



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“NAIPES FRANCESES”

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL.

PRESENTA:

FRANCISCO CARLOS RODRÍGUEZ HERNÁNDEZ.

DIRECTOR DE TESIS:

LIC. MARÍA ERIKA SOTO SECEÑA

MÉXICO, D. F., 2006



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“Naipes Franceses”

Tesis

Que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual.

Presenta:

Francisco Carlos Rodríguez Hernández.

Director de Tesis: Lic. María Erika Soto Secaña

México, D. F., 2006

Agradecimientos

Universidad Nacional Autónoma de México•
Escuela Nacional de Artes Plástica•
Profesionales y Teóricos del Diseño•
Profesores•
Alumnos•
Familiares•
Amigos•
Enemigos•

Índice

Cap. 1 Fundamentación

1.1	Ilustración	4
1.1.1	Tipos de ilustración	12
1.1.2	Técnicas de representación	17
1.2	Fotografía	24
1.2.1	Retrato	24
1.3	Diseño Gráfico	27
1.3.1	Elementos	28
1.3.2	Composición	30
1.3.3	Color	33

Cap. 2 El mundo de los Naipes

2.1	Juego y necesidad lúdica	38
2.2	Naipes	40
2.2.1	Historia Cronológica	45
2.3	Naipes franceses	48
2.3.1	Historia	48

Cap. 3 Diseño de Naipes franceses

3.1	Análisis	52
3.2	Anverso	56
3.2.1	Bocetos	56
3.2.2	Aplicación fotográfica	59
3.2.3	Aplicación de técnica ilustrativa	60
3.2.4	Composición	65
3.2.5	Diseño final	66
3.3	Reverso	66
3.3.1	Bocetos	67
3.3.2	Composición	67
3.3.3	Aplicación fotográfica	68
3.3.4	Diseño final	69
3.4	Final	72

Conclusiones

74

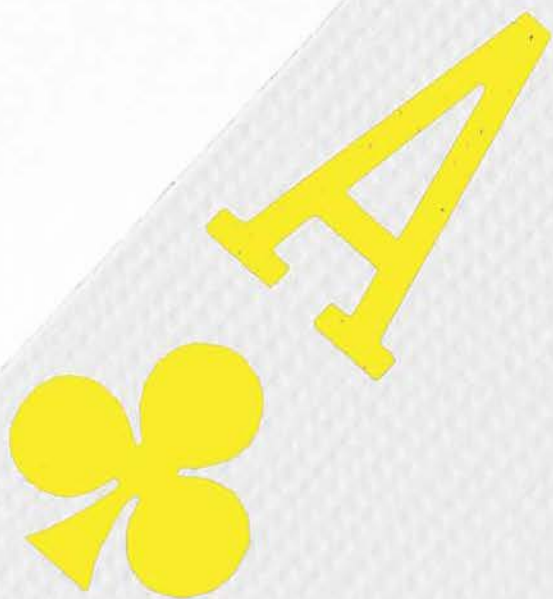
Bibliografías

76

Fuentes electrónicas



Introducción



Introducción

Con las barajas la gitana prevee el futuro, el psicólogo somete a sus pacientes a exámenes y aproximadamente más de la mitad de la humanidad usa algún tipo de baraja para jugar. Los naipes son conocidos en distintos lugares del planeta gracias a su paso por el tiempo y a la historia que han representado en sus imágenes como reyes, reinas, ejércitos, deidades, lugares históricos, políticos, artistas, entre otros.

Los naipes son variados, existe la baraja española, la baraja italiana, el Tarot, la baraja New York, la baraja francesa entre otras; escogimos la última para el proyecto de colección ya que fue la pionera refiriéndonos al diseño, símbolos, ilustración y número de cartas de la que hoy conocemos como baraja New York, con la que todos hemos jugado al menos una vez y no sabemos cuál es su origen. La baraja francesa, esta conformada por 52 cartas, 4 grupos de 13 cartas, los corazones, las espadas, los tréboles, los diamantes y por último el Jocker, este último es opcional dependiendo la empresa que haga la baraja ya que en la antigüedad en esta baraja no se utilizaba un Jocker o actualmente llamado comodín. Su historia data aproximadamente desde el siglo XV hasta nuestros días; han sufrido algunos cambios en su imagen sin embargo se ha logrado respetar a sus elementos principales, (símbolos, composición tamaño y jerarquías entre cada carta) y ser recordados a través de tiempo. Hay excepciones que se atrevieron a cambiar las imágenes de los reyes por fotografías de actores o ilustraciones de carácter publicitario; manteniendo los símbolos que diferencian cada mazo; como por ejemplo, cigarreras, bebidas, pornografía y productos que salían a la venta que fueron y aun son consumidos por usuarios de los naipes. Con imágenes militares o religiosas; los naipes han sido consumidos gracias a que al Ser humano le atrae el juego y el jerarquizarse entre sí con la victoria es importante.

La dirección que tomará este proyecto será meramente al análisis de los naipes y sus elementos principales ya que con estos datos dare paso a realizar la propuesta. No es necesario ahondar en la parte lúdica ni otras visiones del naipe ya que no estamos proponiendo un juego o metodología nueva para su uso, como objetivo principal de esta tesis es proponer el diseño de los naipes franceses que sean de colección para el usuario basándonos en los fundamentos del diseño; ¿y por qué digo que de colección? respondiendo a esta pregunta que seguro se habrán hecho dire que el jugador leal de los naipes no se aventura a comprar diferentes barajas o ediciones especiales si no que solo teniendo una baraja que sea fiel al sistema de juego con eso le bastara, tomando esto a consideración es importante que una baraja contenga la palabra de colección para ser tomada en cuenta y sea adquirida a pesar de que el usuario ya tenga una. La idea principal del proyecto no es buscar la competencia de diseños, si no complementar el diseño ya hecho por algo que contenga imágenes reales de cada personaje además de obtener un análisis de los elementos que lo conforman y exponer por que han dejado huella en la memoria del jugador.

Hay naipes de tipo publicitario como por ejemplo, cigarreras, artículos deportivos, personajes animados, bebidas, la mundialmente conocida pornografía y

los que retoman el antiguo diseño de plastas, la antigua simbología y colores pigmento primarios, han trascendido gracias a tener equilibrio, simetría y fácil lectura. A esto me apegare para seguir con la línea de simpleza visual, que ha simpatizado al usuario siglos atrás y que sigue en uso.

¿Cómo inducir al asuario al análisis? Es una tarea difícil lograr que el usuario aparte de poner sus sentidos en el juego para salir victorioso quiera analizar una carta, esto es lo que hace más llamativo este proyecto y me di a la tarea de toparme con jugadores e investigar por medio de encuestas que arrojaron datos de utilidad para proponer elementos en la imagen central que induzca al usuario a voltear a ver su carta y preguntarse ¿por qué esa carta es así? Esto no cambiara en nada el curso del juego, ni dara exito al jugador en su partida; lo que justifica a este proyecto es que el usuario adquiera esta baraja por su diseño y no solo por su función de juego. La trascendencia no sera histórica, ni social, es más ni tendra tintes políticos es solo encontrar la manera de diseñar no solo por diseñar o pegar imagenes, formas y colores si no diseñar con bases y experimentar como lo haria un científico para llegar a la fórmula mejorada. Mi motivación para decidirme por los naipes fue la de elementos que son conocidos pero que a su vez estan alejados de las manos de los diseñadores; hubo un día que tuve una baraja en mis manos al momento de comenzar a jugar me surgió una inquietud con su respectiva pregunta ¿qué pasaría si conociera en realidad una foto del Rey de espadas o supiera que expresión tiene la carta número 5 de corazones? ¿tiraría al pozo a la hermosa Reina de diamantes? o ¿la guardaría por respeto a su mirada de compasión?, esto me inspiro a investigar sobre las barajas, analizarlas y a su vez a proponer una imagen real de cada carta bajo las bases de mi carrera, el diseño y la comunicación visual.

Se tendrán limitantes de tiempo para comprobarlo ya que para saber que algo es aceptado no basta con verlo en las ventas si no que se necesitan años que demuestren que siguen siendo aceptados. Además que el proyecto solo comprende 5 ejemplos de las cartas y con estos se haran las encuestas para ver la aceptación, esto no garantiza que el usuario relamente prefiera estas nuevas cartas para jugar o solo para tenerlas en el cajón de adorno o recuerdo.

Esta investigación nos lleva por fundamentos del diseño que contienen tanto los naipes anteriores como esta nueva propuesta además de mostrarnos la historia y transformaciones del naipe gracias a políticas, religiones, ideologías y consumo. Paso por paso iremos construyendo la nueva propuesta con base en los primeros capítulos de fundamentos y de información histórica, teniendo el proceso de análisis de elementos, bocetaje, desiciones fotográficas sobre stock de imagenes, aplicación de técnica ilustrativa en la fotografía y dando una composición del frente en general y del reverso del naipe, a partir de la fundamentación aplicaremos la teoría y la técnica en la imagen para poder inducir al cuestionamiento de ¿por qué tiene ese rostro, esos colores? con el fin de que el usuario vuelva a tomar en cuenta la imagen central de cada carta viendola más real.

Fundamentación



Capítulo 1. Fundamentación

1.1 Ilustración

La vida moderna, compleja y dinámica ha impuesto los medios visuales, por que son éstos los que hacen más inmediato el acceso a la información, sencillamente, toda idea, situación, asunto y suceso. El mensaje por medio de la palabra esta conformado por códigos lingüísticos (un conjunto de claves que hacen ininteligible la información) que tienen patrones culturales en los cuales los mensajes adquieren sentido y formas específicas de comprensión para el receptor quien es el encargado de decodificar el mensaje; el apoyo en la imagen hace que estos códigos lingüísticos sean más completos. El cine y la televisión, el diario y la revista, la publicidad, el libro, etc., introducen a la mente un mundo poblado de imágenes que dicen algo más completo y en menos tiempo que la palabra escrita o hablada; las imágenes influyen de una forma masiva divulgando las ideas desde la invención de la imprenta hasta nuestro tiempo.

El dibujo, es uno de los medios de expresión más antiguos; fue utilizado por el hombre de los tiempos primitivos y básicamente se define por: "técnica gráfica de expresión basada en el uso del punto y línea".¹ El lenguaje gráfico tiene un valor enorme en la vida actual; es uno de los factores más importantes para la difusión, conocimiento de ideas y mensajes masivos que, por su forma gráfica, llegan fácilmente siendo codificados al instante por el receptor. "...Códigos icónicos como sistema que hace corresponder a un sistema de vehículos gráficos unidades perceptivas y culturales de un sistema semántico que depende de una codificación precedente de la experiencia perceptiva".²

Entre los diferentes medios visuales y de expresión gráfica conocidos, habla a todos en un lenguaje del momento, despierta emociones, se desarrolla por todos los lugares de la tierra, visualiza las ideas, y es una voz que llega a millones de personas en servicio de un ideal religioso, progresivo, espiritual, político o en beneficio de la colectividad para hablar sobre un servicio, el objeto de todo arte visual es la producción de imágenes, cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración.

¿Como llegamos a la ilustración? La mayor parte de las obras en la antigüedad fueron encargadas por la Iglesia, el Estado o las Corporaciones; resueltas por artistas como instrumentos de difusión para transmitir hechos e ideas en beneficio de estas instituciones. "Siempre marcada con el sello de lo sagrado o de lo solemne, permanece con el privilegio de la élite aristócrata o religiosa que controla estrechamente, por lo demás, la creación de los artistas que tiene a su merced".³



Primeras representaciones de la ilustración. Caballo pintado en las cuevas paleolíticas de Lascaux, Francia entre el 1400 y el 1350 A. de C.



Imagen divina: Cimabue, Virgen con el niño entronizados con ángeles y profetas; 1275-1280

1 Arnold, Eugene. Técnicas de la ilustración. Pág. 5

2 Umberto Eco. Tratado de Semiótica General. Pág. 308

3 Enrico Fulchignoni. La civilisation de L'image. Pág. 330

Por las obras de la antigüedad se da vida a la ilustración y esta da vida al anuncio, el poder del contenido social ofreciendo necesidades para la vida, la cultura, la salud y el confort. La ilustración educa y recrea, son creadas costumbres y orientadas a las masas en creencias y direcciones políticas; estos aspectos de la ilustración actúan como una de las fuerzas de mayor magnitud para el progreso y la vida del hombre. "La ilustración, la más joven y potente de las artes, es un arte de multitud que habla el lenguaje del pueblo; de éste extrae su gran calor humano, sus sucesos, historias y fantasías y a él los devuelve transformados, por la magia del arte, para su deleite, saber, mejoramiento y beneficio".⁴ La ilustración se basa en técnicas tradicionales, generalmente, se considera que la ilustración es arte en un contexto comercial y por tanto, las demandas sociales y económicas determinan la forma y el contenido de la ilustración. Ha servido como complemento narrativo en libros y manuscritos, desde los más antiguos pergaminos ilustrados que se conocen (el libro de los muertos y el Papyrus Ramessuny, que datan aproximadamente del año 1900 a. de C.), hasta el arte medieval de la iluminación que fue el inmediato precursor de la ilustración de libros impresos.



Representación de la Virgen y el Niño del autor Crivelli

La profesión del ilustrador ha llegado a ser compleja ya que pocos pueden ser eficientes en todas las ramas de esta modalidad pictórica. Entre ellas se encuentran los ilustradores de figuras (femeninas o masculinas), de temas infantiles, de animales, paisajes, exteriores o interiores, asuntos técnicos o científicos, deportes, espectáculos, etc., y los rotuladores, retocadores al aerógrafo, dibujantes de maquinaria y otras diversas especializaciones; muchos de estos últimos sólo se encuentran en un determinado campo o trabajo. En la editorial se comprenden las ilustraciones de novelas, historias, cuentos, asuntos infantiles y educativos, obras técnicas, portadas, sobrecubiertas, dibujos de modas, etc., para revistas y libros; el publicitario, la producción de toda clase de anuncios para prensa, cine, vehículos, pendones, escaparates, stands etc. en lo comercial, la confección de catálogos, elementos de propaganda, presentación de productos, tarjetas, folletos, marcas, membretes, rótulos y otros aspectos gráficos.

El ilustrador tiene, las variadas limitaciones que le son impuestas por el editor o cliente, por la índole de la publicación o del producto, por las preferencias de la masa lectora o consumidora y de la manera de reproducción que está vaya a tener; puede utilizar técnicas, la mayor parte de los nuevos estilos o ideas estéticas, hasta lo más atrevido y excéntrico, siempre que ello se realice de acuerdo o con la previa aprobación de la publicación o el cliente y alguna prueba de mercado como encuestas hacia el público adecuado.

La ilustración es una profesión que se desarrolla en nuestro mundo actual, que tiene intereses amplios, variados y que no puede ser aprendida superficial y como un medio atractivo para entretener el tiempo.

⁴ Arnold, Eugene. Técnicas de la ilustración. Pág. 5

En ciertas ocasiones la ilustración determina el costo de una edición o la alta suma que supone un anuncio y de que sirvan para un fin, ya que es por la fuerza expresiva y valiosa de la ilustración por la que se venden la mayor parte de los libros o es difundida una marca o servicio. Los ilustradores tienen a su alcance posibilidades infinitas en la realización de ilustraciones editoriales y publicitarias, en la presentación y etiquetaje de productos de marca y en la ejecución de catálogos, impresos comerciales y folletos; para resolver las necesidades del arte comercial; éste exige de una renovación frecuente porque la novedad y el cambio de ideas son fuentes inagotables del interés. "Las masas de participantes, ahora mucho más amplias, han dado lugar a una transformación del modo mismo de participar".⁵ Se debe trabajar sobre una base metódica, para poder ir avanzando hasta alcanzar una compensación entre lo práctico y lo teórico.

Los ilustradores siempre se han mostrado dispuestos a aceptar las oportunidades ofrecidas por el desarrollo de los medios mecánicos para mejorar sus habilidades o ampliar el alcance de su obra. "Aun hoy, en la época de la electrónica y el viaje espacial, el ilustrador técnico necesita las mismas habilidades que sus precursores romanos; la capacidad de observar y de transformar lo que se ve en una acertada representación bidimensional de un objeto tridimensional".⁶

La publicidad ha tenido un impacto cada vez mayor en casi todos los aspectos de la vida, el aumentar la demanda y producirse avances tecnológicos que hacen posible la reproducción e impresión barata de materiales cada vez más sofisticados veamos la tabla cronológica en la página siguiente.

A pesar de la expansión del campo de actividades del ilustrador, de la sofisticación tecnológica de los materiales y de los procesos de reproducción, el papel del ilustrador no ha cambiado sustancialmente. Aun sigue trabajando al servicio de un patrón comercial y de los medios de comunicación.

"Nunca se ha dado antes una época como la nuestra, en que la imagen visual fuera tan barata, en todos los sentidos de la palabra. Nos rodean y asaltan carteles y anuncios, comic e ilustraciones de revistas. Vemos aspectos de la realidad representados en la pantalla de televisión y en el cine, en sellos de correos y en latas de conservas".⁷ La Ilustración desde edades muy tempranas fue descubierta como un sistema de comunicación y con base en el desarrollo de instrumentos, materiales y superficies así como la creación de la imprenta, mejoras en esta y su forma de reproductibilidad llega a nuestros tiempos de la misma manera, para comunicar pero de una forma más rápida y de manera masiva.

5 Walter Benjamín. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Pág. 92

6 Dalley, Terence. Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales. Pág. 10

7 Gombrich, Ernst Hans Josef. La imagen y el ojo: nuevos estudios sobre psicología de la representación pictórica. Pág. 22

	Instrumentos	Superficies	Técnicas	Artistas
	<ul style="list-style-type: none"> •256 A. de C. China. pincel de pelo 	<ul style="list-style-type: none"> •5000-4000 A. de C. Babilonia. Tablillas de barro •1400-1350 Carbón. Pinturas rupestres •250 Papiros egipcios 		
	<ul style="list-style-type: none"> •400 D. de C. China. Fabricación de tinta negra 	<ul style="list-style-type: none"> •200 D. de C. Pergamino •900 Fabricación de papel en Egipto 	<ul style="list-style-type: none"> •100-400 D. de C. China. Bloques de madera para imprimir sellos •840 China. Papel moneda 	
		<ul style="list-style-type: none"> •1100 Papel en Marruecos •1151 Papel en España 		
		<ul style="list-style-type: none"> •1256 Papel en Italia 		<ul style="list-style-type: none"> •Giotto 1266-1337
		<ul style="list-style-type: none"> •1348 Papel en Francia •1390 Papel en Alemania 	<ul style="list-style-type: none"> •1300 Xilografía 	
	<ul style="list-style-type: none"> •1400-1430 Desarrollo de sistemas de perspectiva y dibujo •1420 Óleo 	<ul style="list-style-type: none"> •1491 Papel en Polonia •1494 Papel en Inglaterra 	<ul style="list-style-type: none"> •1400 Grabado de punta seca en metal •1440 Alemania. Tipografía 	<ul style="list-style-type: none"> •Da Vinci 1452-1519 •Durero 1471-1528 •Miguel Ángel 1475-1564 •Rafael 1483-1520
	<ul style="list-style-type: none"> •1519 Invención de la cámara oscura 	<ul style="list-style-type: none"> •1576 Papel en Rusia •1580 Cartón de pasta •1586 Papel en Holanda 	<ul style="list-style-type: none"> •1500 Grabado en madera 	
	<ul style="list-style-type: none"> •1622 Lápiz de grafito 	<ul style="list-style-type: none"> •1690 Papel en EE.UU 		<ul style="list-style-type: none"> •Rembrandt 1606-1669 •William Hogarth 1697-1764
	<ul style="list-style-type: none"> •1780 Pluma de acero 	<ul style="list-style-type: none"> •1784 Papel satinado 	<ul style="list-style-type: none"> •1796 Litografía 	<ul style="list-style-type: none"> •Francisco de Goya 1746-1828
	<ul style="list-style-type: none"> •1880 USA. Impresión en semitonos •1890 USA. Invención del fotoproceso 	<ul style="list-style-type: none"> •1855 Pergamino vegetal •1862 Papel de calco 	<ul style="list-style-type: none"> •1850 Impresión textil •1875 Fitolitografía •1885 Monotipia 	<ul style="list-style-type: none"> •Gustavo Doré 1832-1883 •Edgar Degas 1834-1917 •Maxfield Parrish 1870-1966 •Henri de Toulouse-Lautrec 1864-1901 •Beardsley 1872-1898 •Guadalupe Posada 1851-1913 •Ludwing Hohlwein 1874-1949

Tabla Cronológica de la ilustración (instrumentos, superficies, técnicas y artistas)

Instrumentos

Superficies

Técnicas

Artistas

- 1954 USA. Acrílicos

- 1976 Computadoras Cuarta generación
- 1983 Computadoras Quinta generación Software específico para edición
- 1998 Cámara digital

- 1910 Chapado de aluminio
- 1912 Papel Celofán

- 1950 Películas de plástico

- 1900 Photoprocess
- Tetracromía
- Flexografía
- Fotolito
- Fotograbado

- 1909 Offset

- 1925 Grabado en color
- Serigrafía industrial

- 1933 Fotocomponedora
- 1950 Fotoplantillas

- 1960 Rótulos transferibles

- 1972 Xerografía en color

- 1976 Linotipia

- 1983 Retoque digital y edición por medio de software específico

- Charles Dana Gibson 1867-1944
- Eric Ghill 1882-1940
- José Clemente Orozco 1883-1949
- Rivera Diego 1886-1957
- Ben Shanb 1889-1969
- David Alfaro Siqueiros 1896-1974

- A. M. Cassandre 1901-1978

- O'Higgins Pablo 1904

- Julio Prieto 1912-1977

- Seymour Schwast 1931

- Paul Davis 1938

- Felix Beltrán 1938

- Richard Hess 1934

- H. R. Giger 1940

- Lanny Sommese 1944

- David Lance Goines 1945

- José Esteban Martínez 1951

- Alejandro Colunga 1948

Continuación de tabla Cronológica de la ilustración (instrumentos, superficies, técnicas y artistas)

1.1.1 Tipos de ilustración

Existen diferentes tipos de ilustración y nos referimos a *diferentes tipos* ya que dependiendo de la finalidad a la que vaya dirigida la ilustración es como va a ser catalogada. Las que mostramos a continuación abarcan el mayor campo de la ilustración desde sus orígenes hasta ahora y por lo tanto son reconocidas de manera inmediata.

