



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

PROPUESTA GRÁFICA APLICADA EN UN JUEGO DE TARJETAS
COLECCIONABLES (TRADING CARD GAME TCG) DIRIGIDA A
NIÑOS PARA PROMOVER EL GUSTO POR EL ARTE A TRAVÉS
DE LAS CORRIENTES ARTÍSTICAS: EL RENACIMIENTO

(Anotar el nombre del trabajo)

TESIS

(Anotar la opción de titulación)

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LIC. EN DISEÑO GRÁFICO

(Anotar el título)

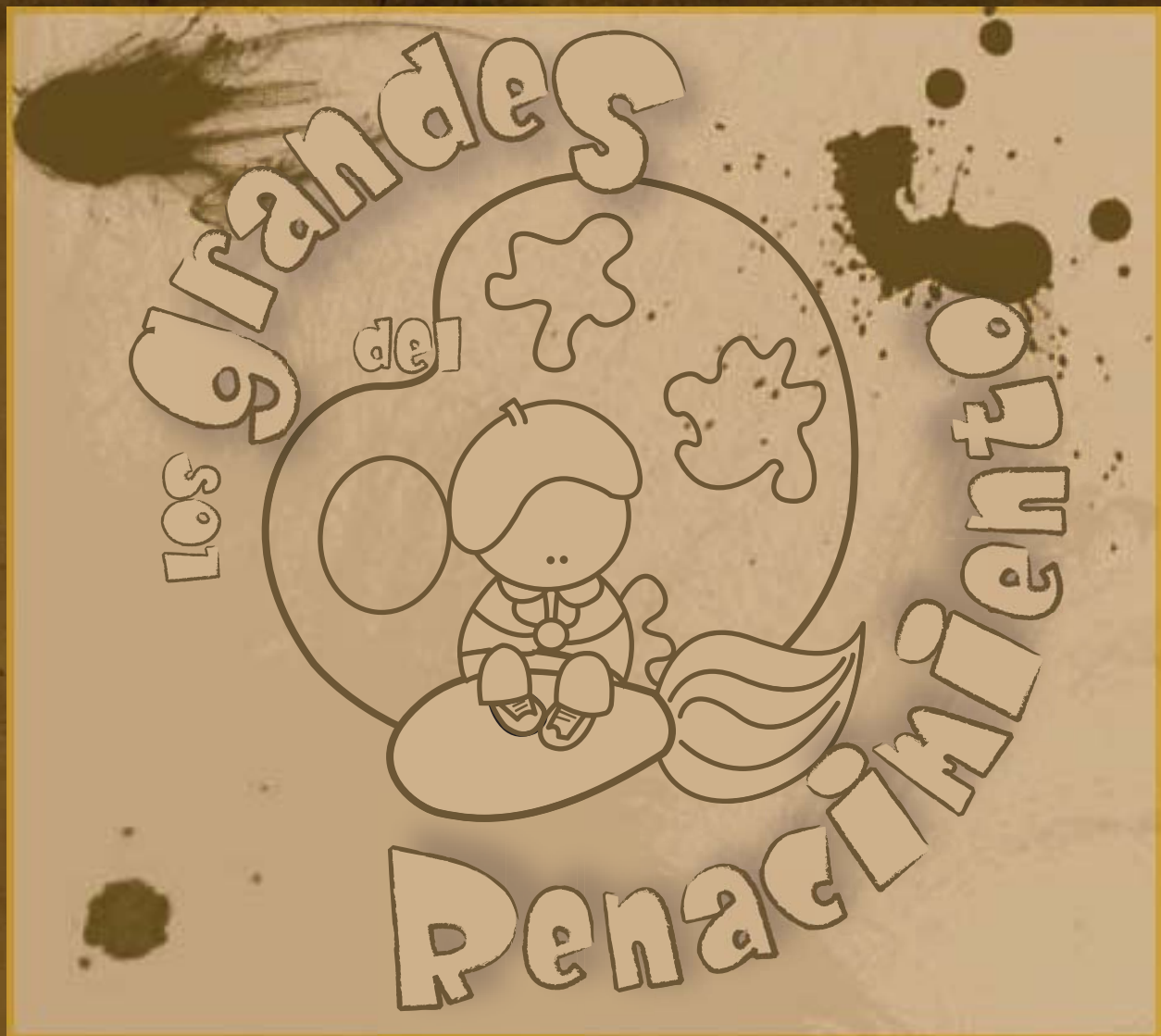
PRESENTA

MARTÍNEZ DÍAZ YESSICA PAOLA

(Nombre del sustentante)

Asesor: L.A.V. MARÍA ELISA SUÁREZ ZAVALETA

Fecha: Mes y año



Propuesta gráfica aplicada en un Juego de
Tarjetas Coleccionables (Trading Card Game
TCG) dirigida a niños para promover el gusto por
el arte a través de las corrientes artísticas: el
Renacimiento



Yessica Paola Martínez Díaz

¡Gracias!

A **DIOS** por esta vida tan maravillosa, llena de bendiciones y hermosos regalos que me ha dado a cada momento, por permitirme terminar mi carrera profesional rodeada de las personas a las que amo, gracias por todo.

A **MIS PAPÁS, SILVIA Y RAMÓN** no tengo palabras para agradecerles el amor infinito sin condiciones que me han dado, por la familia y la vida que me regalaron, porque nunca han permitido que me de por vencida, porque han hecho de mí lo que soy, son la razón de todos mis éxitos, los amo infinitamente.

A **MI HERMANA GABY**, Nena gracias por ser mi mejor ejemplo en todos los aspectos, por ser mi guía, mi confidente, mi psicóloga personal, por ser la mejor hermana que Dios me pudo dar, por contagiarme un poco de tu enorme nobleza y temple, gracias por ser la mejor amiga que la vida me ha regalado.

A **MIS ABUES EUSEBIA Y DANIEL+** (Te extraño), gracias por su amor inagotable, por sus hermosos cuidados, por ser el cimiento de esta hermosa familia que han forjado, por ser mi ejemplo perfecto de amor y respeto eterno, por ser siempre y para siempre mis segundos papás, los amo muchísimo.

A **MIS TÍOS MARGARITA Y ENRIQUE, DANIEL Y ROSARIO, MAGDALENA Y LUIS**, gracias por sus consejos, por su apoyo incondicional, por sus cuidados y por hacer que juntos esta familia sea de lo mejor.

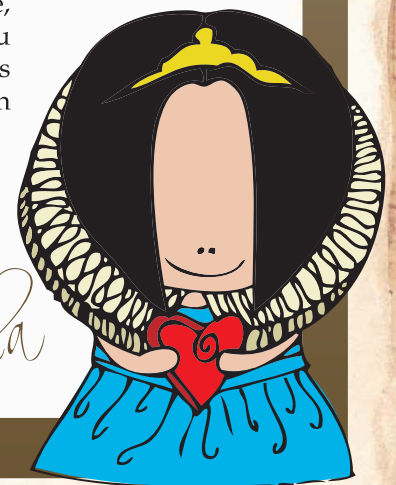
A **MIS PRIMOS OMAR, DANY, FER, DIEGO Y DIANA** gracias nenes por quererme tanto, por siempre regalarme sus sonrisas, por contagiarme su felicidad, por ser mis mejores críticos y jueces, por ser unos latosos que no se cansan nunca, los quiero.

A **MI TÍA SENO**, gracias por todo tu cariño y por todas las oraciones que ofreciste para que el Señor siempre estuviera conmigo en este camino y llegara a la meta sin derrotarme.

SILMARIL, Luis gracias por todo tu apoyo, por estar a mi lado siempre, por echarme todas esas porras, por enseñarme el mundo del TCG, por tu genial creatividad, por hacer esta vida mucho más divertida, por tus sonrisas, por todo el amor y la felicidad, et moa rapa iempres, Quisalan Elevas.


MAESTRA ELISA Y MAESTRO FRANCISCO, gracias por compartir conmigo todos sus conocimientos y su experiencia, por su calidad humana, por orientarme y por ayudarme a que esta meta se cumpliera.





*Con todo mi amor
Jessica
Paola*



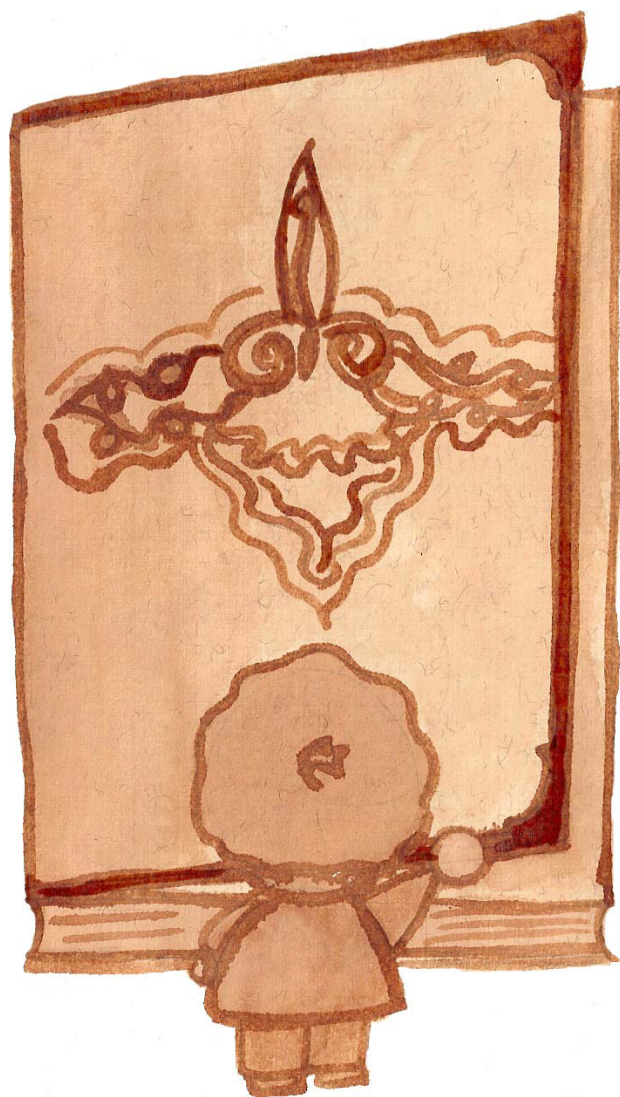


	Página
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. LA TARJETA	5
1.1 La invención de la imprenta	8
1.1.1 La imprenta de Gutenberg	8
1.2 El origen, desarrollo y coleccionismo de las cartas de juego	11
1.2.1 Cartas chinas	11
1.2.2 Impresiones europeas	11
1.2.3 Cambios en los símbolos y el diseño de las tarjetas	12
1.2.4 Las barajas no corrientes	15
1.2.5 Las tarjetas en Estados Unidos	16
1.3 Coleccionismo y otros usos de las tarjetas	17
1.3.1 La cromolitografía y el coleccionismo de tarjetas no jugables	17
CAPÍTULO 2. JUEGOS DE TARJETAS COLECCIONABLES: TRADING CARD GAME	21
2.1 Qué es un TCG	24
2.2 Cómo inician los TCG	25
2.2.1 El primer TCG latinoamericano	32
2.3 Variantes de un TCG	34
2.3.1 Qué es un CCG	34
2.3.2 Qué es un CSG	34
2.4 Estructura y dimensiones de una tarjeta coleccionable para juego	36
CAPÍTULO 3. EL DESARROLLO PSICOLÓGICO DEL NIÑO: DIBUJO, JUEGO Y COLECCIONISMO	39
3.1 El desarrollo psicológico	42
3.1.1 El cerebro	42
3.2 El desarrollo cognoscitivo infantil	44
3.2.2 Teoría del desarrollo según Piaget	44
3.2.3 Teoría del desarrollo según Vigotsky	45
3.3 El desarrollo artístico en los niños	46
3.4 El paso de la imagen al signo	51
3.4.1 Dibujo y percepción	51
3.4.2 Dibujo y escritura	51

	Página
3.5 Importancia del juego en el desarrollo infantil	52
3.5.1 El juego con objetos	53
3.5.2 El juego con reglas	53
3.6 El coleccionismo en los niños y sus beneficios	54
 CAPÍTULO 4. PROPUESTA GRÁFICA	57
4.1 El Renacimiento	60
4.1.1 Orígenes del arte renacentista	60
4.1.2 Características de arte renacentista	61
4.1.2.1 Utilización de obras de arte	65
4.1.2.2 Cánones que rigen el arte renacentista	65
4.1.2.3 La iconografía	66
4.1.3 Los mecenas y sus artistas	66
4.1.4 El Renacimiento pleno	67
4.1.4.1 Leonardo Da Vinci	67
4.1.4.2 Tiziano	67
4.1.4.3 Tintoretto	67
4.1.4.4 El Veronés	68
4.1.4.5 Miguel Ángel	68
4.1.4.6 Rafael	68
4.1.5 El Renacimiento fuera de Italia	68
4.1.5.1 Renacimiento en Alemania	68
4.1.5.2 Renacimiento en Holanda	68
4.2 El estilo	69
4.2.1 Qué es el estilo	69
4.2.2 El estilo Primitivo	70
4.3 Desarrollo de la Propuesta Gráfica	71
4.3.1 Etapa de bocetaje, integración a retícula y digitalización de la ilustración	71
4.3.1.1 Justificación de retícula	72
4.3.2 Prueba de color	72
4.3.3 Justificación de color	73
4.3.4 Desarrollo gráfico de la adaptación de las obras de arte	76
4.3.5 Soporte para obras de arte: La Tarjeta	156
4.3.5.1 Etapa de bocetaje	157
4.3.5.2 Pruebas de color y textura	157
4.3.5.3 Tarjetas con diseño final	159
4.3.5.4 Estructura y dimensiones de la tarjeta con diseño final	160
4.3.5.5 Tarjetas definitivas	161

	Índice
	Página
4.3.6 Logotipo para el juego	186
4.3.6.1 Fundamentación	186
4.3.6.2 Etapa de bocetaje	187
4.3.6.3 Bocetos en alto contraste con prueba de tipografía	187
4.3.6.4 Diseño final con trazos auxiliares	188
4.3.6.5 Adecuación tipográfica	188
4.3.6.6 Pruebas de color	189
4.3.6.7 El color	189
4.3.6.8 Diseño final a color	190
4.3.7 Accesorios complementarios del juego	191
4.3.7.1 Tablero	191
4.3.7.2 Caja	191
4.3.7.3 Libro de instrucciones	191
4.3.7.4 Carta pared	191
4.3.7.5 Carta de valores	191
4.3.8 Gráficos de accesorios complementarios	192
4.3.8.1 Tablero	192
4.3.8.2 Caja	193
4.3.8.3 Libro de instrucciones	194
4.3.8.4 Carta pared	199
4.3.8.5 Carta de valores	200
 CONCLUSIONES	203
 ANEXO	209
 ÍNDICE DE IMÁGENES	215
 BIBLIOGRAFÍA	225

Introducción



Introducción



El juego de tarjetas ha evolucionado a través de los tiempos; desde su nacimiento con los chinos ha representado una forma de diversión y entretenimiento entre las personas. Dicha evolución y cambio se ha visto reflejada desde los gráficos con los que han sido decoradas las tarjetas; las cuales han sido utilizadas para transmitir mensajes políticos, deportivos o moralistas dependiendo de la época en la que se desarrollaron, así mismo han sufrido cambios las reglas que rigen los juegos en las que son utilizadas.

