas dos décadas. Por eso, se reescribió enteramente con el fin de actualizar el tema en cuestión.

d) Subtítulos: Los subtítulos pueden estar constituidos por frases sustantivas, sintagmas nominales, nominalizaciones o incluso también por oraciones interrogativas (Negroni, 2016, p. 787). Así Colle expone sus subtítulos. Sin embargo, de acuerdo con el proyecto de una segunda edición ampliada, se escribieron nuevos subtítulos de contenido sobre acontecimientos trascendentes en el último tiempo que, lo más fiel a la retórica del autor, trataron: la apertura de los casinos Buenos Aires (CABA) y Trilenium (Tigre) en el año 1999, la profundización del juego en Macao (China) desde el año 2002, el avance del Juego Tribal (Estados Unidos) desde el año 2007, la puesta en funcionamiento de la Escuela Argentina de Croupiers en el año 2013 y la expansión del juego a bordo en los cruceros en la última década. Los nuevos subtítulos se incorporaron a los capítulos que comparten los ejes temáticos en cuestión.

e) Guía: La guía de la obra se encuentra luego del capítulo 14. Esta puede ser entendida como un apéndice que reúne el material auxiliar que no puede aparecer en el cuerpo del texto, y que no se trata de partes sobrantes de la investigación, sino de material complementario que, por su valor documental, enriquece el texto principal (Negroni, 2016, p. 793). Aquí se actualizó y amplió la guía con los casinos del mundo ya que al presente regiones tales como las vinculadas a Europa del Este, Indochina y Sudáfrica tuvieron una perspectiva más aperturista en torno al juego, lo que reconfiguró el mapa ideado en la primera edición. Para sumar información

útil, se agregó un link a cada casino que deriva a las páginas oficiales o a las redes sociales de estos; de esta forma, los lectores pueden saber las últimas novedades de los casinos que deseen visitar.

f) Imágenes: Las imágenes pueden ser entendidas como materiales gráficos, fotos, mapas, cuadros y tablas estadísticas que ilustran lo tratado en el texto (Negróni, 2016, p. 794). Estas son las concernientes en la obra de Colle. Más aún, se actualizó y amplió las imágenes de la primera edición con el reemplazo de unas nuevas cuando, en efecto, el escaneo de estas no cumplían con la calidad prevista.

Durante la etapa de macroedición se trabajó en función de las referencias electrónicas arriba expuestas. Por otro lado, **la búsqueda de imágenes** en función de una nueva edición a papel implicó abordar otros sitios. A continuación, se pone en conocimiento lo relevado con el fin de gestionar imágenes para la nueva edición:

a) Plataformas vinculadas a bancos de fotografías gratuitas: Estos sitios fueron los casos de los bancos fotográficos PX Here y Freepik; la Biblioteca Pública de Esteban Echeverría; el Museo de Arte Tigre; el blog Fotos Viejas de Mar del Plata; y la enciclopedia Wikipedia. Estos permiten el uso de las imágenes descargadas a través de la licencia CC0 (Creative Commons Zero), es decir, con ningún derecho reservado; la política de licencia en PXHere, por ejemplo, remarca que “el uso de las imágenes es gratuito para fines personales y comerciales” y que “no requiere ninguna atribución”, al autor (PXHere, en línea). En tanto, en los sitios radicados en nuestro país, vale recordar que las imágenes extraídas son de dominio público dado que el *copyright* de las fotografías, registradas en Argentina, han expirado cuando hayan superado más de 25 años de antigüedad conforme la Ley 11.723, Artículo 34 y sus modificaciones (1998, p. 6), y el Artículo 7 inciso 4 del Convenio de Berna.

b) Páginas oficiales: Estos sitios fueron los casos de los casinos Wiesbaden, Baden-Baden, JOA (Francia), Trilenium; los blogs Vintage Las Vegas y Trip Reporter; y el casino en línea Guazubet. Para los fines de comercialización de la obra, estos sitios requieren que se les de crédito a las imágenes utilizadas por lo

que su mención fue dispuesta a un costado de las fotos².

c) Ilustraciones y tablas: En cuanto a las imágenes que tenían que ver con tablas y planos de la primera edición, el objetivo fue recuperarlos a través del rediseño gráfico. Para la tarea, contemplada en el Presupuesto del Plan del TIF, se contactó al Estudio Misiva quiénes rediseñaron las 18 muestras a publicar. Vale decir que el costo final de esta instancia fue distinto al pensado en el presupuesto inicial, ya que se estableció un trabajo por imagen y no por jornada horaria, lo que redujo el precio.

d) Fotografías de autoría: Estas abarcan imágenes que recrean situaciones que el autor explica sobre los juegos de cartas, dados, fichas, entre otros.

En total, las imágenes utilizadas para la nueva edición fueron 70. Se realizó una ficha organizada de estas en donde se contempló el capítulo, tipo, página donde se ubica, archivo de origen y título o pie de foto debajo de cada imagen. La misma fue entregada a la editorial con la que se trabajó durante la etapa de diseño.

En el Plan del TIF había dos alternativas acerca de si recurrir a todo aquel que pueda ceder fotografías para la nueva obra o a las agencias privadas como *Getty Images* o *Shutterstock* las cuales tienen fotografías muy representativas para utilizar. El problema con estas últimas fueron que las imágenes ofrecidas superaban lo contemplado en el Presupuesto. Por mencionar, un lote de 5 imágenes ascendía a unos \$ 143.000 pesos de acuerdo con los planes y precios del sitio *Getty Images*³.

Con el fin de establecer las intervenciones que supuso la nueva estructura, se expone en el siguiente recuadro el índice de la obra original de clase general, ya que refleja la estructura lógica del texto y actúa como esquema de contenido (Negroni, 2016). La nueva edición respetó el índice original en donde solo se menciona los títulos de presentación de cada capítulo pero no los subtítulos presentes:

² En el producto comunicacional, estos créditos pueden verse en las pp. 27, 78 (y en adelante 79, 80 y 82), 101 (y en adelante 104, 105, 106, 107) y 194. Por accidente, se omitieron los créditos de las fotos en las pp. 34, 57 y 201 correspondientes al casino JOA, Baden-Baden y Trilenium.

³ Véase en el sitio: <https://www.gettyimages.es/planes-y-precios>.

TABLA DE CONTENIDOS ORIGINAL	TABLA DE CONTENIDOS EN LA SEGUNDA EDICIÓN
<p>Sub. 0: Capítulo 5: LAS VEGAS, MECA DEL JUEGO</p> <p>Sub. 1: UN DESTINO</p> <p>Sub. 1: EL FLAMINGO</p> <p>Sub. 1: EL EFECTO HUGHES</p> <p>Sub. 1: UN NUEVO BOOM</p> <p>Sub. 1: LOS PIONEROS</p> <p>Sub. 1: LAS VEGAS HOY</p> <p>Sub. 1: MÁS QUE JUEGO</p> <p>Sub. 1: EL GANCHO</p> <p>Sub. 1: A MEDIDA</p> <p>Sub. 1: A QUE JUGAR</p> <p>Sub. 1: CLAVES</p>	<p>Sub. 0: Capítulo 5: LAS VEGAS, MECA DEL JUEGO</p> <p>Sub. 1: UN DESTINO</p> <p>Sub. 1: EL FLAMINGO</p> <p>Sub. 1: EL EFECTO HUGHES</p> <p>Sub. 1: UN NUEVO BOOM</p> <p>Sub. 1: LOS PIONEROS</p> <p>Sub. 1: LAS VEGAS HOY</p> <p>Sub. 1: JUEGO TRIBAL</p> <p>Sub. 1: MÁS QUE JUEGO</p> <p>Sub. 1: EL GANCHO</p> <p>Sub. 1: A MEDIDA</p> <p>Sub. 1: A QUE JUGAR</p> <p>Sub. 1: CLAVES</p>
<p>Sub. 0: Capítulo 10: ATRÁS DE LAS MESAS</p> <p>Sub. 1: LA TRASTIENDA</p> <p>Sub. 1: SIN SECRETOS</p> <p>Sub. 1: QUIÉN ES QUIÉN</p> <p>Sub. 1: SIN LÍMITE</p> <p>Sub. 1: LAVADO</p>	<p>Sub. 0: Capítulo 10: ATRÁS DE LAS MESAS</p> <p>Sub. 1: LA TRASTIENDA</p> <p>Sub. 1: SIN SECRETOS</p> <p>Sub. 1: EAC</p> <p>Sub. 1: QUIÉN ES QUIÉN</p> <p>Sub. 1: SIN LÍMITE</p> <p>Sub. 1: LAVADO</p>
<p>Sub 0: Capítulo 12: INTERNET, EL JUEGO VIRTUAL</p> <p>Sub. 1: LA MONTAÑA VA A MAHOMA</p> <p>Sub. 1: TENTACIÓN</p> <p>Sub. 1: GARANTÍAS</p> <p>Sub. 1: COMPETENCIA</p>	<p>Sub. 0: Capítulo 12: EL JUEGO ONLINE</p> <p>Sub. 1: PLATAFORMAS</p> <p>Sub. 1: EN VIVO</p> <p>Sub. 1: APUESTAS DEPORTIVAS</p> <p>Sub. 1: REGULACIÓN</p> <p>Sub. 1: JUEGO OFFSHORE</p>
<p>Sub 0: Capítulo 14: LOS CASINOS DEL MUNDO</p> <p>Sub. 1: LAS VEGAS VS. MONTECARLO</p>	<p>Sub 0: Capítulo 14: LOS CASINOS DEL MUNDO</p> <p>Sub. 1: LAS VEGAS VS. MONTECARLO</p> <p>Sub. 1: MACAO</p> <p>Sub. 1: EL FLOTANTE</p> <p>Sub. 1: TRILENIUM</p> <p>Sub. 1: CRUCEROS</p>

En fuente roja se resalta lo incorporado en la nueva edición. La tabla de contenidos, comúnmente llamada índice, sirve para presentar de manera explícita la estructura de una obra de manera ordenada. Para Piccolini (2002), esta instancia es fundamental:

La elaboración de índices bien balanceados, donde cada capítulo tenga la extensión que le corresponde en función de las características generales de la obra, el cuidado por evitar superposiciones u omisiones de contenidos relevantes y, más puntualmente, el trabajo para asegurar la consistencia en la enunciación y en el registro, cuando el libro así lo requiere, son algunas de las tareas en las que interviene el editor junto con los autores (p. 123).

Producción de nuevos contenidos

La definición de la nueva estructura dio paso a la instancia de recolección y de producción de los nuevos contenidos, en concordancia con la tabla de contenidos estipulada y a una serie de aspectos que ameritaron una aclaración o actualización del texto con una nota a pie de página.

Las fuentes de información consultadas fueron diversas y se atendió a lo relevado en los antecedentes y referencias electrónicas⁴. Se detallan a continuación los artículos, entrevistas, reportajes y otros documentos utilizados:

Fuentes de los apartados

- JUEGO TRIBAL. Consta de varios artículos del sitio *El Diario del Juego*. Este reporta las actividades de las comunidades originarias que, según informa, son aproximadamente 241 (por lo menos las reconocidas por el gobierno federal en 29 estados) las que tienen en beneficio la explotación del juego en Estados Unidos. El sitio se ocupa en especial de las noticias vinculadas a la tribu Semínola asentada en el estado de Florida y dueña de la emblemática marca *Hard Rock Café*.

⁴ Véase en ANEXOS punto I: “Antecedentes y referencias electrónicas”.

- ESCUELA ARGENTINA DE CROUPIERS (por abreviación EAC). Recupera un reportaje realizado al director general, Hernán Alejandro Costa, ex empleado de la compañía CIRSA que opera el Casino Buenos Aires en Puerto Madero. Visité la escuela ubicada en el barrio de San Telmo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, a fines del año 2019, en donde Costa impartió una clase a los alumnos del segundo cuatrimestre. La escuela se dedica a formar personal calificado para los distintos casinos del país.
- MACAO. Recupera artículos publicados de los sitios *El Diario del Juego*, *Yogonet*, *CNN*, *Visual Politik* y *Xinhua*, así como información del documental *Ciudad de Macao*, del canal National Geographic, y la película *Casino Tycoon*, de Wong Jing. Según se informa, la explosión del juego en China inició en el año 2002 cuando Pekín decidió abrir la competencia sobre los juegos de azar en la isla, dejando atrás el monopolio que poseía el zar del juego, Stanley Ho.
- EL FLOTANTE. Es fruto de la cobertura del Casino Buenos Aires (más conocido como “el flotante”), de la recuperación de artículos del diario *La Nación* cada vez que el casino fue noticia en distintas circunstancias y de una entrevista realizada a Federico Poore quien, junto con Ramón Indar, es autor del libro *El poder del juego* (2014), trabajo que conllevó una extensa investigación sobre el negocio del juego en el país.
- TRILENIUM. Consta de varios artículos publicados por el diario zonal *Actualidad*, la página oficial *Museo de Arte Tigre* y el blog *Arcón de Buenos Aires*. Por otro lado, entrevisté al director del Patrimonio del Museo de la Reconquista, Pablo Pereyra, y a la dueña del Hotel Posada 1860 de la ciudad, Elizabeth Montalad, quienes brindaron información valiosa sobre la historia de la ajetreada localidad.
- CRUCEROS. Recupera artículos publicados en *El Diario del Juego* y *Yogonet*, y en la página oficial *MSC Cruceros*, sitios que dan cuenta de cómo la demanda ha ido creciendo durante los últimos diez años y cuál es el origen de las compañías navieras.

Fuentes del capítulo 12

La reescritura de este apartado llevó a realizar una extensa investigación que se escalonó en tres etapas. En la primera, se tomó como referencia la publicación de la revista digital *I-Gaming en Sudamérica* (2014), de la editorial Yogonet Group. Se contactó al director de la editorial, Pablo Zuppi, quien autorizó el uso de su contenido. Fruto del intercambio telefónico surgieron algunas reflexiones que merecieron incorporarse en el nuevo cuerpo con el permiso de Zuppi.

En la segunda etapa, se revisaron las páginas oficiales de las provincias que ya han legalizado el juego online en el país: Guazubet en Misiones, Jugadon en San Luis, Casino Club en La Pampa y Santa Cruz, Del Río en Río Negro, Casino Magic en Neuquén, Quini 6 Móvil en Entre Ríos, Palpitos 24 en Tucumán, Bingos del Sol en Santiago del Estero e Interbet en Chaco. Con esto, se constató que cada una esté en funciones en el presente para así mencionarlas.

En la tercera, se recuperaron varios artículos publicados por los sitios de noticias *El Diario del Juego*, *Yogonet*, *Casino City Times*, *Clarín*, *CNN*, *El País* y *La Vanguardia*.

Fuentes de las notas al pie

Estos cuerpos de texto se obtuvieron a partir del chequeo que se realizó en búsquedas de Internet, por lo que sus fuentes son variadas. En total, se incorporaron 26 llamadas, una tarea que implicó corroborar la continuidad, la evolución, el error o la exactitud de los hechos presentados en la obra original. Cuando resulta pertinente, en cada nota se indica la fuente consultada.

La obtención de fuentes de información para la redacción de los nuevos contenidos, tal como se expone, fue muy variada. Durante su selección, se descartaron aquellas que resultaban de escasa rigurosidad y veracidad. Tal como advierten Ruiz y Mendoza (2013), hay que evitar que lleguen a publicarse “materiales de escasa calidad informativa, con información falsa” (p. 3) o presentada de modo innecesariamente complejo y oscura, y por eso se prescindió de dichas fuentes.

Cierto es que un editor cuenta con tiempos estipulados en las tareas que lo ocupan,

no comparable a la premura con la que periodistas y redactores en medios diarios poseen. De allí su rigurosidad y veracidad. A su vez, toda obra en formato libro se propone perdurar en el tiempo por lo que parte de su capital de valor está en que su escritura sea lo más actual, clara y fidedigna posible.

Durante el intercambio de opiniones, Colle aceptó la potencial reescritura, corrección y eliminación de información necesaria para la nueva edición, cuya supervisión estaría a su cargo debido a sus conocimientos. En consideración de Piccolini (2002), es común caer en problemas de enunciación, de registro, de cohesión y hasta de organización general del texto, de allí que sin una comunicación fluida entre el autor y el editor se puede malograr una obra. Por eso, la editora argentina afirma que “los editores trabajan con autores a quienes eligen por el dominio que tienen de una disciplina o campo específico de conocimiento” (p. 122).