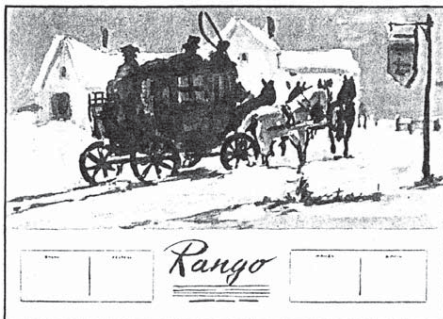


Ilustración Publicitaria



Ilustración Publicitaria (Manual de ventas Concord)

Ilustración comercial o publicitaria

La publicidad es el campo más amplio y remunerador de la ilustración, pero es, al mismo tiempo el que más exige en concepción, novedad y habilidad práctica; también en conciencia y sentido de cumplimiento. La ilustración comercial debe poseer valores estéticos, es decir ser atractiva; además de originalidad y tiene como finalidad ser objetiva y psicológica su resolución es una fecha fija y ajustada a limitaciones impuestas por el cliente, por la cualidad del producto, por la índole de la publicación y la reproducción.

El ilustrador publicitario se limita, en muchos casos, a resolver una ilustración basada en una idea que le someten o que él crea, pero a veces tiene que componer el anuncio de manera completa y distribuir dentro del espacio, los diferentes bloques y elementos que lo conforman, puesto que la ilustración, dentro del anuncio, forma parte y sirve para conducir al texto sin tener en cuenta los principios fundamentales de la composición y sin interpretar, adecuadamente, la cualidad psicológica del mensaje y la manera de que éste actúe sobre las reacciones y el deseo.

Cualquier forma de arte encierra un mensaje para que sea comprendido debe ser dicho de manera clara y coherente. Lo mismo hacemos con el uso de la palabra para expresar nuestros sentimientos, se usa la forma y el color para producir una impresión. "Una función semiótica puede definirse en si misma y en una relación con las propia posibilidades combinatorias dentro de contextos diferentes".⁸

Muchos anuncios fracasan por querer decir demasiado o no saber expresarlo o por que no se supo crear en la figura, la escena o el ambiente para provocar una reacción en el lector, por mala documentación o por una abstracción incomprensible para la mente de los receptores. En esta parte es donde entra el trabajo de mercado haciendo los diversos análisis y encuestas adecuadas para saber a quien va dirigido el producto así como a que lugares. Las modificaciones que bajo la encuesta pueda sufrir el producto serán para satisfacer las necesidades del consumidor pasando posteriormente a pensar en la publicidad que el producto tendra.

El interés del receptor puede ser estimulado por un elemento o representación del producto con amplia dimensión por una ilustración que estimule el deseo de belleza, comodidad, ambiente, vida soñada, etc., por una repetición armónica, por una serie de cuadros agrupados que desarrollen el tema, por imágenes sucesivas o secuencias, por la repetición armónica de un mismo elemento, también por sugerencias de carácter literario, artístico, biográfico, histórico o simbólico o por el pasado, presente o futuro, basadas en hechos reales o imaginados, por

8 Umberto Eco. Tratado de Semiótica General. Pág. 144

acción de un sentimiento, lujo, personalidad, juventud, sexo, deseos de atraer al hombre, instinto maternal, amor a los hijos, necesidad, confianza, familia, hogar, perfección, egoísmo, conservación, etc., o apelando a los sentidos del gusto, olfato, placer visual, sonidos gratos, tacto agradable de las texturas, etc., las escenas de terror y misterio y las de acción, lentas o dinámicas son muy utilizadas, así mismo las composiciones basadas de tipo femenino que ha popularizado la cinematografía o en el galán gallardo y varonil o por un arreglo o estilo original que sean claros en la expresión. "...no basta una mera consideración de la complejidad de la imagen en función del número de elementos que la conforman, sino que es imprescindible incluir en este terreno las competencias del espectador".⁹

En publicidad todo habrá de ser utilizado, controlando su acción y efectos porque "Cuando los elementos son excesivos la impresión será confusa: si se representan muchas figuras, rótulos bloques de texto, y las unidades de poco Interés o valor se amontonan en el dibujo, serán muchos los puntos focales, nada tendrá destaque y quedará oculta la significación".¹⁰

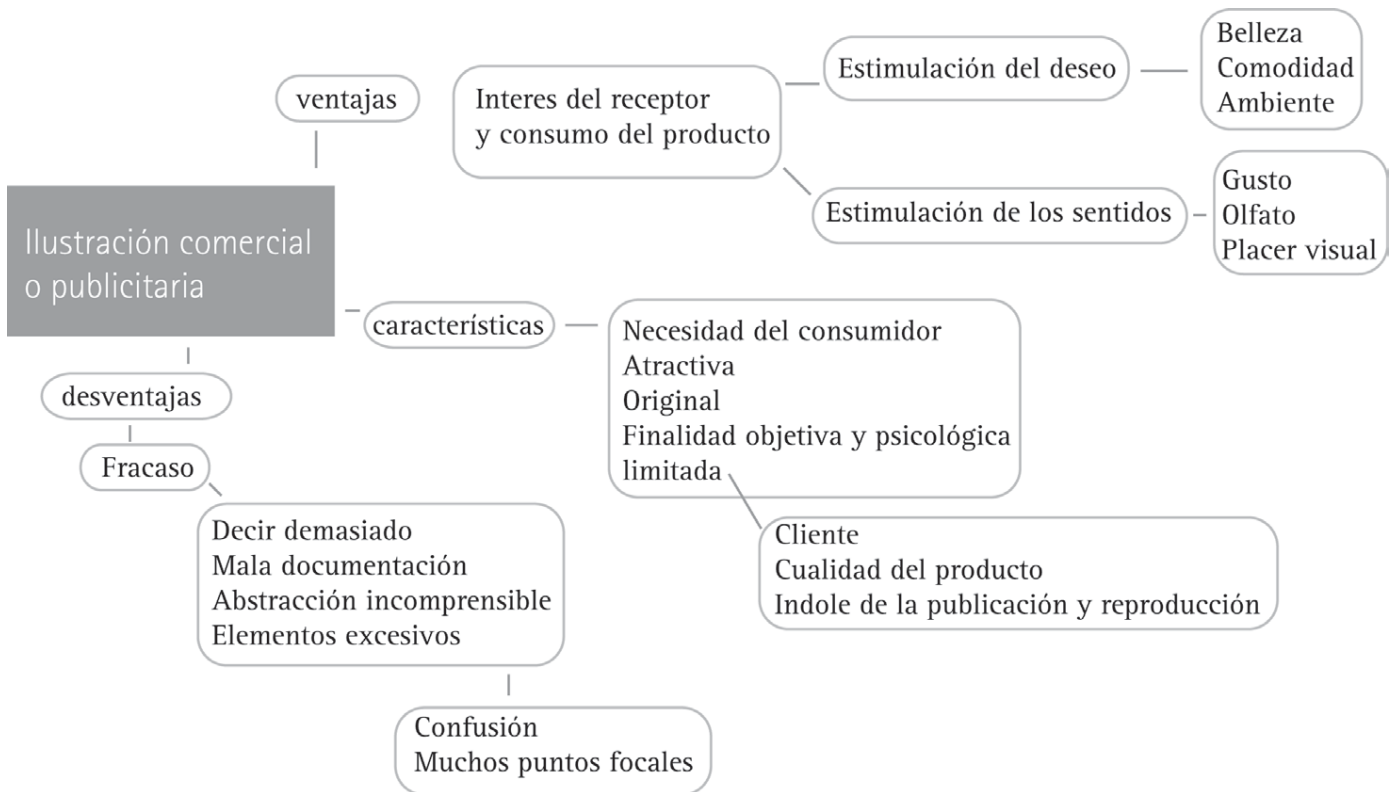


Tabla conceptual de la ilustración comercial o publicitaria

9 Santos Zunzunegui. Pensar la imagen. Pág. 23

10 Arnold, Eugene. Técnicas de la ilustración. Pág. 104

Ilustración editorial

El carácter y la tensión dramática de la narración deben ser reforzados, pero teniendo cuidado de no revelar ningún momento o hecho que el autor quiera dejar incógnito hasta cierto pasaje para mantener así el interés del relato. La concepción debe ser siempre original pero sin que el deseo de imponer esta cualidad lleve a excesos que hagan confusa la representación. Los accesorios no deben ser excesivos y serán siempre los más adecuados a la caracterización ya que "En la ilustración editorial todo debe contribuir a la expresión más emotiva y sincera y sin que se manifiesten exageraciones ni haya un desequilibrio patente entre los diferentes factores para que éstos no luchen entre sí y sólo mantenga su destaque, lo más principal".¹¹ La escena no debe oscurecer al personaje; éste ha de ser siempre el elemento más notorio y aquélla debe actuar para destacarlo y acentuar su importancia.



Pero entonces hayamos una panadería muy bien puesta donde compramos un pan largo y delgado que se llama «baguette». ¡Y también dimos con una tienda de quesos estupenda! ¿Cómo decidir cuál llevar? Finalmente escogimos un queso de cabra chico y uno mediano fabricado con leche de vaca (por si no me gustaba el de cabra). En otra tienda conseguimos paté, tomates y melocotones. Compramos aparte agua mineral y una

botella chica de jugo de manzana para mí, más una pequeña de vino para el señor Bloom.

En la plaza tomamos un taxi que cruzó el puente hasta el otro lado del Sena y luego siguió a lo largo del río.

—¡Mire, señor Bloom! —exclamé—.

¡Mire allí arriba! Ahí está la casa rosa.

¡Y luego ya estábamos adentro! El señor Bloom pagó las entradas y dejó la canasta del día de campo con la señorita



Ilustración Editorial (Libro: *Linnea en el jardín de Monet*)

Es difícil dictar unas normas para la ilustración en este género, pues son dependientes del carácter de la publicación y la cualidad de la historia, aventura, amor, drama, misterio, humor, etc. Por lo general debe tener un ambiente ajustado a la naturaleza del escenario y un personaje central. "El límite del espacio-formato ofrece la base estable sobre la que se ejercerá luego la acción visual: aquí se origina el trabajo de las tensiones perceptivas; el descubrimiento, la verificación, la confrontación entre los signos y las tensiones organizadas; las proporciones y las relaciones".¹²

El ilustrador debe estudiar el ángulo para la escena y la proporción ajustada del fondo para que se destaquen los actores, cada cabeza tiene así mismo, un ángulo benéfico que hay que saber encontrar. La iluminación es importante para la sensación emotiva y la cualidad tonal ya que de ésta depende la ruta sentimental que el receptor obtendrá y podrá ligarla al texto.

La función del ilustrador no se limita a estereotipar o transcribir gráficamente la idea del escritor, sino que debe analizar, pensar, imaginar, crear y asociar su inventiva a la del autor de la historia y dar una versión de aspectos que aquél omitió en la narración, o que en ésta son imprecisos y poco destacados; la inventiva desarrolla nuevos hechos de los ya conocidos o sirve para embellecer los comunes y dar de éstos una versión más interesante. "Una teoría utópica de los settings la desempeña satisfactoriamente un análisis componencial..." "...la teoría no debe enumerar todas las posibles ocurrencias de un elemento léxico dado, sino sólo las reconocidas CULTURAL y CONVENCIONALMENTE como estadísticamente más probables".¹³ Todo cuanto pueda servir para su destaque; en el carácter, la acción y el ambiente de la escena, en la clave tonal en relación con la cualidad emotiva y la naturaleza del asunto, en la organización del arreglo y la determinación de una punta más focal. Atender el movimiento rítmico dentro de la ilustración y analizar si éste lleva a la figura

11 Arnold, Eugene. Técnicas de la ilustración. Pág. 108

12 Arheim, Rudolph. El poder del centro, Estudio sobre la composición en las artes. Pág. 36

13 Umberto Eco. Tratado de semiótica general. Pág. 176

principal y le tiene obstáculos que rompan o alteren su trayectoria; ver si alguna línea incide o corta al personaje o algún otro elemento.

El campo infantil es el más usado de la ilustración editorial. Los libros para los primeros grados de la enseñanza escolar educan más por las imágenes que por el texto y exigen por tanto, múltiples ilustraciones.

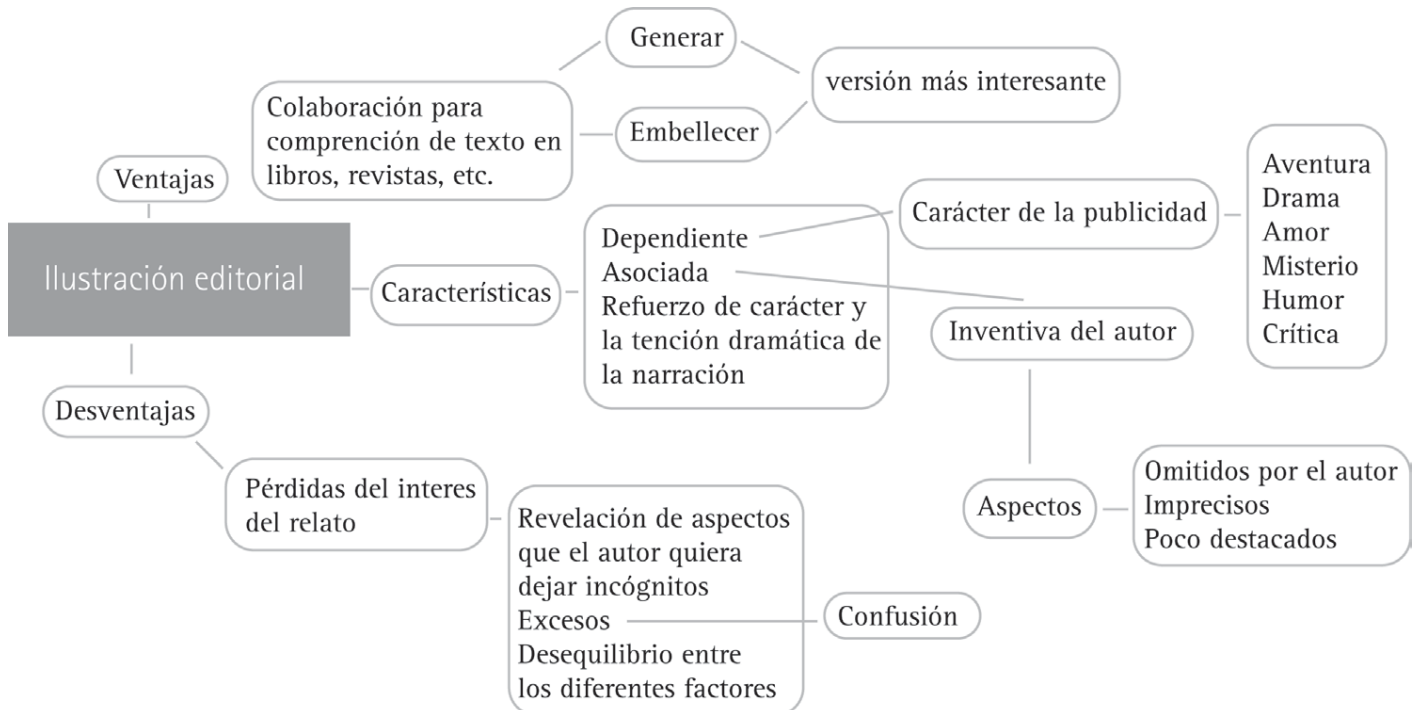


Tabla conceptual de la ilustración editorial

Ilustración de modas

El dibujo de modas puede tener gran efectividad cuando se posee un conocimiento de su historia y como ha ido variando gracias a las tendencias condicionadas por acontecimientos históricos, políticos, sociales y económicos. Para que una tendencia sea aceptada por el cliente el ilustrador debe estar enterado del contexto con el cual va a salir, ya que esta es la pauta para que se cree una tendencia. Es necesario que las poses sean variadas y graciosas para que puedan verse las cualidades de la forma y las texturas de un traje, pero sin mostrar que es éste su principal objetivo. (Tabla conceptual en la siguiente página)

Cartel ilustrado

Antes de que el observador pueda apreciar una argumentación o leer un texto debe sentir el dibujo o ilustración que despierte su curiosidad capte su simpatía, le lleve entonces a la lectura del mensaje. En estos carteles son inútiles las largas argumentaciones, su texto debe ser simple y directo para que pueda ser leído de una ojeada o en una muy corta fracción de tiempo. Algunos sólo tienen como fin el recuerdo y

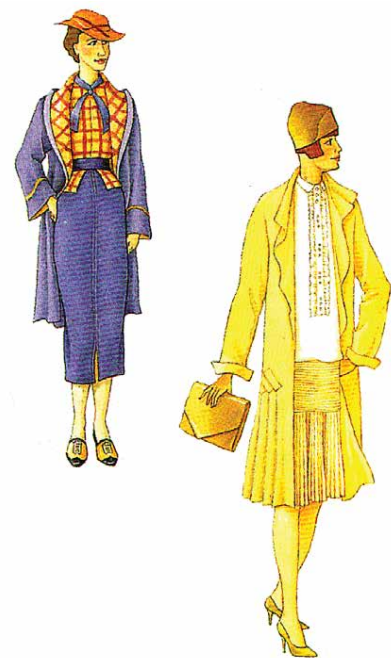


Ilustración de Modas (Diccionario Temático Larousse)

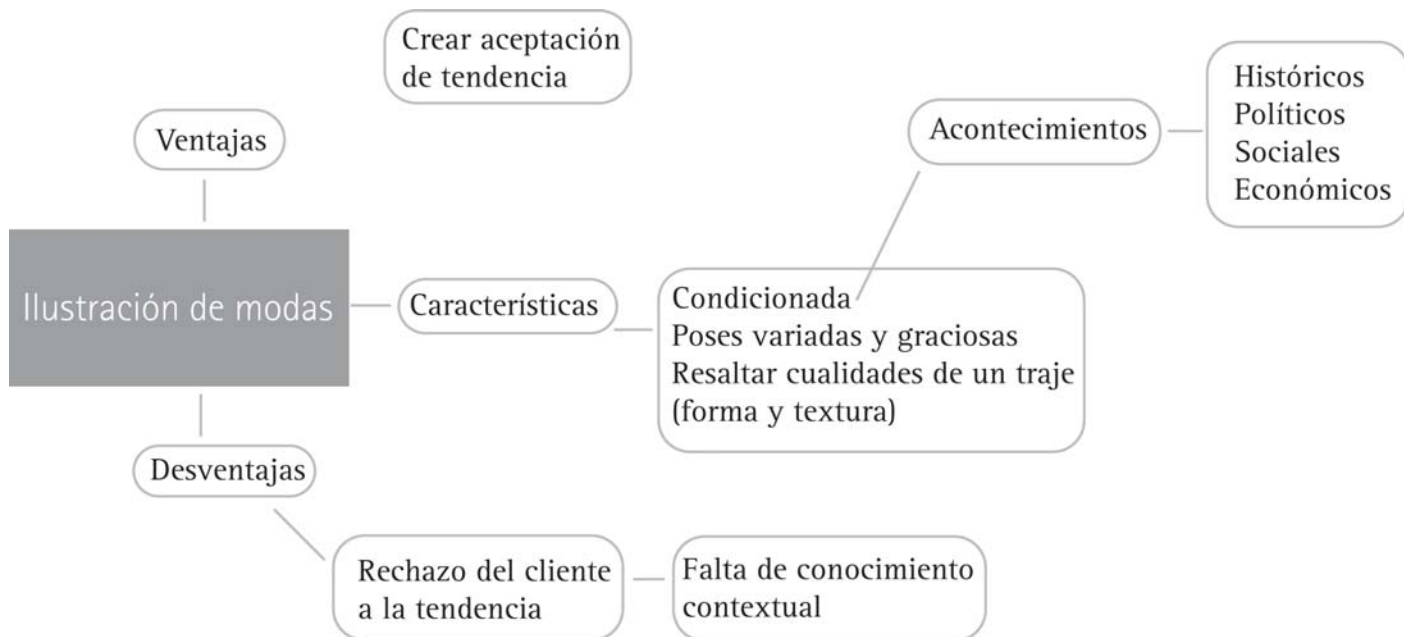


Tabla conceptual de la ilustración de modas

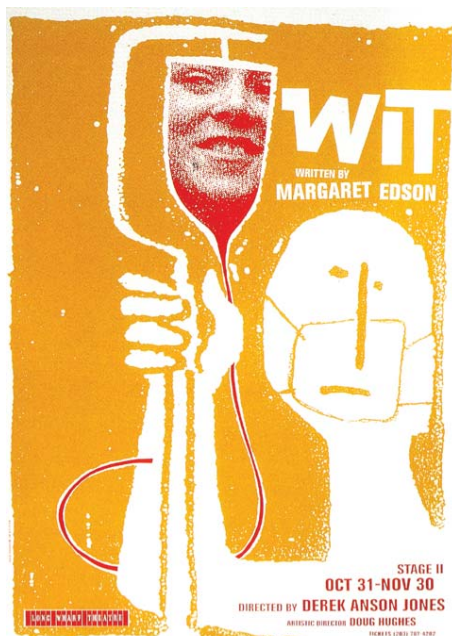


Ilustración de Cartel (Vittorio Costarella; promoción de teatro)

son usados para complementar una fuerte campaña de introducción, en este caso deberá de ser más extrema la simplicidad de sus elementos: ilustración, una frase publicitaria o slogan y el nombre del producto.