Por ello en el *capítulo 1*, se revisará la forma en que se dieron dichos cambios y transformaciones, así como también la utilidad que se les ha dado a las tarjetas fuera del juego.

Una de las evoluciones o innovaciones más recientes dentro del tema de juegos de cartas, son los llamados *Trading Card Game* o *Juegos de Tarjetas Coleccionables* los cuales han tenido un gran éxito entre niños, jóvenes y adultos; dichos juegos toman una temática general de la que surgen pequeños subtemas que ilustran las tarjetas, se podría decir que son historias cortas contadas a través de este medio impreso.

A lo largo del *capítulo 2* se abordará

Introducción

A lo largo del *capítulo 2* se abordará el concepto más a fondo de esta nueva forma de juego, así como la manera en la que iniciaron y cómo surgió el primer *Trading Card Game* latinoamericano; no sin dejar de mencionar que a través de los *Juegos de Tarjetas Coleccionables* se han creado variantes de dicho juego, los cuales van acompañados no sólo de tarjetas, sino de CD's u otros complementos.

La propuesta que se presenta en esta tesis es un TCG con obras de arte renacentistas dirigida a niños; y cuando se habla de trabajo dirigido a niños inmediatamente se puede pensar que es un trabajo sencillo de realizar, que se obtiene de manera rápida; sin embargo para hacer dicho trabajo se debe abarcar no sólo la parte gráfica que se requiere para cubrir una necesidad, sino también la psicológica y mucho más en este caso que se trata de transmitir un mensaje didáctico o de despertar en ellos el interés por una cosa; que son las corrientes artísticas o el arte como tal.

Razón por la cuál el *capítulo 3* aborda el desarrollo psicológico del niño desde el punto de vista de dos importantes psicólogos cognoscitivos Jean Piaget y Lev Vigotsky, cuyas teorías están dedicadas específicamente a esta etapa del ser humano. También se aborda el tema del desarrollo artístico en los niños para detectar las

diferentes fases por las cuales atraviesan y la manera en que ellos ven el arte realizado por ellos mismos y por las personas de su entorno.

Al ser esta propuesta también un juego se debe revisar la importancia que tiene para el desarrollo del niño dicha actividad en sus diferentes modalidades, en este caso con objetos y con reglas. Finalmente el capítulo aborda el tema del coleccionismo en los niños y los beneficios que tiene para ellos.

A lo largo del *capítulo 4* se desarrollará la propuesta gráfica, la cuál consiste en la realización de tarjetas ilustradas con las que se podrá jugar; las ilustraciones son una adecuación gráfica de las obras más representativas del Renacimiento, por ello y para tener un contexto histórico que ayudara a desarrollar una mejor solución gráfica, el capítulo inicia con el tema Renacentista, desde cómo surgió esta corriente, las características principales de la misma, hasta los principales representantes de este movimiento artístico.

La adecuación gráfica de las obras de arte se harán a un estilo primitivo, por ello se revisará la definición de este concepto, así como sus principales características para lograr gráficos óptimos; las ilustraciones están complementadas con un toque de humor, de manera que al espectador

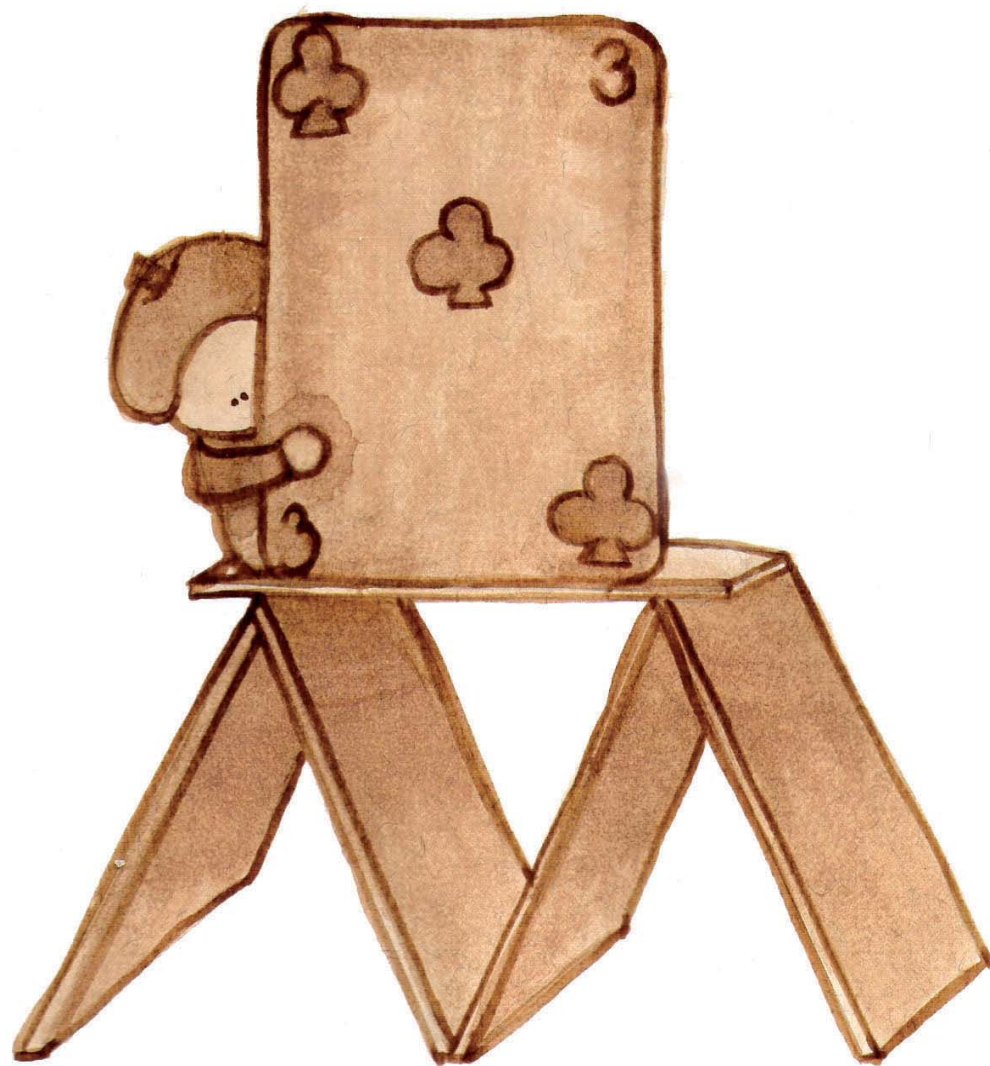
le parezca gracioso, y a su vez atractivo; teniendo el “plus” de que con las tarjetas, como ya se mencionó con anterioridad, se podrá jugar para así complementar la retención de la información.

Las tarjetas están gráficamente trabajadas por ambas caras; por la parte superior se encuentra la obra de arte original con la ficha técnica correspondiente y por el lado inferior se encuentra la ilustración con la dinámica del juego; el juego estará a su vez integrado por un tablero, dados y fichas que lo harán más dinámico, así como de un libro de instrucciones cuyo desarrollo se presenta a lo largo del capítulo.

Con esta propuesta se pretende generar interés por el arte a los niños desde una temprana edad, para que al crecer gusten de los museos, de la pintura, escultura; y que de esta manera tengan una cultura más amplia que los haga crecer como personas integrales. Y principalmente se pretende aportar al diseño gráfico un recurso más con el que el profesional puede cubrir una necesidad gráfica de comunicación, valiéndose de un soporte poco trabajado para este fin; así como dar a conocer un campo de trabajo más, en el que el diseñador puede incursionar en la práctica de su profesión.

Capítulo 1

La Tarjeta



Capítulo 1. La Tarjeta



Para comenzar el desarrollo de esta tesis, es importante conocer los antecedentes históricos del tema, en este caso de la tarjeta y el coleccionismo; por ello, a lo largo del capítulo se hablará sobre la evolución y desarrollo que ha tenido este medio impreso, principalmente cuando se utiliza para el juego, y cómo esto ha derivado al coleccionismo de las mismas.

Así pues se abordará la gran importancia de las tarjetas para el diseño gráfico y en específico para el diseño editorial; por ello se debe mencionar en primera instancia que las cartas o tarjetas son piezas planas de cartulina, cartón o plástico, generalmente rectangulares y ornamentadas con figuras y números, que se usan para varios juegos de habilidad o azar. Según un artículo sobre juegos de cartas dice que *las estimaciones sugieren que más de las tres cuartas partes de las personas que hay en el mundo juegan uno o más tipos de juegos de cartas*¹.

Actualmente, se ha extendido la afición a coleccionar naipes, tarjetas o barajas antiguas e inusuales, como los dibujados por insignes artistas; que se han convertido en objetos de valor y que se exponen en muchos museos del mundo. Ha tenido tanto éxito el

coleccionismo de tarjetas que ya no sólo se fabrican mazos destinados para realizar los juegos de baraja tradicional, sino que se diseñan con temáticas y dinámicas diversas como los llamados TCG (Trading Card Game), que abordaremos a fondo en el capítulo siguiente.

La afición por este medio de comunicación impreso ha hecho que a través de los tiempos la gente se interese por el arte, por un medio visual y a su vez, que de manera cotidiana tenga contacto con el diseño gráfico; ya que desde épocas tan remotas como los siglos en que los chinos inventaron la imprenta, la sociedad ha tenido conocimiento del uso y diseño de las tarjetas.

¹ www.ludoteka.com. Las cartas de juego. Octubre 2005

Capítulo 1. La Tarjeta

1.1 La invención de la imprenta



Después de la escritura, el segundo invento más importante de la historia de la humanidad es la imprenta, la cuál fue creada por los chinos. Se han desarrollado dos hipótesis acerca de la invención de la imprenta; una menciona que la imprenta evolucionó a partir de los sellos de grabados para identificar las marcas, llamados también "cortados", cuyo proceso durante la Dinastía Han (siglo III d.C.), como menciona Meggs

"...era tallar caracteres caligráficos sobre una superficie plana de jade, plata, oro o marfil; dicha superficie se entintaba presionándola contra una pasta de tinta de color rojo, hecha de cinabrio; después el sello se presionaba contra un sustrato para formar la impresión..."²

La segunda hipótesis se centra en la antigua práctica china de reproducir impresiones entintadas de inscripciones talladas en piedra, aunque este método presentaba ciertas desventajas, como su peso y el gran espacio que requerían este proceso, según Meggs:

"...se realizaba humedeciendo el papel sobre el que iba a quedar la impresión, éste se ponía sobre la piedra, y con un pincel firme se presionaba en las depresiones de la inscripción para después, con un cojinete de tela entintada, frotar ligeramente por la superficie del papel..."³

No se sabe con exactitud si el método de impresión que utilizamos en la actualidad evolucionó de la primera o la segunda hipótesis planteada, sin embargo, ambas influyeron en este proceso.

Después de que los chinos lograron evolucionar y perfeccionar el método litográfico, pasaron a la impresión en relieve; su cultura y con ello sus conocimientos, fueron exportados a Japón durante el siglo VII, y justo ahí es en donde se produce la impresión más antigua conocida hasta la fecha

"El Diamond Sutra", un manuscrito que está formado por siete hojas en un rollo; seis comunican las revelaciones de Buda a su discípulo Subhuti y la séptima es una compleja ilustración lineal de un grabado en madera de Buda y sus discípulos.⁴

Antes del año 1000, China, ya había alcanzado un alto nivel en materia de impresión, se diseñó y se empezó a imprimir el papel moneda; esto se hacía en papel perfumado con alto contenido de seda. China fue así la primera sociedad donde el pueblo tenía contacto cotidiano con las imágenes impresas.

1.1.1 La imprenta de Gutenberg

En Europa, mucho tiempo después de que fue inventada la imprenta por los chinos, un alemán llamado Johannes Gensfleisch zum Gutenberg, mejoró la técnica que en oriente se había creado y fue el primero que agrupó los sistemas y subsistemas complejos necesarios para imprimir un libro tipográfico alrededor de 1450⁵. Él inventó los tipos removibles y por tanto reutilizables, que permitieron realizar tiradas de múltiples ejemplares de libros, ya que estos se hacían

² Philip B. Meggs. *Historia del Diseño Gráfico*. Tr. Martha Izaguirre. Ed. Trillas, México, 1991. pág. 41

³ Op. Cit., pág. 42

⁴ *Ibid*

⁵ Op. Cit., pág. 63

únicos, como una obra de arte, elaborados a mano letra por letra, palabra por palabra.

La clave de la invención de Gutenberg fue el molde del tipo, usado para la acuñación de las letras individuales; cada caracter tenía que estar en plano paralelo en cada dirección y tener exactamente la misma altura. Para la impresión usó aceite de linaza hervido coloreado con negro de humo, para producir una tinta espesa y pegajosa que se podía aplicar uniformemente; y para presionar esta tinta al papel se necesitaba una prensa resistente y vigorosa, existían varios prototipos de prensas que se usaban en la elaboración de vino, queso y empaçado de papel, y Gutenberg adaptó sus diseños, los cuales se basaban en un gran tornillo que bajaba y subía una placa para imprimir.