Como aconseja Davies (2005): “Lea la mayor parte posible y si trabaja en una editorial especializada convoque a un experto externo para que emita un juicio sobre la calidad. Actúe en función de la opinión recibida y dé sus propias sugerencias para mejorarlo” (p. 90). Por ende, debido a la ausencia de Colle, fue necesario contar con fuentes de información de amigos, especialistas y expertos en el tema para el debido intercambio de criterios y de opiniones sobre lo proyectado en esta etapa del proceso.

Finalizada esta instancia, se continuó con la redacción de los nuevos contenidos. Tal como indica Davies (2005), se procedió a una escritura en línea con las predilecciones estilísticas de la obra original para, posteriormente, realizar un adecuado tratamiento general en la etapa de corrección de estilo. “Las pautas de estilo, esencialmente, aseguran la uniformidad, lo cual por cierto facilita los procesos de corrección y producción, y reduce el tiempo y el costo de ambos” (Davies, 2005, p. 94).

De acuerdo con estas indicaciones, se escribieron los nuevos contenidos. Se tuvo en cuenta, sobre todo, ser lo más fiel en cuanto a la pertinencia del lenguaje, el uso de la gramática y la puntuación, de acuerdo a como el autor los cita en la obra original. También se tuvieron en cuenta las referencias bibliográficas que Colle consultó para obtener algunas informaciones que eran pertinentes.

Actualización de la guía

Una vez redactados todos los textos, se continuó con la actualización de la guía. Para esto, se tomó la información recabada en los antecedentes y referencias electrónicas: *Chipe Guide* y *Casino City*⁵. Estos sitios facilitaron la tarea de verificación con el directorio de la primera edición y permitieron averiguar el paradero de los nuevos casinos. El esquema ampliado incorporó los países que legalizaron el juego en los últimos veinte años: Albania, Angola, Armenia, Bielorrusia, Birmania, Bosnia y Herzegovina, Botsuana, Bulgaria, Cabo Verde, Camboya, Camerún, China, Chipre, Corea del Sur, El Salvador, Eslovaquia, Eslovenia, Guinea Ecuatorial, Irlanda, Laos, México, Moldavia, República Checa, Singapur, Suazilandia y Vietnam. Estos se ubicaron respetando el orden alfabético empleado por el autor en la obra original.

La guía es un aspecto muy importante en el libro de Colle, dado que lo ubica en una escala por encima del resto de libros que comparten la misma temática⁶. Davies (2005) entiende a estos aportes como un “valor agregado” y considera:

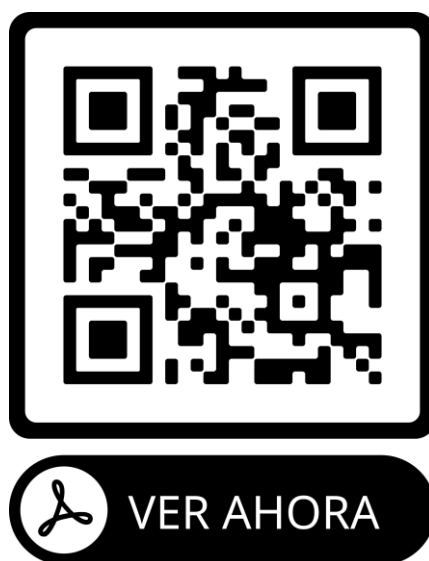
Una editorial puede iniciar un catálogo o incluso desarrollar uno que ya está en funcionamiento, pero incorporando una característica distintiva que le dará una ventaja en el mercado; por ejemplo, cambiando el formato o el precio. Algunas editoriales dedicadas a los libros en rústica en la década de los ochenta introdujeron el formato en rústica “B”. Más grandes que los libros en rústica convencionales, tenían una impresión más elegante y una encuadernación más firme. Aquí las editoriales reconocieron que había un comprador de libros en rústica que estaba dispuesto a pagar un poco más, generalmente cuando se trataba de “literatura seria” (p. 124).

⁵ Véase en ANEXOS punto I: “*Antecedentes y referencias electrónicas*”.

⁶ En el libro *Guía completa de los juegos de azar* (1997) el último capítulo está dedicado a los casinos del mundo siendo uno de los únicos, contemporáneo al libro de Colle, en la temática que comparte este aspecto; aun así, la guía solo brinda referencias muy vagas sobre los casinos que hay en los países. Años después, el catálogo *Las catedrales del juego* (2001), se encargó de conformar una guía pero solo limitada a los casinos de América Latina. Véase en ANEXOS punto I: “*Antecedentes y referencias electrónicas*”.

Cabe destacar que la guía es un valioso aporte, no solo para los interesados en iniciarse en una ruta de viaje con destino a las mecas del juego del mundo, sino también para los actores involucrados en el tema: operadores públicos y privados, agentes y supervisores vinculados a los casinos, periodistas y publicistas, funcionarios gubernamentales, entre otros. Este tipo de obra es, en el entendimiento de Davies, un “libro de referencia”, el cual tiene la capacidad de competir en el mercado. La autora afirma que “hay que tener en cuenta de estos el precio, el marketing, la producción y la compatibilidad” (2005, p. 16). En cuanto a compatibilidad, la autora se refiere a la capacidad de usabilidad de la obra y cita otro ejemplo, en este caso, de un libro de referencia médico que tuvo como argumento de venta específico, la inclusión de una tarjeta que el comprador podía extraer y colocar en el bolsillo de su delantal, el cual, contenía pautas para el diagnóstico inmediato de pacientes admitidos en hospitales psiquiátricos. Davies asegura que este libro desplazó a los textos competidores.

Con estos ejemplos valiosos, la guía a reeditar fue, no solo revisada, corregida y ampliada, sino también actualizada bajo un nuevo perfil de valor agregado y compatible a los tiempos presentes. Para hacer esto posible se sumó la posibilidad de visualizar la guía a través del formato digital PDF; quienes deseen adquirir la obra podrán utilizar el dispositivo móvil personal para leer un Código QR puesto al final de la guía que habilita a visualizar a esta en su versión electrónica⁷.



⁷ Véase en el producto comunicacional (p. 281).

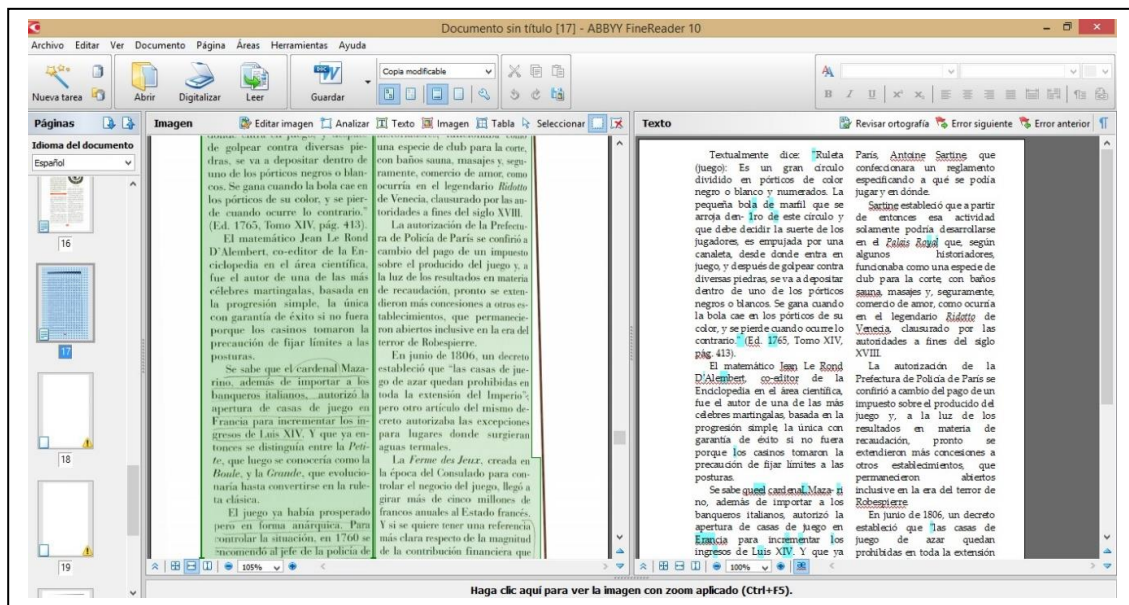
Etapa de microedición

Revisión del texto, corrección de estilo y redacción del prefacio

Revisión del texto

El traslado del formato papel al formato digital, por medio del escaneo del libro, supuso errores e inexactitudes gramaticales que debieron atenderse desde un primer momento porque el programa con el que se trabajó, *ABBYY FineReader 10*⁸, no siempre traduce bien las imágenes de texto a caracteres. El hecho de traspasar páginas con variabilidad de tipografías, columnas muy unidas y recuadros recurrentes, hacía que lo volcado no se reconociera con la exactitud necesaria; en este sentido, el problema más difícil de resolver fueron los subrayados con lápiz que se habían realizado durante la etapa de macroedición con el fin de ubicar las llamadas para las posteriores notas al pie de página del editor.

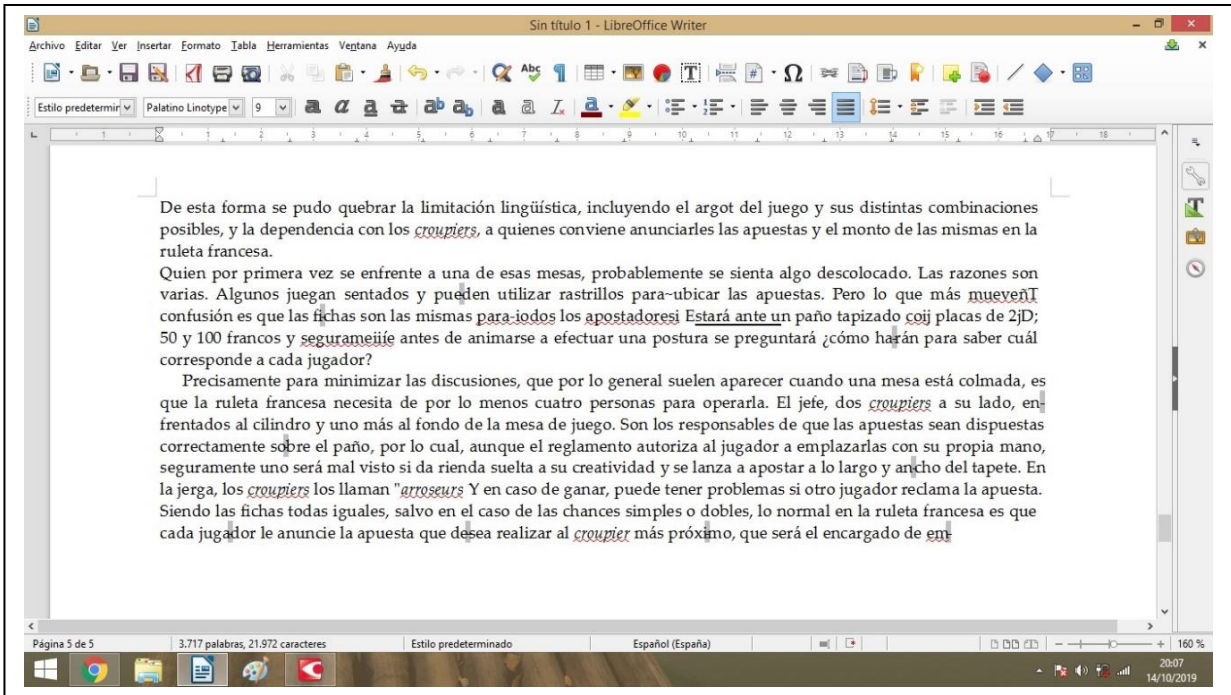
Debido a estas marcas, el programa omitía una considerable cantidad de texto que debía reescribirse cuando este ya estaba volcado a la aplicación *Microsoft Word*. La comparación entre los formatos, a fin de verificar que el contenido sea el correcto, demoró los tiempos contemplados según el cronograma del Plan del TIF.



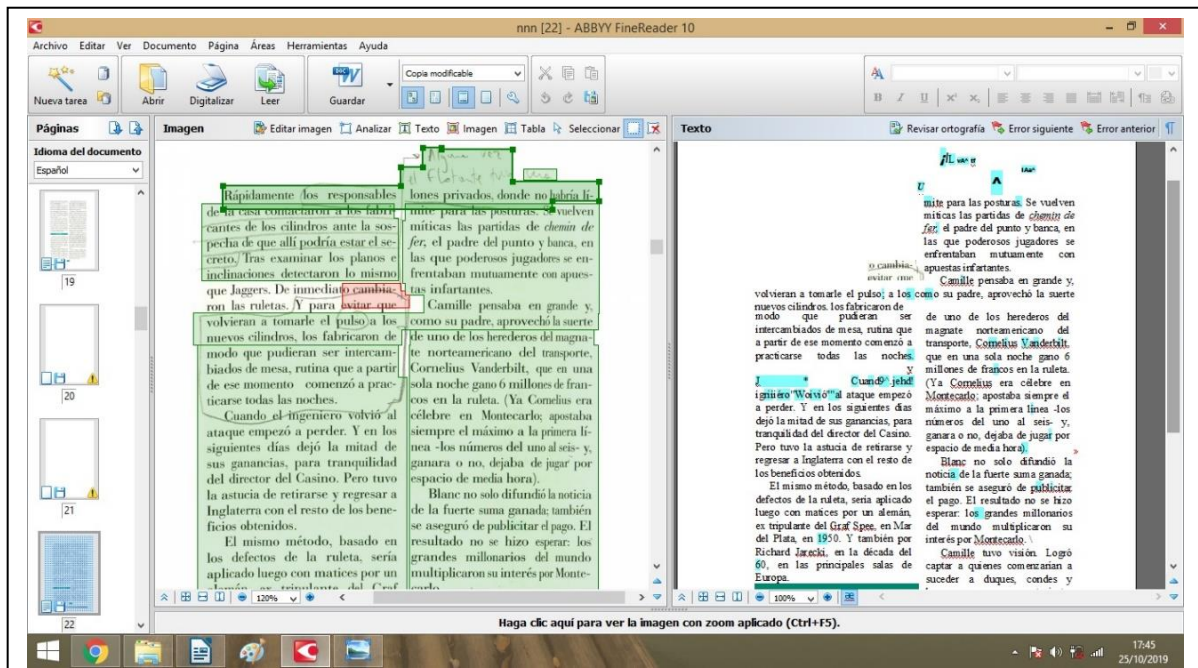
Ejemplo 1: Captura que muestra cómo actúa el programa ABBYY a trasladar la imagen a texto. En celeste, el programa resalta los fallos detectados (falta de espacio entre palabras, comillas mal

⁸ Este programa actúa bajo la programación "Caracteres de Reconocimiento Óptico.

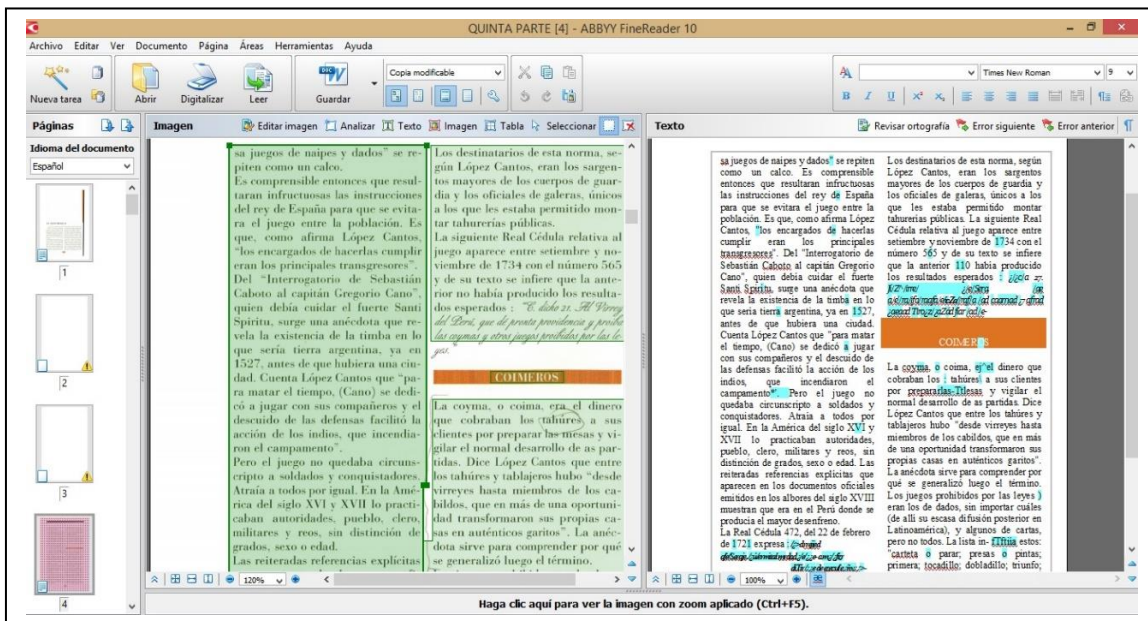
empleadas y letras muy unidas entre sí, etc.).