Los factores para llamar visualmente al espectador están supuestos por una ilustración atractiva con un efecto simple y claro para que pueda ser visto desde alguna distancia y sea fácilmente legible; para llamar la atención del usuario debe intervenir en la oferta la satisfacción de algún interés humano que brinde algo mejor o más económico con pocas palabras que estimule el deseo de posesión y que el hecho sea expuesto de manera directa al observador. "Evite que su afán de perfección le lleve a hacer carteles que parezcan obra de una máquina. Las mejores muestras de cartel actual en el mundo tienen ese toque de imperfección humana que sólo el hombre puede dar".¹⁴ La impresión y la acción deben ser simultáneas o dicho de otra manera, que la respuesta a la llamada sea un hecho inmediato. (Tabla conceptual en la siguiente página)

1.1.2 Técnicas de Representación

Las técnicas de representación surgen para dar mejores acabados a las ilustraciones, mayor detalle e incluso un mayor impacto en el receptor, cada técnica produce diferentes acabados los cuales también pueden hacer cambiar el objetivo que pretende dar la ilustración además de la técnica, también el soporte es importante ya que existen de por medio texturas que da en contacto con la técnica aplicada. Las técnicas presentadas a continuación fueron escogidas por sus características de acoplarse mejor a cualquier papel y a su alta propuesta de texturas, ya

14 Barnicoat, J. Los carteles: su historia y lenguaje. Pág. 134

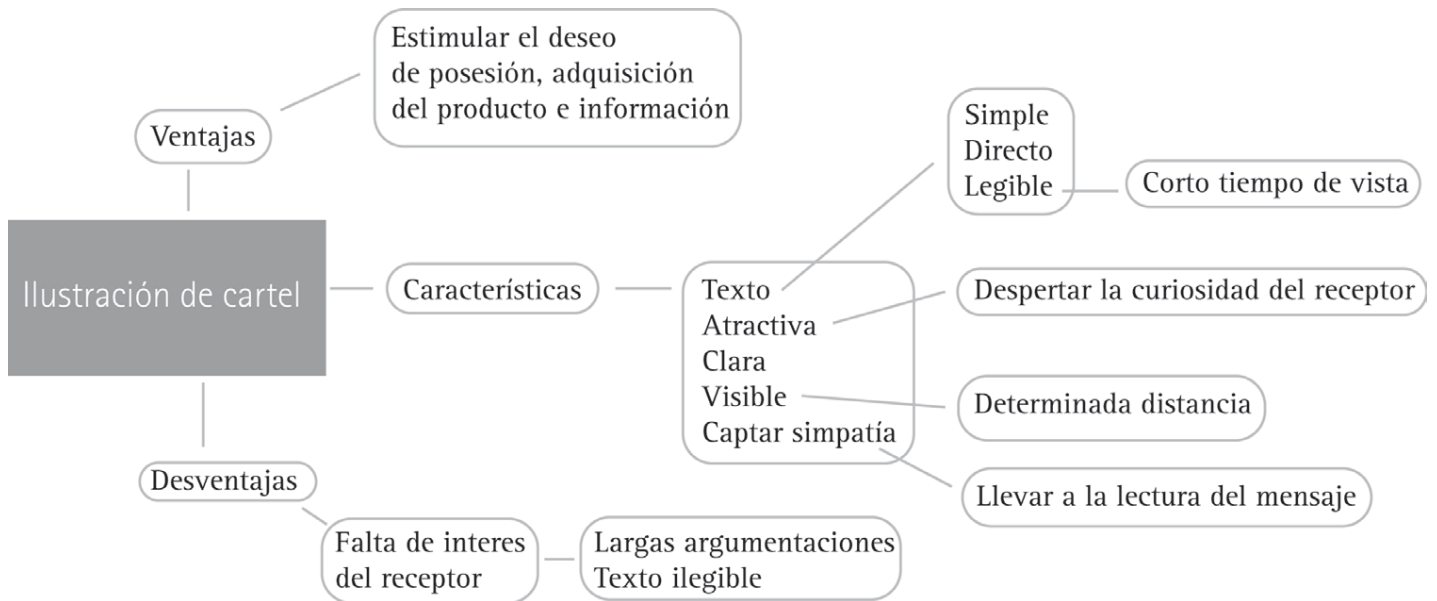


Tabla conceptual de la ilustración de cartel

expuestas las técnicas veremos más adelante cual se ajustara mejor para resolver las ilustraciones de los naipes ya que una vez que se tengan las ilustraciones se pasara a incorporar al diseño del naipe.

Carbón

"El carbón es igualmente adecuado para dibujos de línea y de tono; también es un excelente medio para trabajar a gran escala. Tiene una fuerte tendencia a reflejar la granulación de la superficie, una cualidad que el artista puede explotar. Sin embargo, también tiene sus inconvenientes. Es sucio de manejar y los trazos pueden borrarse accidentalmente".¹⁵ El carbón tiene como características el cubrir amplias zonas ya que después de la aplicación se puede difuminar jalando los trazos en el papel así como obtener los blancos con una goma o con una miga de pan.

Ejemplos antiguos acerca del uso del carbón como medio expresivo de dibujo se encuentran en las decoraciones prehistóricas de cuevas en todo el mundo. Empleaban palos quemados y tizones de fuego doméstico y combinados con pigmentos naturales, producían dibujos de alta calidad y gran tamaño.

Al paso de los años el carbón pasó a ser uno de los instrumentos básicos para el artista por ejemplo, en todos los manuales de dibujo, se definen los contornos preliminares con esta técnica, que luego pueden ser borrados fácilmente para pintar encima.

Se emplea actualmente en la preparación de bocetos a gran escala, para frescos o murales, también sigue siendo uno de los instrumentos tradicionales para el dibujo del natural, empleándose en las escuelas y academias de arte de occidente.



Técnica del Carbón (Sidney Goodman; Hombre esperando)

¹⁵ Dalley, Terence. Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales. Pág. 21

Los tipos de carbón se obtienen de carbonizar la madera en cámaras a prueba de aire y el producto depende de la calidad de la materia prima. El carboncillo es la forma más corriente del carbón y consiste en palitos de varios grados y tamaños. El carbón comprimido se hace con carbón pulverizado, que se compacta en barras con un aglutinante. No se rompe tan fácilmente como el carboncillo, pero las marcas que deja son más difíciles de borrar al hacer alguna corrección.

El lápiz de carbón es una barra de carbón comprimido, recubierto de madera o papel, para formar el lápiz. Es más fácil de manejar lo cual genera que sea útil para dibujos detallados. Sin embargo no puede producir franjas anchas dibujando de lado.

Pasteles

Los pasteles están hechos con pigmentos secos en polvo, mezclados con un medio aglutinante para así formar una pasta. El color y la textura son parte importante en el dibujo al pastel, dependerán del tipo de superficie que decidamos utilizar ya sea papel con grano muy definido o con un diente que retenga el pigmento, así como el color variado de cada superficie.



Técnica del Pastel (Edgar Degas; Lavandera)

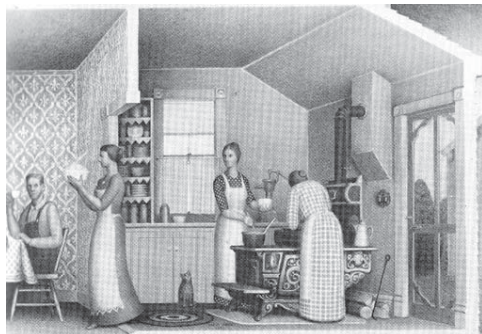
Las barras se clasifican en blandas, medias o duras, según la cantidad de medio aglutinante incorporada a la pasta. Si la proporción es mayor la barra es más dura, pero disminuye el brillo del pastel.

En la mayoría de las pinturas, se pueden mezclar dos colores y formar un tercero. Esto no es posible con los pasteles, de manera que desde un principio se tiene que pensar en los colores y tonos precisos. No es necesario disponer de 8 tonos diferentes de cada color, solo basta con un tono claro, uno medio y uno oscuro.

Los pasteles dan mejor resultado cuando no se les trabaja en exceso. Aunque se pueden mezclar un poco frotando, el mejor modo de variar colores y tonos es aplicar trazos o zonas de color, unas junto a otras así se va elaborando, de manera gradual, el efecto deseado. La presión exacta implica una mayor calidad por ejemplo, si se aplica mucha presión, el pastel penetrará en el grano del papel, llenándolo. Si hay que corregir o sombrear se tiene que hacer con cuidado ya que si se frota en exceso se puede destruir la superficie y obtener un acabado lustroso.

Lápiz

Actualmente, algunas de las mejores minas que son usadas con portaminas, se hacen mezclando grafito de gran calidad con polímeros especiales y mientras más arcilla haya en la mezcla, mayor será la dureza de la mina. Para graduar la dureza se utilizan dos sistemas el Conté,



Técnica del Lápiz (Grant Wood; La cena de los trilladores)

que esta basado en números y el Brookman, basado en letras (BB, B, F, HB, etc.). Los lápices para dibujo van desde el 8B que es muy blando hasta el 10 h que es el más duro. En los lápices para escribir, la dureza se indica mediante números del 1 al 4.

Los lápices de colores se hacen de sustancias colorantes, aparejo (arcilla o talco), lubricantes (ácido graso y/o cera) y aglutinantes (Goma natural de tragacanto o goma artificial, éter de celulosa).

La mayoría de los lápices dejarán alguna marca en casi todas las superficies normales empleadas para dibujar y pintar. En general, en una superficie con algo de diente o grano se producirá una marca más apreciable. Cuanto más fina y lisa sea la superficie, más difícil resultará.

La mayoría de los trazos de lápiz pueden borrarse, pero quizá sea imposible eliminarlos por completo si se ha apretado mucho con un lápiz duro, es más que probable se forme un surco que ninguna goma pueda borrar. Un lápiz muy blando hace marcas que exigen una goma blanda, ya que una goma demasiado dura causa más daño que beneficio.

Pluma y tinta

Actualmente existen alternativas en materiales y equipo, por ejemplo; existe las plumas de ave que aunque son tradicionales ya no se fabrican pero se pueden preparar; plumas de caña, plumas de mojar, plumas-fuente, plumas-depósito, bolígrafos y rotuladores.

Las superficies más adecuadas para el uso de la plumilla y tinta es papel de superficie media y dura como por ejemplo la cartulina Bristol, entre los medios y duros absorbentes se encuentra el Fabriano. El problema de usar superficies blandas es que una línea de tinta se puede extender de manera irregular, además de atascarse la punta de la plumilla al hacer trazos rápidos y con fuerza.

A partir de estos elementos básicos, línea y punto se pueden desarrollar muchísimas texturas las cuales varían casi siempre por el tema escogido ya que depende el concepto de la ilustración para saber que técnica es la más adecuada.

La línea y sombreado cruzado consiste prácticamente en dos aplicaciones; una es dar forma redondeada a los objetos y la otra es lograr las zonas tonales y así lograr ciertos dramatismos y claroscuros. La ilustración se va haciendo paso a paso, como si se estuviera pintando un cuadro. Si se llega a cometer un error se debe raspar con una cuchilla y se vuelve a dibujar; de ahí que sea importante usar un buen papel.

También encontramos el punteado y salpicado. La primera consiste en la elaboración progresiva de zonas de tono mediante puntos, esta téc-



Técnica del Lápiz a color (Gareth Williams; portada de revista)



Técnica de tinta (Jules Pascin; Pelirroja en combinación azul)



Técnica de pluma (Aubrey Beardsley; ilustración para *The Rape of the Lock*)



Técnica de Acuarela (Alan Lee)

nica permite obtener las mayores sutilezas tonales, la mayoría de las veces es utilizada junto con otras técnicas de forma decorativa. La segunda es uno de los muchos trucos empleados para complementar un dibujo básico ya realizado, donde se pueden conseguir efectos tan diferentes como el grano de una superficie de piedra o una explosión.

Acuarela

El papel es el mejor soporte para la acuarela y siempre es conveniente tensar los papeles más ligeros. El proceso de tensar el papel es muy simple, primero se moja unos minutos, después se coloca sobre un tablero grueso para que no se arquee con la humedad del papel y después sujetarlo con papel engomado por las orillas y queda listo para comenzar a pintar.

Las acuarelas se hacen con pigmentos muy bien molidos y goma arábica. La goma se disuelve fácilmente en agua y la mezcla resultante se adhiere al papel una vez seca.

Los pigmentos de acuarela se clasifican en tres grupos principales: tierras, colores orgánicos y colorantes químicos. Estos últimos suelen teñir más que los otros. Las tierras son pigmentos inorgánicos, hechos a base de sustancias minerales: los ocre, sienas, óxidos y sombras. Los colores orgánicos se hacen a base de compuestos de carbono, combinados con otros elementos de origen animal o vegetal. En la actualidad estos colores se fabrican por medios químicos.

Existen varias técnicas para la acuarela una de ellas es el lavado en el cual se emplea el papel tensado y se coloca el soporte a 30 grados para que tenga una caída la acuarela al momento de aplicarla. Es importante no superponer más de tres lavados ya que se comenzara a ensuciar el color. Los excesos de pintura se pueden limpiar con papel secante e incluso sacar brillos. Para matizar un lavado se hace el mismo proceso del lavado básico pero ahora antes de comenzar a pintar se debe mojar el papel con una esponja con agua, se quita el exceso de agua y se deja secar ligeramente hasta que solo quede húmedo. A medida que se va progresando con el color se va añadiendo agua en la paleta para comenzar con un color oscuro hacia los más claros.

El pincel seco generalmente es utilizado para detalles finales. Después de mojarlo con el pigmento y agua se pasa por un papel y ya cuando casi esta seco se comienza a detallar en la obra.

Gouache

Tanto el papel y la utilización del tablero para tensar el papel es igual que la acuarela. El aglutinante del gouache es la goma arábica igual

que la acuarela sin embargo, a diferencia de ésta, todos los colores contienen pigmento blanco, de modo que se puede trabajar de lo más oscuro a lo más claro y viceversa.

El gouache es flexible ya que permite hacer pequeñas alteraciones pintando encima del error. Las diferentes maneras de trabajar con el gouache son idénticas a las empleadas con la acuarela. Es un color sólido y opaco a diferencia de la acuarela y no se basa en el brillo del papel a través del color. La superficie final es mate y de apariencia algo terrosa consiguiendo una superficie absolutamente plana.

Acrílicos

Las pinturas acrílicas se pueden usar sobre muchas superficies. Los pigmentos de las pinturas acrílicas son similares a los que se usan con los medios más tradicionales, pero existen además unos cuantos pigmentos químicos totalmente nuevos como las gamas de colores de Naftol, Dioxazin y Ftalocianina.

Se pueden usar retardadores como la glicerina para hacer más tardado el proceso de secado del acrílico y poder hacer combinación de colores al momento de ir pintando. También son un buen medio de pegado. Por ejemplo al hacer collages con trapos o papel estos se adhieren al acrílico y después se puede pintar encima. También se pueden mezclar pinturas acrílicas y tintas para lograr colores llamativos

Para hacer alteraciones no hay nada mejor que la pintura acrílica ya que por su condición cubriente es fácil volver a pintar encima tapando el error.

En la página siguiente se muestra una tabla comparativa de las técnicas explicadas, veremos sus características, ventajas y desventajas para posteriormente aplicar una o algunas a nuestra propuesta de naipes franceses.



Técnica de Gouache (Fragmento: portada de disco de Bob Norrington)



Técnica de Acrílico (Michael Leonard; Perros y cielo nublado)

Técnica <i>Naipes Franceses</i>	Características	Ventajas	Desventajas
Carbón	<ul style="list-style-type: none"> •Palos quemados •Tizones de fuego doméstico •Pigmentos naturales •Carboncillo •Comprimido •Lápiz de carbón 	<ul style="list-style-type: none"> •Sobre gran formato •Borrado fácil •Pintar encima •Bocetaje línea y tonos •Fácil manejo •Refleja textura de la superficie 	<ul style="list-style-type: none"> •Sucio •Los trazos se pueden borrar facilmente
Pasteles	<ul style="list-style-type: none"> •Pigmentos secos en polvo mezclados con aglutinante para formar pasta •Blandos •Medios •Duros •Grasosos •Secos 	<ul style="list-style-type: none"> •Sobre gran formato •Fácil manejo •Refleja textura de la superficie •Zonas tonales 	<ul style="list-style-type: none"> •Sucio •Los trazos se pueden borrar facilmente •No es tan sencillo mezclar los colores •Poca corrección
Lápiz	<ul style="list-style-type: none"> •Grafito y polimeros •Gama de blandos a duros: 8B el más blando - arcilla 10H el más duro + arcilla •Lápiz de color: Substancias colorantes Lubricantes Aglutinantes 	<ul style="list-style-type: none"> •Refleja textura de la superficie •Gran detalle •Zonas tonales 	<ul style="list-style-type: none"> •Se puede borrar más no eliminar por completo •Deja marca en la superficie •No es tan sencillo mezclar los colores •Difícil trato en superficies lisas y brillantes
Pluma y tinta	<ul style="list-style-type: none"> •Plumas de caña •Plumas de mojar •Plumas fuente •Plumas de depósito •Bolígrafos •Rotuladores 	<ul style="list-style-type: none"> •Superficies en cartulina o papel de algodón •Variedad de texturas •Zonas tonales •Se puede borrar con cuchilla en un buen papel •Utilizada con otras técnicas 	<ul style="list-style-type: none"> •En superficies blandas la tinta se puede extender de manera irregular •La punta de la pluma se atasca con superficies blandas
Acuarela	<ul style="list-style-type: none"> •Pigmentos molidos y goma arábica: Tierras Colores orgánicos Colores químicos •Se adhiere al papel •Técnica de lavado y lavado humedo 	<ul style="list-style-type: none"> •Papeles ligeros de algodón •Los excesos se limpian con papel secante •Se pueden sacar brillos •Transparencias 	<ul style="list-style-type: none"> •No se pueden borrar errores •No se pueden cubrir colores con otros
Gouache	<ul style="list-style-type: none"> •Pigmentos molidos y goma arábica con pigmento blanco •Se adhiere al papel •Técnica de lavado y lavado humedo 	<ul style="list-style-type: none"> •Cubriente •Color sólido y opaco •Secado rápido 	<ul style="list-style-type: none"> •Secado rápido
Acrílico	<ul style="list-style-type: none"> •Pigmentos molidos orgánicos •Pigmentos químicos Naftol Dioxazin Ftalocianina 	<ul style="list-style-type: none"> •Muchas superficies •Cubriente •Color sólido y opaco •Retardadores para evitar secado rápido y combinar colores •Medio de pegado Collages Tela Papeles •Combinación con tintas para colores más brillantes 	<ul style="list-style-type: none"> •Secado rápido

Tabla comparativa de las técnicas antes explicadas

1.2 Fotografía

Según el diccionario de J. Casares, "la fotografía es el arte de fijar y reproducir por medio de reacciones químicas, en superficies convenientemente preparadas, las imágenes obtenidas en la cámara oscura".¹⁶ hace referencia a las sustancias en las que se introduce el papel fotográfico el cual ya previamente estuvo expuesto a la luz con el negativo a imprimir, siendo la fotografía un producto o procedimiento tecnológico que, por su naturaleza icónica, cabe también considerarla como un conjunto de elementos que nos dan un lenguaje. Como tal, la fotografía puede tener usos estéticos o meramente comunicativos. Entendiendo como estéticos los usos artesanales, artísticos y de los diseños, pero como en pocos procesos, la fotografía esta estrechamente ligada con los diseños y esto es por las siguientes razones:

- a) rompe el monopolio de los artistas en la producción de imágenes y genera técnicas que suelen devenir en nuevas artes.
- b) transforma la sensibilidad y la visión del hombre y obliga así a las artes a cambiar de curso.
- c) su uso implica una actividad similar a la de los diseños: elección de la escena a fotografiar sin necesitar de una ejecución manual.
- d) su producción mecánica y masiva, y la de sus derivados (cine y televisión) son sustanciales para la aparición y el desarrollo del diseño audiovisual, del icónico-verbal y del gráfico (la publicidad); la fotografía introduce la tecnología en las artes (producción de imágenes) y el embellecimiento de los productos industriales (no importa si son icónicos).

Cuando la fotografía fue descubierta la mayor parte de los encuadres eran retratos y competía con la pintura ya que "El valor de culto de la imagen tiene su último refugio en el culto al recuerdo de los seres amados, lejanos o fallecidos".¹⁷

1.2.1 Retrato

Los numerosos enfoques, tratamientos e interpretaciones del sujeto, hacen de la fotografía de retrato un rico y variado campo de interés. El concepto fotografía de retrato es un concepto muy amplio que lo abarca todo, desde imágenes muy recortadas de una cara, o incluso una sola parte de ella, hasta retratos de cuerpo completo. "El retrato es una interpretación psicológica del fotógrafo que de la persona fotografiada".¹⁸

El encuadre es parte fundamental del retrato ya que posicionado el sujeto insinúa cosas diferentes.

¹⁶ Hilton, Jonathan. El retrato fotográfico. Pág. 7

¹⁷ Walter Benjamín. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Pág. 58

¹⁸ Marshall, Hugh. Diseño Fotográfico Pag 126



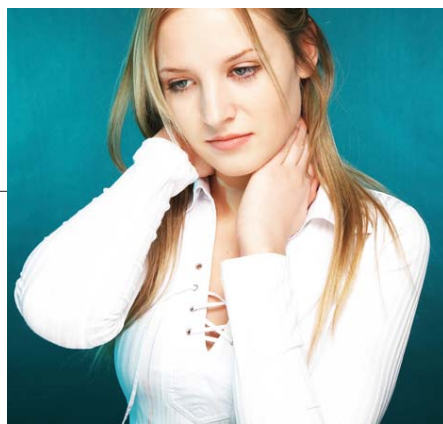
Un sujeto en el centro tiende a insinuar una carencia de movimiento dentro del encuadre y es el más estático de los arreglos. Hacia uno de los lados del marco, o más arriba o más abajo, se introduce inmediatamente una sensación de movimiento y quizá también de tensión.

El uso de las líneas diagonales, como contraposición a las verticales u horizontales, es otra forma de introducir tensión y movimiento aparente.

El cuerpo humano es uno de los instrumentos fotográficos que los profesionales usan para crear divisiones y compartimentos dentro de un marco a fin de añadir interés en la composición, y para guiar al observador a través del contenido de la fotografía.

El retrato de primer plano, en el que la cabeza del sujeto ocupa la totalidad del espacio, apenas hay indicaciones sobre la manera de vestir o del fondo, la cara masculina se acepta mejor a este tipo de retrato.

En los Bustos la ropa o la ausencia de ella aporta mucha información, y el lenguaje corporal desempeña un papel destacado, sobre todo, en lo que respecta al ángulo de los hombros y a la posición de las manos. El fondo también es importante.