Entre los primeros ejemplos que aun sobreviven del diseño tipográfico e impresión, se incluyen un poema alemán acerca del juicio final, cuatro calendarios y una serie de ediciones de una gramática latina hecha por Donatus. Los ejemplares fechados más antiguos son de 1454 y son cartas de *indulgencias** expedidas en Maguncia; los escritos añadidos en la copia que sigue indican que en el último día de diciembre de 1454, a un tal Judocus Ott von Apspach se le perdonaron sus pecados (Véase fig.1)

* El Papa Nicolás V expidió este perdón de los pecados a todos los cristianos que habían proporcionado dinero para apoyar la guerra contra los turcos

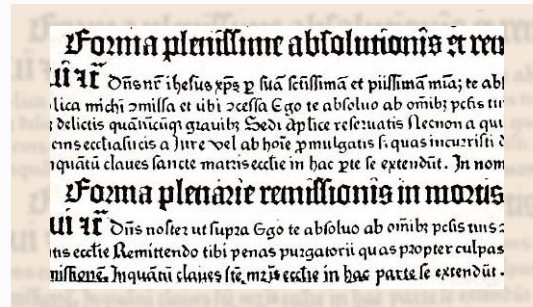


Fig. 1 Johannes Gutenberg, Letters of Indulgence (Cartas de Indulgencia) de 31 líneas, ca. 1454.

La diferencia entre los tipos removibles de Gutenberg y la técnica oriental de los chinos, estriba en el carácter alfabético de la escritura occidental que requiere sólo la elaboración de un número reducido de clases de tipos, uno por cada letra del alfabeto, mientras que la escritura china, es ideográfica y requiere miles de clases de tipos, uno para cada concepto, idea o palabra.

El interés de Gutenberg por la impresión rápida y económica de libros era en gran medida comercial e incluso quiso hacer pasar sus primeras Biblias por ejemplares realizados a mano, ya que la gente adinerada apreciaba más lo hecho a mano, pues declaraban que este método era para la gente corriente. La primer Biblia que imprimió fue alrededor del año 1450 y es conocida como **Biblia de cuarenta y dos líneas**; la soberbia legibilidad y textura tipográfica, los

Capítulo 1. La Tarjeta

generosos márgenes y el excelente trabajo de imprenta hicieron de este primer libro impreso un modelo de calidad que pocas veces ha sido superado. Un iluminador agregó los encabezados a color. (Véase fig. 2)

La invención de Gutenberg, facilitó el acceso de un mayor número de personas en todo el mundo al saber escrito y a la comunicación gráfica, y llevó a transformaciones en la política, la religión y las artes. Así que a partir de la invención de la imprenta por el pueblo chino, hasta su mejora por Gutenberg, la sociedad comenzó a tener contacto con las imágenes impresas en un papel llamado tarjeta.

Fig. 2 Johannes Gutenberg, página de la Biblia de Gutenberg, de los años 1450-1455



1.2 El origen, desarrollo y coleccionismo de las cartas de juego



1.2.1 Cartas chinas

Al ser el pueblo chino el primero en tener contacto en su vida cotidiana con imágenes impresas, se da aquí una de las formas más antiguas del diseño gráfico, *El juego de naipes* y *Las Tarjetas de dominó*⁶; al principio estos **dados en hojas**⁷ se imprimieron sobre tarjetas de papel pesado, por la misma época en que los libros paginados reemplazaron a los manuscritos enrollados (siglo IX y X). La referencia más temprana que se tiene sobre estas tarjetas se da en el año 969 d.C., cuando el Emperador Mu-Tsung y su esposa las jugaron en un balcón la noche vieja de ese año; fue ahí donde se inició la historia de jugar y coleccionar tarjetas. Muchas de las convenciones del diseño utilizadas en las cartas que aquí se muestran, como las secuencias numéricas de las imágenes, significan los trajes y descripciones de la realeza, aun sobreviven en las cartas de juego de la actualidad. (Véase fig.3)

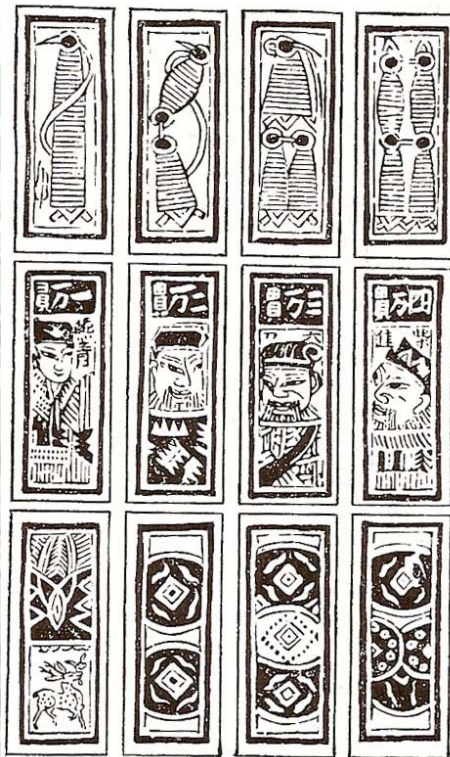


Fig.3 Cartas de juego chinas, sin fecha

1.2.2 Impresiones europeas

En la época de las Cruzadas en Europa se dio una etapa de gran influencia oriental, así que llegó a este continente el método de impresión en relieve utilizado ya en China, y conocido por el pueblo musulmán,

⁶ www.library.thinkquest.org. *Historia de tarjetas de jugar*. Octubre 2005

⁷ Philip B. Meggs. Op. Cit., pág. 46

Capítulo 1. La Tarjeta

con el que se hacía la impresión de las tarjetas de juego. Los europeos al conocer este método no tardaron en aprenderlo y comenzaron a practicarlo, siendo sus primeras manifestaciones la impresión de juegos de naipes y de imágenes religiosas, constituyéndose como productos exclusivos de Diseño Gráficos. (Véase fig. 4)

Al principio del siglo XIV, en Europa se imprimían diversos diseños pictóricos sobre textiles y papel; jugar cartas era muy popular, tanto que en el año de 1370, al llegar el juego de cartas a Italia, ellos lo difunden por todo el resto del continente que aun no las conocía, lo cual molestó a celosos feligreses, ya que se había convertido en una manera de apostar y esto provocó que se hicieran leyes referentes a jugar tarjetas en Europa; entre 1367 y 1378 había por lo menos tres leyes referentes a este tema. Sin embargo este pasatiempo estimuló una floreciente industria clandestina de impresión por bloque.

1.2.3 Cambios en los Símbolos y el diseño de las tarjetas

Desde las primeras tarjetas chinas y después las que se introdujeron por Europa, los sistemas de símbolos utilizados en ellas había empezado a evolucionar y a cambiar. Ahora los sistemas utilizados eran franceses, germánicos y latines; cada uno reflejó algo acerca de su cultura. El diseño

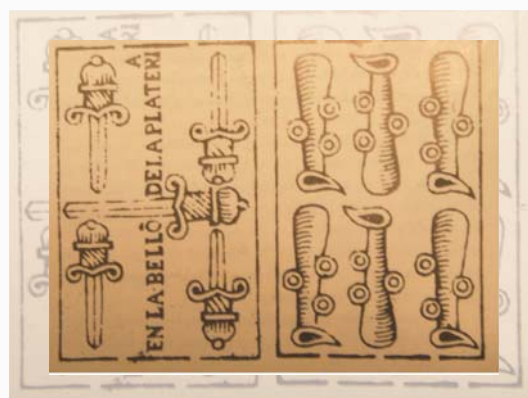
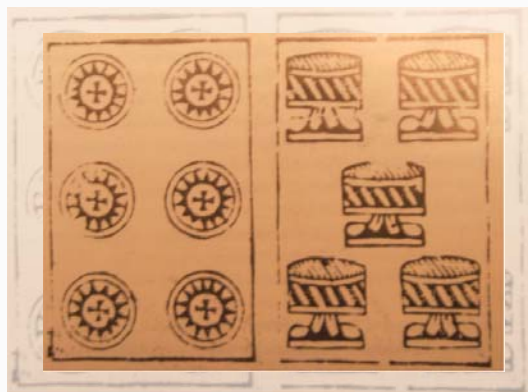


Fig. 4 Primeras impresiones de juegos de naipes europeo, en un estilo rudimentario, no con mucho diseño ni estética

plano y estilizado de las barajas ha cambiado poco en más de 500 años. Los signos visuales para designar el palo, se establecieron conforme a las cuatro clases que constituían la sociedad medieval. Los corazones simbolizaban el clero; las espadas representaban la nobleza; la hoja de trébol a los aldeanos, y los diamantes a los burgueses. (Véase fig. 5)

Pero este cambio y evolución se hizo permanente conforme pasaban los años, desde 1400 a alrededor del siglo

⁸ Enric Santué. *El Diseño Gráfico; desde los orígenes hasta nuestros días*. Ed. Alianza. España, 1995, pág. 27

⁹ www.library.thinkquest.org. *Historia de tarjetas de jugar*. Octubre 2005



Fig. 5 Sota de diamantes, naipe grabado en madera alrededor de 1400

XIX las personas experimentaron con la mirada o cara opuesta de sus tarjetas¹⁰. En el Renacimiento por ejemplo, los artistas comenzaron a pintar las espaldas de las tarjetas con retratos, siendo que antes éstas permanecían blancas; de esta idea vinieron las tarjetas de Tarot, una muestra es el soberbio juego de cartas de Tarot de finales del siglo XV, atribuido a Andrea Mantegna¹¹. (Véase fig. 6)

En el año 1414, el Duque de Milán jugaba baraja con planchas de marfil ilustradas por artistas famosos, mientras que los nobles flamencos

usaban láminas de plata grabadas; en toda Europa la clase trabajadora se reunía en tabernas, y al borde de los caminos a jugar con naipes borrosos grabados con bloques de madera y reproducidos en papel ordinario; como los primeros diseños gráficos que se introdujeron en una cultura iletrada, también las cartas representan la primera manifestación de la democratización del arte de la imprenta en Europa, ya que los juegos de los reyes pudieron ser ahora los juegos de los campesinos y los artesanos. De esta manera introdujeron a las masas al reconocimiento de símbolos, al manejo de las secuencias y a la deducción lógica; su valor intrínseco trascendió la simple diversión¹².

Posteriormente, alrededor del año 1450, en Estraburgo, Alemania, un artista no identificado llamado **El Maestro de los Naipes**, creó los primeros grabados conocidos en lámina de cobre¹³.

El trabajo más fino del **Maestro de los Naipes** es una colección de naipes con imágenes de pájaros, animales y hombres salvajes (véase fig. 7 y fig. 8). La maestría de la ejecución sugiere que estos naipes fueron diseñados y grabados por alguien que ya dominaba el grabado.

¹⁰ *Ibid*

¹¹ Enric Satué, Op. Cit., pág. 44

¹² Philip B. Megg, Op. Cit. pág. 83

¹³ Op. Cit., pág. 101-102

Capítulo 1. La Tarjeta



Fig. 6 Tarjetas de Tarot, realizadas por Andrea Mantegna, siglo XV

Fig. 7 El Maestro de los Naipes, *The three of birds*, ca. 1450. El diseño magistral y la colocación de las imágenes en el espacio realzan la seguridad del dibujo y el empleo de la línea para lograr efectos tonales.



Fig. 8 El Maestro de los Naipes o su sucesor, *Vine Ornament with Two Birds* (*Adornos de viña con dos pájaros*), ca. 1440-1450. Este diseño es uno de los primeros grabados en lámina de cobre. Mediante el uso de sombras logradas con líneas, su diseñador logró un extraordinario patrón de dibujo general y convincente forma.





Fig. 9 Ejemplo de otra carta alemana del siglo XV

1.2.4 Las Barajas no corrientes

Los juegos de naipes con este tipo de barajas abundaron en Europa desde el siglo XVII al XIX. En Inglaterra desde 1670 hasta más o menos 1720 se imprimieron series de naipes históricos, grabados con tiras de dibujos, cada uno de los cuales representaba un evento significativo relativo al título de la baraja. De éstas se diseñaron alrededor de quince, entre ellas, *The Knavery of the Rump*, en la que se satirizaba el Rump Parliament de Oliver Cromwell (véase fig. 10). En Francia se hicieron muchas

barajas muy bonitas en los siglos XVIII y XIX; de gran interés son las barajas revolucionarias, en las que en vez de reyes y reinas aparecían naipes representando ciudadanos, y las exquisitas barajas coloreadas a mano de naipes de trajes de época, que datan de mediados del siglo XIX. Las figuras de los naipes de estas últimas barajas representaban personajes conocidos vestidos con los trajes suntuosos del periodo.

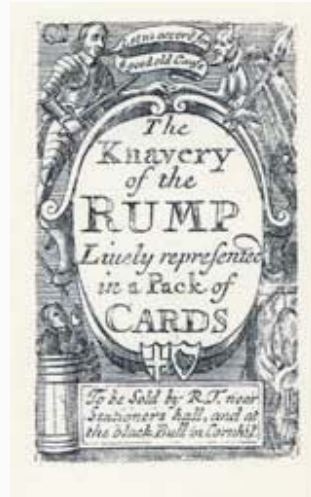


Fig. 10 The Knavery of the Rump, serie de Barajas que se realizaron para satirizar a Oliver Cromwell

¹⁴ www.library.thinkquest.org. Historia de tarjetas de jugar. Octubre 2005

Capítulo 1. La Tarjeta

Quizás las barajas de naipes más intrigantes de todas sean las llamadas barajas transformadas. A principios del siglo XIX, cuando todavía no se usaban índices en los naipes, la gente se divertía tratando de crear dibujos basados en los puntos o símbolos de los palos de los mismos. El término 'transformación' se refiere a convertir un simple naipe en una obra de arte. se imprimieron alrededor de 75 de estas barajas¹⁴.

1.2.4 Las tarjetas en Estados Unidos

Cuando las tarjetas llegaron a Estados Unidos, alrededor de los 1800, comenzaron a innovar el juego, inventaron cosas como El Bromista (Jocker), una tarjeta extra que se utilizó en el juego; así mismo pusieron pequeños números en las cartas por encima en el lado superior izquierdo y por el inferior derecho, esto para hacer más fácil el clasificar el juego en paquetes o mazos de tarjetas.