Ejemplo 2: Captura que ejemplifica el traslado a la aplicación *Microsoft Word*. Los errores de reconocimiento del programa figuran a la vista con guiones y con subrayados.



Ejemplo 3: Otro aspecto, que demoró los tiempos de esta instancia, fue el haber subrayado y escrito con lápiz las hojas de la obra original. Al hacerlo el programa alteraba la imagen y confundía la redacción. El resultado final al escanear las hojas eran líneas de texto distorsionadas que debían intervenir con el fin de que la redacción quedará de forma correcta.



Ejemplo 4: Un último desafío se presentó en el capítulo 13 del libro cuyo autor cita textualmente una serie de disposiciones publicadas por la Gaceta de Buenos Ayres en referencia a la prohibición de los juegos de azar en aquella época. En estos pasajes Colle utilizó letras bastardillas. El problema fue que el programa no reconocía las letras y los pasajes tuvieron que ser transcritos para ser recompuestos en la nueva edición.

Corrección de estilo: adecuación del lenguaje

En la etapa de revisión y de corrección de los ajustes en las dimensiones notacional, morfológica, sintáctica y semántica de los materiales que conforman la edición final, se encontraron elementos a revisar y a corregir que fueron atendidos con el fin de perfeccionar la obra.

De acuerdo con lo señalado por Ruiz y Mendoza (2013), en la etapa de microedición la lectura es más localizada y se orienta a detectar problemas específicos: “El corrector realiza un trabajo minucioso y centra la atención en el nivel de las microestructuras del texto” (p. 10).

Los aspectos que se atendieron en esta etapa, comprenden: la concordancia en el uso del género; la coherencia singular-plural; el inadecuado uso de determinativos; las equivocadas abreviaciones, siglas y acrónimos; las fallas en las conjugaciones de verbo; el mal uso de preposiciones; y las repeticiones innecesarias. En esta instancia, la aplicación *Microsoft Word* fue de mucha utilidad, por lo que los errores y las inexactitudes se fueron sufriendo con la verificación carilla por carilla. Por otro lado, se realizó una verificación de las ilustraciones y las tablas de los juegos

de azar. Para esto, se recurrió al sitio *Acá Nomás*, contemplado en los “antecedentes y referencias electrónicas, en donde se buscaron y se compararon los reglamentos de los juegos citados por Colle, con el fin de corroborar la precisión de los datos, de verificar la terminología y de corroborar la calidad y la pertinencia del material en relación con el texto⁹. Todo con el propósito de validar los datos, es decir, de garantizar que fueran los correctos.

Cabe destacar que toda esta tarea no alteró el hecho de respetar el texto publicado originalmente por el autor, ya que se evitó el fundirse en una suerte de “coautor” durante el proceso. Las revisiones y las correcciones no se dirigieron de acuerdo con los gustos o con el estilo personal del editor, ni supusieron poner en tela de juicio la idoneidad del autor¹⁰.

Tal como afirma Billingham (2007), en todo proceso de edición se debe de evitar el desarrollo de textos que presenten una estructura difícil de seguir, utilizar un lenguaje que resulte desatinado y cometer errores de ortografía, de gramática y de puntuación (p. 14). De lo contrario, los lectores pueden perder fácilmente la confianza en la obra y desistir de su lectura. Por tanto, la corrección de estilo es fundamental.

Esta función es propia del oficio del corrector de estilo. Al entender de Ruiz y Mendoza (2013):

[Sus cualidades] pueden definirse, tomando la definición de García Negroni y de Estrada, como “el conjunto de habilidades relacionado con el conocimiento del lenguaje y con su uso en contexto, que debe poseer o adquirir para [...] poder enmendar, mejorar o enriquecer un texto con pericia y solvencia” (2006: 29). Tales competencias conciernen a tres grandes esferas de conocimiento: enciclopedias, gramáticas y textuales, e incluyen, en muchos casos, la revisión de estilo, que supone la adecuación de los textos a las pautas de estilo fijadas por un ámbito editor para sus publicaciones (p. 10).

⁹ Véase en ANEXOS punto I: “*Antecedentes y referencias electrónicas*”.

¹⁰ Véase más adelante en CONSIDERACIONES FINALES.

En este sentido, se puso en consideración la bibliografía propuesta para la **adecuación del lenguaje con el fin de enriquecer el nuevo texto**. Dado que abordar la corrección de estilo implicó analizar los criterios estilísticos de la obra original, surgió una disyuntiva. A saber, ¿quién debe fijar los criterios estilísticos en una obra? Según el *Dudario para editores* (2014), el estilo de la corrección de estilo no es el estilo literario –o del autor–, sino el estilo editorial –o de la obra–. Davies va más a fondo con esta cuestión al afirmar que “es necesario entregarle al autor un cuadernillo con las pautas de estilo de la editorial antes de que se embarque en la escritura del libro” (p. 94); esto es lo que dará uniformidad al texto y facilitará el proceso de corrección.

Por otro lado, Negroni (2004) sugiere en el prólogo para el manual *El arte de escribir bien en español*, que “la corrección de estilo es un *arte* que, aunque posee sus técnicas y obedece a normas precisas, plantea problemas particulares que es necesario saber resolver para poder abordarla con eficiencia” (Negroni, Pégola & Stern, 2004, p. 8.). Esto es, en su entender, porque no hay una versión correcta para cada texto y porque debe distinguirse a cada paso lo que es una decisión estilística de la simple aplicación de una norma.

Estas últimas dos exigencias que sostiene la profesora en Letras son relevantes, ya que no se trata de dominar el campo de las predilecciones estilísticas (cuya subjetividad puede surgir entre las partes), sino de saber diferenciar las decisiones estilísticas de la gramática normativa y descriptiva del español; así el corrector de estilo hará una adecuada corrección. En esta línea de razonamiento, el lenguaje utilizado por Colle en la obra original se adecuó sobre la base de lo propuesto en el manual *Para escribir bien en español, claves para una corrección de estilo* (2016), de María Marta García Negroni.

A continuación, se detallan las revisiones y las correcciones que se hicieron para la publicación de la segunda edición ampliada de la obra.

Sobre la acentuación y la tilde diacrítica

- El autor acentúa la conjunción disyuntiva de la letra *o* entre cifras (“9 ó 10”) para evitar confundir la letra del número 0, lo que sucedía al utilizar la máquina de escribir. De acuerdo al manual de Negroni, en la actualidad, la tilde diacrítica

no tiene justificación en tanto que la conjunción *o* es siempre átona, por lo que ya no existe riesgo de confusión entre la letra y el número debido al avance informático. Por esta razón, se eliminaron las acentuaciones en estos casos.

- Otra corrección se relacionó con la utilización de punto en las cifras que indican años (“en el año 1.999”). En el apartado sobre puntuación del referido Manual, se indica que no debe colocarse punto ni en los años ni en decretos, leyes o artículos. Debido a que en algunos pasajes el autor recurrió a su uso, fueron corregidos de acuerdo con el mencionado criterio.

Sobre el uso de las comillas inglesas

- De acuerdo con Negroni, para citar libros, periódicos, poemas, relatos, canciones, películas y charlas, las comillas inglesas son necesarias y, mayormente, el autor se encargó de ponerlas. Sin embargo, la profesora en Letras menciona una serie de casos excepcionales en donde deben excluirse como cuando se citan libros científicos y técnicos, obras literarias, revistas, folletos y fascículos. El autor omitió estos y por eso se suprimieron estas comillas.
- A su entender, la norma recomienda utilizar letra cursiva en los textos impresos y el subrayado en los manuscritos y mecanografiados. Esto da lugar a deducir que, en efecto, el autor atendió de forma correcta esta norma ya que en los pasajes del capítulo 13 transcribió las disposiciones de los gobiernos que condenaban el juego durante los siglos XVIII y XIX de esta manera.
- Por otro lado, la profesora en Letras señala que el uso de comillas para destacar palabras extranjeras no se trata de un error sino de una elección estilística intencional, y que en los textos impresos es el empleo de la cursiva lo que sustituye su uso lo que, en efecto, el autor atendió en la obra (*charters, junkets, leverage, red skin, in-flight*, para citar algunas palabras).
- En cuanto al uso del apóstrofo para sustituir los dos primeros dígitos de las décadas, cuya referencia indica acontecimientos históricos y/o culturales —en el capítulo 5 por ejemplo, se narra la historia de Las Vegas en donde el autor repasa las épocas de esplendor durante las décadas de los “‘60” y “‘70”—, según Negroni, este es un signo auxiliar en desuso en el español actual por lo que recomienda no emplearlo. A pesar de ello, este no fue modificado porque su

empleo distingue otras cifras que el autor usa y, ante la cantidad de estas, el apóstrofo de estos casos sirven para diferenciar los enunciados.

Sobre los usos de la letra mayúscula

- El autor citó continentes, regiones, ríos, montañas, golfos y otros accidentes geográficos sin el debido respeto a la norma en cuanto a nombres específicos. Esta, que no es tan obvia como citar países o ciudades, fue implementada tal como se recomienda en el Manual.
- La norma rige cuando el sustantivo común que acompaña a los nombres propios de lugar forma parte del topónimo, por lo que en los restantes casos debe utilizarse minúscula (“Río Negro”, “el río Paraná”, “Puerto Deseado”, “el puerto de Cartagena”, entre otros). Por ello, se corrigieron también estos cuando no eran utilizados de la siguiente forma.

Sobre las reglas ortográficas

- En primer lugar, respecto al uso de la *K*, el autor escribe “póker” en vez de “póquer”. Si bien tiempo atrás a esta palabra se la adaptaba a las estructuras morfológicas de la lengua de llegada, el criterio actual de acuerdo con Negróni es mantener la *K* en aquellas palabras que se usan mayoritariamente con ella o en las palabras de origen extranjero con ese sonido en transcripciones de alfabetos diferentes del latino. Por tanto, la palabra conservó su forma extranjera, adaptada en cualquier caso con tilde en la *o* como el autor expone.
- Continuando entre voz extranjera que puede evitarse y préstamo adaptado, se puede mencionar que el autor escribe “*baccara*” en vez de “bacará”, aunque lo cierto es que aquí Colle lo hizo en cursiva por lo que atendió a una elección estilística intencional permitida.
- En esta línea de razonamiento, el autor escribe “Berlin” (voz extranjera) en vez de “Berlín” (préstamo adaptado). La controversia en torno a la ausencia del acento se relaciona con el hecho de que está refiriéndose a un apellido. Por ende, se decidió conservar su forma extranjera ya que se trata de un sustantivo de persona que, en efecto, tiene una identidad única.
- Otras palabras si fueron escritas bajo el préstamo adaptado que la norma

sugiere. Tal es el caso de escribir “gángster” en vez de “gangster”.

- Por otro lado, hubo algunas normas a respetar respecto de los topónimos los cuales se agrupan en nombres de uso tradicional en castellano y que deben mantener su forma castellana. Según Negroni, la toponimia es la ciencia que se ocupa de estudiar el origen y la etimología de los nombres propios del lugar y de ahí su importancia en la corrección de su uso. En este sentido, el autor recurrió a veces en un buen uso y otras no. Se atendieron aquellas palabras que se prestaban más a confusión como “Beijing” en vez de “Pekín” o “Thailandia” en vez de “Tailandia”.

Sobre los adverbios

- Existe un caso que tiene que ver con el empleo de la palabra “quizá/s”, la cual el autor a veces la usa con la “s” final y a veces no. Dado que para Negroni ambas formas están aceptadas, pero que de acuerdo con la Real Academia Española se aconseja utilizar la primera porque es la etimológica, se decidió modificar aquellas que terminaban con “s” y emplear siempre “quizá”.

Tras cumplir con las correcciones de gramática normativa y descriptiva del español, se procedió a readecuar los nuevos contenidos bajo los mismos criterios. De esta forma, se pasó de los bocetos escritos a la escritura propiamente dicha que se incorpora así a la nueva edición¹¹.

Redacción del prefacio

Superada esta instancia, se pasó a la tarea de escribir el prefacio del editor. En este texto, se repasó la totalidad del proceso realizado con el fin de poder argumentar acerca de lo trabajado, de explicar el motivo por el cual se llevó adelante una nueva edición y de dar cuenta de los fundamentos que respaldan las decisiones de intervención que se tomaron para ampliar la nueva entrega. Además, se detallaron en este espacio algunas de las novedades que sirvieron para caracterizar el

¹¹ Más adelante se hicieron nuevas correcciones en el proceso de la corrección de pruebas.

panorama que atraviesa la industria del juego en la actualidad (en función de informaciones halladas en el proceso)¹².

¹² Véase en el producto comunicacional (pp. 12-15).

Etapa de diseño

De la corrección de pruebas al arte final de cubierta

El proyecto de una nueva edición de forma impresa implicó, consecuentemente, un nuevo presupuesto. Se consultaron distintas imprentas de la ciudad y alrededores para analizar la mejor alternativa en cuanto precio-calidad. Tras obtener varios presupuestos, y con el texto en condiciones de ser enviado a diagramación, el original fue enviado a la imprenta Servicop S. A., una de las empresas con más trayectoria en la ciudad. La elección se debió a que esta ofreció la posibilidad de realizar tres correcciones de pruebas, junto con el trámite del ISBN.

La imprenta realizó un cálculo de la tarea sobre la base de los costos estipulados de los recursos técnicos que fueron consignados de la siguiente forma:

- Cantidad de impresiones: 30 unidades.
- Formato 150 mm. de ancho x 225 mm. de alto cerrado.
- Interior 328 págs. en Papel Obra 80 g., 4/4 tintas.
- Tapa dura 4 tintas. Incluye Diseño tapa, Armado de interior.
- Encuadernación: cosida a hilo.

Estos aspectos fueron deducidos del formato, interior, tapa y encuadernación símil a la primera edición.

Esta etapa en el proceso de edición comprende para Adela Ruiz en su apunte “La preparación de textos para diagramación” (2014) de “la identificación de los elementos del texto” y “la limpieza del material”. De esta forma, en la primera tarea se facilitó el libro de la primera edición a la diseñadora con el fin de que identificase la categoría de los elementos de titulación, los recursos estilísticos y las ubicaciones de las imágenes y los pies de fotos. En la segunda tarea, se entregaron por separado los documentos necesarios para la realización de la nueva edición: en archivo *Microsoft Word* todo lo referente a lo gráfico; en planilla *Microsoft Excel* lo referente a la organización visual del contenido en específico, en función de las imágenes, capítulo, tipo, página y título o pie de foto en donde irían

cada una de estas¹³; y en archivo *WinRAR* las carpetas de la tapa-contratapa y los 14 capítulos que contenían las imágenes del contenido.

Cabe decir que se intentó cumplir con la lección de Piccolini (2002) acerca de los libros técnicos con maquetas complejas:

En estos cada página se arma a partir de diferentes tipos de textos e imágenes. Cuando la maqueta se cierra en la página impar y el texto, por lo tanto, no puede fluir hasta la página par siguiente, a las dificultades de diseño página a página se le suma la necesidad de controlar la extensión de los textos y el tamaño de las imágenes de una manera mucho más minuciosa (p. 125).

Es por eso que la claridad y la amplitud fueron los factores a tener en cuenta con el fin de intervenir la producción de la obra y que, por tanto, debieron precisión en la comunicación entre los actores intervinientes.