En cuerpo tres cuartos y entero la ropa y el lenguaje corporal adquieren una mayor importancia y el fondo puede comunicar más acerca del sujeto que la propia imagen.

Hay encuadres donde el fotógrafo intenta transmitirnos algo que va más allá del sujeto. Esta creando un misterio del que a veces, nos facilita parte de la clave. Normalmente el sujeto mira fijamente a la cámara, desafiando, en cierto modo, a la persona que observa la fotografía para obligarle a dejar volar la imaginación dandonos "...sus signos como gestos, actitudes, expresiones, colores o efectos dotados de ciertos sentidos en virtud de los usos de una determinada sociedad: la relación entre el signifiante y el significado, es decir, la significación propiamente dicha. Sigue siendo, si no inmotivada, al menos histórica por entero".¹⁹



Los retratos encajan a grandes rasgos en dos categorías: los de carácter subjetivo y dramático y los de la variedad objetiva y realista.

En términos generales, las mujeres jóvenes deben estar bajo una luz más plana, incluso más ligera, mientras que las mujeres de más edad se benefician de la presencia de sombras y luces impactantes para realzar los pliegues del rostro. Los hombres de toda edad, en términos generales admiten una luz más dura y contrastada. "La iluminación no solo es el arte, sino también la técnica de la buena fotografía. Es vital saber como

Diferentes ejemplos de retrato

19 Abraham A. Moles. La imagen comunicación funcional. Pág. 23

puede utilizarse la iluminación para controlar atmósfera y el equilibrio de la imagen".²⁰

El flash frontal directo, resulta muy duro en la fotografía de retrato, porque no proporciona ningún modelado. La luz principal se coloca por lo general por encima y detrás del fotógrafo, de modo que caiga sobre la persona a fotografiar, imitando de la luz del Sol.

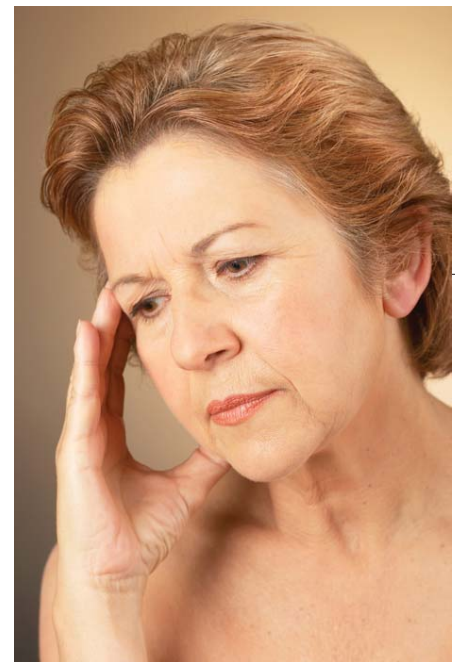
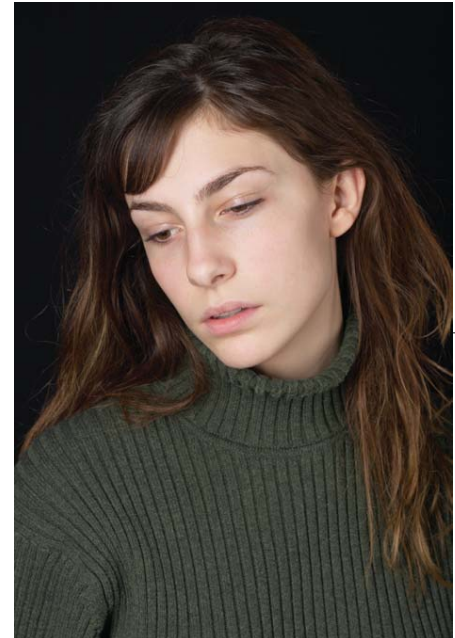
Los fondos suelen necesitar una fuente de luz uniforme y las barras de proyectores son la opción más corriente. Para dar más calidez, para enfriar o para cambiar la temperatura del color en el tema son los filtros difusores y los conos para dirigir el destello a una zona reducida.

Cuando se toma una fotografía en muchos casos hay en ellas áreas y espacios que no favorecen una buena composición. Muchas veces se gana movimiento gracias al reencuadre, modificarlo de tono y color.

La atmósfera de un retrato está, en gran medida, en función del estilo de iluminación que se adopte. Pero no toda responsabilidad de la sensación que transmite una fotografía yace en la iluminación; el sujeto también debe jugar su papel, una parte vital del trabajo del fotógrafo que realiza un retrato, es la colocación de los personajes de forma apropiada y el estimularlos para que usen sus expresiones faciales y su lenguaje corporal. La inclinación de la cabeza, la rigidez de los hombros y la tensión de los músculos, son importantes a la hora de comunicarse con la cámara y a través de ella con el observador de la fotografía.

La apariencia de textura en fotografía es la impresión visual del tacto que tendría una superficie. La importancia de la textura esta en su capacidad de elevar la imagen desde el plano bidimensional del papel en el que esta impresa, y darle una sensación de realismo. "Cada imagen en particular aparece prescrita por la secuencia de todas las precedentes"²¹ dandonos los lineamientos de como dar diferentes inteciones ya sea de iluminación y como influira en cada toma, que textura es mejor para resaltar y hacer mas directa e entendible la idea y así como adecuar la toma fotográfica a una mejor lectura dependiendo su receptor.

Con el paso del tiempo la tecnología a ido entrando más a la fotografía, ahora tenemos la era digital esta consiste en captar imágenes proporcionandonos nuevas técnicas para modificarlas despues de la toma manipulando la imagen desde el color hasta las luces, además de generar un número ilimitado de imágenes sin necesidad de papeles o productos químicos cambiando nuestra definición anterior de fotografía. Es un recurso para generar y producir imágenes diversas.



Diferentes ejemplos de retrato

²⁰ Roger Hicks, William. El retrato en fotografía. Pág. 13

²¹ Walter Benjamin. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Pág. 59

1.3 Diseño Gráfico

El diseño gráfico ha emergido como disciplina independiente en los últimos 40 años. El diseño mismo en términos generales, es como la ordenación, composición y combinación de formas, consiste en combinar elementos del arte con los de la industria y el comercio, pero los dos campos no siempre han marchado en armonía.

Desde el siglo XIX al hacerse más fácil la reproducción de la ilustración y cobrar importancia la presentación y empaquetamiento de productos comerciales, el diseño gráfico ha ido ganando importancia.

El diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. Un producto industrial debe cubrir las necesidades de un consumidor.

“Un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de «algo», ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese «algo» sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época”.²² El diseñador es un hombre práctico, pero antes de que esté preparado para enfrentarse con problemas prácticos, debe dominar un lenguaje visual.

Este lenguaje visual es la base de la creación del diseño. Dejando aparte el aspecto funcional del diseño existen principios, reglas o conceptos, en lo que se refiere a la organización visual, que pueden importar a un diseñador. Se puede trabajar sin un conocimiento consciente de ninguno de tales principios, reglas o conceptos, por que su gusto personal y su sensibilidad a las relaciones visuales son mucho más importantes, pero una comprensión de ellos habrá de aumentar en forma definida su capacidad para la organización visual.

Hay numerosas formas de interpretar el lenguaje visual. A diferencia del lenguaje hablado o escrito, cuyas leyes gramaticales están más o menos establecidas, el lenguaje visual carece de leyes obvias. “Lo importante en todos los casos son los hombres y sus interrelaciones, y no los mensajes o los medios, aun cuando ocupen, insistimos, un lugar en el proceso completo”.²³

Se supone que él no puede alterar ninguno de los problemas, sino que debe encontrar las soluciones apropiadas. Ciertamente, una solución inspirada podrá ser conseguida de forma intuitiva, pero en casi todos los casos el diseñador deberá confiar en su mente inquisitiva, la que



Studio Dolcini Associati (Electric Mixer Poster)

22 Wucius, Wong. Fundamentos del diseño. Pag 41

23 Abraham A. Moles. La imagen comunicación funcional. Pág. 19

explora todas las situaciones visuales posibles, dentro de las exigencias de los problemas específicos ya que "No debemos olvidar que el diseñador es una persona que resuelve problemas. Los problemas que debe encarar le son siempre dados".²⁴

1.3.1 Elementos

En realidad, los elementos están muy relacionados entre sí y no pueden ser fácilmente separados en nuestra experiencia visual general. Tomados por separado, pueden parecer bastante abstractos, pero reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de un diseño.

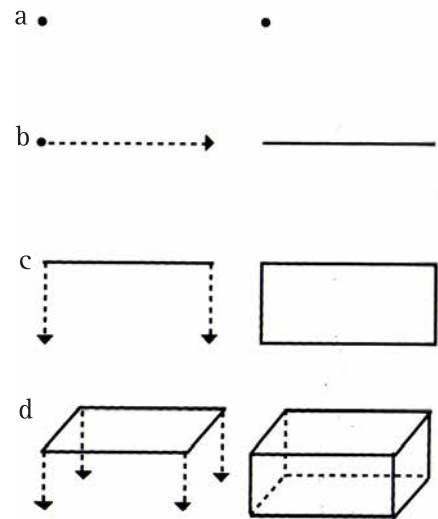
Creemos que existe un punto en el ángulo de cierta forma, que encontramos una línea en el contorno de un objeto, que hay planos que envuelven un volumen y que un volumen ocupa un espacio.

a) Punto. Un punto indica posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa una zona del espacio. Es el principio y el fin de una línea, y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan.

b) Línea. Cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea. La línea tiene largo. Tiene posición y dirección. Está limitada por puntos. Forma los bordes de un plano.

c) Plano. El recorrido de una línea en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en un plano. Un plano tiene largo y ancho, pero no grosor. Tiene posición y dirección. Está limitado por líneas. Define los límites extremos de un volumen.

d) Volumen. El recorrido de un plano en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en un volumen. Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos. En un diseño bidimensional, el volumen es ilusorio.



Tablas de Wucius Wong

"...los elementos básicos empleados en la etapa primitiva de cualquier obra pictórica. Imposible prescindir de ellos, de ser excluidos no habría comienzo siquiera, en la inteligencia de que, independientemente de la obra pictórica, establecen la base del arte gráfico".²⁵

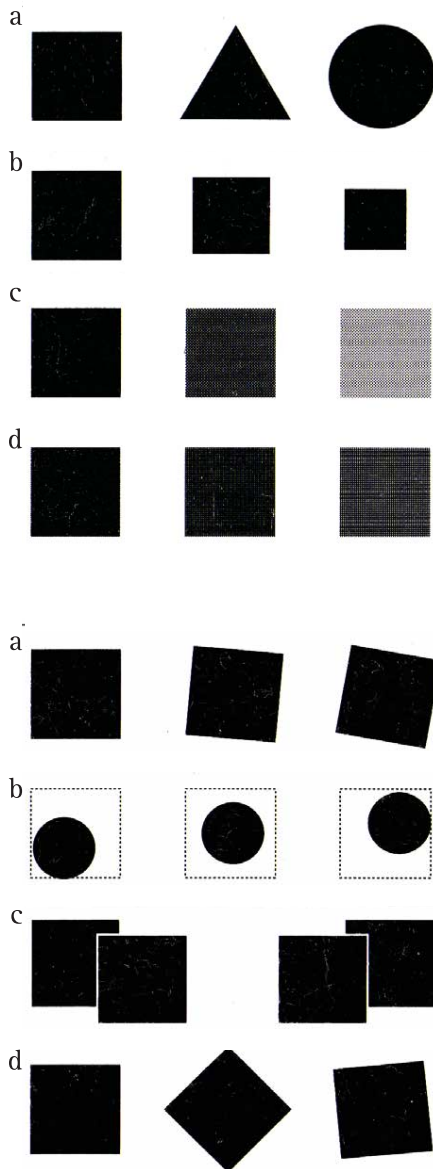
Cuando dibujamos un objeto en un papel, empleamos una línea visible para representar una línea. La línea visible tiene no sólo largo, sino también ancho. Su color y su textura quedan determinados por los materiales que usamos y por la forma en que los usamos.

Así, cuando los elementos se hacen visibles, tienen forma, medida, color y textura; forman la parte más prominente de un diseño, porque son lo que realmente vemos.

a) Forma. Todo lo que pueda ser visto posee una forma que aporta la identificación principal en nuestra percepción.

²⁴ Wucius, Wong. Fundamentos del diseño. Pag 41

²⁵ Wassily Kandinsky. Punto y línea sobre el plano. Pag. 13



Tablas de Wucius Wong

b) Medida. Todas las formas tienen un tamaño. El tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y de pequeñez.

c) Color. Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en su sentido amplio, comprendiendo no sólo los del espectro solar sino asimismo los neutros (blanco, negro, los grises intermedios) y asimismo sus variaciones tonales y cromáticas.

d) Textura. La textura se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa, y puede atraer tanto al sentido del tacto como a la vista.

La ubicación y la interrelación de las formas en un diseño pueden ser percibidos, como la dirección y la posición, otros pueden ser sentidos, como el espacio y la gravedad.

a) Dirección. La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con la observación, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.

b) Posición. La posición de una forma es juzgada por su relación respecto al cuadro o la estructura del diseño.

c) Espacio. Las formas de cualquier tamaño, por pequeñas que sean, ocupan un espacio. Así, el espacio puede estar ocupado o vacío. Puede así mismo ser liso o puede ser ilusorio, para sugerir una profundidad.

d) Gravedad. La sensación de gravedad no es visual sino psicológica. Tal como somos atraídos por la gravedad de la Tierra, tenemos tendencia a atribuir pesantez o liviandad, estabilidad o inestabilidad, a formas, o grupos de formas, individuales.

El contenido y el alcance de un diseño se genera gracias a todos los elementos anteriores y haciendo posteriormente otros elementos según Wucius Wong:

a) Representación. Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. La representación puede ser realista, estilizada o semiabstracta.

b) Significado. El significado se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.

c) Función. La función se hace presente cuando un diseño debe servir un determinado propósito.

Todos los elementos mencionados existen normalmente dentro de límites que se denominan «marco de referencia». El marco de referencia no es necesariamente un marco real. La forma básica de una hoja impresa es la referencia al marco para el diseño que ella contiene.

El plano de la imagen dentro de la referencia al marco está el plano de la imagen. El plano de la imagen es en realidad la superficie plana del papel (o de otro material) en el que el diseño ha sido creado.

Las formas son directamente pintadas o impresas en ese plano de la imagen, pero pueden parecer situadas arriba, debajo u oblicuas con él, debido a ilusiones espaciales llamadas composiciones.

1.3.2 Composición

La composición puede estar basada a líneas por si mismas:

- a) letras y símbolos
- b) formas geométricas

Para lograr un mejor espacio, distribución, diseño prescindiendo del tema el material de un cuadro necesita equilibrio. El equilibrio trucado es cuando experimentamos la sensación de que los límites del cuadro o del área quedarían mejor si cambiamos, añadimos o quitamos espacio. Está es la mejor guía que se tiene, pues no hay reglas infalibles de composición. Hay una que señalan todos los autores, está es que se deben dar la mayor variedad de espacios y que dos espacios no deben ser iguales en forma o tamaño solamente que sean divisiones formales las cuales se aplican a temas religiosos o solemnes.

Si dos formas son iguales, hay que sobreponer una sobre la otra para cambiar el entorno. Logramos que un peso equilibre a otro más grande alejándolo del centro de la composición, del punto de apoyo, que es el punto medio de equilibrio entre las masas de luz y sombra, también entre las áreas y pesos de dos objetos, uno de los cuales equilibra a otro. "Cuanto más pesada la masa, más cerca del centro; cuanto más pequeña, más cerca del borde; éste es un buen axioma".²⁶ Volviendo al equilibrio formal este ha logrado en los primeros tiempos grandes composiciones; puede usarse muy ventajosamente en temas simbólicos, llamados a la caridad, temas heroicos o para sugerir paz y serenidad.

Líneas guía de perspectiva.

- a) dos puntos de vista
- b) un punto de vista

El horizonte es el nivel de vista por lo tanto no puede haber más de uno. Todas las líneas paralelas al plano de tierra, colocadas sobre el horizonte deben bajar pictóricamente y terminar en él, de la misma manera todas las líneas colocadas bajo el horizonte paralelas al plano de tierra deberán ascender hacia él y nuestro punto de vista es lo que lo determina.

Levantando las figuras estas obtienen cierta grandeza y dignidad, comunican una sensación de estar mirando a un orador, sacerdote o un personaje muy importante. En contrario cuando miramos desde arriba a nuestros personajes tenemos como lectura la superioridad y el dominio de la situación.

Puntos focales

Toda intersección de líneas produce un punto focal, esta intersección indicara donde colocar el objeto de mayor relevancia e importancia.

26 Loomis, Andrew. Ilustración creativa. Pag 34



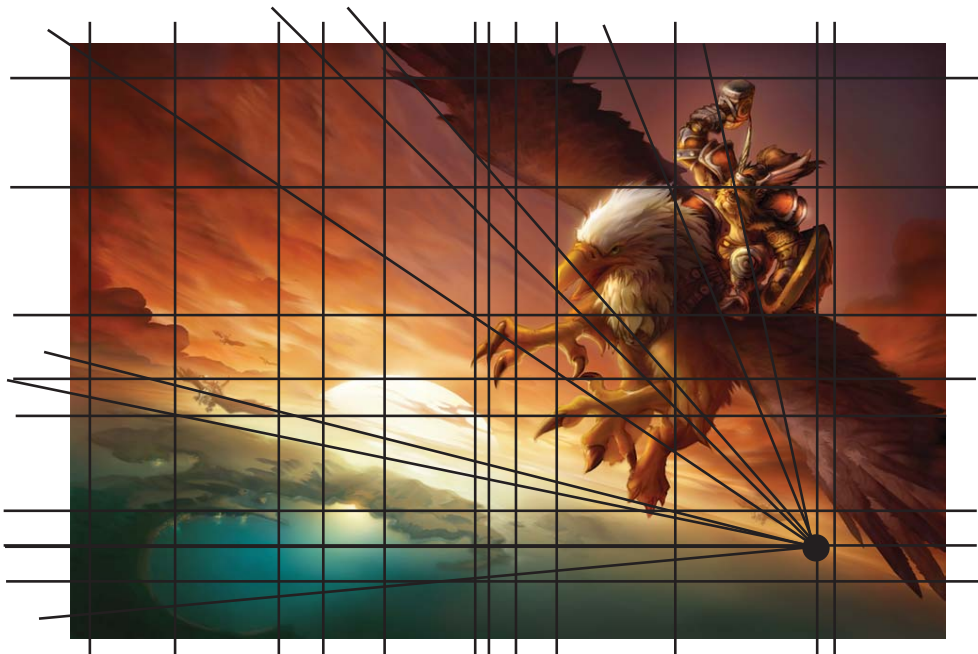
Levantando las figuras estas obtienen cierta grandeza y dignidad, comunican una sensación de estar mirando a un orador, sacerdote o un personaje muy importante



Horizonte



Cuando miramos desde arriba a nuestros personajes tenemos como lectura la superioridad y el dominio de la situación



Punto vista

Pero nunca colocarlo el punto focal en el centro del área porque logremos una monotonía o pasividad en el cuadro. En el diseño formal, se puede colocar el punto focal encima o debajo del centro para lograr importancia.

Siempre se debe plantear un camino en el que el ojo puede seguir fácil y naturalmente. Entrando por la parte inferior y saliendo por la parte superior, nunca por los costados tratando de desviar a el ojo de los ángulos y también, jamás darle al ojo dos caminos, ni señalar a la parte exterior del cuadro, ni tener elementos muy centrados. Para esto se

debe contar con una estructura para poder contemplar la posición de las formas que compondran su acomodo y así lograr una mejor composición imponiendo orden.

En las estructuras esta la retícula básica y es la que se usa con más frecuencia en las estructuras de repetición. Se compone de líneas verticales y horizontales, parejamente espaciadas, que se cruzan entre sí, lo que resulta en una cantidad de subdivisiones cuadradas de igual medida.

La retícula básica aporta a cada módulo una misma cantidad de espacio, arriba, abajo, a la izquierda y a la derecha. Excepto por la dirección generada por los mismos módulos, las direcciones verticales y horizontales quedan equilibradas sin un dominio obvio de una dirección sobre la otra.

Existen muchos otros tipos de estructuras de repetición, habitualmente derivadas de la retícula básica. Tales variaciones de la retícula básica pueden ser:

a) Cambio de proporción. Las subdivisiones cuadradas de la retícula básica pueden ser sustituidas por rectangulares. El equilibrio de las direcciones verticales y horizontales queda así transformada, y una dirección consigue un mayor énfasis.

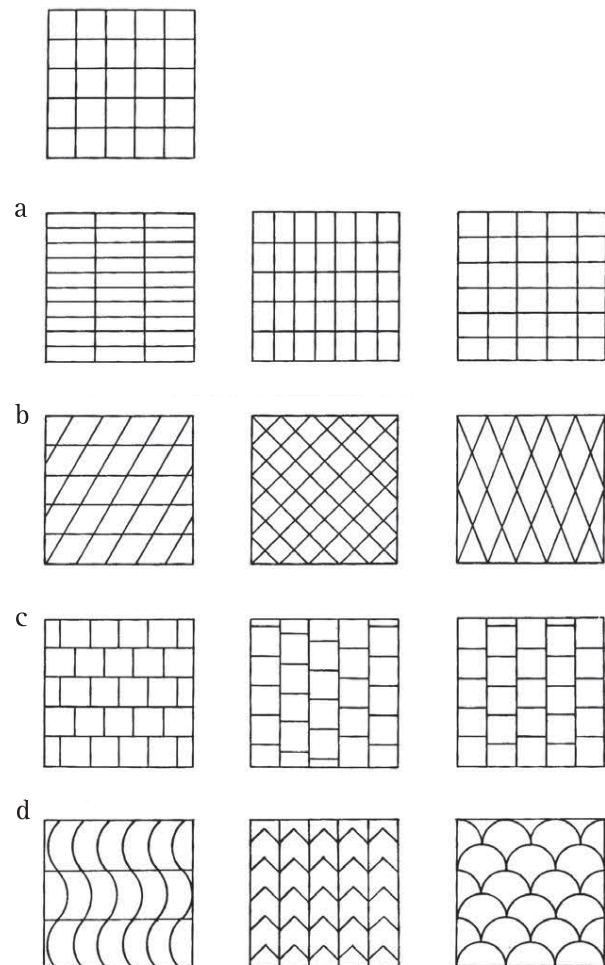
b) Cambio de dirección. Todas las líneas verticales u horizontales o ambas, pueden ser inclinadas hasta cualquier ángulo. Tal modificación sobre la inicial estabilidad vertical-horizontal puede provocar una sensación de movimiento.

c) Deslizamiento. Cada fila de subdivisiones estructurales puede ser deslizada en una u otra dirección, regular o irregularmente. En este caso, una subdivisión puede no estar directamente encima o contigua a otra subdivisión en una fila adyacente.