Distintas compañías al ver la popularidad del juego, comenzaron a imprimir tarjetas que reflejaban la vida política de la época o con una causa en particular (Véase fig. 11 y 11.1), un ejemplo es la **Compañía Excelentísima de jugar tarjetas**; ellos controlaron el imprimir y fabricar tarjetas para levantar dinero para el reinado del Rey Charles I, dicha compañía también

hizo un impuesto por jugar tarjetas que duró hasta 1920¹⁵.

En la actualidad la mayoría de las compañías buscan innovadoras maneras para hacer sus productos, inclusive las personalizan.



Fig. 11 Baraja con temática, Boxeadores, Estados Unidos



Fig. 11.1 Baraja con temática, Cine

¹⁴ Íbid
¹⁵ Íbid

1.3 Coleccionismo y otros usos de las Tarjetas



Las tarjetas además de servir en un principio para jugar, con el paso del tiempo fueron adquiriendo nuevos usos.

Hacia el año 1775, las personas que no podían comprar pintura de óleo para tener imágenes en sus casas, recurrieron al grabado en cobre plasmado en tarjetas, ya que esto era más económico. Además, los talleres comenzaron a producir pliegos, tarjetas de publicidad y otros impresos, un claro ejemplo se observa en el conjunto de grabados llamados *The Trades*¹⁶, originalmente creados por N. Larmessin en el año 1690. (Véase fig. 12)



1.3.1 La Cromolitografía y el coleccionismo de tarjetas no jugables

Por el año de 1840, de Inglaterra se introduce a América la cromolitografía, gracias a un impresor llamado William Sharp; la cual, según Meggs:

“...es una técnica de impresión que sigue el mismo principio de la litografía, es decir, la impresión se hace por medio de una superficie plana, en la cual la zona de impresión no sobresale del resto y se basa en la repulsión mutua de la grasa y el agua...”¹⁷;

con la diferencia de que en la cromolitografía no se utiliza una placa, sino varias en las que se coloca cada uno de los colores que llevará la impresión, en resumen, este tipo de impresión no es a una sola tinta, sino a dos o más.

Fue tanto el auge de la cromolitografía, que comenzaron a hacerse carteles publicitarios y tarjetas. Louis Prang, un alemán que llegó a América en 1850, formó una empresa de cromolitografía a la que llamó **L. Prang y Co.**¹⁸, en la cual comenzó a realizar diversas impresiones llenas de color, lo cual le dio gran oportunidad en Estados Unidos.

Fig. 12 ejemplo de la serie de grabados “The Trades (Los oficios)”, publicidad de un vendedor de animales, 1960. Una simetría impresionante y una sombría timidez intensifican el extravagante humor de esta imagen.

¹⁶ Philip B. Meggs. Op. Cit., pág. 149

¹⁷ Ibidem, pág. 204-205

¹⁸ Ibidem, pág. 207

Capítulo 1. La Tarjeta

Una de las impresiones que realizó fueron tarjetas de álbum, llamadas fragmentos (o recortes); ya que uno de los pasatiempos más importantes de la época (época victoriana) era coleccionar estos "*bellos trocitos de arte*"¹⁹, las flores silvestres, las mariposas, los niños, los animales y los pájaros de Prang llegaron a ser la expresión del amor por la dulzura, nostalgia y los valores.

A Prang se le ha llamado el "*Padre de las Tarjetas de Navidad de Estados Unidos*", por su trabajo pionero en gráficas para las celebraciones de las fiestas. En Inglaterra en el año 1873 publicó una tarjeta de Navidad para ser enviada por correo. Las imágenes típicas de estas primeras tarjetas fueron Santa Claus, renos y árboles de navidad. A principios de la década de 1880, fabricó tarjetas de Pascua, San Valentín, cumpleaños y Año Nuevo.

En la década de 1870, los álbumes cromolitográficos evolucionaron a tarjetas de publicidad comercial. Prang ayudó a popularizar el uso de estas tarjetas. (Véase fig. 13)

A partir de ese momento, el coleccionismo de tarjetas comenzó y ha evolucionado hasta nuestros días, hasta convertirse en un hobby y una distracción llena de diseño y composición.

¹⁹ *Ibid*

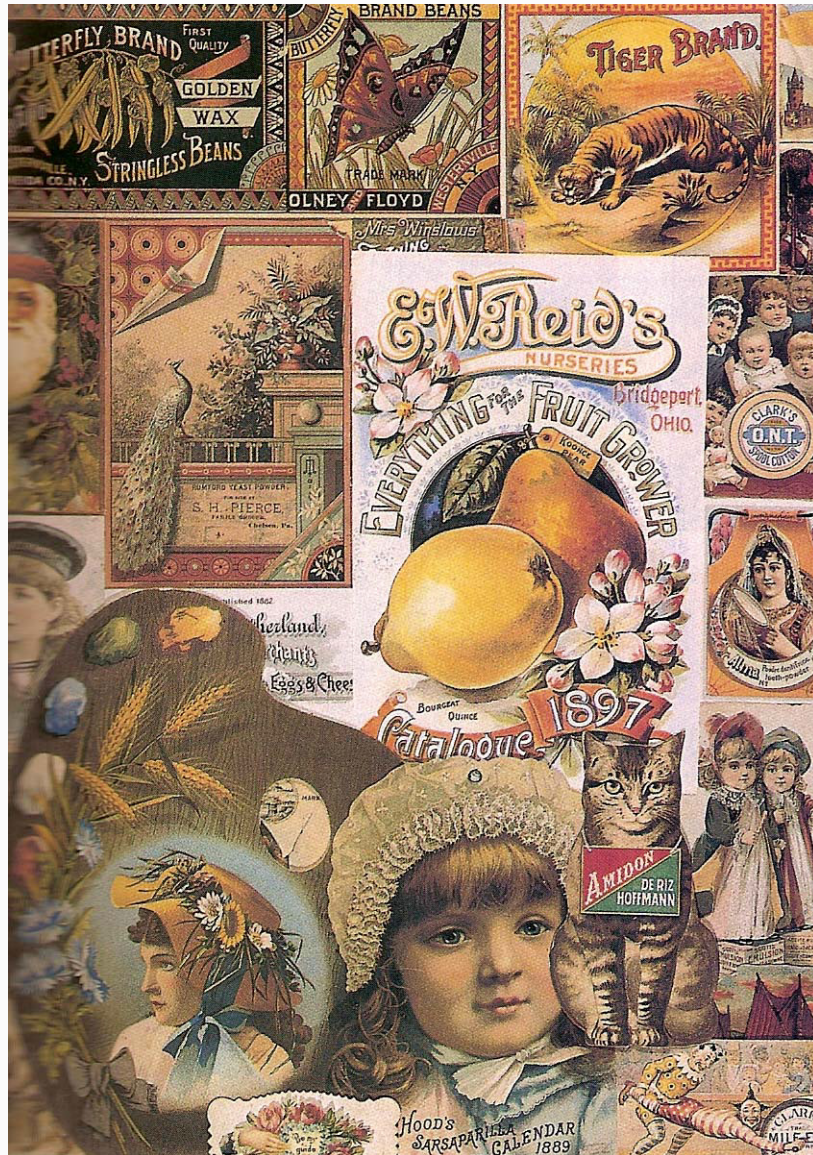
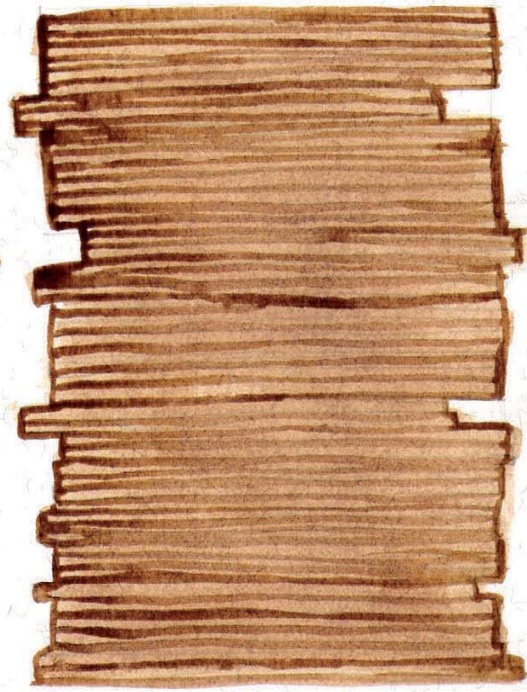
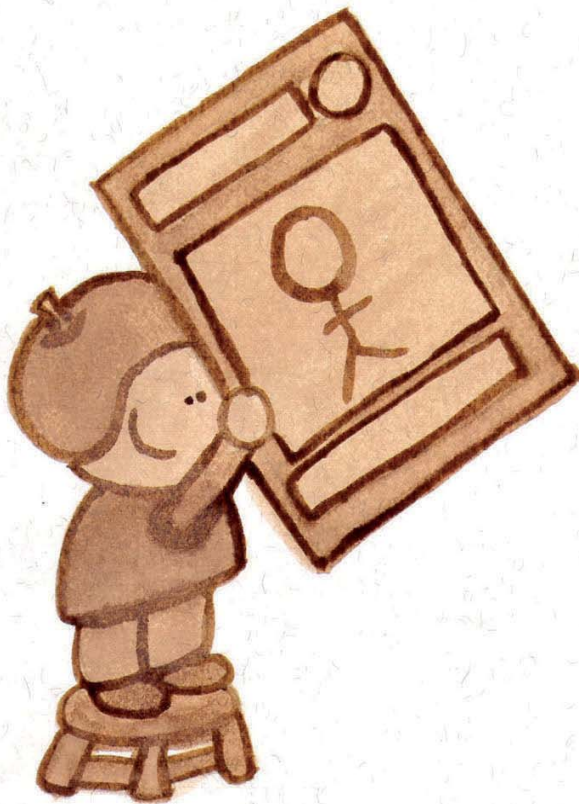


Fig. 13 L. Prang and Company y otros ca. 1880-1900. Esta colección muestra una variedad gráfica efímera, impresa por medio de la cromolitografía.

Capítulo 2

Juegos de Tarjetas Coleccionables:

Trading Card Game

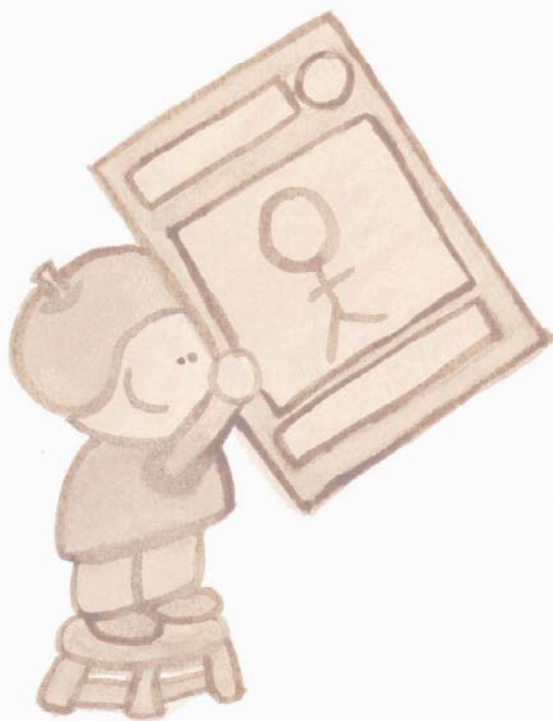


Capítulo 2. Juegos de Tarjetas Coleccionables: Trading Card Game



Después de conocer la historia de las tarjetas en su modalidad de juego de naipes, así como de las diferentes funciones que se les ha dado a través del tiempo, una de ellas el coleccionismo, es importante dar un vistazo a la evolución que ha tenido éste y a su vez la manera de utilizar y jugar las cartas en la actualidad.

En un tiempo relativamente reciente se comenzó a dar una nueva modalidad de jugar cartas, la cual evolucionó a partir del gusto por los juegos de cartas de naipes y de mesa, esto para dar un giro total a la clásica baraja y las reglas de juego, agregándosele una temática real, poderes a las cartas, incluso un diseño y una ilustración única, que ha despertado el gusto por la estrategia y a su vez por el coleccionismo, esta innovación fue llamada TCG.



¹ www.ludoteka.com. Las cartas de juego. Octubre 2005



2.1 Qué es un tcg

TCG son las siglas para nombrar de manera abreviada a un Trading Card Game, cuya traducción al español es *Juego de Tarjetas Coleccionables*; una definición más concreta nos la da el diccionario electrónico Geocities:

Un TCG, o Trading Card Game son tarjetas coleccionables que forman parte de un juego, como lo son Magic (véase fig. 14), Mitos y Leyendas (véase fig. 15), entre otros muchos existentes; que suelen venderse en sobres con cantidades que varían según la serie, y están echas en un papel más grueso que otros modelos de tarjetas.²

Otra definición es la que se da en la página oficial del juego Mitos y Leyendas:

Un TCG, es un juego de cartas coleccionables. Esto quiere decir que es un juego compuesto por miles de cartas diferentes, con personajes, habilidades y efectos únicos, las cuales se pueden coleccionar e intercambiar con otros jugadores, pero principalmente están diseñadas para jugar.³

Cada TCG, presenta una temática, reglas y personajes diferentes, así que se pueden hacer millones de combinaciones posibles con las cartas del mazo perteneciente a cada juego; así cada jugador crea una estrategia única; tanto de cartas en su mazo, como de estilo de juego.

Se pueden crear nuevos mazos, llamados *expansiones*, a partir de una temática concreta, por ejemplo en el juego **Mitos y Leyendas** que lleva una temática sobre los dioses y

creencias de diferentes culturas ha creado expansiones de la cultura egipcia, hasta la actualidad que lanzó al mercado la cultura mexicana.