La primera devolución evidenció, sin embargo, ciertos errores comunicacionales, como el hecho de que se atendió a la obra de la primera edición prestada en vez de la planilla *Microsoft Excel* que contenía las modificaciones previstas; el persistente problema devenido del traslado del formato papel a la aplicación *Microsoft Word* que tenía fallas producto del escaneo; la mala diagramación de la diseñadora superponiendo imágenes encima de notas al pie de páginas o suprimiendo líneas de textos al pasar de una página a la otra; y la mala calidad de algunas imágenes que no cumplían con las características técnicas necesarias por lo que tuvieron que buscarse otras nuevas. Todos estos errores fueron necesarios de atender.

Corrección de pruebas

La lectura particular y evaluación general del contenido dieron paso a la **primera corrección de pruebas**. Tal como lo señalan Ruiz y Mendoza (2013), esta instancia, posterior a la etapa de diagramación, implica “la corrección de los errores cometidos durante la composición” (p. 10). El primer paso fue incorporar en los materiales de edición un instructivo para la diseñadora en el cual se redactó los pasos necesarios a seguir de manera ordenada. Allí se dejó constancia de:

¹³ Véase en ANEXOS punto II: “*Ficha de imágenes para la diagramación*”.

1) Corregir las cuestiones vinculadas a la modificación del arte final de cubiertas, malas numeraciones de páginas, desprolijidades en cuanto a las portadas que invitan a los capítulos, el desbalance en la caja de texto a dos columnas, los cambios innecesarios de tipografías en algunas páginas, la repetición de hojas y el reencuadre de algunas imágenes.

2) Corregir el contenido de la muestra hoja a hoja. Aquí se utilizó la muestra obsequiada por la imprenta. A partir de su lectura, se procedió a una tarea de señalamiento sobre errores gramaticales. Se remarcó con lapicera roja cuanto error hubo y se añadieron los pies de fotos no atendidos en la planilla *Microsoft Excel*.

3) Cambiar textos. Algunas piezas de texto fueron reescritas debido a la cantidad de correcciones que había para hacer.

4) Cambiar e incorporar imágenes. Se dispusieron algunas nuevas imágenes ya que las de la primera muestra no quedaban acordes a la diagramación presente.

Pasado veinte días la imprenta entregó una segunda muestra de la obra en la que fue notoria la mejoría en cuanto al contenido: las correcciones y los cambios de textos e imágenes fueron resueltas en su mayoría.

La segunda lectura y evaluación procedió a la redacción de la **segunda corrección de pruebas** cuya particularidad estuvo en continuar con las correcciones gramaticales en el contenido del texto. Se redactó un listado de control para que la diseñadora pudiese orientar las correcciones entre páginas sin atender a la muestra con el fin de hacer más sencilla la tarea. Se atendió en especial a: que se trasladen imágenes de lugar ya que estas no se correspondían con la subtitulación propia de cada tema; que se agreguen artículos y se eliminen sufijos necesarios para la correcta lectura; que se modifiquen minúsculas por mayúsculas, puntuaciones y acentos necesarios según las normas gramaticales; que se respeten los usos normados del libro tales como uso de cursiva, concordancia de género y número de ciertos términos y expresiones de época volcadas intencionalmente por el autor (la diseñadora había corregido una cantidad de palabras del Capítulo 13 que, si bien a simple vista evidencian errores, resultan correctas por ser gramática del siglo XIX); se agregaron espaciados entre palabras que resultaban necesarios; se reescribió uno de los textos; se cambió una imagen; y se señaló la importancia

de diferenciar un poco más las paletas de colores entre los capítulos.

La tercera lectura y evaluación procedió a la redacción de la **tercera corrección de pruebas**, la última. Aquí se apuntó a limpiar más el texto de imperfecciones. Se redactó nuevamente un listado de control para la diseñadora que indicó los errores persistentes no atendidos por las anteriores pruebas y se corrigieron empleos incorrectos y ausencia de algunas preposiciones; por otro lado, se reescribió el prefacio del editor¹⁴.

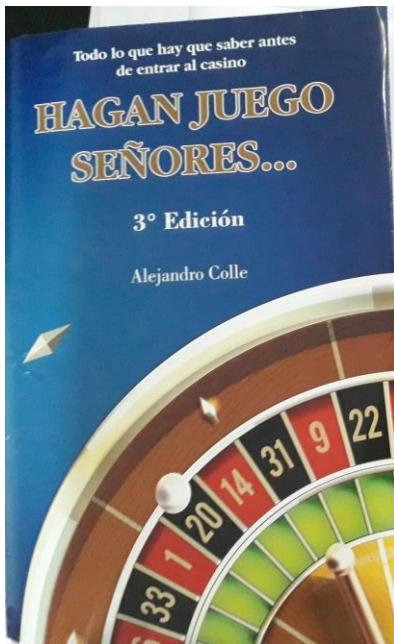
Cabe añadir que muchas correcciones fueron descubiertas en la segunda y en la tercera lectura, lo que pone de manifiesto la importancia de esta etapa antes de lograr alcanzar la versión final.

Diseño de arte final de cubierta

Para el arte final de cubiertas se trabajó en equipo con la diseñadora. Desde un primer momento, esto implicó pensar en cómo reversionar el arte de tapa de la primera edición. De acuerdo con Davies (2005), en esta instancia la tarea fundamental es comunicar al diseñador las características del libro, explicar algunos de los “mensajes” básicos que hay implícitos, el tipo de “señales” que el arte de la cubierta debe transmitir para atraer al público al que va dirigido, y si ha de ser simple y claro o recargado y novedoso.

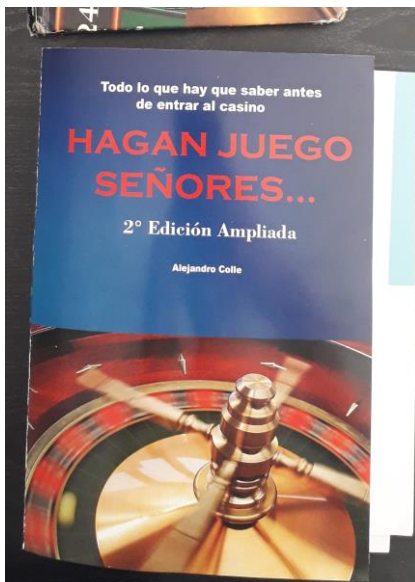
Cabe recordar que el arte de tapa de la primera edición es una ilustración de una ruleta detenida con la bola en el casillero 20, cuyo sentido tiene que ver con que en el capítulo 3 de la obra se relata que la bola ahí detenida fue la última jugada tras un largo periodo de cierre de los casinos en Alemania hacia fines del siglo XIX, un suceso significativo ya que el país era un epicentro importante del juego en Europa. Por ese motivo, se trabajó sobre la base de emular el arte de la primera edición y se buscaron todas las imágenes que, reunidas, pudiesen ajustarse a un diseño similar. El resultado fue un arte que, en efecto, cumplió con los parámetros de la primera edición. Sin embargo, se decidió optar por probar otras opciones.

¹⁴ Véase en ANEXOS, punto III: “*Corrección de pruebas*”.



Primer boceto: En esta ilustración puede notarse como se intentó emular la tapa de la primera edición. Si bien en términos generales era correcta, se proyectaron otras alternativas que buscarán un impacto más actual, sin que así la obra perdiese la identidad.

Para las siguientes propuestas se proporcionó una sola imagen fotográfica de una ruleta en movimiento. La idea fue evitar la superposición de imágenes necesarias para el primer diseño. Se buscó no perder la esencia, sobre todo, en el hecho de que la imagen de la tapa sea una ruleta.



Segundo boceto: En esta ilustración se consiguió, al criterio de todos, una cubierta más actualizada. La alta resolución de la fotografía y el cambio de tapa opaca a tapa brillante alzaron el impacto buscado sin perder la identidad de la obra original.



Comparativa de interiores: Acá puede apreciarse la obra original (arriba) y la nueva edición (abajo). Además del cambio evidente en la imagen, se puede ver los cambios introducidos a partir de la corrección de estilo, en donde a las letras mayúsculas se les agregaron las tildes ortográficas cuando correspondían.

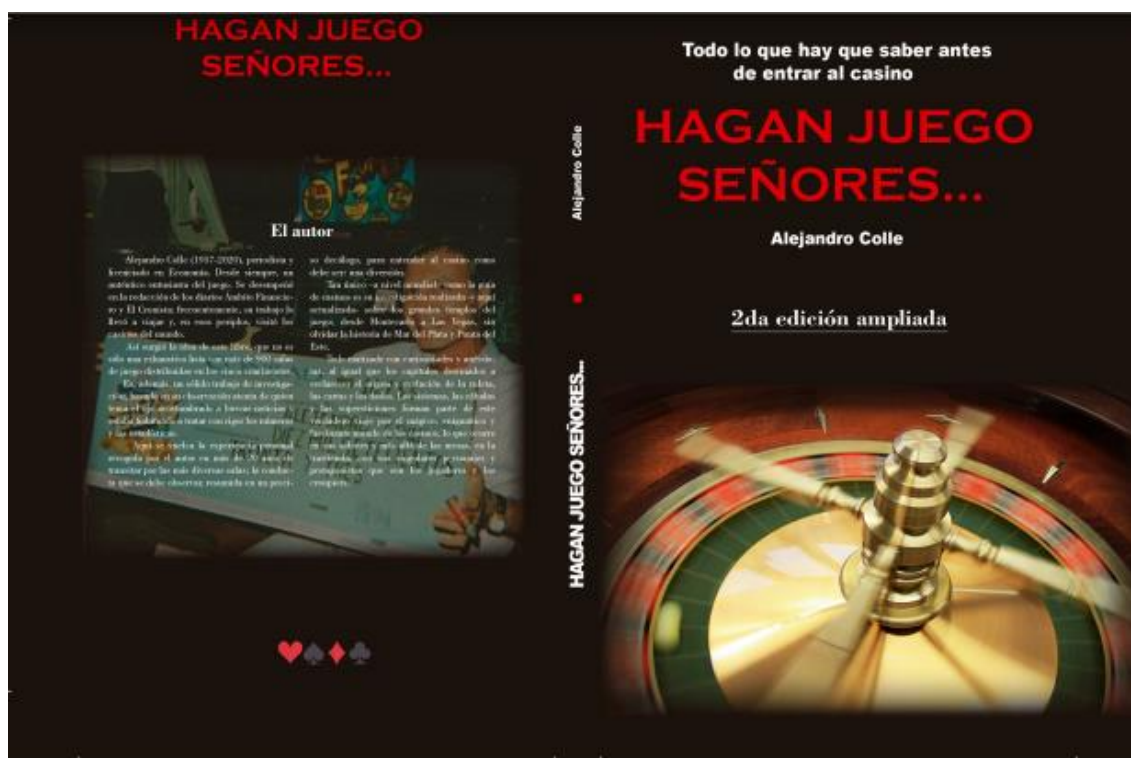
Por otra parte, se agregaron los criterios para la realización del lomo y la contratapa; para el primero, se siguió con los consejos de Davies (2005) sobre el hecho de que “un lomo bien diseñado se destaca entre los otros lomos en los estantes de la librería por lo que debe ser fácilmente legible” (p. 103); para el segundo, se reelaboró el texto de la primera edición en función de la actualización propuesta y se dio una imagen fotográfica del autor en la que se lo puede ver celebrando la obtención de un cheque en una sala de máquinas tragamonedas – esta figura en su segundo libro publicado, *El secreto de las tragamonedas*, y el retrato era más correspondido con la nueva obra–.

El resultado fue una tapa que al criterio de todos es más actual; la fotografía de la ruleta tiene una alta resolución, la tipografía del lomo un claro contraste y el texto e imagen de la contratapa cumplieron con el propósito de introducir al lector en el libro. Davies sostiene que nunca hay que olvidar que en definitiva el diseño es una cuestión subjetiva y que los libros especializados de alto nivel se compran por su contenido y no por su tapa (2005, p. 105). Sin embargo, ello no implicó que se minimizara esta instancia.

El fondo del libro también fue un aspecto importante, alternar colores y contrastes; entre las alternativas se decidió usar el negro, igual que en la primera edición. Es que, aun siendo la subjetividad a fin de cuentas un factor determinante para el arte

final de la segunda edición, se atendió desde el principio a un primer consejo de Davies sobre el reemplazo de cubiertas para las reimpresiones: “Si un libro tiene una tapa distintiva, no importa qué tan antigua parezca, todos la reconocerán, y ello tiene muchas ventajas” (2005, p. 149). Teniendo en cuenta que esta segunda edición ampliada llega tras 23 años de ausencia, se consideró importante preservar la identidad visual con el fin de que los primeros lectores reconozcan la obra.

La impresión de la nueva edición demoró 35 días.



El pliego de principios respetó las páginas de cortesía, la portada, la página de legales –solo se indicó que “la reproducción total o parcial por cualquier medio de impresión en forma idéntica sin la autorización expresa del autor” queda prohibida, ya que el libro es una muestra–, los agradecimientos, la dedicatoria y la tabla de contenidos.

En el interior, se agregó el prefacio del editor, los cinco subtítulos distribuidos en los capítulos 5, 10 y 14, y el capítulo 12 reescrito. En los finales, se actualizó la guía de casinos del mundo, se respetó la bibliografía y se agregó el colofón, donde se indica la fecha de impresión y la empresa que realizó la encuadernación. El aumento de contenido implicó la incorporación de 77 páginas.

Se prevé contactar a la familia de Alejandro Colle con el fin de acercarles un ejemplar. En caso de que lo consideren de interés, se podría contemplar acordar la potencial publicación de esta segunda edición ampliada.

CONSIDERACIONES FINALES

La publicación técnica, como puede considerarse a la obra de Alejandro Colle, suele dirigirse a públicos acotados; esto es, a lectores especializados en un campo de conocimiento determinado. Según Billingham (2007), una práctica frecuente del editor es editar para una media de lectores. No obstante, advierte: “El peligro aquí es que la gente que conozca mucho sobre el tema se aburra y, por otro lado, aquellos que no estén familiarizados con el tema podrían sentirse confundidos (p. 27).

El editor desempeña un papel central a la hora de pensar productos que atiendan a los objetivos comunicacionales buscados, a la audiencia a la cual van dirigidos, al contexto de circulación previsto y a las condiciones de producción (Ruiz & Mendoza, 2013). A su vez, pensar en un formato para la obra resulta importante, es decir, cuál va a ser el tamaño del libro. Para Davies, “los compradores de libros son cautelosos. Es necesario asegurarse de que el libro sirve a algún propósito [necesidad o apetencia], o que tiene características excepcionales, aun en un mercado grande”, (2005, p. 27).

En conclusión, la segunda edición ampliada de *Hagan juego señores...* está pensada para los potenciales lectores intelectuales, ocasionales y/o entusiastas que estén interesados en introducirse en los temas de ocio y entretenimiento que la obra presenta; esta es una invitación a un grupo etario amplio de lectores jóvenes adultos que, dado su formato, inicia desde los 18 y va hasta los 60 años de edad; el mínimo corresponde a la edad inicial reglamentaria para ingresar a los casinos, en tanto que en adelante corresponde a quienes quieran saber más sobre qué hay en los casinos y qué se puede hacer en estos.

En cuanto a la modalidad de circulación y de comercialización podría bien estar vinculada a los casinos en cuestión (integrados a hoteles, urbanos, bingos, loterías y web), como a los sitios y revistas dedicados a los juegos de azar.

La proyección de una nueva edición conlleva a tomar varias decisiones. En este proceso, se puede optar por realizar una ampliación y una actualización, pero estas no pueden perder de vista la identidad originaria de la obra. En este sentido, el editor tiene algunos desafíos por delante.

Uno tiene que ver con evitar las llamadas interpolaciones, en el sentido de introducir palabras en el texto ajeno; si bien este es un recurso que busca revalorizarlo puede también, sin quererlo, modificarlo de tal forma que no exprese lo que el autor quiso decir o, lo que es peor, corregir aquello sobre lo que no se está de acuerdo, lo cual resulta inapropiado. Por eso las interpolaciones han de ser delimitadas y consensuadas con el autor previamente, quien deberá autorizar el grado de intervención posible.