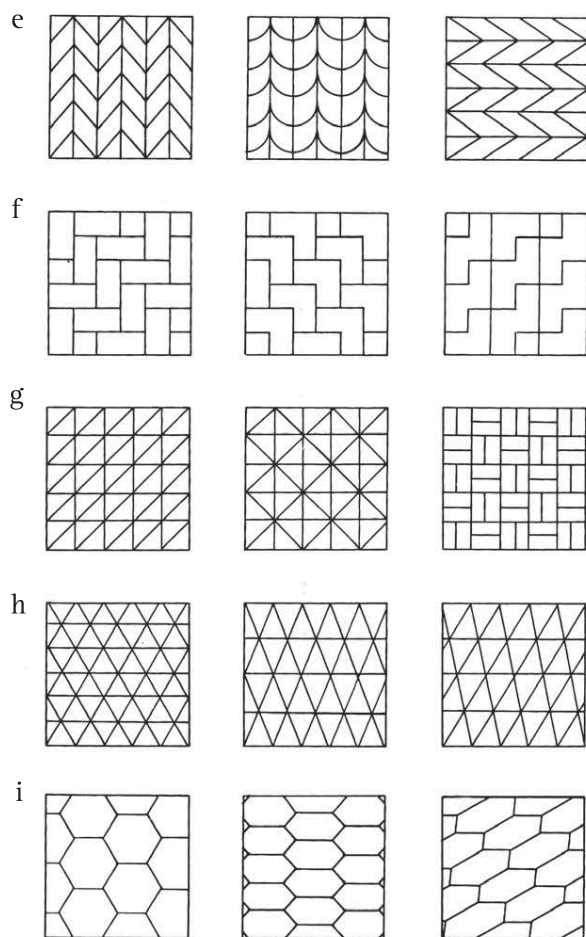
d) Curvatura o quebrantamiento. Todo el conjunto de líneas verticales u horizontales o ambas, puede ser curvado o quebrado en forma regular, lo que deriva a subdivisiones estructurales que continúan siendo de la misma forma y el mismo tamaño.

e) Reflexión. Una fila de subdivisiones estructurales, como en los casos b) y d) y supuesto que los bordes exteriores de cada fila sean aún rectos y paralelos entre si, puede ser reflejada y repetida en forma alternada o regular.

f) Combinación. Las subdivisiones estructurales en una estructura de repetición pueden ser combinadas para integrar formas mayores o quizá más



Tablas de Wucius Wong



Tablas de Wucius Wong

complejas. Las subdivisiones nuevas y mayores deben ser, desde luego, de iguales forma y tamaño, ajustando perfectamente entre sí sin intervalos en el diseño.

g) Divisiones ulteriores. Las subdivisiones estructurales en una estructura de repetición pueden ser nuevamente divididas en formas pequeñas o quizá más complejas. Las subdivisiones nuevas y las pequeñas deben ser también de igual forma y tamaño.

h) La retícula triangular. La inclinación de la dirección de líneas estructurales y su nueva división en las subdivisiones que así se forman, permiten obtener un enrejado triangular. Tres direcciones equilibradas se distinguen habitualmente en tal enrejado triangular, aunque una o dos de las direcciones pueden parecer más prominentes.

i) La retícula hexagonal. Combinando seis unidades espaciales adyacentes de un enrejado triangular se obtiene un enrejado hexagonal. Puede ser alargado, comprimido o distorsionado.

Es necesario señalar que las estructuras inactivas (e invisibles) deben ser muy simples, ya que a forma de las subdivisiones no se ve. Las estructuras activas (tanto visibles como invisibles) pueden ser más complejas. Como la figura de las subdivisiones habrá de alterar el diseño, debe cuidarse seleccionarlas con los módulos.

1.3.3 Color

El color está sujeto a las leyes naturales de la luz y la influencia circundante, forma parte en gran medida a los valores tonales y el diseño es prácticamente inseparable a él.

Un color es relativo en primer término, a la cantidad de luz que brille sobre de él, y que le da claridad u oscuridad, los colores cálidos se hacen más intensos, mientras que los colores fríos tienden a hacerse más neutros. Lo primero que se debe tener en cuenta al elegir un pigmento es su brillantes y su tendencia a mezclarse con un color cálido o frío.

La atmósfera ejerce su influencia sobre el color, cuando más alejados están los colores del primer plano, más se aproximan al color de la atmósfera. En un día en donde predomine el azul, los colores se enfrían, en un día gris se hacen más grises, en un día nebuloso se hacen templados y finalmente se pierden en la atmósfera.

La relación de intensidad entre luz y sombra deberá ser planteada tan cuidadosamente en los trabajos realizados en color como hechos en blanco y negro. Un color siempre está atemperado por otro, grisado o influido de algún modo tal que no es en toda su extensión un color uniforme, debemos dejar nuestro color más puro para los bordes, acentos y otras manipulaciones para realizar el color más suave y gris de la naturaleza.

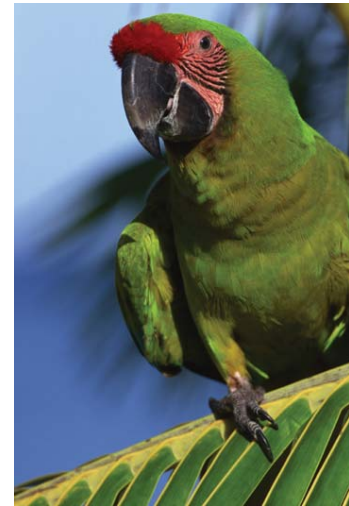
La pureza del pigmento no es el objetivo del pintor, el tono y la armonía vienen primero, el color primario junto a sus vecinos y en oposición a su complemento nunca parecerá apagado, estos colores apoyados por grises e introduciendo un blanco y un negro serán siempre brillantes "Es una regla segura procurar que en un cuadro no intervengan los tres colores primarios juntos en su estado puro".²⁷ Los tres colores primarios luchan entre sí por que en su estado original no tienen un ingrediente en común, hasta que no se produce una mezcla agradable, los primarios en sí no tienen una armonía. Cualquier color puede entrar en el plan tonal deseado siempre y cuando absorba parte de la base tonal.

"Si estamos trabajando para reproducción, es lógico que empecemos con primarios los más parecidos que sean posibles a los que utiliza el impresor".²⁸ Si nosotros queremos un color y no podemos hacerlo al mezclarlo debemos estar seguros que el impresor tampoco. Cuando el color de cualquier cuadro procede de una fuente básica de unos pocos primarios automáticamente queda establecida entre ellos una armonía y una relación básica. No puede ser de otra forma, porque todos estos colores contienen los mismos elementos o ingredientes y la relación entre los colores no se diferencia de la que existe entre los miembros de una familia humana, los rasgos y características de la fuente original se transmiten a los descendientes.

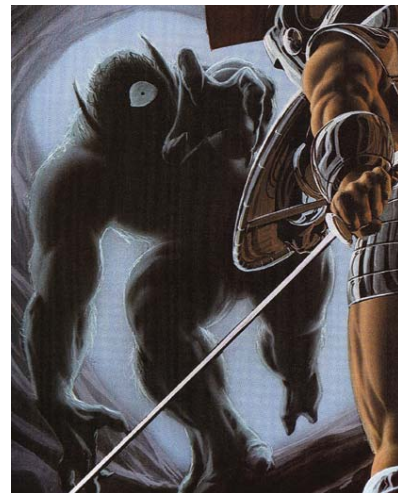
El color puro sólo puede ser abrigado por la luz misma y no con pintura blanca, está es la razón por la cual el color pertenece a la luz, desde que pierde intensidad en proporción a la luz que se le resta debemos disminuir su brillantez cuando lo pintamos en sombra, de lo contrario resultará falso.

El color local es aquel que no experimenta influencias, si ponemos una luz anaranjada sobre verde, o queremos que el verde aparezca en nuestro cuadro como si tuviera una luz anaranjada, debemos cambiar el color local agregando anaranjado, si la luz fuera fría, se agregaría azul al color.

"Si se quiere atraer la mirada al cuadro se debe empezar con los colores primarios o el color en su estado puro".²⁹ Cuando se utilizan pocos valores simples se hace el mejor cuadro, el color reacciona de la misma



Ejemplo de cantidad de luz que brilla sobre el objeto



Cuando más alejados están los colores del primer plano, más se aproximan al color de la atmósfera



Cualquier color puede entrar en el plan tonal deseado, siempre y cuando absorba parte de la base tonal

27 Loomis, Andrew. Ilustración creativa. Pag 154

28 Loomis, Andrew. Ilustración creativa. Pag 162

29 Loomis, Andrew. Ilustración creativa. Pag 166

manera puesto que el color y el tono están estrechamente relacionados, se tiene que hacer un contraste de colores como si fuese un juego de complementos para atraer definitivamente la mirada del espectador.

Por lo general no puede pintarse un cuadro utilizando solamente un lado del espectro, se necesitan colores cálidos para equilibrar a los fríos y viceversa.

El color es importante para el diseño gráfico ya que sin todos los elementos antes mencionados este no tendría esencia, para hacerlo fiel a la realidad que el consumidor esta acostumbrado a ver día a día.



Se necesitan colores cálidos para equilibrar a los fríos y viceversa



El Mundo de los Naipes



Capítulo 2. El Mundo de los Naipes

2.1 Juego y Necesidad Lúdica

La necesidad del azar no tiene fronteras espaciales ni temporales, inventar es propio de los humanos. En principio con el afán de la supervivencia y también con el impulso de una libertad creadora que hay que desplegar en la vida común los hombres inventan el juego. Su impulso lúdico corresponde en primera instancia, a la práctica instintiva de los animales, los seres humanos juegan por puro placer sólo para ejercer aquella natural libertad pero también juegan para saber, para poder adivinar, para conquistar en el plano erótico, para obtener premios y reconocimientos, para cumplir ceremonias o incluso y desde luego para distender, para relajar las fuerzas de lo inevitable. "Los seres humanos tienen necesidad de jugar. Sin esa práctica, las mujeres y los hombres pueden subsistir, pero es seguro que no disfrutarán de una existencia plena. Los alcances del juego rebasan los límites de lo meramente biológico, físico".³⁰



La Serie de Cartones para tapices que Goya pintó entre 1791 y 1792 retrataba varias diversiones populares de las clases medias y altas españolas, como el pelele y la gallinita ciega

El juego siempre tiene sentido, nos entregamos a su ejercicio mediante nuestras destrezas mentales, nuestras facultades físicas, incluso y en gran medida a nuestras intuiciones.

Asociado en la antigüedad con la mitología, con la idea que tenían los hombres de sus divinidades, el juego se traslada al plano estrictamente humano sin dejar de tocar aquella esfera de lo sagrado, ya sea en la fiesta o en la celebración del culto. A lo largo de los siglos y mediante modificaciones dictadas por los usos sociales diversos juegos antiguos han logrado sobrevivir, de su original naturaleza, que buscaba la comprensión de la vida y del designio de los dioses, los juegos fueron convirtiéndole en un medio de importancia cada vez mayor en las relaciones entre los miembros de las comunidades.



La mezcla entre las costumbres de diferentes culturas dio paso a versiones mejoradas de ambas maneras de jugar y competir

Se juega siempre con otro, junto a otro, contra otro, incluso cuando se practica el *solitario*, donde hay un rival ficticio. La imaginación, al igual que el cálculo, la destreza, la búsqueda y la esperanza de que el azar esté de nuestro lado, no falta nunca en esta ocupación que ejercemos desde y para nuestra libertad, de acuerdo con reglas que no podrán ser violadas, en un tiempo y en un espacio perfectamente definidos y que salen del ámbito de la normalidad porque conforman un nuevo mundo, transitorio y valioso en sí mismo, que nos da alegría, que hace que dentro de nosotros reine la incertidumbre y que también puede lograr que nuestra inteligencia, nuestra potencia física, nuestra memoria, desplieguen sus mejores facultades. El juego constituye un mundo aparte que alimenta el corazón de las sociedades: un horizonte que no termi-

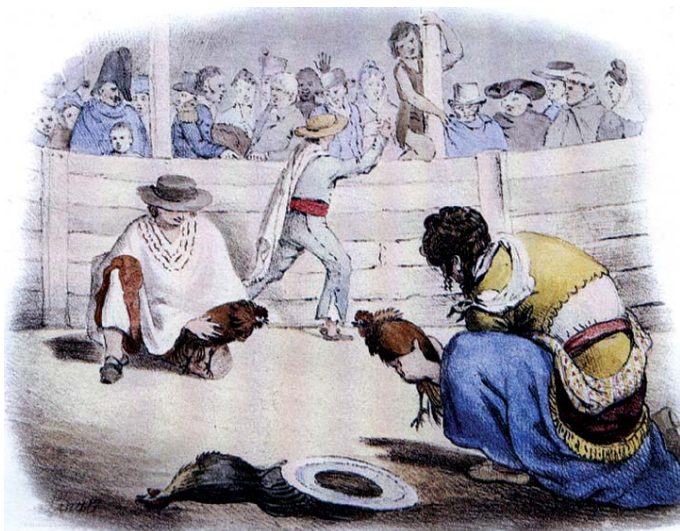
³⁰ Juan José Reyes. Cuestión de suerte. Pág. 12



Ya desde el Siglo V A. de C. la India existía un antecesor del ajedrez



Los toros y las peleas de gallos también son una muestra de las ganas del ser humano por el juego y el apostar haciendo infinidad de suertes distintas



na de alcanzarse y que cada día puede ser más enriquecedor. Por ello existe desde tiempos muy remotos como parte de la cultura de las sociedades humanas, por ello sin duda, en sus modalidades varias, perdura mucho más tiempo.

Todo juego tiene una clave; quien se apropia de ella de la mejor manera, o antes de que el otro, o con más suerte, es el que gana. Y todo lo que quiere ganar, siguiendo las reglas que se han aceptado libremente.

El jugador genuino no otorga importancia primera a la naturaleza del premio que obtendrá, lo que verdaderamente cuenta es el juego en sí mismo. Quiere sobre todo probar su destreza, su fortuna, su inteligencia, su valor y su resistencia, desde luego que también quiere vencer, y es claro a la vez que el reconocimiento es un estímulo como en cualquier actividad humana.

Son varios los motivos por los cuales la baraja de naipes fue creada y también por los cuales ha sobrevivido 9 siglos, el ser humano siempre ha tenido la iniciativa de crear juegos para relacionarse con los que le rodean y obtener la victoria, la búsqueda de esa victoria ha sido el móvil del humano para crear estos juegos de azar, además de tener jerarquía frente a los demás por ejemplo, a un nivel adivinatorio. La permanencia se fue dando gracias a los códigos de lenguaje sencillos, tanto de lectura icónica como de juego. El interés religioso y político puso sus ojos sobre los naipes dándoles un alto nivel de reproducción y de distribución entre países, la gran efectividad yace en que cada carta pertenecía a una simbología de jerarquía, teniendo en la mano a un Estado y jugándolo tirada a tirada; cuando entra de por medio la apuesta este juego se vuelve más atractivo para el usuario dándole posibilidades de ganar a su oponente y dejarlo en la banca rota. Lo anterior lo podríamos transportar a nivel de naciones y estaríamos hablando de una situación semejante.

La reproducción de los naipes en la antigüedad era muy costosa y limitada, sin embargo esa simplicidad que adquirió la imagen de la carta gracias a estas limitantes logro que la mente los retuviera por miles de años, además de las sensaciones que provocaba el juego; hoy en día el nivel de reproducibilidad es mas accesible y de menores costos así como una distribución más precisa y rápida sin embargo, la imagen sigue siendo la misma, a pocos colores y pocos elementos ya que así los naipes seguirán permaneciendo por más tiempo al mercado volviéndose un artículo que pasa de generación en generación como lo demuestra su historia.

2.2 Naipes

Hay mazos de naipes de cuarenta cartas, en el que el caballero es mayor que la reina, y el de 52 cartas, que es el tipo más común. Datos confirmados afirman que tres cuartos de la humanidad usan algún tipo de naipes, para algún fin. Inventado en China, para agradar una de las concubinas del emperador Sehun-Ho, (según viejos relatos chinos.) El inglés T.F.Carter, en el libro “La invención de la imprenta en China” (The invention of Printing in China) publicado en 1925, hace referencias a los juegos de cartas (como siendo practicadas ya) en el año 969 para prever el futuro, los historiadores atribuyen la introducción de los naipes en occidente a las viajes a oriente de italianos como Marco Polo.



Aragonesa

Por un lado, no hay un acuerdo al respecto de la historia de las cartas, por otro lado no existen muchas dudas sobre el pasado religioso o adivinatorio de las mismas por ejemplo, la antigua baraja hindú que tenía diez naipes, cada uno representando una de las diez encarnaciones de la entidad Vishnu, esa conexión con lo sobrenatural también queda clara cuando surgen datos históricos Catherine P. Hargrave, que en 1930 publicó su historia del juego de Cartas dice que en el siglo XIV, los soldados sarracenos introdujeron en el Sur de Italia un Juego de Cartas llamado “naib” que en hebreo significa “hechicería” y se considera el origen de la palabra “naipes” en portugués y español.



Turca

Religioso o no, cuando el naipes llegó a Europa entre los siglos XIII y XV el placer de jugar ya existía, las apuestas en juegos de dados (hechos en piedra y hueso) eran conocidas en varios países, el naipes se sumaba a los juegos anteriores conquistando adeptos, ciertamente la fascinación que posee hasta hoy, sumado al casi infinito número de combinaciones matemáticas posibles encontradas en un práctico mazo de cartas, en tamaño de bolsillo.

Desde Oriente, fuese de China o India, llegaron a Europa las cartas numeradas y divididas en naipes, se sabe que eran 56 cartas con cuatro figuras: el Rey, la Reina, el Caballero y el Paje, las demás cartas eran numeradas de uno a diez y los símbolos eran cuatro, como en las barajas de hoy, estaban inspiradas en los cuatro naipes chinos y no en los 10 hindúes, fue entonces que en Italia, surgió el primer mazo de 78 cartas, muy popular en la época, llamado Tarocci en Italia, Tarau en Francia y Tarot en Alemania.



Italiana



Hungara

En sus primeros tiempos el naipe era un pasatiempo para pocos: las figuras eran elaboradas y pintadas a mano, lo que lo tornaba extremadamente caro. A comienzos del siglo XV los xilógrafos comenzaban a hacer más económica la producción, después de percibir que su gran mercado estaba en la impresión, venta de naipes y que se popularizaban muy deprisa.

Los naipes fueron catalogados en palos, copas, oros y espadas en Francia, Italia y España, excepto en Alemania, allá los naipes eran la hoja, el corazón, la campana y la piña. Surgieron el naipe español y la baraja italiana de ahora 40 cartas, hasta hoy usado en Brasil para jugar truco o escoba. Surgieron también en Alemania los naipes de 36 o 32 cartas. (Del 7 al As, pasando por las figuras) que es el mismo mazo usado para el Poquer en Brasil, diferente del mazo entero usado en los Estados Unidos. En el año de 1529 en la Conquista a México los españoles introdujeron el juego de naipes en América; las barajas eran pintadas en pedazos de cuero de un viejo tambor; la iconografía de algunos naipes mostraban la visión del indigena bajo cánones Europeos además que en algunas barajas mostraban las maravillas encontradas en el nuevo mundo.



Oros



Copas

Como no podía dejar de ser, por sus propios orígenes místicos, la baraja siempre fue cercada de mucha superstición que lleva hasta hoy por ejemplo, a un jugador que pierde con cartas nuevas exige que se retorne al juego con las usadas, otra preocupación de los jugadores siempre fue la seguridad, para evitar fraudes o “robos” los fabricantes también no modificaban mucho el revés de las cartas. Fueron sentimientos como éste que tal vez hayan impedido una evolución mayor en el diseño de los naipes, temiendo apartar la desconfiada clientela con demasiadas innovaciones, los fabricantes se mantuvieron extremadamente conservados en sus figuras de reyes, reinas y caballeros.



Bastos



Espadas

En este siglo, hubo una explosión: héroes nacionales, mujeres desnudas, intentos de dibujos modernos, personajes de historia y de cine y hasta experiencias de reconocida calidad artística pasaron a figurar en las cartas. Una baraja de la marca Europa, fabricada en esta década en España, recupera los trajes de la época del Renacimiento y viene acompañado de un folleto firmado por un catedrático de la Escuela Superior de Bellas Artes de Madrid, el Profesor Teodoro Miciano quien explica las vestimentas (diferentes para una de las doce figuras) y sus pormenores. En la antigua Unión Soviética, intentaron cambiar caballeros, reinas y reyes por héroes de la revolución de 1917, pero no dio resultado.

Los palos y figuras de la baraja tienen un origen medieval y representan las distintas jerarquías y estamentos así, las figuras tie-

Tarot

nen una clara jerarquía: rey, reina o dama, caballo, paje o sota, según el país la dama se ha sustituido por el caballo, también el paje (sota) ha sufrido diversos cambios, pues en algunas barajas del s. XV aparecía representado por una doncella, los cuatro palos de la baraja española representan los cuatro estamentos: oros (comercio), copas (clero, por su alusión al cáliz); espadas (nobleza o malicia); y bastos (pueblo llano).