Fig. 14 Carta "Shanodin Dryads", del juego Magic, primer TCG

Existen algunas denominaciones para el tipo de tarjetas coleccionables, y son:

P.P. Cards: cartas coleccionables que se venden en sobres de una sola tarjeta.⁴

Cardass: Cartas coleccionables que se compran en máquinas expendedoras.⁵

LamiCards: Son tarjetas con imágenes obtenidas de fotos o ilustraciones. No

² www.geocities.com/sixerx/diccionarioxixerx.htm. Cards. Octubre 2005

³ www.myl.com. ¿Qué es?. Noviembre 2005

⁴ www.geocities.com/sixerx/diccionarioxixerx.htm. Cards. Octubre 2005

⁵ Ibid

necesariamente coleccionables pero con la particularidad de estar plastificadas como una licencia de conducir.⁶



Fig. 15 Carta "El Gran Zeus", perteneciente al juego Mitos y Leyendas, uno de los TCG's más importantes que existen

Pero para comprender mejor lo que es un TCG, debemos retomar su historia, la manera como inició este tipo de juego y cómo ha ido evolucionando hasta nuestros días, a pesar de ser relativamente reciente.

2.2 Cómo inician los TCG



El juego que ha engendrado cientos de otros juegos coleccionables de cartas es el llamado **MAGIC** (véase fig. 16).

La historia de **Magic** comienza cuando un joven profesor de matemáticas llamado Richard Garfield, que amaba los juegos tuvo una idea para un juego de mesa, el cual quería publicar, pero deseaba que fuera entretenido y lleno de estrategia; al cual llamó **Roborally**.

Para llevar a cabo su proyecto se puso en contacto con Peter D. Adkison, quién había fundado la compañía **Wizards of the Coast**, empresa mundial fundada en 1990, dedicada al diseño, realización y distribución de tarjetas de juego, asociada con Hasbro⁷, la cuál operaba desde el sótano de su casa; pero desafortunadamente Adkison, no tenía el presupuesto para producir Roborally, así que le pi-

Fig. 16 Logotipo del TCG llamado Magic The Gathering (El encuentro)



⁶ Ibid

⁷ www.wizards.com. The story of Wizards of the coast. Noviembre 2005



Fig. 17 "Iron Star", una de las cartas de la primera edición, denominada Alfa, de Magic: The Gathering



Fig. 18 "Black Ward", carta de la edición Beta de Magic

dió a Garfield que diseñara un juego más sencillo de producir. Fué entonces cuando Garfield presentó un curioso juego de cartas, originalmente llamado *Mana Clash*, lleno de hechizos mágicos, criaturas asombrosas y artefactos antiguos.

El juego *Mana Clash*, fue lanzado al mercado el año de 1993, pero con un nuevo nombre, *Magic: The Gathering* o *Magic: El Encuentro*, esta primera edición actualmente es conocida como *Alfa* (véase fig.17), y tuvo un tiraje de dos millones y medio, los cuales se vendieron rápidamente, dando paso

a un nuevo tiraje de 7.5 millones.

Éste fue una reimpresión únicamente, en donde se arreglaron algunos pequeños errores de la impresión de *Alfa*; sin embargo, al recibir las cartas, se dieron cuenta de que las esquinas eran menos redondeadas que las originales, dando origen a la distinción entre *Alfa* y *Beta* (véase fig. 18), las nuevas cartas.

Originalmente, *Magic: El Encuentro* era un juego de edición limitada, que sería eventualmente reemplazado por

⁸ La Historia de Magic: El Encuentro I. Gripo Necrotower. Cartas de Combate. Año 2. No. 16. Febrero 2005. pág. 37



Fig. 19 Ejemplos de cartas de la expansión denominada Arabian Nights, de Magic

Magic: Edad de Hielo, la cual sería reemplazada a su vez, y así en adelante. Pero el gran éxito de *Magic* causó que la primera edición (Alfa y Beta) quedara agotada mucho antes que *Edad de Hielo* estuviera lista, por lo que decidieron reimprimirla una vez más, ahora con bordes blancos, llamando a esta segunda edición *Unlimited* (ilimitada). La demanda siguió en aumento, así que Richard decidió crear una expansión más pequeña que las 300 cartas originales, consistente en su totalidad de cartas completamente nuevas.

Aunque la edición original contenía un rico mundo de criaturas y objetos, no existía una mitología definida para el mismo, por lo cuál en esta nueva expansión se decidió cambiar; buscando inspiración en mitologías del mundo real, Richard decidió explorar el mundo de *Las Mil y Una Noches*, y creó *Arabian Nights* (Noches Árbigas), en donde aparecían personajes de este libro, como *Sinbad* o *Aladino*. (Véase fig. 19)

Era un lugar lleno de genios y espíritus, y la expansión fue recibida con gran entusiasmo; originalmente

Arabian Nights iba a tener dorsos diferentes a los de *Magic* regular, siendo ahora de color rosado. Sin embargo, esto fue cambiado a última hora, quedando el dorso uniforme que se utiliza actualmente.

A *Arabian Nights* le siguió *Antiquies* (Antigüedades) (véase fig. 20), que narraba la guerra entre dos hermanos, *Urza* y *Mishra*, en un mundo llamado Dominaria y que se basaba principalmente en artefactos. Este cambio, pasando de una mitología "real" a una completamente inventada, marcaría el futuro de *Magic* y serviría para darle su identidad propia.

Para este punto, **Unlimited** también se había agotado y *Wizards of the Coast* decidió sacar una nueva edición. Sin embargo, en vez de reimprimir la versión original una vez más, aproximadamente el 10% de las cartas originales fueron removidas y reemplazadas por cartas de las dos expansiones que habían sido publicadas; esta tercera edición fue llamada *Revised* (Revisada).

La siguiente expansión, *Legends* (Leyendas) (véase fig. 21), no fue diseñada por Richard Garfield, sino por un grupo de jugadores que ayudaban a probar las otras expansiones. Introdujeron una multitud de lugares y personajes legendarios (y más de un color, ambas innovaciones en esta expansión).



Fig. 20 Carta "Amulet of Kroog", perteneciente a la expansión *Antiquies* de *Magic: The Gathering*

Era un mundo lleno de sabor e historia; sin embargo esta sólo se podía entrever en los nombres de las cartas así como el *texto de sabor* (*flavor text*)⁹ de las cartas. *Legends* iba a ser la primera expansión autónoma.

La nueva expansión, *The Dark* (La Oscuridad) (véase fig. 22) continuó la historia de *Urza* y *Mishra*; su guerra había causado tales destrosos que Dominaria, había caído en una edad oscura.

⁹ *Ibid* pág. 38



Fig. 21 "Walking Dead", carta de la expansión Legends, Magic



Fig. 22 "Mana Clash", perteneciente a la expansión The Dark, Magic

Posteriormente se hizo la expansión *Fallen Empires* (Imperios Caídos), en la cual la historia se movió a *Sapardia*, un continente en el sur de *Dominaria*, donde se vio la lucha entre diferentes imperios, como los de los *Trulls*, los *Saprolines* y los *Elfos*, los cuales sintieron los efectos de la guerra entre los dos hermanos.

Finalmente, *Edad de Hielo* (Ice Age) (véase fig. 23) vio la luz, diseñada para poder ser jugada sin el resto de las cartas publicadas (aunque completamente compatible con la misma), reimprimió un buen número de las cartas originales o variaciones de las mismas, así como tierras básicas. A pesar de no tener el enfoque que tienen expansiones modernas, el *sabor* de la expansión era completamente diferente. Se dio una expansión denominada *Homelands* (Tierras Natales), que hoy en día es considerada parte de *Edad de Hielo*, pero que no tenía nada que ver con ésta; así que casi de inmediato salió *Alianzas* (Alliances) (véase fig. 24), la cual sí continuó la historia, el sabor y las mecánicas de la *Edad de Hielo*.



Fig. 23 (arriba) Carta de Edad de Hielo (Ice Age), titulada "Glacial Wall", Magic



Fig. 24 (abajo) "Winter Night", carta de la expansión Alianzas (Alliances), que continuó la línea que llevaba Edad de Hielo, Magic.



Fig. 25 (arriba) Una nueva forma de presentar la historia que se llevaba a cabo, con toques tropicales y africanos, carta "Afterlife", de la expansión Mirage (Espejismo) de Magic

Fig. 26 (abajo) "Inspiration", carta perteneciente a la expansión Visions (Visiones), Magic

Para una nueva expansión autónoma, *Mirage* (Espejismo), la historia que se venía contando, se trasladó al continente de *Jamuraa*, con un sabor africano (véase fig. 25).

Visions (Visiones) (véase fig. 26), la siguiente expansión, era originalmente parte de *Espejismo*, pero por ser tan grande, fue dividida en dos; también se decidió a partir de ese momento que saldría una expansión grande (autónoma) y dos pequeñas (que continuarían la historia de la primera) por año, así como una nueva edición base cada dos años¹⁰. Este fue el comienzo de los bloques que actualmente se conocen.



A partir de entonces *Magic The Gathering* ha ido creciendo y expandiéndose cada vez más, convirtiéndose así en el primer *Trading Card Game*, y en la base para la creación de otros muchos juegos de estrategia que han tomado diferentes temas como inspiración, pero siguiendo la línea de juego de este que es considerado *El Padre de los TCG's*. Sin embargo, también se tiene que abordar la historia de otro TCG que ha marcado la historia de este tipo de juegos, y es *Mitos y Leyendas*.

¹⁰ *Íbid*

2.2.1 El Primer TCG latinoamericano



Fig. 27 Logotipo que identifica al TCG, Mitos y Leyendas

Mitos y Leyendas es el primer juego de cartas coleccionables de estrategia desarrollado completamente en y para Latinoamérica, con todas las cartas y reglamentos en español¹¹, es el único juego de cartas de estrategia latinoamericano que hoy sigue un épico viaje por culturas universales, sumando trascendencias y proyecciones que superan su fundamental sentido de entretener.

Este juego reúne historias de mundos diversos, fantasías de conocimiento masivo que resultan atractivas en cualquier latitud del planeta. El origen de estas cartas son aventuras que atraviesan siglos, océanos y continentes, para entregarle a cada jugador un nuevo concepto de diversión y conocimiento.

Junto al poder de sus habilidades estratégicas y las ilustraciones que mágicamente combinan figuras, colo-

res e identidades; en el contenido de *Mitos y Leyendas* comparten tiempo y espacio elementos que han seducido a jugadores y coleccionistas de todas las edades. *Representa un éxito integral, que por estructura y desarrollo de juego se ha convertido en una herramienta pedagógica*¹².

Este juego, lanzado al mercado el 30 de junio del año 2000, está basado en las diversas culturas y mitologías del mundo. Los griegos, egipcios, mayas, romanos, bárbaros, y más; se enfrentan en combates legendarios bajo el mando del jugador. De esta manera, el mazo de cartas representa un reino al que se debe defender mientras se trata de acabar con el oponente.

Cada carta del juego representa un personaje legendario, arma, hechizo arcano, tótem de poder o recurso que se necesita para poder vencer al adversario.

Hoy en día, *Mitos y Leyendas* cuenta con 11 ediciones mitológicas y 3 mil cartas, aunque constantemente sigue creciendo; entre algunas de sus expansiones se encuentran títulos como *Cruzadas*, *Dominios de Ra*, *Espada Sagrada*, *Hijos de Daana*, hasta llegar a la que trata sobre la cultura en México, titulado *Guerrero Jaguar*.

¹¹ www.myl.com ¿Qué es Mitos y Leyendas?. Noviembre 2005

¹² www.myl-on line.com/historia.php. *Mitos y Leyendas es mucho más que un juego*. Noviembre 2005



Fig. 28 Logotipo de la expansión Espada Sagrada, cuyo centro de atención son Excalibur, El Rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda



Fig. 29 Logotipo de la expansión Guerrero Jaguar, la cuál aborda la cultura mexicana, así como sus dioses y creencias



Fig. 30 Logotipo de la expansión Dominios de Ra, que aborda la cultura egipcia, perteneciente al juego Mitos y Leyendas

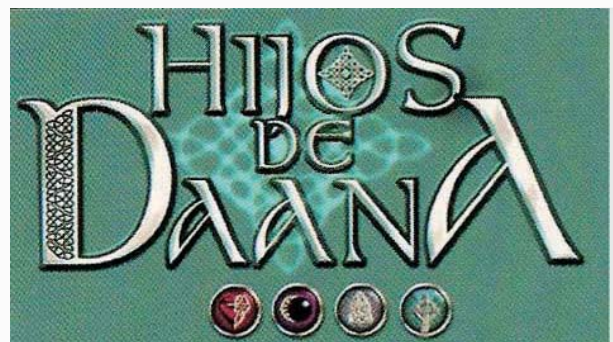


Fig. 31 Logotipo de la expansión Hijos de Daana, la cual habla de la cultura Celta



Fig. 32 Carta titulada "Letania", perteneciente a Mitos y Leyendas

2.3.1 Qué es un CCG

Las siglas CCG sirven para denominar a un **Constructible Card Game**¹³, o en su traducción, **Juego de Cartas Construido**; esta variante del TCG, consiste principalmente, y como su nombre lo dice, en construir una baraja o mazo, que según tus habilidades y conocimientos sobre el juego, te hará ganar a tus oponentes, o bien conseguir el objetivo final que se plantea. El más reciente CCG y que ha aportado un paso más en cuanto a estrategia en este rubro, es el llamado **Allegiance: War of Factions** (La Guerra de las Facciones) (véase fig. 33).

2.3 Variantes de un TCG



Algunas veces los TCG's cambian de reglas o le hacen innovaciones a los mazos; como poder armar tu propio juego para ser más fuerte o darles ciertos poderes a las cartas que otros no habían puesto. Por ello se dice que son variantes del TCG, porque siguen jugándose con cartas coleccionables, pero con un extra que las hace más entretenidas.

2.3.2 Qué es un CSG

Este es un término relativamente nuevo, ya que en mayo de 2005, salió a la venta el primer juego de este tipo llamado **Pirates of the Spanish Main** (Piratas del Principado Español) (véase fig. 34); un juego en el que participan cartas fragatas de distintos tamaños que unos mismo construye, islas, tesoros, y como protagonistas unos piratas.