Otro desafío es cómo agregar valor al producto final. Esto lleva a una exhaustiva tarea en la que se ponen en juego los elementos que componen la estructura original de la obra con el fin de establecer aquellas mejoras que la revaloricen (por ejemplo en este caso, la guía de casinos). Lo más seguro es que se asuma un trabajo equivalente al del autor, en donde agregar y descartar datos y estudiar los temas serán tareas indispensables en el proceso de edición previsto.

Un último desafío tiene que ver con la corroboración de las fuentes de información. La publicación de información falsa es lo mismo que decir una mentira, y si se tiene en cuenta que hay tiempos razonables para evitar errores entonces estos deben suprimirse. Una falsedad por escrito en un libro resulta dañina si se tiene en cuenta que queda ahí, perenne y a la vista de todos, y sin que quien lo/la lea pueda advertirla con facilidad.

Cuando se lee el proceso de edición realizado puede parecer que el orden propuesto tuvo su lógica y que fue fácil. Nada más alejado de la realidad. Realmente, una cuota de caos domina parte del proceso de edición, cuyo avance no resulta nunca suceder de forma secuencial en la medida que se incorporan y descartan lecturas, en circunstancias distintas a las programadas.

Sin embargo, estas dificultades no debieran de verse como problemas si se considera que se adquieren conocimientos valiosos y que, en este transcurso, se puede cumplir con los tiempos y los objetivos propuestos, dos principios que deben ser el marco necesario para poder focalizar y cumplir con la tarea del/la editor/a.

BIBLIOGRAFÍA

Billingham, J. (2007). *Edición y corrección de textos*. Ciudad de México, México: Fondo de Cultura Económica.

Davies, G. (2005). *Gestión de proyectos editoriales*. Ciudad de México, México: Fondo de Cultura Económica.

Especialización en Edición (2014). *Dudario para editores*. La Plata, Argentina: Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Universidad Nacional de La Plata.

García Negroni, M. M., Pérgola L. & Stern M. (2004). *El arte de escribir bien en español, manual de corrección de estilo*. Buenos Aires, Argentina: Santiago Arcos Editor.

García Negroni, M. M. (2016). *Para escribir bien en español, claves para una corrección de estilo*. Buenos Aires, Argentina: Waldhuter Editores.

Koren, L. & Meckler, R. W. (2001). *Recetario de diseño gráfico: propuestas, combinaciones y soluciones gráficas*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Le Comte, C. (2005). *Manual tipográfico*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Infinito.

Ley 11.723 (1998). *Régimen legal de la propiedad intelectual*. Argentina. Recuperado de https://www.oas.org/juridico/PDFs/arg_ley11723.pdf

Pedelaborde, P. & Ghea, M. E. (2016). La importancia de la preedición. En I. Rogovsky, Cintia (comp.). *Versión Final* (pp. 36-43). La Plata, Argentina: Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata.

Piccolini, P. (2002). La edición técnica. En L. De Sagastizábal y F. Esteves Fros (comps.). *El mundo de la edición de libros* (pp. 117-137). Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Pinto, A. (2016). Qué no debe faltar nunca en una tesis. En I. Rogovsky, Cintia (comp.). *Versión Final* (pp. 45-51). La Plata, Argentina: Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata.

Ruiz, A. (2014). Las partes del libro [Apunte de cátedra]. La Plata, Argentina: Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata.

Ruiz, A. (2014). La preparación de textos para diagramación [Apunte de cátedra]. La Plata, Argentina: Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata.

Ruiz, A. & Marco, P. (2011). El plan de tesis de producción. La delimitación de los objetivos [Apunte de cátedra]. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/71473>

Ruiz, A. & Mendoza, F. (2013). La enseñanza de la edición técnica en las carreras de comunicación. *Anuario de investigaciones 2012*. Recuperado de <http://www.anuariodeinvestigaciones.com/2012/11/sidebar-wrapper-displaynonemain.html>

Unsel, S. (1982). *El autor y su editor*. Barcelona, España: Taurus.

Fuentes y otros

Aire digital (21 de noviembre de 2019). El fin de una era: Lotería Nacional dejó de existir. Recuperado de <https://www.airedesantafe.com.ar/el-fin-una-era-loteria-nacional-dejo-existir-n108738>

Business insider (25 de septiembre de 2019). El Brexit impacta en Gibraltar. Recuperado de <https://www.businessinsider.es/empresas-juego-online-huyen-gibraltar-brexit-497073>

Casino City Times (6 de julio de 2017) ¿Qué hay del Charlie de 5 cartas? Recuperado de <http://grochowski.casinocitytimes.com/article/what-about-5-card-charlie-65874>

Clarín (23 de mayo de 2019). Aprobaron la reglamentación del juego online y se podrá apostar por resultados del fútbol. Recuperado de https://www.clarin.com/ciudades/aprobaron-reglamentacion-juego-online-podra-apostar-resultados-futbol_0_f35yl2wj1.html

CNN (31 de octubre de 2018). Así puedes cruzar el puente chino más grande del mundo. Recuperado de <https://cnnespanol.cnn.com/2018/10/31/asi-puedes-cruzar-el-puente-chino-mas-grande-del-mundo/>

El Diario del Juego (8 de julio de 2015). Cómo se regulan los juegos de azar en la Argentina. Recuperado de <http://eldiario.deljuego.com.ar/submenuanalisisdelsector/13420-cmo-se-regulan-los-juegos-de-azar-en-argentina.html>

El Diario del Juego (8 de septiembre de 2019). Macao, la otra cara. Recuperado de <http://eldiario.deljuego.com.ar/submenuanalisisdelsector/22018-macao-la-otra-cara.html>

El Diario del Juego (17 de septiembre de 2019). Casinos tribales aumentaron sus ingresos. Recuperado de <http://eldiario.deljuego.com.ar/submenunoticiadelmundo/22084-casinos-tribales-aumentaron-sus-ingresos.html>

El Diario del Juego (18 de mayo de 2020). Inversores proponen desarrollo de casinos en Vietnam. Recuperado de <http://eldiario.deljuego.com.ar/submenunoticiadelmundo/23354-inversores-proponen-desarrollo-de-casinos-en-vietnam.html>

El Diario del Juego (14 de junio de 2020). Descontrol en Filipinas por los casinos online. Recuperado de <http://eldiario.deljuego.com.ar/submenuanalisisdelarealidad/23500-casinos-online-de-filipinas-para-jugadores-chinos-causan-caos-en-manila.html>

El Diario del Juego (17 de julio de 2020). El mercado de casinos se triplicó desde el 2001. Recuperado de

<http://eldiario.deljuego.com.ar/submenuanalisisdelsector/23661-2020-07-17-15-26-25.html>

La Nación (3 de julio de 2017). Casino Flotante: evalúan su estatización para 2019. Recuperado de <https://www.lanacion.com.ar/buenos-aires/casino-flotante-evaluan-su-estatizacion-para-2019-nid2039113>

La Nación (23 de octubre de 2017). Las sociedades que explotan el juego ya figuran entre las que más tributan a la Ciudad. Recuperado de <https://www.lanacion.com.ar/buenos-aires/las-sociedades-que-explotan-el-juego-ya-figuran-entre-las-que-mas-tributan-a-la-ciudad-nid2074670>

La Vanguardia (20 de junio 2008). Hagan sus apuestas, pero no en Siam. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/participacion/20080620/53485308695/hagan-sus-apuestas-pero-no-en-siam.html>

PX Here. Licencia para PXHere. Recuperado de <https://pxhere.com/es/license>

Russia Today (21 de abril de 2014). Crimea se convertirá en 'Las Vegas' de Rusia. Recuperado de https://actualidad.rt.com/ultima_hora/view/125975-rusia-crimea-zona-juego

South China Morning Post (5 de febrero de 2020). Jungle Vegas: cómo los jugadores de China están llegando a un casino en el famoso Triángulo de Oro de Laos. Recuperado de <https://www.scmp.com/news/asia/southeast-asia/article/1846084/jungle-vegas-how-chinas-gamblers-are-pouring-casino-laos>

VisualPolitik (28 de noviembre de 2016). Cómo Macao superó a Las Vegas. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=cWv3IdmaIDc&t=40s>

Wikipedia. Seminole. Recuperado de <https://en.wikipedia.org/wiki/Seminole>

Yogonet (23 de septiembre de 2014). I-Gaming en sudamérica, cómo desarrollar el mercado de las apuestas online. Recuperado de

<https://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2014/09/23/39331-llega-al-mercado-i-gaming-en-sudamerica-una-nueva-publicacion-de-yogonet-group>

Yogonet (4 de marzo de 2015). Las apuestas deportivas online en España crecieron un 44% en el 2014. Recuperado de

<https://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2015/03/04/66343-las-apuestas-deportivas-online-en-espana-crecieron-un-44por-ciento-en-el-2014>

Yogonet (29 de julio de 2015). Rusia tendrá su propia versión de Las Vegas.

Recuperado de

<https://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2015/07/29/67695-rusia-tendra-su-propia-version-de-las-vegas>

Yogonet (12 de septiembre de 2016). En Vietnam, sólo los extranjeros pueden entrar a los casinos. Recuperado de

<https://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2016/09/12/71172-en-vietnam-solo-los-extranjeros-pueden-entrar-a-los-casinos>

Yogonet (13 de diciembre de 2019). "En 2020 Surhive se centrará en el mercado Latinoamericano, y en especial en Argentina". Recuperado de

<https://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2019/12/13/81008-en-2020-surhive-se-centrara-en-el-mercado-latinoamericano-y-en-especial-en-argentina>

Yogonet (24 de junio de 2020). Enjoy analiza instaurar un programa de vuelos privados para llevar clientes VIP a Punta del Este. Recuperado de

<https://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2020/06/24/82471-enjoy-analiza-instaurar-un-programa-de-vuelos-privados-para-llevar-clientes-vip-a-punta-del-este>

Yogonet (28 de agosto de 2020). MSG Sphere Las Vegas estará lista en 2023.

Recuperado de

<https://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2020/08/28/83156-msg-sphere-las-vegas-estara-lista-en-2023>

Yogonet (21 de septiembre de 2020). Resorts World Las Vegas enciende

totalmente la pantalla LED exterior. Recuperado de

<https://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2020/09/21/83392-resorts-world-las-vegas-enciende-totalmente-la-pantalla-led-exterior>

Yogonet (28 de octubre de 2020). Circa Resort and Casino abre hoy sus puertas en Las Vegas. Recuperado de

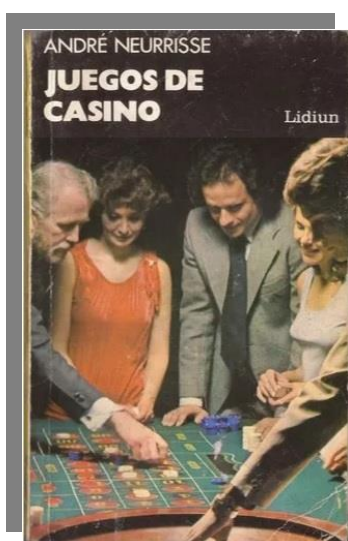
<https://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2020/10/28/83832-circa-resort-and-casino-abre-hoy-sus-puertas-en-las-vegas>

ANEXOS

I. Antecedentes y referencias electrónicas

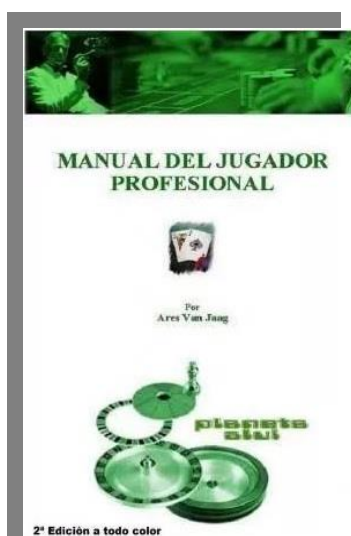
Los antecedentes descriptos tuvieron relevancia por compartir el catálogo al que comúnmente se denomina a este tipo de obras en el campo editorial: ocio y entretenimiento. En sentido estricto, no todas las obras anteceden a la de Colle, pero tienen una relación directa en el tema, lo que obligó a revisarlas y a compararlas con el fin de actualizar y de ampliar la nueva obra. Es de destacar que todas estas forman parte del idioma español, cuya comunidad delimitó lo relevado, excluyendo así obras en el idioma inglés.

■ *JUEGOS DE CASINO*, André Neurrisse (Lidium, 1981)



La obra se divide en tres partes. En la primera, el autor hace un revisionismo histórico para señalar los puntos geográficos que vieron nacer los distintos juegos de azar hasta alcanzar la Europa del siglo XIX, donde surgieron los primeros establecimientos denominados casino. En la segunda, se ofrece un análisis pormenorizado de las reglas por las que se rigen los juegos de dados, cartas y ruleta. En la tercera, un ensayo expone la teoría matemática sobre los juegos y describe los métodos prácticos para jugar adecuadamente.

■ *MANUAL DEL JUGADOR PROFESIONAL*, Ares Van Jaag (Planeta, 2015)



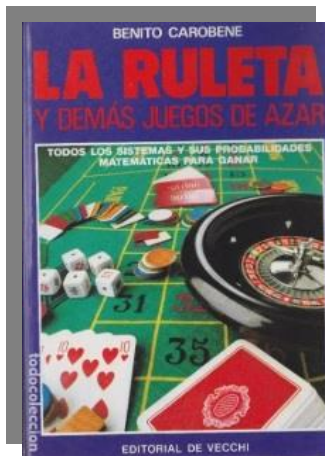
En esta obra el autor promete convertir al lector en un experto del juego. La tabla de contenidos pone a disposición los distintos temas: el perfil psicológico del jugador, las leyes del azar y la probabilidad, los reglamentos de los distintos juegos, las estrategias, las progresiones y los sistemas. También cuenta con un anecdotario en donde destaca el perfil del buen jugador, es decir, alguien con capacidad de discreción y carácter. Jaag asegura que debido a la información proporcionada probablemente, con el paso del tiempo, no le dejarán entrar en ningún casino.

■ *GUÍA COMPLETA DE LOS JUEGOS DE AZAR*, Carlo Arancio (De Vecchi, 1997)



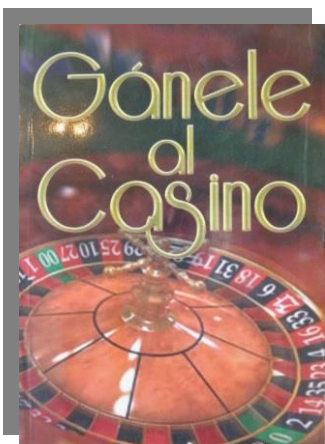
La guía comprende a todos los juegos de azar con sus respectivas reglas, combinaciones y probabilidades. Es una obra de modo instructiva que distingue las derivaciones de los juegos originales, más conocidos como el Póker, el BlackJack y la Ruleta, para luego darles su debida explicación. El autor promete al lector aprender sobre cómo debe apostarse dependiendo de la cantidad de fichas con la que cuente, cuáles son las probabilidades de ganar y cómo hacer para no derrochar el dinero. Cuenta con una guía de casinos.

■ **LA RULETA Y DEMÁS JUEGOS DE AZAR**, Benito Carobene (De Vecchi, 1979)



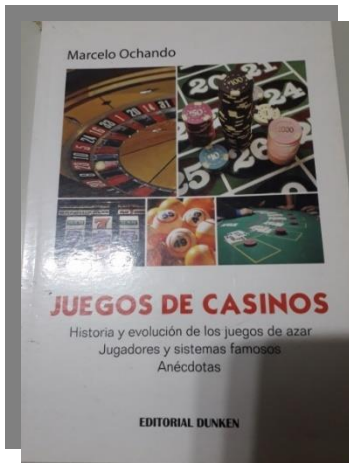
Este libro ofrece los sistemas y sus probabilidades “para ganar”. El autor asegura que la suerte no es un factor determinante para ello; pondrá, en ejemplos, como la habilidad y la inteligencia también son fundamentales para lograr el éxito. Para ello propone conocer a fondo cada juego, las ventajas y desventajas y hará un análisis particular sobre los “sistemas infalibles”, como lo son las martingalas que tanto abunda en las mesas de ruleta.