Barajas españolas inspiradas en la conquista de América

De cualquier forma la baraja se transformó en un buen negocio hasta para los gobiernos,



Barajas españolas inspiradas en la conquista de América

en España y en Francia por ejemplo, la fabricación se convirtió en monopolio estatal, los tentáculos del Estado influyeron en el propio dibujo de las cartas. Inglaterra, que hasta 1828 cobraba media corona de impuesto (mucho dinero en la época) por mazo de naipes vendido, exigía que el comprobante del impuesto fuese impreso en el as de espadas, lo que generó una tradición por la cual el as de espadas lleva la marca del fabricante u otro distintivo que lo diferencia de todas las otras cartas. Hoy, los naipes son encarados mucho más como un pasatiempo familiar siendo creados diversos juegos como la Béciga de origen lemosín, Belote de origen francés, Bridge de origen norteamericano, Brisca de origen holandés, Canasta de origen uruguayo, Cientos de origen francés, Cribbage de origen inglés, Escarté de origen francés, Gin rummy de origen español, Guerrilla de origen desconocido, Malilla o manilla de origen español, Póquer de origen norteamericano, Remigio de origen americano, Revesino de origen desconocido, Rummy de origen español, Skat de origen alemán, Solitario de origen francés, Tarot o Taroco de origen español, Tute de origen español, Whist de origen inglés; entre muchos más que no están registrados a nivel mundial.

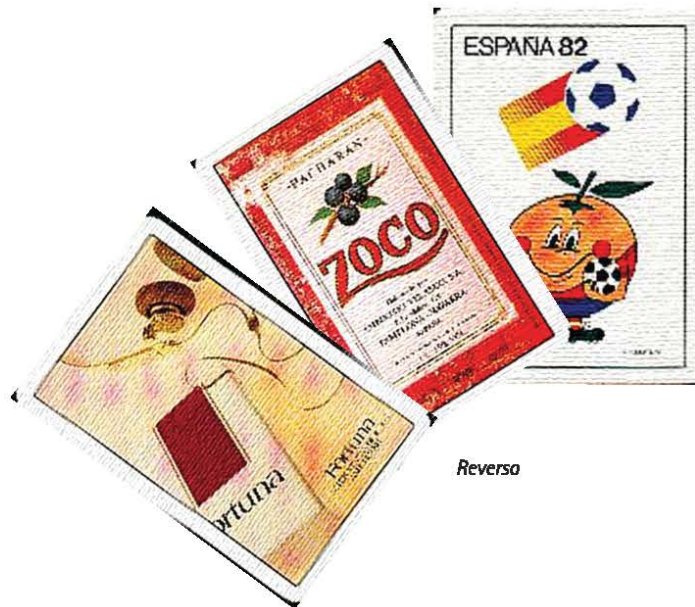


Algunas barajas mostraban las maravillas encontradas en el nuevo mundo



Anverso

Ejemplos de las variantes que fueron surgido gracias al alto impacto mundial de los Naipes

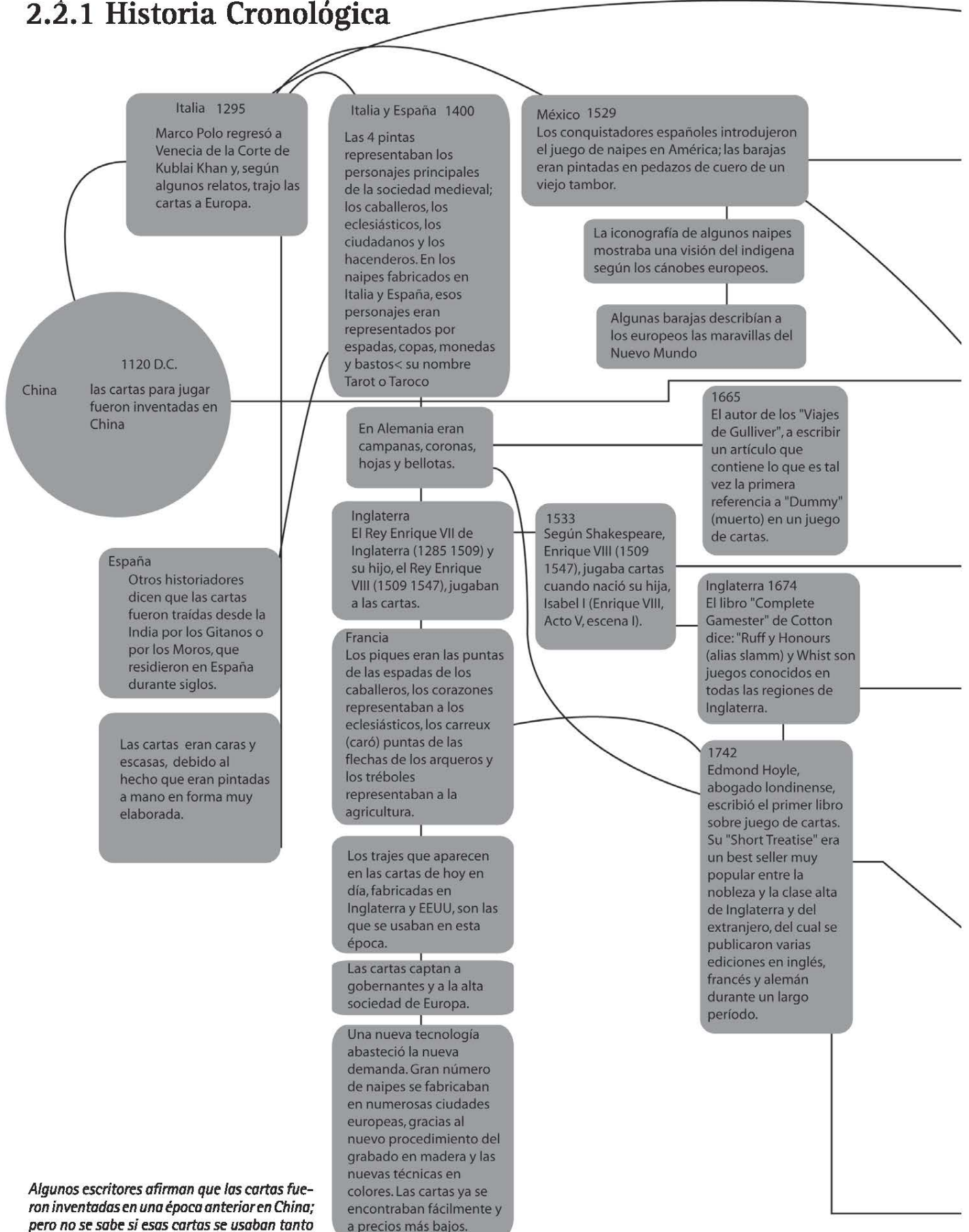


Reverso

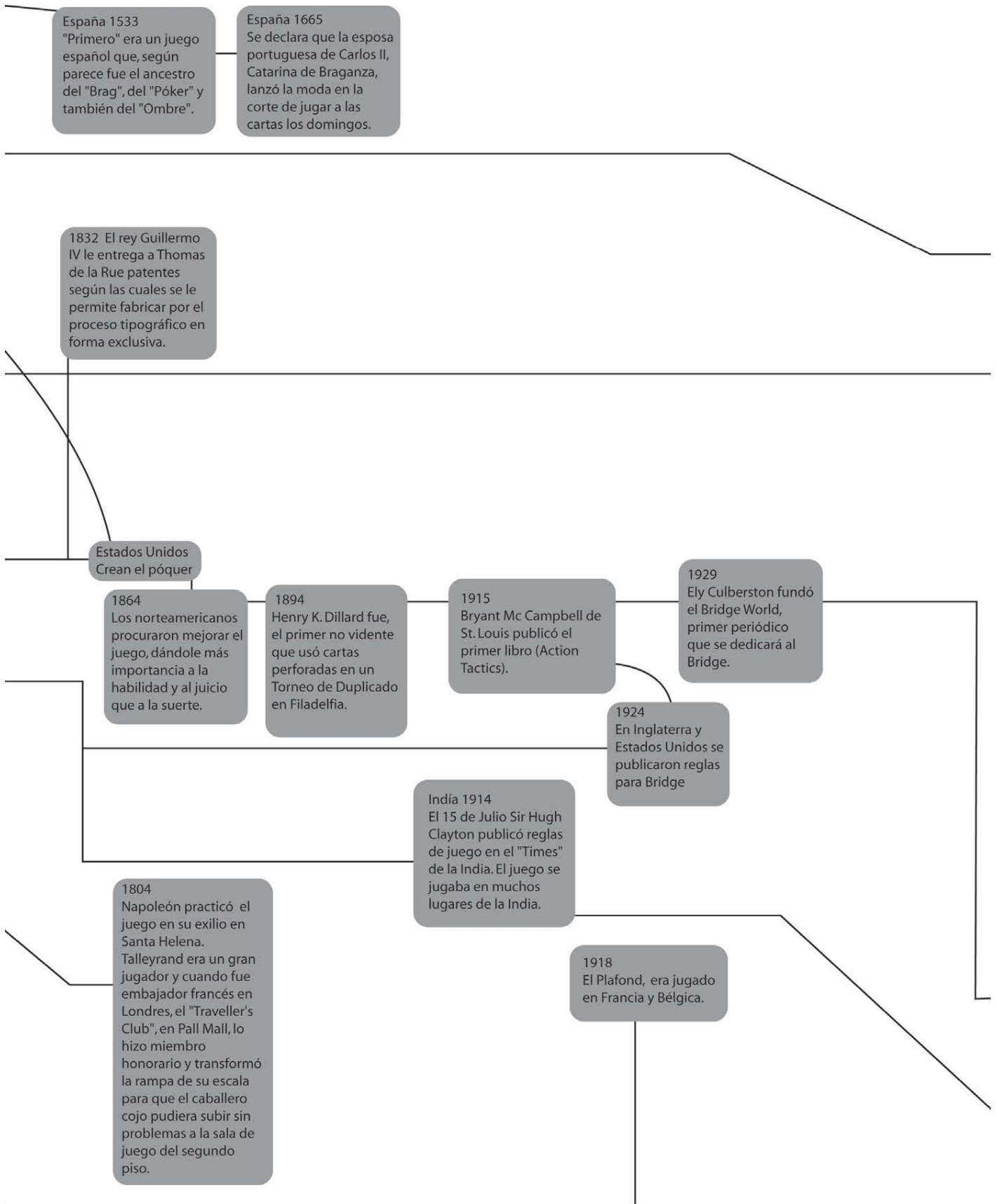


Reverso

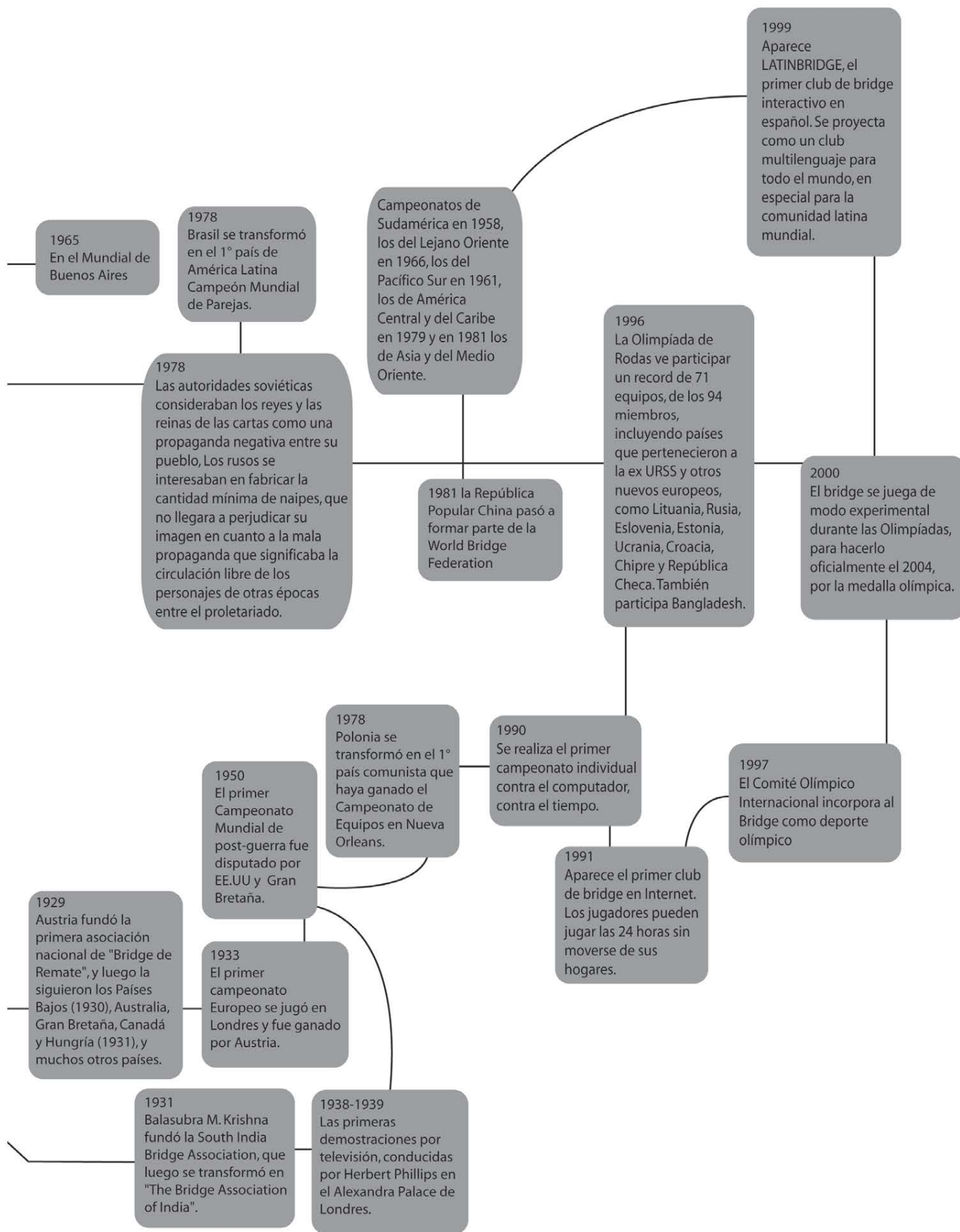
2.2.1 Historia Cronológica



Algunos escritores afirman que las cartas fueron inventadas en una época anterior en China; pero no se sabe si esas cartas se usaban tanto para jugar como para adivinar el provenir.



Naipes Franceses



2.3 Naipes franceses

La baraja francesa consta de 52 cartas distribuidas en cuatro palos o colores: tréboles, diamantes, corazones y espadas, cada uno de estos palos está compuesto por 13 cartas: uno o as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez y las tres figuras, que se llaman Valet (V, equivalente al Bube alemán, al Jack inglés, e incluso puede asimilarse a la sota española), Dame (D, equivalente a la Dame alemana y a la Queen inglesa) y Roi (R, equivalente al König alemán, al King inglés, y también al rey de la baraja española). Es necesario resaltar el hecho de que la carta con un símbolo, que en las barajas inglesa y alemana se representa con la letra A, en la francesa lleva un número, el 1, como el resto de cartas numerales, aunque en la mayoría de juegos mantiene su rango de carta superior, como los ases. También existen y se debe básicamente a influencias externas que en algunas barajas francesas los ases llevan una A y no un 1.

2.3.1 Historia

No se conoce con seguridad el origen de los símbolos de la baraja francesa, que algunos consideran una adaptación de los signos alemanes (frontera Este de Francia) y otros atribuyen a la influencia de los palos de las barajas española, italiana y del Tarot (frontera Sur), para los primeros las bellotas y las hojas se habrían convertido en tréboles y espadas respectivamente, mientras que los corazones se habrían mantenido y los cascabeles quedarían sustituidos por los diamantes. Un segundo grupo de intérpretes asegura que la forma de los cálices o copas de las barajas española e italiana habrían llevado a los corazones, los tréboles serían una derivación de las hojas de los bastos, las espadas -puntas de las lanzas- habrían sustituido como signo militar a las esteras y los diamantes -símbolo de riqueza- habrían sustituido a los oros.

Fuera cual fuera su origen, las barajas con los símbolos franceses ya se usaban en los primeros decenios del siglo XV, algunos incluso atribuyen su invención al caballero Etienne de Vignoles, más conocido como La Hire, que murió en 1442.

Frente a las otras barajas usuales de la época (italiana, española y alemana) la baraja francesa es original en la adopción de la figura femenina (la Dame) como figura intermedia, ya que tanto en la baraja alemana (Oberman) como en la italiana y española (caballo/caballero) esta figura es masculina. No se sabe el por qué de esta preferencia, que se atribuye tanto a la influencia de las reinas francesas como a la de Juana de Arco, la heroína francesa de la Guerra de los Cien Años frente a los ingleses. Es posible también que la Dame proceda de las cuatro figuras de la baraja de tarot.



Roi



Dame



Valet

Naïpe Frances



El nombre de las figuras

Una curiosa singularidad de las figuras de la baraja francesa es que tienen nombres propios, aunque no siempre han sido los mismos, ya que han ido variando según el gusto de la sociedad y los vaivenes de la historia.

Algunos de los nombres utilizados son:

- reyes: David (rey de los judíos), Carlomagno (emperador del Sacro Imperio), César (en representación de la Roma antigua) y Alejandro (representante de la Grecia clásica)
- damas: Argine (anagrama de Regina, por la reina María de Anjou, esposa de Carlos VII), Raquel (personaje bíblico), Palas (diosa griega de la sabiduría) y Judit (personaje bíblico)
- valets: Lancelot y d'Ogier, caballeros de la mítica Mesa Redonda del rey Arturo, Héctor y La Hire caballeros del rey Carlos VII.

Durante la Revolución, los reyes se convirtieron en ciudadanos y fueron representados por personajes clásicos (Solón, Platón, Catón, Bruto) o escritores franceses célebres (Moliere, Voltaire, La Fontaine, Rousseau) las damas fueron personificaciones de virtudes (Justicia, Prudencia, Unión, Fuerza), y otros personajes como Aníbal, Decio, Horacio y Scavola suplieron a los valets tradicionales. También durante la época revolucionaria las figuras fueron sustituidas por cartas simbólicas (ley, libertad, providencia e igualdad), por las cuatro estaciones del año o los cuatro elementos de los griegos (agua, fuego, aire y tierra).

Con la restauración monárquica posnapoleónica volvieron a utilizarse reyes (Carlomagno, San Luis, Francisco I y Enrique I), damas (Hildegarda, Blanca de Castilla, Margarita de Valois y Juana de Albret) y valets (Roland, Bayard, Joinville y Crillon).

La literatura y la política aportaron en el siglo XIX su propia iconografía, es posible encontrar barajas cuyas figuras se inspiraron en novelas célebres como *Los tres mosqueteros* e incluso una baraja en la que los reyes son Victor Hugo, Mac Mahon, Thiers y Jules Ferry.

Con el paso del tiempo algunos naipes franceses cambiaron los símbolos como los conocemos ahora, R por K, D por Q y V por J; para globalizar la iconografía y que el usuario al momento de los torneos no tubiese algún conflicto y solo se dedicara a jugar.



Diseño de
Naipes Franceses



Capítulo 3. Diseño de Naipes Franceses

3.1 Análisis

Los naipes han ido cambiando con el paso del tiempo, han ido variando según la región como lo vimos en el capítulo anterior al igual que los procedimientos de reproducción, las técnicas de impresión y de diseño; sin embargo hoy en día comienzan a tener características similares en el mundo y se corre el riesgo de que en su carácter lúdico pueden llegar a confundir a los jugadores con diferentes simbologías, diferentes numeraciones y tamaños, atrasando el desarrollo y practicidad del juego; esta es una razón por la cual el naipe frances en la actualidad se asemeja al naipe New York.

La simplicidad de las formas del naipe han hecho de este un diseño arraigado sin embargo se sometió un proceso de encuesta a 20 personas que salían de un bar, escuelas y oficinas; las edades contempladas fueron de 19 a 40 años la cual nos dio información importante para proponer un cambio de los naipes y justificar nuestro proceso de diseño. *(La encuesta se muestra en la siguiente página)*

Los datos arrojados fueron los siguientes:

- Todos los encuestados han jugado con los Naipes.
- Más de 50 % ha jugado poquer, solitario u otro juego no reconocido mundialmente como por ejemplo viuda.
- La mayoría juegan en bares y casa de amigos.
- Todos juegan una vez por semana.
- Todos conocen la baraja New York, un 40 % conoce la baraja francesa y un 30 % las otras opciones.
- Un 70 % determinan comprar una baraja por su color, un 50 % por la imagen central y un 40 % por la caja contenedora de la baraja.
- Un 60 % decidieron que al jugar es importante el anverso y un 40 % que sean a color.
- Todos los encuestados jugarían naipes sin importar el diseño ya que lo importante es divertirse.
- Un 70 % cambiarían la imagen central para hacerlos mas agradables.
- Un 80 % no les desagrada que el naipe tuviera la imagen central en una sola posición sin ser simétrica ya que en realidad al jugar uno se fija en la parte de los lados donde se encuentra el símbolo y el número para identificar la carta y no en la imagen central.

Estos datos nos dan la pauta para hacer nuestro diseño, el cual no variara los símbolos de los palos ya que el usuario está identificado con estos a través del tiempo, se propondrá una ilustración central sin ser simétrica. Al final de todo el proceso se les pregunto

Naipes Franceses

Fecha: _____
Sexo: _____
Edad: _____
Profesión: _____

1.- ¿UD juega a los Naipes?

A) Si B) No

2.- ¿Qué juegos juega con más frecuencia?

A) Póquer B) Solitario C) Gin rummy D) Remigio E) Canasta F) Bridge G) Rummy H) Tarot
OTRO _____

4.- ¿En donde juega?

A) Casa B) Oficina C) Bares D) Casa amigos E) Casinos F) Cantinas
G) Otro _____

5.- ¿Con que frecuencia juega?

A) Diario B) 1 vez por semana C) 2 a 3 veces por semana D) 4 ó más veces por semana

6.- Señale el tipo de baraja que conoce

A) Baraja española B) Tarot C) Baraja francesa D) Baraja italiana C) Baraja new york
d) Otra (especifique) _____

7.- ¿Al momento de comprar sus naipes, el elemento que determina la compra es?

A) Color B) Forma C) Reverso D) Anverso E) Imagen central F) Símbolos G) Caja

8.- Señale por orden de importancia (6 el más importante y 1 el menos importante) Los elementos que le parecen mas significativos al jugar cartas

___ El diseño del reverso
___ El diseño del anverso
___ Si están nuevas
___ Si el mazo es propio
___ Si esta a color

9.- ¿Jugaría con cualquier Naipe sin importar el diseño?