Además este nuevo concepto se juega con barcos armables, un dado, carta

¹³ Presentando TCG, Allegiance CCG. Marcos G. Pesquero. Cartas de Combate. Año 2. No. 17. Marzo 2005. Pág. 50

Capítulo 2. Juegos de Tarjetas Coleccionables: Trading Card Game



Fig. 33 Ejemplos de cartas de un CCG, en este caso del llamado, Allegiance: War of Factions

de tesoro o tripulación y una carta de isla, es decir, tiene accesorios que lo complementan, todo ello para que con una estrategia se le gane al oponente.

Por ello las siglas CSG significan *Constructible Strategy Game*, o en español, *Juego de Estrategia Construido*.

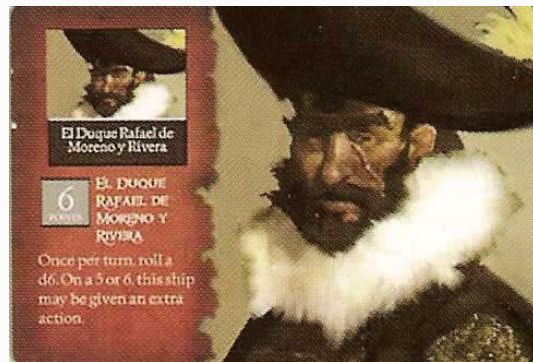


Fig. 34 (arriba) Carta perteneciente al CSG Pirates of the Spanish Main

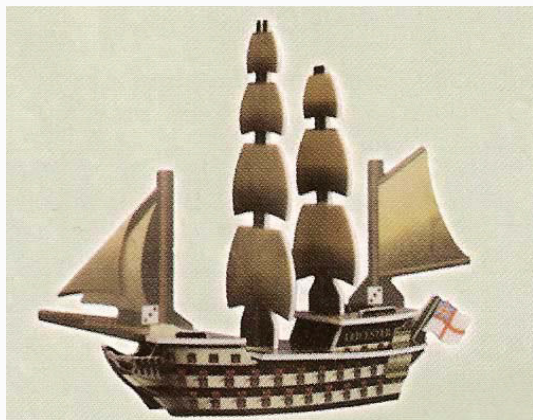


Fig. 35 (abajo) Barcos que vienen como accesorios complementarios para el juego

2.3 Estructura y dimensiones de una tarjeta coleccionable para juego



La mayoría de cartas de un TCG, tienen la misma estructura, sólo presentan variantes en cuanto a color, diseño y acomodo de los elementos, pero en general se presentan como sigue en el ejemplo dado en una carta del juego **Mitos y Leyendas**.

Puede haber variantes en cuanto a valores, íconos o poderes de cada una de las cartas, esto sucede porque cada juego tiene sus propios personajes, poderes y hasta su propio estilo en ilustración y diseño.

Ilustración. Aquí aparece la presentación del personaje de la carta

Tipo de carta

Coste. Número deoros a pagar para jugar la carta, esto aparece o no dependiendo del TCG del cual se trate

Nombre. Este permite identificar a la carta de las demás



Rareza

Habilidad. En este recuadro aparecen las habilidades de las cartas, es decir, su efecto sobre el juego

Las medidas estándares para una carta de juego coleccionable son:

8.6 cm



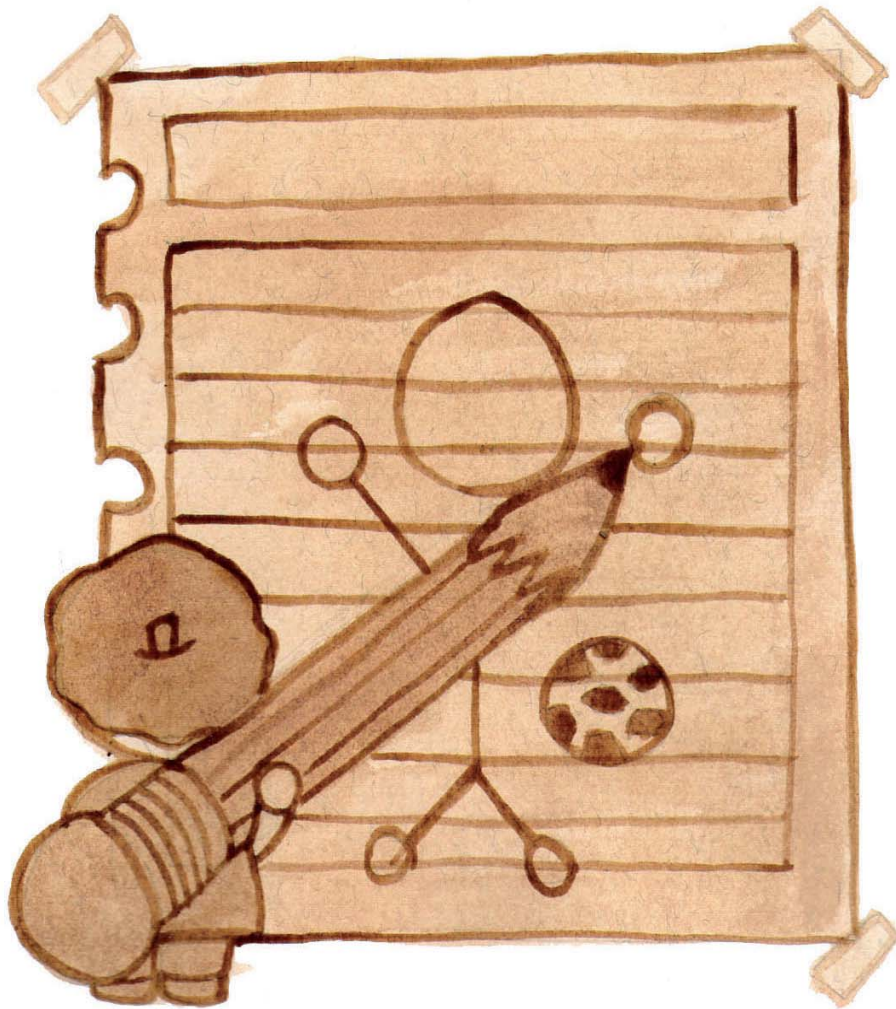
6 cm

Estas medidas aplican para todas, o para la mayoría de cartas coleccionables que existen en la actualidad, aunque hay ciertas excepciones, en juegos en los que uno mismo crea sus cartas a las medidas que más le convengan o le agraden.

Así llegamos al final de este capítulo después de haber abordado desde la definición de un Trading Card Game hasta su evolución, influencia para los juegos que se crean actualmente, y la manera como está estructurada y diseñada una carta de este tipo.

Capítulo 8

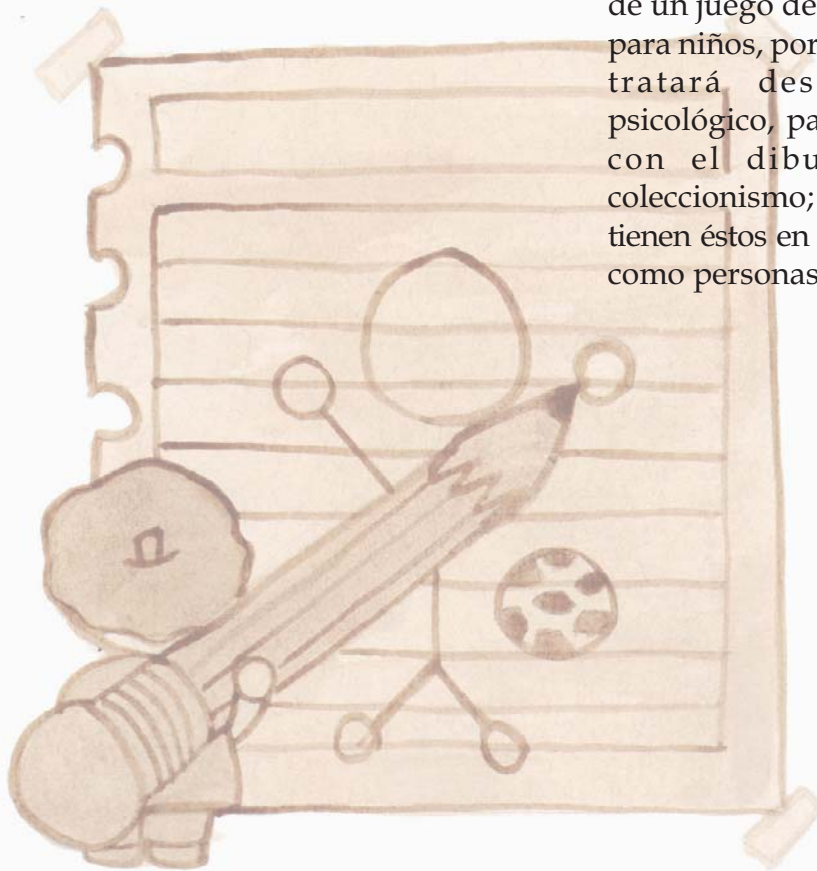
El desarrollo psicológico del niño:
Dibujo, juego y coleccionismo



Capítulo 3. El desarrollo Psicológico del niño: Dibujo, Juego y Coleccionismo



Una vez que se ha revisado el concepto de TCG, la manera en que surgió, ha evolucionado y las principales características de una tarjeta coleccionable, se podría pasar a la parte del diseño de la misma, pero antes es muy importante conocer el target al que va a ir dirigido ese diseño, ya que esto ayudará a que se de una solución gráfica real y efectiva al problema que se nos está planteando; en este caso, el desarrollo de un juego de tarjetas coleccionables para niños, por ello en este capítulo se tratará desde su desarrollo psicológico, pasando por su relación con el dibujo, el juego y el coleccionismo; y la importancia que tienen éstos en su crecimiento integral como personas.



3.1 El desarrollo Psicológico

Dos importantes psicólogos dentro de la teoría del desarrollo son: Jean Piaget, psicólogo suizo; y el ruso Lev Vigotsky. Ellos afirman, de manera muy amplia, que el desarrollo es la evolución de la estructura corporal, ligada en amplia medida a la evolución de la estructura mental.

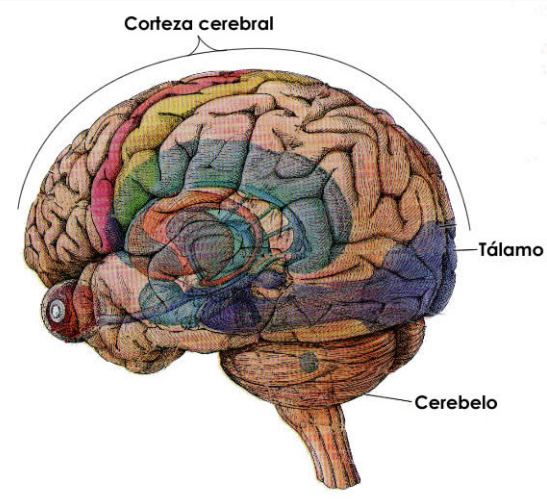
En un sentido psicológico general, el término desarrollo, se refiere a una serie de cambios que ocurren entre la concepción y la muerte de los seres humanos; muchos de estos cambios se deben al crecimiento y la maduración. Otros son producidos por el aprendizaje, que ocurre, cuando los individuos se relacionan con su ambiente y constituye una parte importante del desarrollo social de la persona.

El desarrollo humano está dividido en cuatro partes, que son:

- **Desarrollo Físico.** Que tiene que ver con los cambios del cuerpo.
- **Desarrollo Personal.** Se refiere a las modificaciones en la personalidad del individuo.
- **Desarrollo Social.** Cambios en la forma en que se relaciona con los demás.
- **Desarrollo Cognositivo.** Explica los

cambios en el pensamiento, estos son graduales y ordenados porque los procesos mentales se hacen más complejos.

3.1.1 El cerebro



El cerebro también es parte fundamental dentro del desarrollo psicológico; se encuentra dividido en áreas, las cuáles participan en funciones particulares: *el cerebelo* coordina y dirige los movimientos suaves y habilidosos, que van de los gestos gráciles de bailarín a la acción cotidiana de comer; *el tálamo* se ocupa de nuestra capacidad de asimilar información, especialmente si es verbal, la información reticular cumple con una función importante en la atención y la activación. Según Collin:

"...el área más grande del cerebro es la corteza cerebral, una cubierta exterior de aspecto rugoso, de unos tres milímetros de espesor; ésta da cuenta



Capítulo 8. El desarrollo Psicológico del niño: Dibujo, Juego y Coleccionismo

de alrededor del 85% del peso del cerebro y contiene la mayor cantidad de células nerviosas: las delgadas estructuras que almacenan y transmiten información. Es la parte del cerebro responsable de los mayores logros humanos. Esta hoja arrugada de neuronas cumple tres funciones importantes: a) recibe impulsos de los órganos sensoriales como son las señales visuales o auditivas; b) controla el movimiento voluntario; c) forma asociaciones. La corteza es la última parte del cerebro que se desarrolla. Por lo que se cree que es más susceptible, que otras áreas a las influencias ambientales..."¹

Otro aspecto del funcionamiento del cerebro, que tiene implicaciones para el desarrollo cognoscitivo, es la lateralización o especialización de los dos hemisferios. Cada mitad del cerebro controla el lado opuesto del cuerpo, el hemisferio izquierdo es el factor principal en el procesamiento del lenguaje; mientras que el hemisferio derecho controla la mayor parte de la información espacial-visual y las emociones.

Los psicólogos del desarrollo afirman que el momento en que ocurre la lateralización es muy importante, ya que antes de que se establezcan las especializaciones en áreas particulares del cerebro, este es muy adaptable. La *lateralización* empieza antes del nacimiento y tarda varios años.

El desarrollo cognoscitivo supone mucho más que la adición, de nuevos hechos e ideas, es un almacén de información. Según Piaget:

"...del nacimiento a la madurez nuestros procesos de pensamiento cambian de manera radical, aunque lentamente, porque de continuo nos esforzamos por imponer un sentido al mundo..."²

Piaget identificó cuatro factores que influyen en los cambios de pensamiento, y son: Maduración Biológica, Actividad, Experiencias Sociales y Equilibrio, las cuáles interactúan entre sí.

Una de las influencias más importantes en la forma en que entendemos el mundo es la *maduración*, la exhibición de los cambios biológicos que desde la concepción están programados genéticamente. Otra influencia es la *actividad*, con la maduración física aumenta la capacidad de actuar y aprender sobre el ambiente, es decir, mientras exploramos, probamos, observamos; en algún momento organizamos la información.