■ **GÁNELE AL CASINO**, Luis Goldyn (Nilomex, 2007)



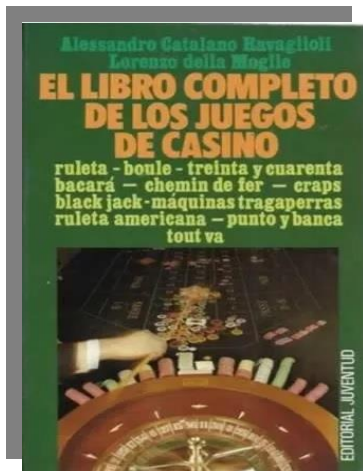
El autor es un jugador aficionado que propone enseñar martingalas infalibles con tablas y guías de juegos. En los diferentes capítulos cuenta las etapas de su vida, lo que permite apreciar cómo esta está ceñida al juego, y en donde se ve sus aventuras y desventuras y el éxito y el fracaso que le ocasionaron las apuestas. Entre poemas y melodramas, el autor llega a contar, es su último capítulo, algunas estrategias para el Punto y Banca y la Ruleta Francesa.

■ **JUEGOS DE CASINOS**, Marcelo Ochando (Dunken, 2011)



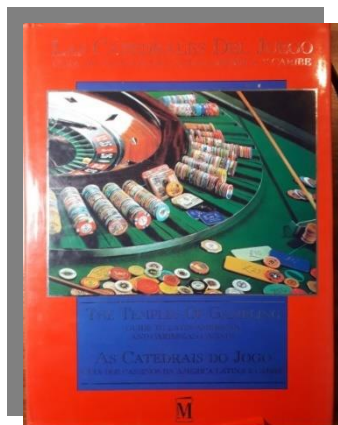
El autor da a conocer la historia de jugadores célebres y sistemas famosos. La obra expone, con datos concretos, como mucho de esos estudiosos encontraron la solución al problema de cómo hacer para vencer a la banca. El libro promete enseñar a ganar en una sala de juego y “hasta sorprenderlo con qué facilidad hacerlo”. Sin embargo, advierte que el verdadero adversario del jugador ya sea metódico o aficionado, no es el croupier sino la propia conducta que “es el único enemigo a vencer”.

■ **EL LIBRO COMPLETO DE LOS JUEGOS DE CASINO**, Alessandro Catalano Ravaglioli y Lorenzo della Moglie (Juventud, 1986)



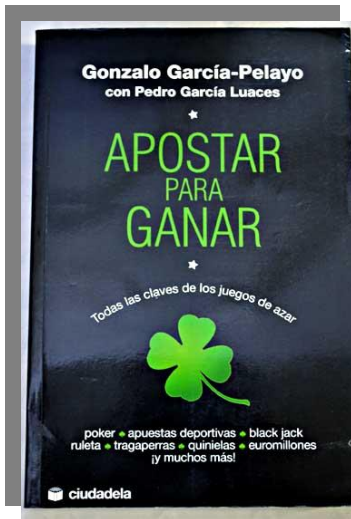
Esta obra ofrece un análisis de los juegos que hay en todo casino y, especialmente, en lo que respecta a la ruleta. Los autores proponen derribar el mito que se corresponde a las casas de juego, en donde todo está eclipsado por el misterio y lo ritual, para dar una explicación sistémica y científica, que es la que llevan adelante los operadores del juego. También analizan casos concretos sobre la base de distintas jugadas y proponen reducirlas a fórmulas de cálculo combinatorio y de probabilidad.

■ **LAS CATEDRALES DEL JUEGO**, Jorge Gallinger (Monografie, 2001)



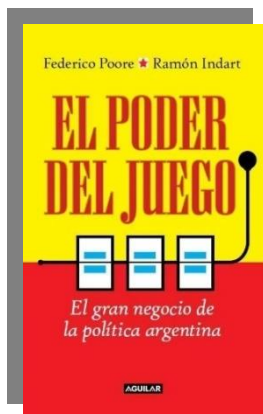
El libro es un catálogo muy pormenorizado con la información turística, la guía con los juegos disponibles y las fotografías panorámicas de casinos distribuidos en más de 12 países de América Latina. También ofrece entrevistas a los principales gerentes que administran el juego en casinos y en cruceros. Además de las imágenes, hay infografías con datos generales (monedas admitidas, indumentarias aceptadas, ubicación) y servicios anexos (bares, teatros, restaurantes,) de cada lugar.

■ **APOSTAR PARA GANAR**, Gonzalo García Pelayo (Ciudadela, 2011)



Este libro es la obra de quien, en la década del noventa, logró hacer saltar la banca en la ruleta, de manera legal, a través de imperfecciones en la fabricación de las mesas. Por eso es significativo. En su repertorio, ofrece estrategias para ganar en la Lotería, el Bingo, la Ruleta, el Blackjack, las carreras a caballo, las apuestas por Internet y los Tragamonedas. En sus crónicas se mezclan anécdotas y curiosidades. Pelayo invita al lector a apostar con un presupuesto pequeño y a descubrir cuáles son los juegos que más premios dan progresivamente.

■ **EL PODER DEL JUEGO**, Federico Poore y Ramón Indart (Aguilar, 2014)



A diferencia de los anteriores, este libro es una investigación periodística sobre los principales operadores del juego en la Argentina y el negocio que agentes públicos y privados obtienen de éste. Los autores evidencian las influencias políticas que existen en bingos y casinos y cuentan el surgimiento de lugares emblemáticos como el Casino Trilenium, en la ciudad de Tigre, o el Casino Buenos Aires, en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

■ **ACTIVIDADES PARA EL JUEGO EN CASINO** (Euroinnova, 2013)



Pensado para el ámbito de la hotelería, esta obra forma parte de la formación online para los trabajadores en las casas de juego: aspirantes, croupiers, jefes de piso y gerentes, todos son comprendidos en el manual con sus respectivas indicaciones. Se aporta los conocimientos necesarios para las operaciones complementarias a la conducción de los juegos de mesa, su supervisión y las reglas básicas de comunicación entre los administradores de dichos establecimientos.

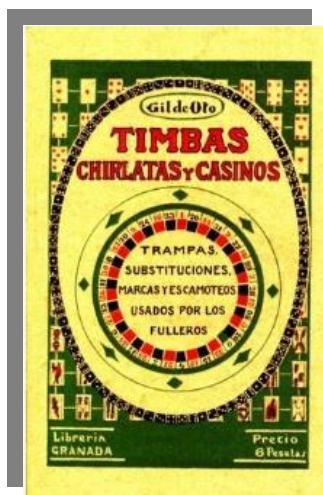
■ *HISTORIA Y ANÉCDOTAS DE CASINOS*, Jorge Rivas Pavez

(Sociedad de Escritores de Valparaíso, 2016)



El autor es un ex croupier que cuenta y relata parte de su vida laboral en las salas de juego, las cuales, estuvo presente por más de cuarenta años. El índice tiene catorce capítulos a modo de historias sobre los acontecimientos que Rivas presenció en su vasta trayectoria. Hay, en el libro, recitaciones poéticas, pasajes novelados, historias verosímiles, situaciones recreadas y personajes ficticios que pueden, de cualquier forma, estar en todos los rincones del mundo donde exista un casino abierto.

■ *TIMBAS, CHIRLATAS Y CASINOS*, Gil de Oto (Fascimil, 1920)



En este libro, el más antiguo de los relevados, se abordan los juegos que gozan de más favor en las “timbas” y “chirlatas”, hábilmente disfrazadas de círculos de recreo. Es una invitación a conocer los juegos clandestinos que se hacían en las calles cuando éste estaba prohibido. Por ello, aquí se verán reflejados todas las trampas, substituciones, marcas y escamoteos usados por los llamados fulleros. Siendo el juego una disciplina a disposición del ingenio, el libro propone conocer el mundo de los tahúres.

Asimismo, se relevaron referencias electrónicas a través de sitios web y de revistas digitales cuyos temas también se relacionan con la obra de Colle, por lo que resultaron de interés.

■ CASINO CITY



A través de su sitio, <http://www.casinocity.com/>, se podrá encontrar un directorio de casinos a nivel mundial que están clasificados por regiones y ciudades. Al ingresar a esta guía se puede buscar el casino de interés y ver la dirección física del mismo, las últimas noticias sobre éste, los medios de contacto, la cantidad de máquinas tragamonedas –con sus respectivos nombres–, la cantidad de juegos de mesa y salas de póker, los otros tipos de juego de apuesta, los restaurantes y bares, la hotelería y las características que el establecimiento tiene para ofrecer. En este sentido, la sistematización de la información se tomó como referencia para la conformación de la guía en el último capítulo del libro “Los casinos del mundo”, en función de la actualización.

■ EL DIARIO DEL JUEGO



Este sitio, al que se puede ingresar a través del link <http://eldiario.deljuego.com.ar/>, es un portal de noticias sobre distintos juegos de azar. Además de proveer información de actualidad sobre los casinos, los bingos y los hipódromos, el portal publica columnas de opinión, análisis del mercado y noticias de la industria. Cuenta con un directorio con medios de contacto (dirección física y números de teléfono) de bingos, salas de tragamonedas, casinos e hipódromos en todo el país. Este portal guarda similitud temática en tanto contenido al texto de Colle por lo que es tenido en cuenta a la hora de recolectar información para la nueva obra.

■ YOGONET



El sitio web <https://www.yogonet.com/latinoamerica/>, en su edición para América Latina, es un portal de noticias destinado principalmente a los empresarios y los ejecutivos del sector. Se distingue por poseer información detallada sobre legislación, juego online, loterías, eSports, apuestas deportivas y por realizar entrevistas. Cuenta además con una amplia galería de imágenes y videos. También posee un listado, con sus respectivos enlaces, de las compañías que explotan el juego alrededor del mundo. Además, anuncia los principales eventos y convenciones que se celebran en distintas partes del mundo y, por lo general, su equipo los cubre. Se destaca que tiene un listado de las principales revistas gráficas del rubro (tales como Pokerface, Games Magazine, Intergaming Casino Internacional Americano, Casino Turismo y Entretenimiento, entre otras de renombre) en donde se puede ingresar a éstas al seleccionarlas.

■ ACÁ NOMAS



En este sitio web, <http://acanomas.com/>, se puede encontrar varias áreas temáticas en donde se destaca el material informativo sobre todos los reglamentos que comprenden los juegos dentro de los casinos: Bacarat, Bingo, Blackjack, Chemin de Fer, Póker y sus variantes, Dados, Ruleta y Tragamonedas. También cuenta con una biblioteca virtual que ofrece la historia de los naipes, los dados, la ruleta, entre otras. Se trata del portal hispanohablante de información y entretenimiento, basado en juegos tradicionales, más valorado desde su creación, en 1999.

■ CHIPE GUIDE



Este sitio es similar a *Casino City* ya que posee un directorio de casinos repartidos en los cinco continentes. En este caso, el propósito del sitio es el de publicar fichas de casinos en beneficio de los coleccionistas. <http://chipguide.themogh.org/> es uno de los primeros sitios dedicados por completo a la catalogación de fichas y sirve a aficionados de la colección de todo el mundo. De esta manera, es una referencia ineludible para la actualización de la guía en el capítulo 14 por su exhaustiva sistematización de la información que tiene para ofrecer en su catálogo.

II. Ficha de imágenes para diagramación

IMÁGENES					
CAPÍTULO	TIPO	PÁGINA	PRIMERA EDICIÓN	SEGUNDA EDICIÓN	TÍTULO / PIE DE FOTOS
TAPA	Fotografía	0	Ruleta	Nueva foto: Vector de Fondo creado por macrovector - www.freepik.es 	T: Todo lo que hay que saber antes de entrar al casino HAGAN JUEGO SEÑORES...
1	Fotografía portada (a diseñar)	10	Fichas en el paño.	Nueva foto: de autoría.	T: TODOS JUEGAN A ALGO
1	Fotografía	13	Los casinos de Atlantic City alineados en el Boardwalk.	Nueva foto: de PXHere.	E: Los casinos de Atlantic City alineados en el Boardwalk.
1	Fotografía	20	Casino Wiesbaden	Nueva foto: de Wiesbaden	E: Salón principal del Casino de Wiesbaden, donde jugaba Dostoyevski. FOTO: SPIELBANK-WIESBADEN.DE
1	Fotografía	23	El casino indioamericano Foxwoods en Connecticut.	Nueva foto: de nativebusinessmag.com	E: Casino Foxwoods en Connecticut.
2	Fotografía	24	Ruleta francesa	Nueva foto: de	T: LA

	portada (a diseñar)			PXHere.	MAJESTUOSA RULETA
2	Imágen	26	Rueda de la fortuna	Nueva foto: scanner	E: Rueda de la fortuna.
2	Imágen	26	La Boule	Nueva foto: JOA L FALIU	E: La Boule.
2	Imágen	31	Blas Pascal	Nueva foto: https://www.britannica.com/biography/Blaise-Pascal	E: Blas Pascal.
2	Imágen	32	Even and Odd	Nueva foto: Scanner	E: Even and Odd.
2	Ilustración	36	Los sectores del cilindro y cómo jugarlos.	Nueva ilustración: de diseñador.	E: Los sectores del cilindro y cómo jugarlos.
2	Ilustración	39	Diferencia entre ruleta americana y francesa.	Nueva ilustración: de diseñador.	E: Ruleta americana. Ruleta francesa.
2	Ilustración	41	Tabla de apuestas y pagos en la ruleta.	Nueva tabla: de diseñador.	T: Tabla de apuestas y pagos en la ruleta
2	Ilustración	42	Paño de la ruleta americana.	Nueva ilustración: de diseñador.	E: Paño Ruleta Americana.
2	Ilustración	43	Paño de la ruleta francesa.	Nueva ilustración: de diseñador.	E: Paño Ruleta Francesa.
3	Fotografía portada (a diseñar)	44	Fachada del casino Montecarlo.	Nueva foto: de PXHere.	T: EL ESPLENDOR DE MONTECARLO
3	Fotografías (2)	47	Casino de Baden-Baden	Nuevas fotos: https://www.casino-baden-baden.com	E: Los espléndidos salones del

				baden.de/de/	Casino de Baden-Baden. FOTO: CASINO-BADEN-BADEN.DE
3	Fotografía	50	Francois Blanc	Nueva foto: https://redhistoria.com/los-hermanos-francois-y-louis-blanc-los-empresarios-que-revolucionaron-las-ruletas-de-casinos/	E: François Blanc.
3	Fotografía de archivo	56	Casino Montecarlo y Hotel París – siglo XIX	Nueva foto: https://www.vegasmaster.com/es/conozca-los-casinos-mas-antiguos-del-mundo/	E: El Casino de Montecarlo y el Hotel de París hacia finales del siglo XIX.
3	Imágen	59	Carta excepcional	Nueva foto: Scanner	-
4	Imágen portada (a diseñar)	64	Pintura de Mar del Plata	Nueva foto: http://fotosviejasdemardelplata.blogspot.com/2013/01/club-mar-del-plata.html	T: MAR DEL PLATA ERA DE NACAR
4	Fotografías (2) de archivo (cortesía	66	Plazoleta y Gran Hotel*	Nueva foto: Plazoleta: http://fotosviej	E: Plazoleta frente al Hotel Bristol donde

	archivo histórico "Villa Mitre")			asdemardelplata.blogspot.com/2010/11/blog-post_04.html Gran Hotel: http://fotosviejasdemardelplata.blogspot.com/2013/01/club-mar-del-plata.html	funcionó el Casino. E: Gran Hotel Club Mar del Plata y la rambla de madera. FOTOS: BLOG "FOTOS VIEJAS DE MAR DEL PLATA".
4	Fotografía	67	Fichas de nácar y hueso	Nueva foto: http://fotosviejasdemardelplata.blogspot.com/2013/01/club-mar-del-plata.html	E: Una ruleta en el Club Mar del Plata.
4	Fotografía de archivo (cortesía archivo histórico "Villa Mitre")	67	El Hotel Casino	Nueva foto: http://fotosviejasdemardelplata.blogspot.com/2011/04/cuarta-rambla-la-rambla-bristol.html	E: El Hotel Casino, el Club Mar del Plata y la vieja rambla Bristol.
4	Fotografía de archivo (cortesía archivo histórico "Villa Mitre")	68	Casino Mar del Plata 1939	Nueva foto: http://fotosviejasdemardelplata.blogspot.com/2011/04/cuarta-rambla-la-rambla-bristol.html	E: Termina la construcción del Casino de Mar del Plata. Año 1939.