A) Si B) No

¿Por qué? _____

10.- ¿Qué cambiaría del diseño del Naipe para que le agradara más a UD como usuario?

A) Color B) Forma C) Reverso D) Anverso E) Imagen central F) Símbolos G) Caja

11.- ¿Cómo usuario le incomodaría que la imagen central solo se viera en una sola posición y no en simetría como las actuales?

Si B) No

¿Por qué? _____

a 20 personas ¿con que carta jugarían? enseñando las dos propuestas los datos arrojados por esta encuesta se mostrarán al final de esta tesis.

Ahora con los datos de la primera encuesta trabajemos en la propuesta. Serán a color y actualmente los naipes franceses tienen dos medidas la Standard de 8.8 x 5.7 cms y la profesional de 9 x 6.4 cms; la que emplearemos será la medida standard ya que se adquiere más este tipo de naipes que los profesionales. En primer lugar veremos la estructura que tienen los Naipes Franceses hoy en día.

Utilizaremos una estructura básica repetitiva ya que el naipe lo permite por ser completamente simétrico, cada módulo de la red tiene una medida de 5 x 8 mm repitiéndose para darnos la estructura del naipe, nos damos cuenta que la figura está basada y centrada, también nos dimos cuenta que en realidad los símbolos de los costados no están justificados eso nos indica que fueron puestos sin una previa red, ahora veremos que también la imagen central cuenta con otra estructura invisible pero esta con módulos cuadrados de 5 x 5 mm y no rectangulares como el naipe en general; al igual que la primera esta segunda red nos indica que si hay elementos que concuerdan con ella sin embargo hay otros como los símbolos en la parte superior de la figura central que no encajan indicándonos que también fueron puestos ahí sin ser justificados.

La imagen central puede variar de tamaño como nos dimos cuenta en la investigación ya que encontramos naipes con imágenes igual de simétricas pero mucho más pequeñas y los símbolos más grandes sin embargo, haremos uso de la estructura mostrada en la página anterior para mantenernos en la composición que se ha manejado comúnmente (7 x 4.5 cms de imagen central) y a dado resultado.

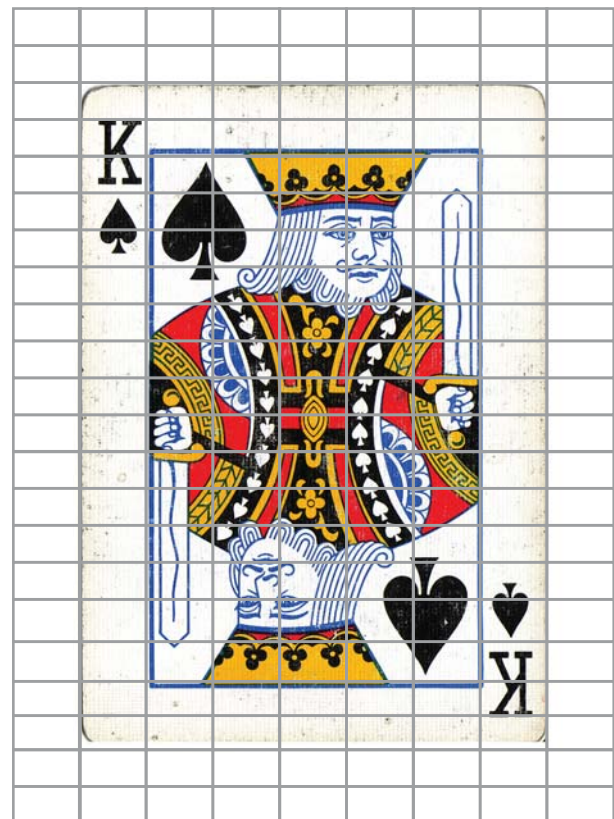
Los símbolos siempre han sido los mismos corazones, tréboles, espadas y los diamantes cada uno como se mencionó en el capítulo anterior tienen un significado particular; las letras que definen al Rey, a la Dama y al Valet se cambiaron en Francia por cuestiones de juego la K para el Rey, la Q para la Dama y la J para el Valet.

5.7 cms

8.8 cms



Medidas de naipe frances



8 mm

Estructura básica

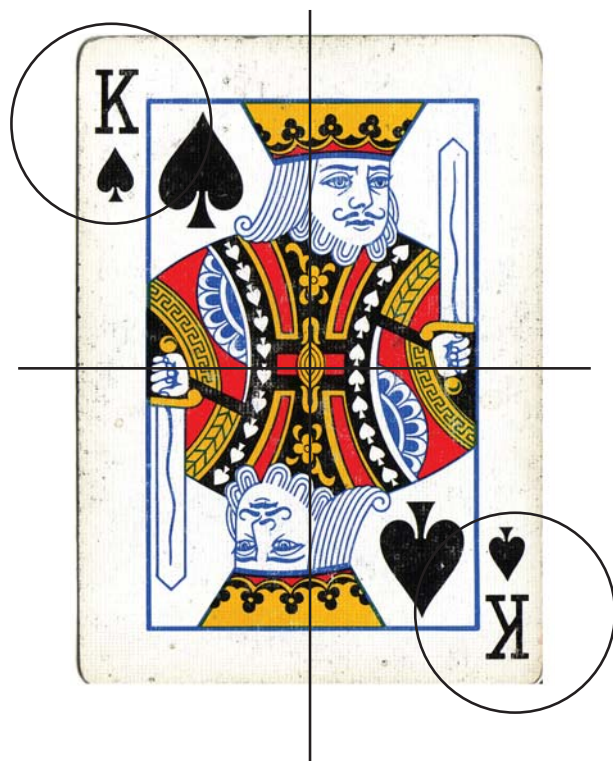


Estructura básica de la imagen central

Las medidas de los números y de las letras han ido variando a través de los años, realmente nunca han tenido una medida especial si no que dentro de la red del naipe siempre han estado en las partes laterales superiores e inferiores ya que con esto logra que el jugador o el lector logre saber de cual se trata sin importar si esta de cabeza o no.

Como reglas generales funcionales de los naipes hemos visto que deben de tener la letra o número y el símbolo del palo en la parte superior izquierda, así como la imagen de la carta debe de estar de una forma central para simular la simetría casi divina como se representaba en diferentes pinturas en la antigüedad.

Los colores, parte fundamental de los naipes han variado diseño a diseño, sin embargo el diseño nunca olvidado y más reconocido en el mundo es el que tiene 4 colores plasta, el rojo, el amarillo, el azul y el negro, se dice que no se debe pintar un cuadro solo con esos colores ya que pelean entre si, aunque en los naipes aparte de tener una pelea entre si para resaltar hacen que el usuario nunca los olvide ya que le provocan al usuario ruido que insita que los mire y los vuelva a mirar y así jamás ser olvidados así no sea del agrado del espectador.



Símbolos y números externos. Simetría del naipe frances

El reverso de los naipes básicamente tiene que ser de una misma imagen en todas ya que, si fuesen distintas el jugador identificaría que carta es, son diversos los diseños utilizados en los reversos ya que aquí es donde se coloca el logotipo que representa la marca que ha mandado a hacer ese naipe. Los colores y la composición varía dependiendo la publicidad.

3.2 Anverso

El anverso como lo vimos en el capítulo anterior así como en las encuestas es de gran importancia para determinar si se compra la baraja o no. El concepto de esta propuesta es dar más realismo a los personajes planos, darles una personalidad gracias a sus expresiones, a su color de piel, a los colores e iluminación, símbolos que acompañen a la fotografía para dar una referencia a que palo pertenecen, haciendo que el usuario pueda identificarse con el personaje de manera más rápida e identifique la carta más pronto gracias a sus características humanas.

Al principio la propuesta era diseñar los símbolos de los palos pero con la investigación me di cuenta que la trascendencia de estos es gracias a lo simples que son, al igual que la composición de los números y letras y su acomodo, llegando a la conclusión de mantenerlos así.

3.2.1 Bocetos

Comencé con bocetos previos tratando de visualizar los naipes, ya tenía en consideración el rostro como base de la imagen y la ilustración interactuando con ésta, colocando símbolos que apoyaran a la imagen y darles diferentes intenciones. Posteriormente se elaboraron los bocetos de las tomas fotográficas donde se propone una línea de iluminación y de encuadre así como tipo de expresiones en el rostro.

En el boceto del Rey de tréboles se muestra un sombreado en la parte derecha para dar un alto contraste, lograr dureza en el rostro y sus expresiones, se propone un personaje sin cabello de raza negra que contenga una expresión agresiva, con los dientes apretados sin llegar a la expresión de odio, básicamente la idea que sea de raza negra es porque anteriormente y hasta este momento los tréboles representan la orden de la agricultura y el campo, haciendo referencia a la esclavitud con esta raza, el rostro se proponer en la zona media del encuadre y con el rostro inclinado hacia adelante para dar la actitud de impulso y derrocamiento de la esclavitud.

Para dar vida al Rey de espadas se boceto una línea fotográfica con sombreado a la derecha y un alto contraste para dejar a la luz pocas facciones del rostro indicando misterior, siendo este un hombre de edad adulta de piel blanca y arrugada ya que, las espadas representan la orden militar, estamos hablando de un estratega que esconde sus ideas que esta al acecho del enemigo, la expresión debe ser irónica con la mirada directa al frente, retando, la posición en diagonal hace que el rostro indique un razonamiento y una planeación de alguna idea del personaje.



Rey de tréboles



Rey de espadas



Reina de corazones



As de corazones



Rey de diamantes

En el boceto de la Reina de corazones se muestra el sombreado muy tenue para indicarnos sutileza y suavidad, con una piel blanca indicando pureza, el rostro fino y delineado con una expresión confiada, hasta cierto punto inexpresiva haciendo más notorios el brillo de los ojos transmitiendo confianza y aprobación; los corazones pertenecían a la orden de la iglesia que hasta ahora mantiene la idea de manejar siempre el bien y los buenos deseos para el humano.

El As de corazones se propone solo una parte del rostro para dar jerarquía a las cartas de mayor rango en las cuales se vera toda la cara, la piel es blanca ya que los corazones al representar la orden de la iglesia, lo claro, el bien. El As es una carta que puede ser utilizada como la más baja o la más alta por esta razón se propone el encuadre al ojo con contrastes que indiquen que el personaje está a la expectativa de ser utilizado como mejor convenga, está cargado a la derecha en el encuadre para indicar espera y pasividad.



Rey de tréboles

El Rey de diamantes, se propone en penumbras, la piel es morena; los diamantes pertenecen a la orden del poder económico, la avaricia, los impuestos, las riquezas por esta razón debe de tener poca expresividad haciendo notar su seguridad, autoconfianza, arrogancia y creencia a su gran poder y que nunca será perdido. Una rostro demacrado de edad que va pasando a la locura por poseer tanto y querer seguir teniendo más poder. Siempre encarando, mirando fijamente al oponente.

Teniendo definido como seria la fotografía pasamos a los bocetos de los elementos de ilustración y de como se colocarían en la fotografía. Los elementos que se utilizarán tendrán relación con cada símbolo y lo que cada uno representa bajo la concepción cristiana ya que esta influyo en la creación de los naipes franceses y su expansión.

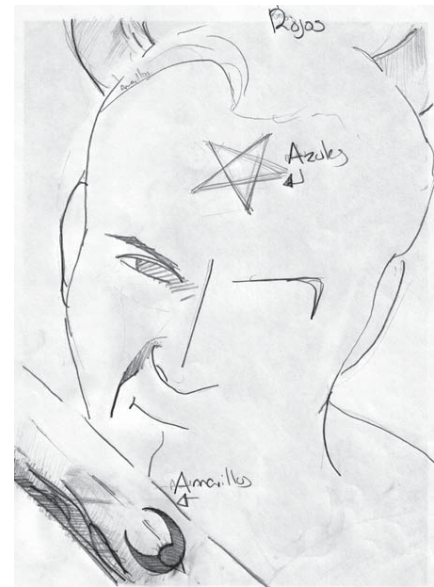
Los elementos del boceto del Rey de tréboles es "el cuadrado que esta en la frente; el cuadrado es el emblema del mundo y de la naturaleza

teniendo cuatro lados, cuatro elementos básicos para la agricultura" ³¹ (agua, tierra, aire y fuego) dado que el palo de los treboles fue hecho para representarlos. Más abajo tenemos una pluma que "representa a los elementos del aire, a la ligereza, al cielo y a la contemplación". ³²

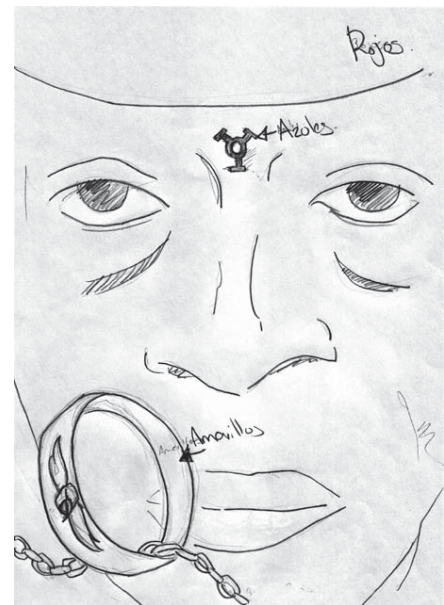
En el siguiente boceto encontramos al Rey de espadas con el pentagrama en su frente que representa la "seguridad y el feliz retorno al hogar"³³ ya que el palo de la espada fue hecho para representar al ejercito y las familias esperaban el retorno de sus familiares sanos y salvos, en la parte inferior se encuentra la espada que "simboliza el poder, protección, autoridad, realeza, liderazgo, justicia, coraje, fortaleza, vigilancia, exterminio físico"; ³⁴ esta espada tiene un cuervo que indica "la obscuridad del mal, la sabiduría y la destrucción que acarrea la guerra". ³⁵

La Reina de corazones muestra un simbolo en la barbilla que representa la "reciprocidad entre Dios y el mundo así como la justicia e integridad" ³⁶ ya que el palo de los corazones fue hecho para representar a la iglesia, en la parte inferior derecha esta un abanico que indica "poder, dignidad real, delicadeza de sentimientos" ³⁷, en él están pintados una rosa que es "la perfección celestial y la pasión terrenal así como la vida y la muerte" ³⁸, junto a ella esta el simbolo de la abeja que indica "orden, pureza y virginidad". ³⁹

El As de corazones tiene un hexagrama en el ojo representando "la unión perfecta junta al hombre y a la mujer", ⁴⁰ muestra la dualidad que el As tiene sobre el juego porque puede ser la carta más fuerte o la más debil, a un costado en la parte inferior está el estandarte y "representa la victoria sobre la obscuridad, la conquista"; ⁴¹ la furca u horqueta que representa un "sendero ascendente con una bifurcación hacia el bien o el mal". ⁴²



Rey de espadas



Rey de diamantes



Reina de corazones



As de corazones

31 Rudolf Koch. El libro de los símbolos. Pág. 13
32 J. C. Cooper. Diccionario de los símbolos. Pág. 148

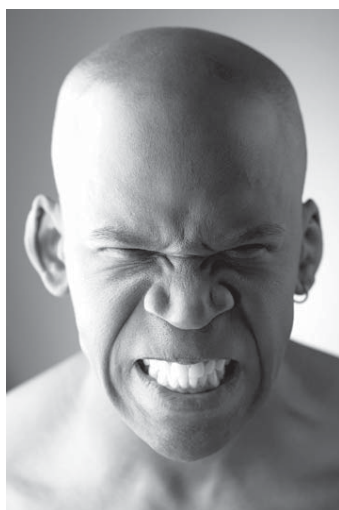
33 Rudolf Koch. El libro de los símbolos. Pág. 14
34 J. C. Cooper. Diccionario de los símbolos. Pág. 74
35 J. C. Cooper. Diccionario de los símbolos. Pág. 64

36 Rudolf Koch. El libro de los símbolos. Pág. 9
37 J. C. Cooper. Diccionario de los símbolos. Pág. 10
38 J. C. Cooper. Diccionario de los símbolos. Pág. 156
39 J. C. Cooper. Diccionario de los símbolos. Pág. 10
40 Rudolf Koch. El libro de los símbolos. Pág. 12
41 J. C. Cooper. Diccionario de los símbolos. Pág. 32
42 Rudolf Koch. El libro de los símbolos. Pág. 13

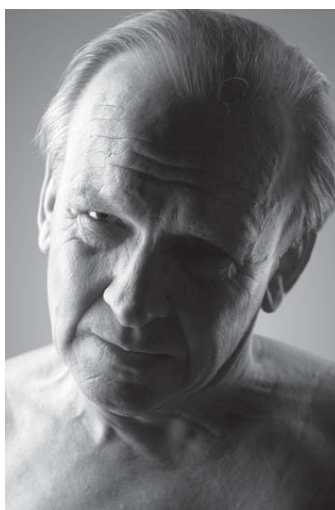
Por último tenemos al Rey de diamantes que en la frente lleva el emblema del "Sol con tres rayos saliendo de el círculo refiriendose a el brillo y la magnificencia de éste",⁴³ el palo de diamantes fue hecho para representar al poder del comercio y el dinero, en la parte inferior se encuentra el anillo que muestra el "poder, dignidad, soberanía, fortaleza, poder delegado y plenitud".⁴⁴

3.2.2 Aplicación fotográfica

Las retratos fueron comprados de Stock de imágenes en internet bajo los lineamientos que habíamos planteado en los bocetos en blanco y negro respetando iluminación, contrastes y posiciones antes mencionadas. Posteriormente se incluirá color en altos contrastes, rojos y azules en la fotografía y amarillo en las ilustraciones de los símbolos antes explicados, se aplicarán para seguir con la línea de colores, altos contrastes y plastas que manejan los naipes con anterioridad



Rey de tréboles



Rey de espadas



Reina de corazones



As de corazones



Rey de diamantes

43 Rudolf Koch. El libro de los símbolos. Pág. 13

44 J. C. Cooper. Diccionario de los símbolos. Pág. 18

3.2.3 Aplicación de técnica ilustrativa

Las ilustraciones de los símbolos se hicieron con la técnica del acrílico ya que esta técnica se puede aplicar a cualquier superficie, es de secado rápido y cubriente por si llegara a suceder un error, además de que ofrece un acabado mate y se pueden lograr altos contrastes.

Los naipes se han venido manejando con sólo 4 colores (rojo, azul, amarillo y negro) mantendremos esa característica en las ilustraciones, a los elementos simbólicos se les dará el color amarillo para contrastar con los azules y rojos que tendrán las fotografías.



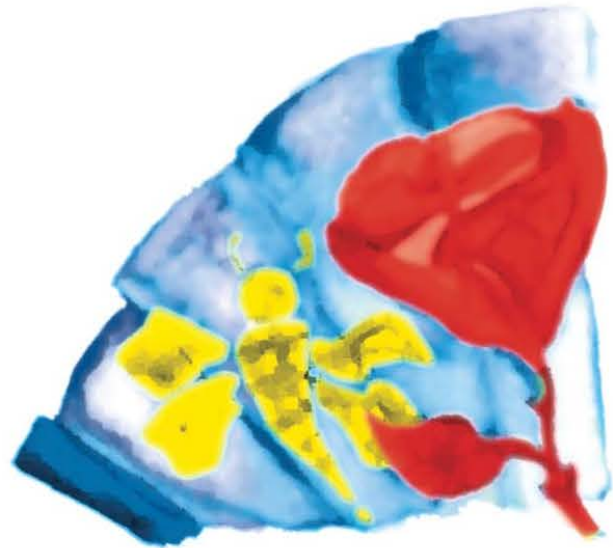
Elementos para el Rey de tréboles



Elementos para el Rey de espadas



Elementos para As de corazones



Elementos para el Reina de corazones

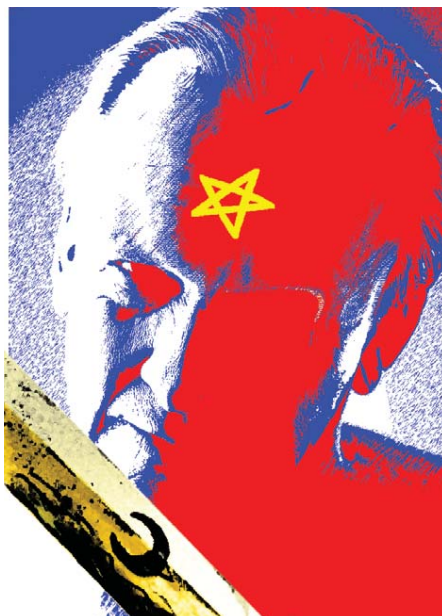


Elementos para el Rey de diamantes

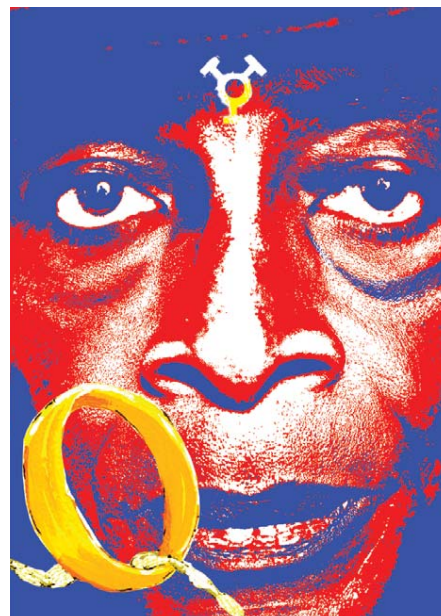
Se imprimieron las fotografías en blanco y negro sobre papel grueso para dar el acabado en acrílico (rojo y azul). Las ilustraciones anteriores fueron insertadas a las fotografías quedando de la siguiente manera:



Rey de tréboles



Rey de espadas



Rey de diamantes



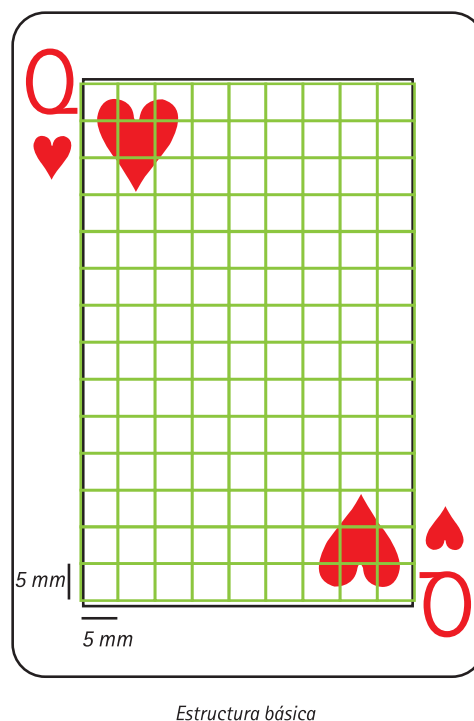
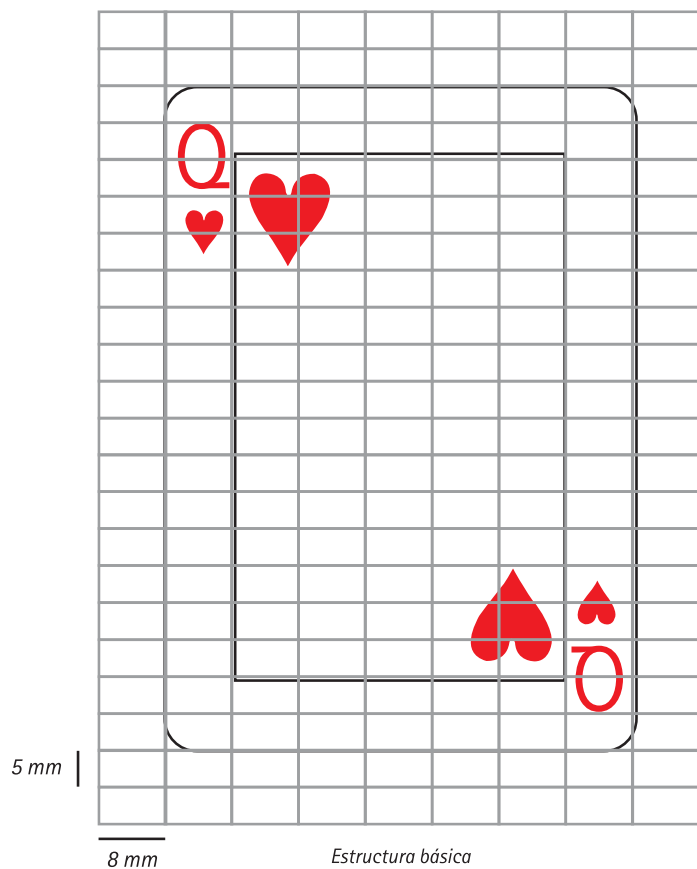
Reina de corazones



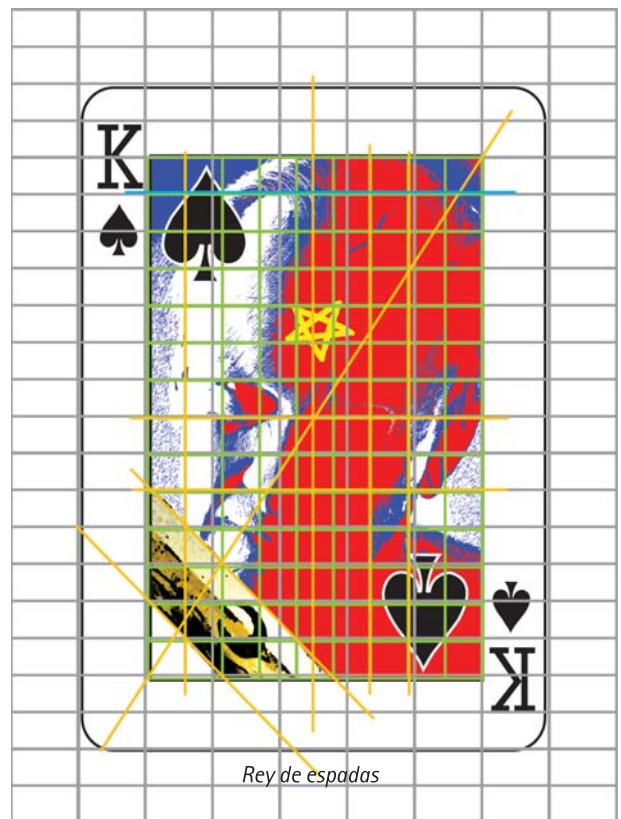
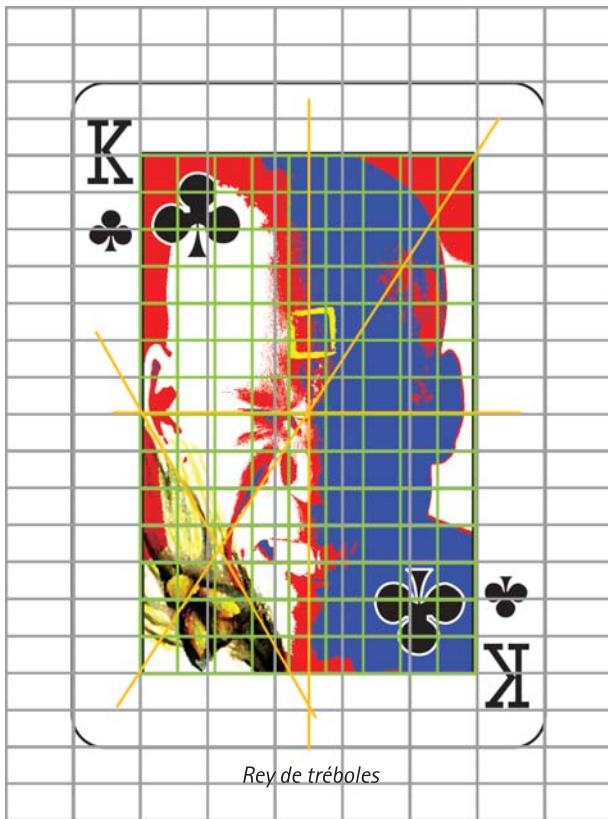
As de corazones

3.2.4 Composición

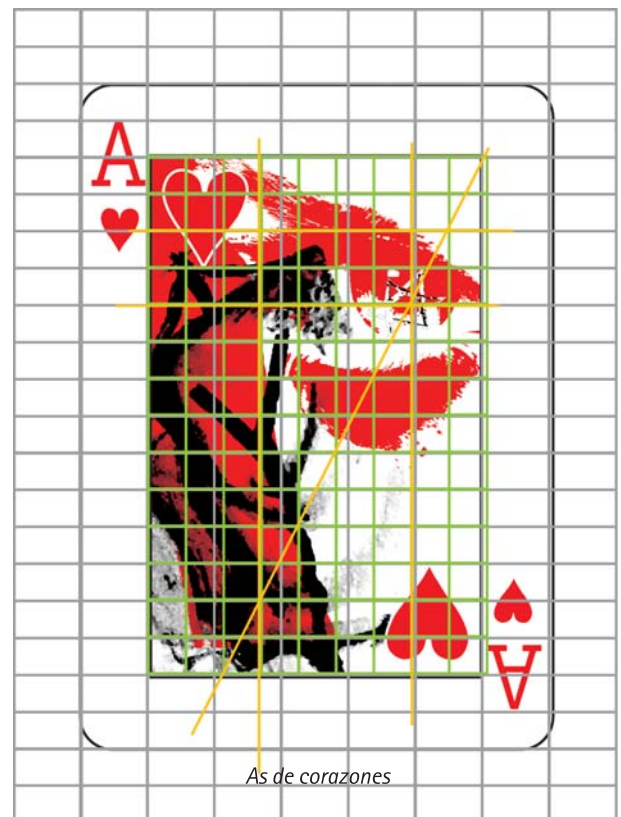
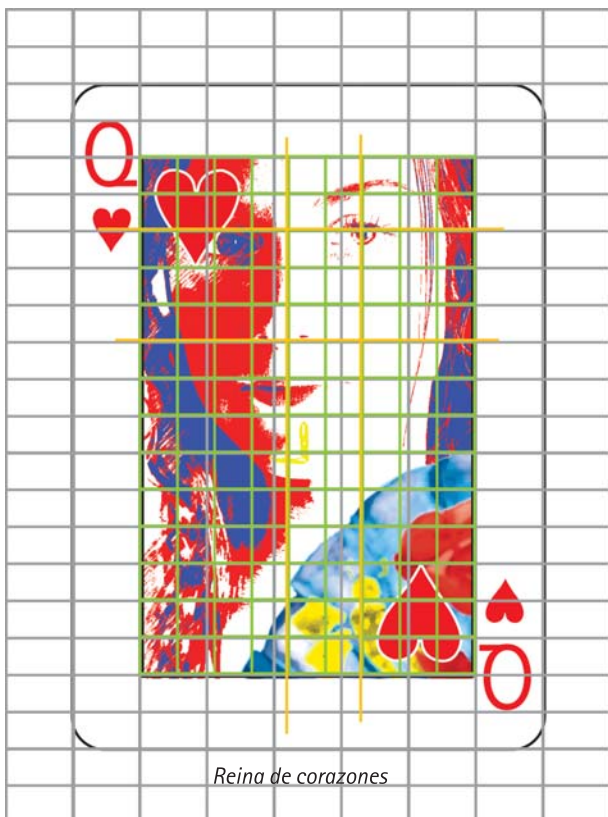
El diseño de la red fue el mismo que vimos en el análisis, módulos rectangulares que miden 8 x 5 mm, manteniendo los números y las letras en el mismo espacio, esto con la finalidad de seguir con la composición promedio que han tenido los naipes franceses en la actualidad; al igual que la red básica de 5 x 5 mm que contiene la imagen central del naipe.

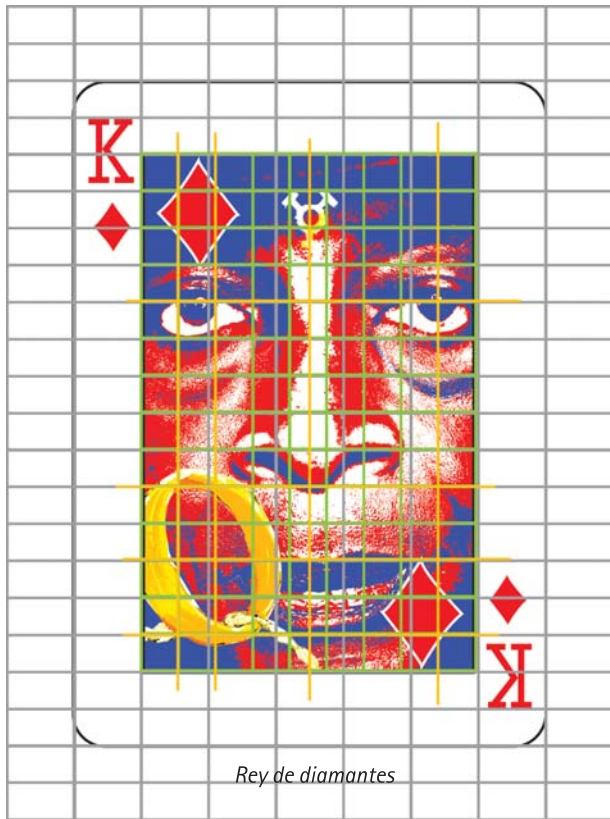


Estos son los ejemplos de las redes básicas ahora veamos estas mismas redes pero con las propuestas de diseño del naipe completo y de que manera se justifican las imágenes con esta red.



Observemos que las ilustraciones y la fotografía están dentro de la red, las líneas naranjas indican los puntos focales de la imagen y como se había mencionado los símbolos que identifican a la carta quedarán como estaban en los naipes anteriores.





3.2.5 Diseño final de la cara principal

Ya teniendo justificado los elementos así se quedaría la cara frontal del naipe frances.





Rey de diamantes



Reina de corazones

3.3 Reverso

El reverso es una parte importante en la carta, este debe ser igual en todas las cartas de la misma marca, además en algunas empresas la parte posterior jamás cambia esto para prever que si a un usuario se le pierden cartas de su mazo este al comprar otro mazo solo completaría el suyo para así no cambiarlo por completo y perder por esta razón en el juego. (Algunos usuarios no se atreven a jugar si no es con su mazo).

3.3.1 Bocetos

El boceto propone la palma de una mano que representa "poder, fortaleza, providencia, bendición, abundancia, libertad, justicia y al ser la mano derecha es el símbolo del poder".⁴⁵ En el centro de ella se encuentran los 4 palos de la baraja representando el poder en las manos.

También el reverso al ponerlo sobre nuestra mano nos daremos cuenta que ajustan tanto la imagen como nuestra palma como si el usuario realmente tuviera los palos en su mano.

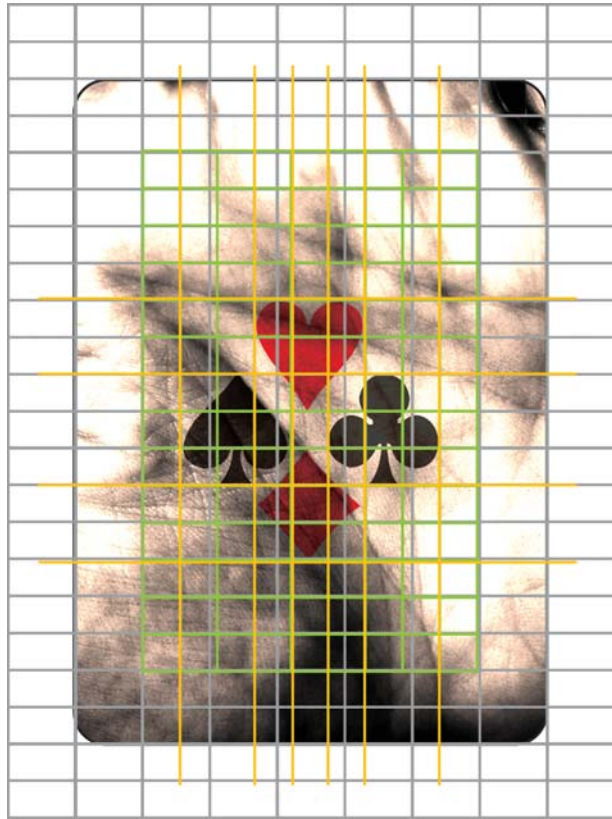


Boceto reverso

45 J. C. Cooper. Diccionario de los símbolos. Pág. 114

3.3.2 Composición

Se utilizó la misma red que en la parte del frente para tener homogeneidad en toda la carta.



Estructura básica

3.3.3 Aplicación fotográfica



Palma de mano para reverso

La fotografía de la palma derecha al igual que las anteriores fue comprada de Stock de imágenes en internet, la iluminación es plana para no tener muchas sombras, fue a color a diferencia de las fotos del frente ya que no sera con los colores plastas como azul, rojo y amarillo como en la cara principal; éste será más suave para que se pueda hacer el efecto de empalmar la carta y la mano del usuario.

En este caso no hubo aplicación de técnica ilustrativa tradicional, solo se le dio contraste deseado de manera digital para resaltar las endiduras y líneas de la palma.



Palma de mano para reverso contrastada

3.3.5 Diseño final

Se colocaron los símbolos de los 4 palos en la parte central como se mostro en el boceto del reverso, se justificó con la red básica elaborada anteriormente quedando de la siguiente forma.



Reverso

3.4 Final



Rey de tréboles



Reverso



Rey de espadas



Reverso



Rey de diamantes



Reverso



Reina de corazones



Reverso



As de corazones



Reverso

Conclusiones

Después de investigar la historia de los naipes, la función de la propuesta no cambia, se sigue por el mismo camino lúdico, se ha logrado conectar al usuario e inducir al análisis de la imagen, no por que el usuario así lo desee si no, porque la imagen al ser diferente a lo que se está acostumbrado a ver sugiere ser vista y ser cuestionado el por qué ha cambiado y por qué contiene esos elementos o ese personaje fotográfico, que identifica a cada carta. A pesar de solo hacer 5 muestras de estos naipes franceses se logra captar la duda del usuario y que este indague del por qué de la imagen. La mayoría de usuarios obtienen una baraja no por el hecho de ser algo nuevo o porque su diseño cambie, si no solo por el hecho de que los naipes sirvan para jugar.

Las decisiones tomadas para la elaboración de los naipes esta basada en encuestas que arrojaron datos por ejemplo al usuario no se le puede cambiar la totalidad de los simbolos ya que perderian entendimiento sobre éste y la idea central es no hacer un nuevo metodo de juego ni mucho menos, es sólo generar un cambio superficial y visual del naipe, que al fin y al cabo al usuario le es indistinto ya que lo que le importa es el jugar e identificar de inmediato el numero y palo del cada carta.

El no generar nuevos diseños en los simbolos fue para respetar la esencia de los naipes que han perdurado con el paso del tiempo. Seria un error cambiar algo que es aceptado por el usuario y no esta dispuesto a verlo de otra forma.

Lamentablemente esta propuesta no es probada en su totalidad ya que no hice la baraja completa para ser jugada solo fue para obtener datos acerca de contraponer a la baraja actual con la que he elaborado.

La técnica ilustrativa conjugada con la fotografia de rostro ya determinada en un stock de imagenes con iluminaciones diversas dio mayor carácter, dureza e incluso escencia de la anterior.

La idea principal era fundamentar cada naipe con las bases del diseño, la ilustración y la fotografia y se logró, se captó la curiosidad del usuario sin embargo es complicado romper esquemas muy bien estructurados como por ejemplo, los 4 palos de los naipes y la composición ya que estan tan arraigados en la vida del jugador que cambiarlos podría hacer que no fueren aceptados por él, ese fue un impedimento que se me presentó en este proyecto, además que la imagen que fui creando con base en la investigación fue dando giros drásticos, son tan complejos sus elementos que variarlos hace cambiar el todo.

Al final se logra el objetivo de crear naipes de colección que tiene carga simbólica sin embargo, no logran el impacto visual que ya tienen los naipes originales al que el usuario está acostumbrado, de esto me di cuenta al salir y enseñar un naipe ya establecido en el mercado y el de esta tesis para que la gente opinara de ellos; se les pregunto a 20 personas ¿con que carta jugarían? el público en su mayoría contestó que era indistinto, uno solo quiere jugar y divertirse pero que estaban acostumbrados al diseño anterior. El diseño sea vistoso o no es algo que ya ha quedado en segundo plano para el jugador más no para el coleccionista.

Se necesitarían años de ventas para observar como se va desarrollando ésta nueva propuesta y si va ganando terreno ante los otros naipes, para que de esta forma pudiera dar una respuesta concreta de si realmente ha funcionado los cambios en el diseño y el producto es consumido.

Bibliografías

A. Moles, Abraham. La imagen: Comunicación funcional.

Edit. Trillas, México, 1991.

Desc. 271p

Arnheim, Rudolph. El poder del centro. Estudio sobre la composición en las artes.

Edit. Akal ediciones

Arnold, Eugene. Técnicas de la ilustración.

Edit. L.E.D.A. Barcelona. 1982.

Desc. 128p.

Barnicoat, J. Los carteles: su historia y lenguaje

Edit. Gustavo Gili, Barcelona, 1973.

Desc. 280p

Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos en México.

Diseño mexicano: industrial y gráfico.

Edit. Grupo editorial Ibero América. México, 1991.

Desc. 100p.

Cooper, J. C. Diccionario de símbolos

Edit. Gustavo Gili, España, 2004.

Desc. 130p.

Dalley, Terence. Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales.

Edit. H. Blume. Madrid. 1981.

Desc. 224p.

Debray, Régis. Vida y muerte de la imagen.

Edit. Paidós. Barcelona, 1998.

Desc. 317p.

Eco, Umberto. Tratado de semiótica general

Edit. Random House Mondadori, México, 2005.

Desc. 461p.

Fulchignoni, Enrico. La civilisation de l'image

Traducción de Norma Castro

Edit. Payot, París, 1969.

Desc. 87p.

Gombrich, Ernst Hans Josef. La imagen y el ojo: nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica

Edit. Alianza, Madrid, 1987.

Desc. 302p.

Hicks Rogers, William. El retrato en fotografía: guía de técnicas profesionales de iluminación.
Edit. Rotovisión. Suiza, 19--.
Desc. 159p.

Kandinsky, Wassily. Punto y línea sobre el plano
Contribución al análisis de los elementos pictóricos
Edit. Ediciones Coyoacán, México, 2005.
Desc. 166p.

Koch, Rudolf. El libro de los símbolos
Edit. Grupo editorial tomo, México, 2003.
Desc. 130p

Loomis, Andrew. Ilustración creativa.
Edit. Hachette. Buenos aires. 1974.
Desc. 300p.

Larousse. Larousse temático
Edit. Larousse, España, 1995.
Desc. 1360p

Marshall, Hugh. Diseño Fotográfico.
Edit. G. Gili. México, 1990.
Desc. 140p.

MEGGS, Phillip B. Historia del diseño gráfico.
Edit. Trillas. México, 1991.
Desc. 245p.

Reyes, Juan José. Cuestión de suerte
Edit. Clío, México, 1997.
Desc. 71p.

Walter, Benjamin. La obra de arte en la reproductibilidad técnica
Edit. Itaca, México, 2003.
Desc. 127p.

Ward, Dick. Creative and design y illustration.
Edit. North light. Cincinnati, Ohio. 1988.
Desc. 160p.

Wong, Wucius. Fundamentos del diseño.
Edit. G. Gili. Barcelona. 1995.
Desc. 348p.

Fuentes electrónicas

<http://www.acanomas.com> Copyright © 1999-2004 Acanomas.com Todos los derechos reservados

<http://www.acanomas.com/DatoMuestraSig3.php?Id=674> Copyright ©1999-2003 Acanomas Networks. Todos los derechos reservados

<http://www.naipes.com.ar/> . Gráfica 2001. S.A. Buenos Aires, Argentina, 2001.

<http://www.copag.com.br/> . Copag de Amazonia. S.A. Sao Paulo, Brasil, 1998.

<http://www.latinbridge.cl/interes/historia.htm> . Douglas, Carter. Barcelona, España, 2002.

<http://www.pagat.com/ipcs/> . McLead, John. The International Playing-Card. Gran Bretaña, 2002.

<http://www.wbfteaching.org/> . Programa WBF de enseñanza de la Federación Mundial del Bridge. EUA.