De acuerdo con Piaget, *nuestro desarrollo cognoscitivo está influido por la transmisión social y el aprendizaje de los demás*³. Sin la transmisión social, tendríamos que reinventar los conocimientos que ya posee nuestra cultura.

Piaget marcó que todas las especies heredan dos tendencias básicas o *funciones invariantes*. La primera es hacia la organización, la combinación, ordenamiento, recombinación y reacomodo de conductas y pensamientos

¹ George Collin. *Compendio de psicología infantil*. Ed. Kapelusz. Argentina, 1974. pág. 31

² Op. Cit., pág. 33

³ Anita E. Woolfork. *Psicología educativa*. Ed. Prentice Hall. México, 1999. pág. 28



en sistemas coherentes; la segunda tendencia es hacia la adaptación, o sea, el ajuste del ambiente.

a) Organización.

Las personas nacen con la tendencia a organizar sus procesos de pensamiento en estructuras psicológicas o sistemas para comprender y relacionarse con el mundo.

b) Adaptación.

Además de la tendencia a organizar, la gente también suele por herencia adaptarse a su ambiente; en la adaptación participan dos procesos básicos: la asimilación y la acomodación. La asimilación tiene lugar cuando la gente utiliza los esquemas que posee para dar sentido a los acontecimientos del mundo, incluye el intento de entender algo nuevo y de ajustarlo a lo que ya conocen.

c) Equilibrio.

Los cambios en el pensamiento tienen lugar mediante el proceso de equilibrio, la búsqueda de balance. El proceso de equilibrio funciona de la siguiente manera: hay equilibrio, si al aplicar un esquema en particular a un acontecimiento o situación, el esquema funciona; pero si el esquema no produce un resultado satisfactorio, entonces, hay un desequilibrio y nos sentimos incómodos.

La incomodidad nos motiva a buscar

una solución, mediante la asimilación y la acomodación, con lo que nuestro pensamiento cambia y avanza.

3.2 El desarrollo cognoscitivo infantil



3.2.2 Teoría del desarrollo según Piaget

Piaget propuso verdaderas diferencias para los niños conforme crecen. A las cuatro etapas propuestas por él se les conoce como: *Sensoriomotora, Preoperacional, Operaciones concretas y Operaciones formales*. Piaget creía que *todos pasamos por las cuatro etapas exactamente en el mismo orden*⁴.

Etapas del desarrollo cognoscitivo propuestas por Piaget

SENSORIOMOTORA. 0-2 años

- Empieza a hacer uso de la imitación, la memoria y el pensamiento.
- Empieza a reconocer que los objetos no dejan de existir cuando son ocultados.
- Pasa de las acciones reflejas a la actividad dirigida a metas.

⁴ Op. Cit., pág. 29



PREOPERACIONAL. 2-7 años

- Desarrolla gradualmente el uso del lenguaje y la capacidad para pensar de forma simbólica.
- Es capaz de pensar lógicamente operaciones unidireccionales.
- Le resulta difícil considerar el punto de vista de otra persona.

OPERACIONES CONCRETAS. 7-11 años

- Es capaz de resolver problemas concretos de manera lógica.
- Entiende las leyes de conservación y es capaz de clasificar y establecer series.
- Entiende la reversibilidad.

OPERACIONES FORMALES. 11-adultez

- Es capaz de resolver problemas abstractos de manera lógica.
- Su pensamiento se hace más científico.
- Desarrolla interés por los demás temas sociales, identidad.

La influencia de Piaget en la psicología del desarrollo y la educación ha sido enorme, actualmente, casi todos los psicólogos coinciden con sus agudas descripciones de la forma en que piensan los niños; aunque muchos discrepan con sus explicaciones de por qué el pensamiento se desarrolla como lo hace.

3.2.2 Teoría del desarrollo según Vigotsky

Hay una teoría del desarrollo cognoscitivo propuesta por Lev Vigotsky, la cual vincula el desarrollo cognoscitivo y la cultura.

Los psicólogos reconocen que la cultura da forma al desarrollo cognoscitivo al determinar qué y cómo aprenderá el niño acerca del mundo.

Vigotsky afirma que las etapas que Piaget observó no son necesariamente "normales" para todos los niños, porque hasta cierto punto, reflejan las expectativas y las actividades de la cultura a la que pertenecen. Mientras Piaget describía a un niño como pequeño científico que construía casi solo su idea del mundo, Vigotsky proponía que:

"...el desarrollo cognoscitivo depende en gran medida de las relaciones con la gente que está presente en el mundo del niño y las herramientas que la cultura le da para apoyar el pensamiento. Los niños adquieren sus conocimientos, ideas, actitudes y valores a partir de su trato con los demás. No aprenden la exploración solitaria del mundo, sino, al apropiarse las formas de actuar y pensar que su cultura les ofrece..."⁵

Esta teoría también afirma que las herramientas reales y simbólicas, como las impresoras, lápices, las computadoras, los números y los sistemas matemáticos, los signos y los códigos, así como el lenguaje, desempeñan

⁵ Lev S. Vigotsky. *Psicología del arte*. Ed. Barral. España, 1972. pág. 49



funcionamiento muy importante en el desarrollo cognoscitivo.

El sistema numérico es una herramienta cultural que apoya el pensamiento, el aprendizaje y el desarrollo cognoscitivo, este sistema pasa del adulto al niño gracias a las relaciones formales e informales de la enseñanza. Vigotsky tuvo un real acierto en el siguiente razonamiento: *“Entre más amplio sea lo que al niño se le enseña, sus capacidades de desarrollo y comprensión también lo serán”*⁶. El arte es un complemento más para lograr esto.

En la teoría de Vigotsky, el lenguaje es el sistema simbólico más importante que apoya el aprendizaje y el arte es un lenguaje de expresión que comunica. Por lo tanto es una herramienta más para un mejor y mayor aprendizaje. El lenguaje es crucial para el desarrollo cognoscitivo.

3.3 El desarrollo artístico en los niños



3.3.1 Estilo y evolución del dibujo

La mayoría de los niños disfrutan dibujando, cuando un niño dibuja nos está contando un cuento, figurándolo con un conjunto de signos imaginados.

Los dibujos de niño son fácilmente reconocibles, el niño no busca, de ninguna manera imitar las producciones artísticas de los adultos. Se encontrarían en cambio mayores semejanzas con el arte popular, los dos tienen en común la imperfección de los medios y la inquietud narrativa y descriptiva.

Se puede encontrar una relación entre el estilo del niño y de los “primitivos”; desde una perspectiva psicológica, el niño desde su nacimiento se desarrolla en el seno de una cultura que le marca profundamente, la influencia de las imágenes que le rodean y del lenguaje de que dispone; en el plano mismo del dibujo y de su estilo la identidad entre los estilos primitivos descansa en un conocimiento muy imperfecto de estos mismos.

Hay pues un estilo propio del dibujo del niño, no se sabe en que medida depende del estilo decorativo o representativo propio de su cultura; verosímelmente si se inspira en él, saca sus características esenciales de particularidades psicológicas y de los medios materiales puestos a su disposición.

El niño, teniendo en cuenta sus medios, busca siempre representar lo real. Su afán de observación, su gusto del detalle, sus comentarios, todo muestra la tendencia realista. Luquet

⁶ Op. Cit., pág. 52



afirma que *el arte infantil sería realista como el de Van Eyck, de un Chardin o de un Coubert*, sin embargo existen diferencias entre el dibujo de niño y el arte realista; Luquet llega a distinguir en la evolución del dibujo, una serie de fases todas caracterizadas por un modo particular del realismo.

1. Primera Fase, la del *realismo fortuito* o *etapa del garabato*. Al principio el dibujo no es para el niño un trazado ejecutado para hacer una imagen, sino un trazado simplemente ejecutado para trazar líneas o garabatos. Los garabatos según Prudhommeau:

“...son un movimiento oscilante después giratorio, determinado al principio por un gesto en flexión que le da el sentido centrípeto, opuesto a las agujas del reloj...”⁸

Cuando el niño cumple dos años, dispone del rasgo horizontal y del rasgo vertical, sin embargo no controla todavía ni el punto de partida ni el punto de llegada del rasgo.

Posteriormente aprende a parar voluntariamente su gesto, por lo que líneas más cortas, guiones, pequeños lazos sustituyen las grandes líneas y los grandes óvalos de la etapa precedente. La etapa siguiente, siguiendo en la fase del garabato, está caracterizada por la aparición del ***control doble*** o ***control de partida y llegada***, el niño no sólo puede hacer partir su rasgo de un punto exacto

sino que lo puede guiar para hacerlo llegar a otro punto determinado en el espacio, puede complementar un dibujo de ahora en adelante y cerrar una figura.

El doble control permite un nuevo enriquecimiento de las formas; polígonos, esbozos de cuadrado o de triángulo se hacen posibles. Los ovoides o círculos no cerrados pueden ser acabados, todo está en su sitio para que el niño pueda pretender esbozar un dibujo “figurativo” (véase fig. 36).

2. Segunda fase, la del *realismo fallado*. El niño ha aprendido a leer las imágenes, en primer lugar fueron los objetos simples que han podido ser identificados, luego ha logrado reconocer formas más complicadas, menos esquemáticas, en general se ha hecho capaz de interpretar conjuntos de formas y colores más complejos.

El niño pasa de la ejecución de imágenes involuntarias a imágenes premeditadas; para Luquet habrá dos tiempos distintos: en un primero, el niño trata de representar algo, y si fracasa, renunciará a su proyecto; en un segundo tiempo trata de corregir un detalle del dibujo para volver a encontrar la semejanza que buscaba (véase fig. 37).

⁷ Daniel Widlocher. *Los dibujos de los niños; bases para una interpretación psicológica*. Ed. Herder. España, 1971. pág. 24

⁸ Op. Cit., pág. 32



3. **Tercera fase**, la del *realismo intelectual*. Ésta se da entre los 4 y los 12 años, aparece cuando el niño emplea esquemas gráficos de los que dispone, con el propósito de significar la realidad exterior, su particularidad es que parecen hacer poco caso de los datos de percepción. Otra particularidad del estilo infantil es la diversidad de los puntos de vista, en un rostro representado de cara, se verá implantado un peinado de perfil; igualmente es muy importante el empleo del detalle ejemplar.

Lo que caracteriza este estilo es lo esquemático de las representaciones, el objeto está figurado de la manera que puede ser reconocido. La preocupación del niño no es representar las cosas tales como son, sino de figurarlas de la manera que nos las hace más cómodamente identificables. Cuanto más un dibujo quiere decir cosas, más interesa al niño; el dibujo es pues el equivalente del relato. (Véase fig. 38)

4. **Cuarta fase**, la del *realismo visual*. En esta fase, el niño como adulto, somete más su dibujo a lo que ve; la manifestación principal es la ejecución más o menos torpe de la perspectiva.

Durante estas fases, el color está presente, y va tomando distintos significados o valores en el dibujo del niño; los colores calientes (rojo,

amarillo, tostado) expresan impulsos primitivos y estados emocionales que fluyen libremente y los colores fríos (verde, azul) indican automatismo, sentido crítico, reserva y represión. El niño, por lo general, entre los 2 a los 7 años suele emplear los cálidos y en caso contrario podría pensarse en la existencia de conflictos internos. A partir de los siete años predominan los colores fríos y la persistencia, en el empleo de los calientes sería índice de desequilibrio.

El realismo del niño está marcado por su afán de significar y se opone a toda preocupación de servirse de formas por su belleza propia, los esquemas gráficos de que dispone en función de sus aptitudes motrices y de sus posibilidades de orientación espacial, constituyen un vocabulario que le permite figurar lo real, es decir, encontrar en el esquema gráfico cierta analogía con lo que percibe del objeto.

Es este acuerdo entre las cosas y los esquemas, esta necesidad de puntos de vista particulares que da al estilo infantil su originalidad.

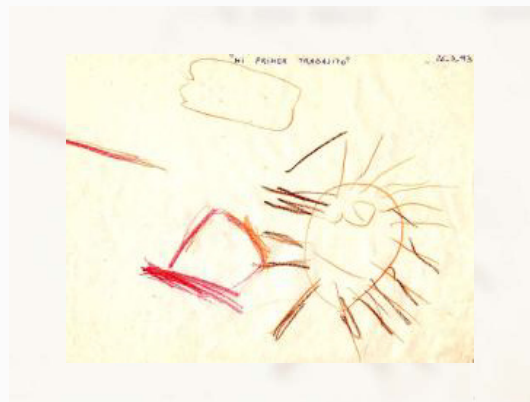
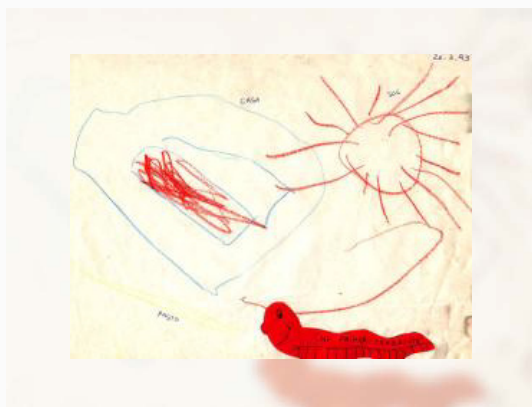
Fig. 36 (arriba) ejemplos de la fase del realismo fortuito, en etapa temprana

Fig. 37 (abajo) ejemplos de la fase del realismo fallado





Fig. 38 ejemplos de la fase del realismo intelectual



Esquema del desarrollo de la capacidad creadora

Etapa	Características	Representación humana	Representación espacio	Representación color
Garabateo (2 a 4 años)	<ul style="list-style-type: none"> - Desordenada, sin control motor. - Longitudinal; coordinación motriz. - Circulación, variación de control. - Cambio de personalidad. 	Ninguna, imaginativa.	Ninguna, imaginativa.	No se usa conscientemente, solo para distinguir garabatos.
Preesquemático (4 a 7 años)	- Descubrimiento de relaciones entre representación y objetos.	Búsqueda de un concepto, constante cambio de símbolos.	<ul style="list-style-type: none"> - No hay orden en el espacio. - Relaciones según significado emocional. 	Uso emocional según los deseos irreales
Esquemático (7 a 9 años)	- Descubrimiento de conceptos se convierte en esquema mediante la repetición	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos definidos según personalidad. - Esquemas humanos por líneas geométricas 	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos espacial definido, la línea de base. - Representación subjetiva del espacio. - Concepto del espacio-tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relación definida entre color y objeto. - Adquisición del color por repetición.
Principio del realismo (9 a 11 años)	<ul style="list-style-type: none"> - Mayor conciencia del yo. - Alejamiento de las líneas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Más rigidez, acentuación de ropas. - Diferenciación de niños y niñas. - Alejamiento de representación esquemática. 	<ul style="list-style-type: none"> - Superposición, descubrimiento del plano. - Dificultades para establecer relaciones espaciales debido a actitudes egocéntricas. 	Color con significado emocional.
Etapas de seudo realismo (11 a 13 años)	<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque realista, tendencia hacia una mentalidad visual o no visual. - Inclínación por lo dramático. 	- Articulaciones, proporciones, acciones corporales.	<ul style="list-style-type: none"> - Expresiones tridimensionales, disminución de tamaño de los objetos distantes. 	Observación de cambio de color en la naturaleza.