				rambla-bristol.html	
4	Fotografía de archivo (cortesía archivo histórico "Villa Mitre")	70	Club Mar del Plata	Nueva foto: http://fotosviejasdemardelpata.blogspot.com/2013/01/club-mar-del-plata.html	E: Club Mar del Plata.
4	Ilustración	76	Plano original del Monte con Puerta.	Nueva ilustración: de diseñador.	E: Plano original del Monte con Puerta.
4	Ilustración	77	Plano original de la Mesa Uno-Seis	Nueva ilustración: de diseñador.	E: Plano original de la Mesa Uno-Seis.
4	Ilustración	78	Plano original de la Mesa Treinta-Cuarenta.	Nueva ilustración: de diseñador.	E: Plano original de la Mesa Treinta-Cuarenta.
4	Fotografía	83	Casino Central de Mar del Plata	Nueva foto: Wikipedia	E: El tradicional edificio del Casino Central de Mar del Plata.
5	Fotografía portada (a diseñar)	84	Las Vegas (strip)	Nueva foto: https://www.holidayguru.es/viajes/vacaciones-en-las-vegas-invierno/	T: LAS VEGAS MECA DEL JUEGO
5	Fotografía de archivo	89	Four Queens años 60	Nueva foto: https://vintagelasvegas.com/search/four+	E: El Four queens en la calle Fremont en los años `60.

				queens	FOTOS: WEB VINTAGE LAS VEGAS.
5	Fotografía de archivo	92	Entrada Harrah's Club años 60	Nueva foto: https://www.hippostcard.com/listing/reno-nevada-40-60s-exterior-harrahs-club/17089968	E: Postal de la entrada al Harrahs Club, uno de los clásicos de Reno.
5	Fotografía de archivo	93	Caesars Palace años 60	Nueva foto: https://vintagelasvegas.com/search/caesars+palace	E: El impactante Caesars Palace inaugurado al promediar la década del `60.
5	Fotografía	94	New York-New York	Nueva foto: de PXHere	E: La magnífica recreación del New York-New York en la Strip.
5	Fotografía	95	Bellagio	Nueva foto: de PXHere	E: El Bellagio se erige en el predio que ocupaba el viejo Dunes.
5	Fotografía	95 B	Fichas del Hard Rock.	Nueva foto a incorporar: de autoría.	E: El Hard Rock es propiedad de los seminolas.
5	Fotografía	96	Treasure Island	Nueva foto: https://vintagelasvegas.com/post/185107316009/tam-	E: El imponente Treasure Island hacia mediados de los `90.

				oshanter-and-treasure-island-1995-fred?is_related_post=1	
5	Imágen	99	Credencial Colle	Nueva foto: Scanner	-
5	Imagenes (2)	102	Monedas McCarran (de los dos lados)	Nuevas fotos: Chipguide	-
5	Fotografía	103	Aeropuerto McCarran	Nueva foto: PXHere	E: El aeropuerto internacional de Mc Carran cuenta con cientos de tragamonedas.
6	Fotografía portada (a diseñar)	104	Punta del Este	Nueva foto: https://conocedores.com/review-enjoy-punta-del-este-mas-que-un-hotel-y-casino-puro-entretenimiento-20160	T: LOS CODIGOS DE PUNTA DEL ESTE
6	Fotografía	107	El edificio Biarritz	Nueva foto: http://arquitectos-ingleses-argentina.blogspot.com/2013/03/arq-medhurst-thomas-punta-del-	E: El edificio Biarritz. Aquí funcionó el primer casino de Punta del Este.

				este 13.html	
6	Fotografía	108	Edificio Míguez. Casino Barbieri	Nueva foto: https://correopuntadeleste.com/tres-cotizadas-propiedades-iran-a-remate-por-deudas-con-la-intendencia/	E: Edificio Míguez, el primer Casino de Barbieri.
6	Fotografía	109	Hotel Casino San Rafael	FOTO SUPRIMIDA (SIN FOTO)	-x-
6	Fotografía	110	Conrad	Nueva foto: http://www.guiapuntadeleste.com/que-hacer/casinos-en-punta-del-este.html	E: El distintivo Conrad actualmente es el Enjoy Punta del Este.
6	Fotografía	113	Fichas de Punta	Nueva foto: de scanner	-x-
7	Fotografía portada (a diseñar)	114	Cartas y dados	Nueva foto: https://kedjom-keku.com/the-evolution-of-craps/	T: CARTAS Y DADOS
7	Fotografía	117	Cartas francesas (MAL NO SON)	Nueva foto: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/79/Baccara Pal	E: Las cartas francesas.

				ette.jpg	
7	Fotografías (2)	118	Sabot; K de corazones y 9 de trébol	Nuevas fotos: Sabot: https://www.amazon.es/Baccerat-Dealing-zapatos-tarjeta-franc%C3%A9s/dp/B01J20Q5SE 9 y trébol:	- -
7	Ilustración	119	El paño de la mesa de Punto y Banca.	Nueva ilustración: de diseñador.	E: El paño de la mesa de Punto y Banca.
7	Ilustración	119	Tabla de tirada de Punto y Banca.	Nueva ilustración: de diseñador.	T: TABLA DE TIRADA EN EL PUNTO Y BANCA
7	Ilustración y fotografía	121	J de picas y A de picas; el paño de la mesa de Black Jack	Nueva ilustración: de diseñador; nueva foto: de autoría.	- E: El paño de la mesa de Black Jack.
7	Ilustración y fotografía	122	8 dados; tabla sobre la regla práctica para pedir en Black Jack.	Nueva foto: -x-; Nueva ilustración: de diseñador;	-x- T: REGLA PRÁCTICA PARA PEDIR EN BLACK JACK
7	Ilustración	123	Tabla de probabilidades de los puntajes en Black Jack.	Nueva ilustración: de diseñador.	T: TABLA DE PROBABILIDAD DE LOS PUNTAJES EN BLACK JACK
7	Ilustración	125	Tabla de probabilidades en el Craps.	Nueva ilustración: de diseñador.	T: TABLA DE PROBABILIDAD ES EN EL

					CRAPS
7	Ilustración	126	Tabla de apuestas y pagos en el Craps de Estados Unidos.	Nueva ilustración: de diseñador.	T: TABLA DE APUESTAS Y PAGOS EN EL CRAPS DE ESTADOS UNIDOS
7	Ilustración	127	El paño del Craps de Estados Unidos.	Nueva ilustración: de diseñador.	E: Paño del Craps de Estados Unidos.
7	Ilustración	128	El paño del Craps de Gran Bretaña.	Nueva ilustración: de diseñador.	E: Paño del Craps de Gran Bretaña.
7	Fotografía	129	K y cuatro A de MGM Grand	Nueva foto: de autoría.	-
8	Ilustración portada (a diseñar)	130	Los sistemas.	Nueva foto: https://cleec.com/?country=El%20Salvador	T: LOS SISTEMAS
8	Fotografía	137	Ruleta	Nueva foto: http://french.fansshare.com/gallery/photos/15520781/il-croupier-movie/?displaying	-
9	Fotografía portada (a diseñar)	142	Paño de ruleta.	Nueva foto: de PXHere.	T: CABALAS Y SUPERSTICIONES
10	Fotografía portada (a diseñar)	148	Atrás de las mesas.	Nueva foto: de PXHere.	T: ATRAS DE LAS MESAS
10	Fotografía	148 B	Escuela	Nueva foto a	E: La Escuela

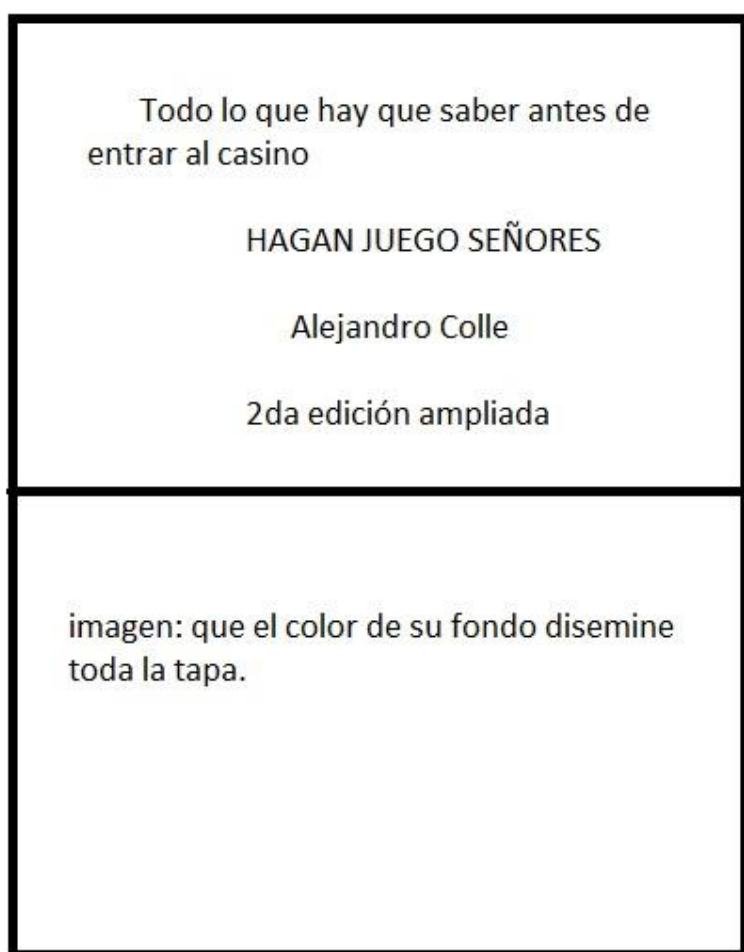
			Argentina de Croupiers.	incorporar: de autoría.	Argentina de Croupiers funciona en San Telmo.
11	Fotografía portada (a diseñar)	156	Credenciales.	Nueva foto: scanner	T: EL DECALOGO DEL JUGADOR
12	Ilustración portada (a diseñar)	160	Links de Internet.	Nueva foto: https://www.guazubet.com.ar/juegos-de-casino-en-vivo/?category=10180	T: EL JUEGO ONLINE
13	Fotografía portada de archivo (a diseñar)	166	La Gaceta de Buenos Ayres.	Nueva foto: http://bibliotecaDigitalDetalle.aspx?id=11	T: UNA PASION ARRAIGADA
13	Fotografía de archivo	172	La Gaceta miniatura	Nueva foto: http://bibliotecaDigitalDetalle.aspx?id=11	-
14	Fotografía portada (a diseñar)	174	Los casinos del mundo.	Nueva foto: de diseñador.	T: LOS CASINOS DEL MUNDO
14	Fotografía	176	Casino Palm Beach - Londres	Nueva foto: https://tripreporter.co.uk/palm-beach-casino-restaurant/	E: El casino Palm Beach, a metros de Berkeley Square, en Londres. FOTO:

					TRIPREPORTER .CO.UK
14	Fotografía	177	Crucero Cunard	Nueva foto: de pxhere	E: El Seabourn Quest de la línea de cruceros con sede en Seattle, Washington.
14	Fotografías	178	Casino de Chamonix Alpes Monte Blanco; Casino Buenos Aires; Macao	Nueva foto: chipguide; nueva foto: pxhere; nueva foto: pxhere	E: El acogedor Casino de Chamoix, en los Alpes, a los pies del Monte Blanco. E: Casino Buenos Aires en Puerto Madero. E: La ciudad de Macao.
14	Fotografía	178 B	Trilenium	Arriba - Nueva foto: http://mat.gob.ar/wp-content/uploads/2015/05/22.jpg Abajo - Nueva foto: https://trileniumcasino.com.ar	E: El imponente Tigre Club, actual Museo de Arte Tigre, hacia 1912. / E: El Trilenium Casino en la ciudad de Tigre, ubicado en la calle Perú 1385.
CONTRATAPA	Fotografía	CONTRATAPA	ALEJANDRO COLLE	Nueva foto	-

III. Corrección de pruebas

1) Primera corrección de pruebas

- TAPA: Cambiar por nueva imagen. En carpeta IMÁGENES. La idea es respetar el color y tipografía del original como así su texto (a excepción de poner “2da edición ampliada”). “HAGAN JUEGO SEÑORES” en rojo y el resto en blanco.



- Poner numeración desde “páginas de presentación” (2-3) + “agradecimientos” (4-5) + “dedicatoria” (6-7) + índice (8-9).
- Se repite las “páginas de presentación”. Eliminar la primera.
- Página 12 A 15: Nuevo texto. En carpeta: TEXTOS.
- Portada capítulo 1: cambiar imagen en carpeta IMAGENES. Título desprolijo.
- Portada capítulo 2: Título desprolijo.
- Portada capítulo 3: Título desprolijo. El color de fondo debe ser celeste al

igual que los subtítulos y rectángulos que van al borde.

- Portada capítulo 4: El color de fondo debe ser azul al igual que los subtítulos y rectángulos que van al borde. Falta acento. MAR DEL PLATA ERA DE NÁCAR
- Portada capítulo 5: Título desprolijo. El color de fondo debe ser fucsia al igual que los subtítulos y rectángulos que van al borde.
- PÁGINA 106-107. El texto tiene que ser cambiado. En carpeta TEXTOS.
- Página 107. La foto tiene que ser cambiada por otra. En carpeta IMÁGENES.
- Página 115. La foto tiene que ser cambiada por otra. En carpeta IMÁGENES.
- Portada capítulo 6: El color de fondo debe ser celeste al igual que los subtítulos y rectángulos que van al borde.
- Portada capítulo 7: La foto tiene que ser cambiada por otra. En carpeta IMÁGENES. El color de fondo debe ser violeta al igual que los subtítulos y rectángulos que van al borde.
- Página 141. Que las columnas no estén desbalanceadas en la misma diagramación. PARA TODOS LOS INICIOS Y FINALES DE CAPÍTULO POR IGUAL
- Portada capítulo 8: La foto tiene que ser cambiada por otra. En carpeta IMÁGENES. El color de fondo debe ser naranja al igual que los subtítulos y rectángulos que van al borde. Sacar acento: LOS SISTEMAS.
- Página 143. Columnas desbalanceadas en la misma diagramación.
- Portada capítulo 9: La foto tiene que ser cambiada por otra. En carpeta IMÁGENES. El color de fondo debe ser azul al igual que los subtítulos y rectángulos que van al borde. Agregar acento: CÁBALAS Y SUPERSTICIONES.
- Portada capítulo 10: El color de fondo debe ser negro al igual que los subtítulos y rectángulos que van al borde. Agregar acento: ATRÁS DE LAS MESAS.
- Página 161. La tipografía cambia. Poner la anterior. Igual para capítulo 11.
- Página 163-164. Cambiar texto. En carpeta TEXTOS.
- Portada capítulo 11: El color de fondo debe ser naranja al igual que los subtítulos y rectángulos que van al borde. Agregar acento: EL DECÁLOGO DEL JUGADOR.
- Portada capítulo 12: La foto tiene que ser cambiada por otra. En carpeta IMÁGENES. El color de fondo debe ser celeste al igual que los subtítulos y rectángulos que van al borde.
- Portada capítulo 13: El color de fondo debe ser ocre al igual que los

subtítulos y rectángulos que van al borde.

- Portada capítulo 14: El color debe ser acuarela al igual que los subtítulos y rectángulos que van al borde.
- Página 202. Distinguir color de cada continente de acuerdo al original: AMÉRICA es rojo; EUROPA es violeta; ÁFRICA es naranja; ASIA es rosa; OCEANÍA es celeste.
- Contra tapa. Nuevo texto: en carpeta TEXTOS. Cambiar imagen por nueva imagen. En carpeta IMÁGENES. Letras y tipografía iguales a las nuevas editadas en tapa.
- Poner lomo de libro: HAGAN JUEGO SEÑORES... Alejandro Colle.

OTRAS OBSERVACIONES

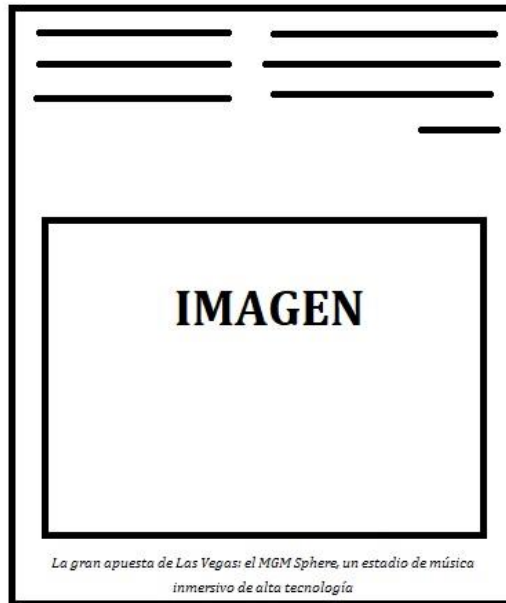
- CORRER LA SANGRÍA. MENOS
- A VECES SE REPITEN LAS HOJAS DOS VECES
- LETRAS DE INICIO DE CAPÍTULOS FEAS. CAMBIAR.
- LAS IMÁGENES EN GENERAL ESTÁN MÁS PEQUEÑAS QUE EN EL ORIGINAL. ARGANDAR.

2) Segunda corrección de pruebas

***El subrayado solo es para señalar lo que hay que agregar/cambiar.**

****El ~~tachado~~ cuando algo hay que quitar.**

- TAPA: Cambiar “2º Edición Ampliada”, por: “2da. edición ampliada”.
- Página 3-5. Cambiar “2º Edición Ampliada”, por: “2da. edición ampliada”.
- Página 11. Poner acentos: NÁCAR – CÁBALAS – ATRÁS – DECÁLOGO – PASIÓN
- Página 12 A 15: Nuevo texto. En carpeta: TEXTO. Ponerlo a dos columnas, igual que en el todo el libro y con igual sangría.
- Página 15: Incorporar imagen. En Carpeta IMAGEN. Pie de foto tiene que decir lo siguiente: *La gran apuesta de Las Vegas: el MGM Sphere, un estadio de música inmersivo de alta tecnología.* Tendría que quedar algo así:



- Página 17. Párrafo 2. Hay un “11” que no va. Sacar.
- Página 19. En Nota del editor. Es: “Semínola” con mayúscula y acento en la *i*.
- Página 25. Subtítulo incompleto: Es: GANAR MUCHO, PERDER POCO
- Página 27. Pie de foto mal. Cambiar *Weisbaden*, por: *Wiesbaden*.
- Página 31. Nota del editor 5. Cambiar frase “...en la región de Primorie...”, por: “...en la región homónima...”
- Página 36. Párrafo 3. Cambiar palabra “Invasiones”, por: “invasiones”. La mayúscula no va.
- Página 39. Párrafo 7. Cambiar sentido del encomillado “ Traite, por: “Traite. Encomillado no va espaciado.
- Página 40. Imagen “Even and Odd” tiene que moverse a la columna dos de la página 41. Esto porque la imagen forma parte del subtítulo ACENTO FRANCÉS
- Página 44. Imagen “Los sectores del cilindro y cómo jugarlos” tiene que moverse a la columna dos de la página 45. Esto porque la imagen forma parte del subtítulo EL ARGOT.
- Página 55. Párrafo 1. Cambiar palabra “parecerá”, por: “aparecerá”. Le falta la letra *a*.
- Página 56. Párrafo 2. Cambiar “Carl o”, por “Carlo”. Espaciado no va.
- Página 57. Pie de foto mal. el guion (“-“) no tiene que espaciar las palabras. Debe ser: “Baden-Baden”.

- Página 59. Párrafo 7. Cambiar año “Desde 1067...”, por: “Desde 1967...”. El año correcto es 1967.
- Página 63. Párrafo 2. Cambiar “bola de marfil”, por: “la bola de marfil”. Falta el artículo.
- Página 63. Párrafo 5. Cambiar “*Messieurs, á...*”, por: “*Messieurs, a...*”. La letra “á” sin acento y en negrita.
- Página 78. Créditos letras de costado. Cambiar “mar del Plata”, por: “Mar del Plata”. Mar va con mayúscula.
- Página 80. Pie de foto. Cambiar “,”, por: “.”. Tiene que quedar: “*...Mar del Plata. Año 1939*”
- Página 85. Párrafo 3. Sacar sufijo “Es por esta razón ~~es~~ que...”. Está de más. Tiene que quedar: “Es por esta razón que...”
- Página 89. Pie de foto. Agregar preposición: “*Plano original de la Mesa de Uno-Seis*”
- Página 90. Pie de foto. Agregar preposición: “*Plano original de la Mesa de Treinta-Cuarenta*”
- Página 95. Párrafo 4 final. Se comió texto!!: “ma combinación ganadora con solo 3 fichas de 1 dólar”. Agregar.
- Página 95. Pie de foto sin mayúscula en la “T”. Es: “*El tradicional edificio del Casino Central de Mar del Plata*”.
- Página 98. Párrafo 7. Cambiar nombre “Al Capón”, por: “Al Capone”. Sin acento en la o y con e final.
- Página 101. Párrafo 3. Cambiar “gánsters”, por: gángsters. Le falta la segunda g.
- Página 101. Párrafo 3. Cambiar “*Investigatión*”, por: “*Investigation*”. No va con acento en la *i*.
- Página 101. Pie de foto. Cambiar: “Freemont”, por: “Fremont”. Hay una e de más.
- Página 101. Créditos letras de costado. Cambiar “Web Vintage las Vegas”, por: “Web Vintage Las Vegas”. Va con mayúscula en la L.
- Página 102. Párrafo 3. Cambiar guion corto por guion largo (control + signo -) Es: “...-casi la mitad del total del Estado-...”
- Página 103. Párrafo 4. Cambiar “gánsters”, por: gángsters. Le falta la segunda g.
- Página 106. Pie de foto mal. Es: “*La magnífica recreación del New York-New*”

York, en la Strip". La palabra New York se repite porque así se llama el casino.

- Página 108. Párrafo 2. Cambiar "estado de Florida", por: "Estado de Florida". Poner mayúscula a la *e*.
- Página 109. Párrafo 2. Cambiar "estado de Florida", por: "Estado de Florida". Poner mayúscula a la *e*.
- Página 108. Párrafo 3 y 7. Cambiar "seminola", por: "Semínola"; y "seminolas", por "semínolas". Para el primer caso es con mayúscula y para el segundo no. Pero ambas veces van con acento en la *i*.
- Página 109. Párrafo 2. Cambiar "seminolas", por: "semínolas". Con acento en la *i*.
- Página 109. Párrafo 3. Cambiar frase "11 pisos y 640 habitaciones", por: "11 pisos con 640 habitaciones y suites".
- Página 109. Párrafo 3. Cambiar "Sportbook", por: "*Sportbook*". Poner en cursiva.
- Página 109. Pie de foto mal. Cambiar "Semindas", por: "semínolas".
- Página 111. Desprolija la Nota del editor. Corregir.
- Página 115. Párrafo 2. Cambiar "poker", por: "póker". con acento en la *o*.
- Página 116. Párrafo 2. Cambiar "...a masa de edificios...", por: "...la masa de edificios...". Falta agregar la *l* al artículo.
- Página 116. Pie de foto mal. Cambiar "*El eropuerto internacional de ~~Las Vegas~~ Mc Carran cuenta con cientos de tragamonedas*", por: "*El aeropuerto internacional de Mc Carran cuenta con cientos de tragamonedas*". Agregar la *a* a la palabra aeropuerto y sacar *Las Vegas*.
- Página 124. Párrafo 4. Cambiar "...línea imaginaria...", por: "...línea imaginaria...". Sacar acento a la *i*.
- Página 127. Foto no va. Sacar.
- Página 140. Título de la tabla correcta es: TABLA DE APUESTAS Y PAGOS EN EL CRAPS DE ESTADOS UNIDOS
- Página 141. Párrafo 3. Cambiar "pero" por "pese" y "black Jack" por "Black Jack".
- Página 163. Foto no va. Sacar.
- Página 167. Párrafo 7. Cambiar "matemáticas", por: "matemática". El uso normado del libro es en singular.
- Página 170. Párrafo 1. Cambiar "...jugara un...", por: "...jugar a un...". Falta

espaciado.

- Página 175. Párrafo 1. Mal encomillado. Es: “no va más”.
- Página 175. A las fichas le falta la numeración (7, 8 y 9).
- Página 178. Párrafo 3. Cambiar “marketing”, por: “*marketing*”. El uso normado del libro es en cursiva.
- Página 179. Párrafo 2. Cambiar “Rio Negro”, por “Río Negro”; y “Entre Río”, por: “Entre Ríos”.
- Página 183. Párrafo 1. Cambiar “...Filipinas resultado...”, por: “...Filipinas resultó...”. Poner acento.
- Página 183. Párrafo 2. Cambiar “convertidos”, por “reconvertidos”.
- Página 184. Poner acento a la portada. Es: “UNA PASIÓN ARRAIGADA”
- Página 188. Párrafo 8. Espaciado. Es: “3° Las...”
- Página 189. Párrafo 2. Cambiar “Los sujetos”, por: “Los sugetos”. Es la expresión con *g* la correcta porque es de época.
- Página 198. Párrafo 2. Cambiar “tratase”, por: “tratasen”. Va en plural.
- Página 199. Párrafo 4. Cambiar *El poder del juego*, por: “El poder del juego”. Es encomillado el título y sin cursiva.
- Página 199. Párrafo 5. Cambiar “...deudas “Si hasta habían...”, por: “...deudas: “Si hasta habían...”. Faltan los dos puntos (“:”).
- Página 200. Párrafo 2. Cambiar “El gobierno nacional...”, por: “El gobierno de Macri...”.
- Página 204. Párrafo 3. Cambiar “puerto paradisiacos”, por: “puertos paradisiacos”. Va en plural.
- Página 247. Última columna. Cambiar “Mukayovského”, por: “Mukarovského”; y “Pyíkope”, por: “Prikope”.
- CONTRATAPA: Sacarle la cursiva. Sacar primera foto, la de arriba, y dejar la de marca de agua. Centrar. Corregir palabras: “desempeño”, por: “desempeñó”; “periplus”, por: “periplos”; y “acostrumbrado”, por: “acostumbrado”.

OTRAS OBSERVACIONES

- Sobre las portadas introductorias a los capítulos: seguir el patrón del capítulo 1 y dejar el título en el lugar para todos, o sea, por debajo de la imagen.

- Diferenciar un poco más la paleta de colores entre los capítulos 4, 6 y 9. Están muy parecidos.

3) Tercera corrección de pruebas

*El subrayado solo es para señalar lo que hay que agregar/cambiar.

**El ~~tachado~~ cuando algo hay que quitar.

- TAPA: Subrayar en el texto "**2da Edición Ampliada**"
- Página 13. Párrafo 1. Cambiar "...determinados países antes vedados...", por: "...países que antes lo vedaban..."
- Página 13. Párrafo 4. Cambiar "...reemplazaran...", por: "...reemplazaron...", y "...agregaran...", por: "...agregaron..."
- Página 15. Párrafo 2. Cambiar "...puesta al día.", por: "...nueva edición ampliada.", y reemplazar "...Publicar esta nueva versión...", por: "...Publicar esta ~~nueva~~ versión..."
- Página 15. Párrafo 3. Reemplazar "...de esta segunda edición ampliada.", por: "de esta segunda edición ampliada."
- Página 25. Subtítulo desprolijo. Corregir.
- Página 44. Párrafo 4. Encomillado desprolijo. Corregir.
- Página 70. En nota del editor poner el link en negro.
- Página 74. En nota del editor agregar: "...y para ayudar a combatir la evasión fiscal."
- Página 84. Párrafo 7. Cambiar "Berlín", por "Berlin". Es un apellido.
- Página 85. Párrafo 2 y 9. Cambiar "Berlín, por "Berlin".
- Página 86. Párrafo 1. Cambiar "Berlín, por "Berlin".
- Página 97. Párrafo 1. Falta espaciado: "...pero_los..."
- Página 98. Párrafo 6. Cambiar "gánster", por: "gángster"
- Página 106. En nota del editor cambiar "estado de Oklahoma", por: "Estado de Oklahoma".
- Página 115. Párrafo 2. Cambiar "p{oker", por: "póker". con acento en la o.
- Página 144. Párrafo 4. Cambiar "estado de Nevada", por: "Estado de Nevada".
- Página 149. Párrafo 4. Agregar: "...ganar a la ruleta."
- Página 167. Párrafo 5. Agregar: "...que en los hoteles..."
- Página 178. Párrafo 7. Cambiar "Blackjack", por: "BlackJack".
- Página 187. Párrafo 4. Sacar: "...juegos ~~y~~ fuertes..."
- Página 189. Párrafo 4. Cambiar "...cuando conste se...", por: "...cuando conste se..."
- Página 191. Párrafo 2. Cambiar "Provincias Unidas del Río e la Plata", por: "Provincias Unidas del Río de la Plata".

- Página 199. Párrafo 4. Sacar “:” y poner “.”
- Página 207. Columna 2. Poner acento “Río Ceballos” “Río Cuarto”.
- Página 211. Columna 2. Poner acento “Del Río” x 2.
- Página 212. Columna 1. Poner acento “Río Gallegos”
- Página 218. Columna 1-2. Poner acento “Casino Río” x 3 y poner acento “Bogotá” (en columna 2).
- Página 219. Columna 1. Poner acento “Casino Río” x 2 y poner acento “Medellín”.
- Página 223. Columna 1. Poner espacio “Casino_& Theme Park”
- Página 224. Columna 1-2. Poner espacio “Hotel_& Casino” x 4.
- Página 229. Columna 2. Poner espacio “Hotel_& Gambling”
- Página 239. Columna 1. Poner acento “República de México”
- Página 240. Columna 1. Sacar acento “Berlin”
- Página 249. Columna 1. Poner espacio “37_y 41”
- Página 256. Columna 1. Poner acento “Dublín” x 2.
- Página 262. Columna 2. Sacar “Imperia.&”
- Página 265. Columna 1. Agregar una *a*. Es “Região”
- Página 274. Columna 1. La cuarta viñeta de punto está de más. Sacar.
- CONTRATAPA: Sacarle al texto la cursiva. Cambiar “El Autor”, por: “El autor”. Agregar en subrayado y quitar en tachado las siguientes correcciones:

Alejandro Colle (1957-2020), periodista y licenciado en Economía. ~~Pero antes que ese~~ Desde siempre, un auténtico entusiasta del juego. Se desempeñó en la redacción de los diarios *Ámbito Financiero* y *El Cronista*; frecuentemente, su trabajo lo llevó a viajar y, en esos periplos, visitó los casinos del mundo.

Así surgió la idea de este libro, que no es sólo una exhaustiva lista con más de 900 salas de juego distribuidas en los cinco continentes.

Es, además, un sólido trabajo de investigación, basado en ~~la~~ su observación atenta de quien ~~tiene~~ tenía el ojo acostumbrado a buscar noticias y ~~está~~ estaba habituado a tratar con rigor los números y las estadísticas.

Aquí se vuelca la experiencia personal recogida por el autor en más de 20 años de transitar por las más diversas salas; la conducta que se debe observar, resumida en un preciso decálogo, para entender al casino como debe ser: una diversión.

Tan único –a nivel mundial– como la guía de casinos es ~~la~~ su investigación realizada ~~–y aquí actualizada–~~ sobre los grandes templos del juego; desde Montecarlo a Las Vegas, sin olvidar la historia de Mar del Plata y Punta del Este.

Todo matizado con curiosidades y anécdotas, al igual que los capítulos destinados a esclarecer el origen y evolución de la ruleta, las cartas y los dados. Los sistemas, las cábalas y las supersticiones forman parte de este verdadero viaje por el mágico, enigmático y fascinante mundo de los casinos, lo que ocurre en sus salones y más allá de las mesas, en la trastienda, con sus singulares personajes y protagonistas, ~~que son~~ los jugadores y los croupiers.

qwertyuiopasdfghjklzx
cvbnmqwertyuiopasdfg
hijklzxcvbnmqwertyuio
pasdfghijklzxcvbnmqwe
rtyuiopasdfghijklzxcvbn
mqwertyuiopasdfghjkl
zxcvbnmqwertyuiopas
dfghijklzxcvbnmqwerty
uiopasdfghijklzxcvbnm
qwertyuiopasdfghijklzx
cvbnmqwertyuiopasdfg
hijklzxcvbnmqwertyuio
pasdfghijklzxcvbcqzxcv
bnm,qwertyuionmqwe