3.4 El paso de la imagen al signo



El dibujo está hecho de signos gráficos: su peculiaridad principal es la de parecerse en cierta medida a los datos de la percepción visual.

3.4.1 Dibujo y percepción

Para Luquet, el dibujo del niño no es nunca la copia del objeto percibido; es una refracción del objeto que se ha de dibujar a través del espíritu del niño, una reconstrucción original que resulta de una elaboración muy complicada a pesar de su espontaneidad.

El niño ante un objeto o dibujo no ve los mismos detalles que un adulto; tiene una visión sincrética de las cosas, es decir que percibe más fácilmente las formas en su conjunto que los detalles. Cuando se le pide que analice éstos, puede enumerarlos pero parece incapaz de captar su lugar exacto en la forma global que los incluye, así su vista de conjunto es inexacta, confusa; estas particularidades son tanto más notables cuanto más pequeño sea el niño.

Si la forma es simple percibirá el conjunto, pero desatenderá los detalles; si es compleja, acumulará los detalles en detrimento de la forma global. Unas veces los contornos generales de un objeto dan una imagen bastante realista, pero los

detalles están mal dispuestos en el interior de estos contornos.

3.4.2 Dibujo y escritura

El dibujo es en definitiva un tipo de escritura, históricamente, la escritura nace de un encuentro entre la cosa dibujada y la palabra. La historia de la palabra será la evolución progresiva del símbolo gráfico, en primer lugar ideograma, es decir, símbolo de la palabra, luego signo fonético, símbolo de la sílaba, luego de la letra.

Luquet afirma que en el dibujo se presentan rasgos de la narración, es una "narración gráfica". El autor distingue tres modos de narración gráfica; el primero consiste en escoger un momento simbólico de la escena, éste es el más empleado por el niño que reproduce lo que puede ver en sus libros ilustrados. El segundo consiste en dibujar una serie de imágenes que representan las escenas sucesivas de la historia, a manera de las bandas ilustradas. El último método consiste en hacer figurar sobre la misma imagen, en una escena aparentemente única, diferentes momentos de la acción; un personaje puede ser representado varias veces en diferentes posiciones, o los diferentes personajes que componen la escena pueden ser figurados en momentos diferentes.

⁹ Op. Cit., pág. 90



Así el dibujo del niño, no es el reflejo de la realidad sensible; no es más que la transposición simbólica en un orden de signos, en un sistema semiológico. El niño encuentra un placer particular en dibujar.

3.5 Importancia del juego en el desarrollo infantil



El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, éste se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación.

Ciertas características descriptivas son ampliamente citadas como importantes para su definición:

1. El juego es placentero, divertido.
2. El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos.
3. El juego es espontáneo y voluntario, no es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo practica.
4. El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.

El juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al

aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

Piaget ha dividido el juego en tres tipos:

a) *Juego Sensomotor*. Ocupa el periodo de la infancia comprendido hasta el segundo año de vida, el juego consiste en repetir y variar movimientos.

b) *Juego Simbólico o Representativo*. Predomina de la edad de 2 años, hasta aproximadamente la de 6; el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos, pueden recordarse imágenes de acontecimientos.

c) *Juegos sujetos a reglas*. Se inicia con los años escolares, el niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición; está empezando a ser capaz de trabajar y de pensar más objetivamente. Su juego refleja este cambio cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en equipo o en grupo.

Gradualmente el niño, a través del juego, va pasando de ser un "solitario, en el juego y las tareas, a una cooperación y un trabajo en equipo"¹⁰.

¹⁰ Catherine Garvey. *El juego infantil*. Ed. Morata. España, 1985. pág. 23



3.5.1 El juego con objetos

Los objetos sirven de diversas maneras como nexo de unión entre el niño y su entorno, además para el niño un objeto que no le es familiar tiende a establecer una cadena de exploración, familiarización y eventual entendimiento: secuencia, con frecuencia repetida, que conducirá a conceptos más maduros acerca de las propiedades del mundo físico.

El juego con objetos exige que se pueda asir algo de un modo dirigido por la vista, una adecuada coordinación del ojo y de la mano, de forma tal que el niño pueda coger, sostener y volver objetos.

3.5.2 El juego con reglas

De acuerdo con Piaget, el tercero y más maduro de los estadios del juego consiste en los juegos con reglas, organizados con frecuencia competitivos o en equipo, estructurados por reglas que especifican los participantes y los movimientos obligatorios o bien prohibidos en el modo de realizar el juego.

El juego reglamentado y organizado aparece hasta los 5 ó 6 años de edad, la teoría del desarrollo atribuye su aparición a las capacidades que van surgiendo en estos escolares para emprender interacciones sociales persistentes, cooperativas y competitivas,

para proyectar y llevar a cabo secuencias cada vez más prolongadas de actividades animadas por propósitos, para ejercer un autocontrol y someterse voluntariamente a restricciones y convenciones.

Los primeros juegos con compañeros son cooperativos, los juegos basados en la competición y en los que un equipo o un individuo aspira a ganar o a derrotar al contrario se hacen corrientes algo más tarde, hacia los 7 u 8 años.

Con el juego con reglas el niño no solamente amplía el conocimiento de sus propias capacidades, sino que aprende la naturaleza de los sistemas de reglas sociales. Ya que tanto las sociedades, como las personas, están configuradas por reglas, una mejor comprensión de los comienzos de dicho juego resulta esencial para el estudio del desarrollo humano.



8.6 El coleccionismo en los niños y sus beneficios



Las tarjetas y muchos otros tipos de colecciones acaparan la atención de los niños, ésta puede ser una afición que si se maneja de manera adecuada puede ayudarlos a desarrollar habilidad y actitudes muy positivas, como constancia, orden, paciencia y memoria.

Así como el deporte puede ser una forma de juego para los niños, el coleccionar algún objeto también puede serlo; alrededor de los 5 ó 6 años, el niño comienza a tener interés por la colección sobre todo de tarjetas y figuras de su película o serie televisiva favorita, posteriormente a partir de los 9 años y a veces hasta la vida adulta su colección se va haciendo más específica y amplia.

El coleccionismo es una estupenda herramienta pedagógica porque:

a) Para los niños más pequeños esta actividad le resulta emocionante y aunque en ocasiones es frustrante, si se les incentiva a continuarla y se les proporciona pautas y exigencias, es una herramienta muy eficaz para que el niño siga sintiéndose muy interesado y motivado.

b) En los niños tímidos y que se

relacionan muy poco con los demás, el coleccionismo les ayuda a fomentar las relaciones de intercambio y el contacto personal.

c) Tiene un valioso aporte para los niños que muestran síntomas de hiperactividad, en este caso lo mejor es orientarles a que coleccionen objetos que les exijan una mayor concentración y atención, así como mayor memorización y organización.

El coleccionismo impulsa a los niños a desarrollar una serie de habilidades que les beneficiarán posteriormente tanto en el desarrollo de muchas de sus actividades como en su vida familiar. Entre estas habilidades se encuentran:

1. **El orden.** El coleccionismo incita al orden ya que es necesario tener un control sobre las piezas ya conseguidas, las que faltan y las repetidas.

2. **La responsabilidad.** Se fomenta el cuidado por sus objetos de colección y el dinero, ya que el niño será responsable para ahorrar y poder así pagarse su propia colección.

3. **El respeto.** El niño no sólo aprenderá sobre el cuidado de su colección, además podrá apreciar a partir de lo propio, lo importante que es respetar las pertenencia de los demás.



4. **La organización.** El niño debe saber en todo momento dónde se encuentran sus objetos de colección para así poder realizar los intercambios que desee.

5. **La constancia.** Como la finalidad de esta actividad es acabar la colección, el niño deberá esforzarse para así poder conseguir las piezas que le faltan; por lo que necesitará mostrar una clara actitud de constancia para poder alcanzar su objetivo en el plazo previsto.

6. **La memoria.** El niño fomentará esta capacidad ya que el coleccionismo lo incitará a recordar todas partes de su colección, de tal forma que sabrá lo que le falta para completarla, lo que puede cambiar o que ya está repetido. Esta memorización le podrá ser útil en el futuro para otros temas como los estudios.



Capítulo 4

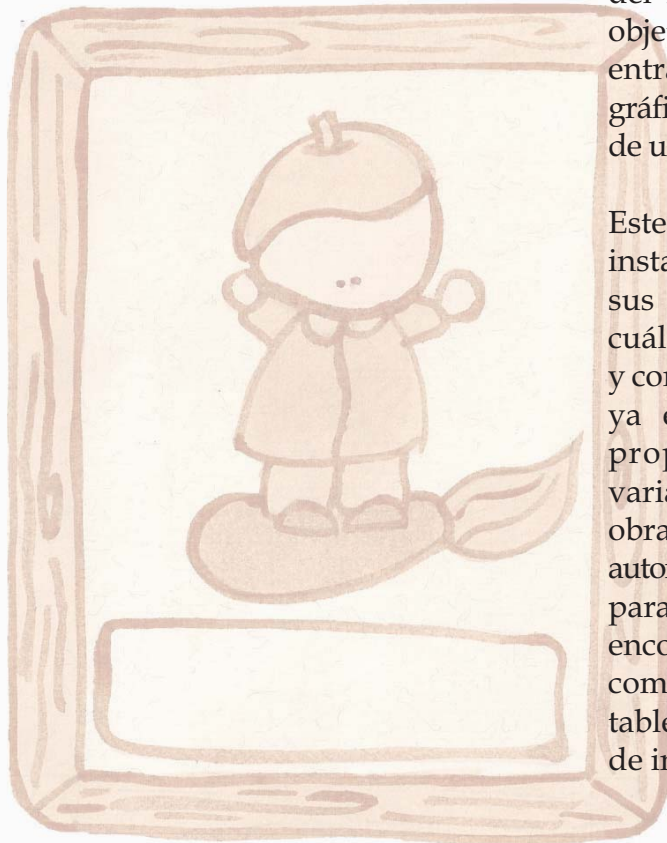
Propuesta Gráfica



Capítulo 4. Propuesta Gráfica



Una vez que se ha revisado la información referente a la historia de las tarjetas, su evolución, la manera en que se han utilizado para juegos y cómo esto ha derivado a un gusto por el coleccionismo y al desarrollo de nuevas dinámicas de juego; así como lo referente al target, lo cuál es muy importante, ya que ésto ayudará a un desarrollo gráfico óptimo cubriendo las necesidades de comunicación que se requieran para la mejor transmisión del mensaje y así poder alcanzar el objetivo planteado. Es momento de entrar al desarrollo de la propuesta gráfica, la cuál consiste en el desarrollo de un juego de tarjetas coleccionables.



Este capítulo abordará en primera instancia el tema del Renacimiento, sus características, autores, etc. lo cuál servirá como marco de referencia y como introducción para adentrarnos ya en la propuésa gráfica. Dicha propuesta está conformada por varias partes, por un lado estarán las obras de arte originales de varios autores con sus respectivas adaptaciones para el target; por otro lado se encontrará el desarrollo del juego como tal, incluyendo las tarjetas, el tablero, la caja, el logotipo y el libro de instrucciones.



4.1 El Renacimiento



El Renacimiento es uno de los grandes momentos de la historia universal que marcó el paso del mundo Medieval al mundo Moderno. Es un fenómeno muy complejo que impregnó todos los ámbitos yendo por tanto, más allá de lo puramente artístico.

El término *Renacimiento* deriva de la expresión italiana *rinascita*, vocablo usado por primera vez por el literato Petrarca y revalorada por el arquitecto y teórico Giorgio Vasari, que delimita en el mismo momento histórico en que tuvo lugar este movimiento cultural. Vasari lo ocupa en su obra *Vidas de los más ilustres artistas* para referirse a un movimiento que hace resucitar en el arte y la cultura los valores espirituales de la antigüedad clásica. El término no empieza a utilizarse hasta el siglo XVI, pero no será consagrado en sentido histórico, social y cultural hasta mediados del siglo XIX.

4.1.1 Orígenes del Arte Renacentista

El periodo conocido en la historia como Renacimiento, que comprende aproximadamente los siglos XV y XVI, fue una época de importantes cambios, tanto políticos, consideran-

do que los Reinos de Europa crecieron y se convirtieron en Estados poderosos; como los cambios en la religión, las ideas y el comportamiento. Estos cambios se reflejaron en las obras de grandes artistas, especialmente en Italia, aunque cabe resaltar que este arte se extendió por varios países de Europa.

Pero antes de que esto sucediera, en el siglo XIV, comenzaron a surgir las primeras obras renacentistas, Giotto, el más importante pintor italiano prerrenacentista, fue el primero en pintar a la Virgen María sólidamente instalada en su trono, que recuerda más el aspecto de una matrona romana que al de la madre de Jesús. A Giotto le sigue Tommaso di Giovanni, mejor conocido como Masaccio, quien con su obra *La Santísima Trinidad*, comienza a situar a los personajes divinos en nuestro plano humano.

En ese momento estaba surgiendo entre el público y el artista una nueva actitud, se invita ahora al espectador a que participe en la realidad retratada.

Es entonces cuando se da el más grande cambio durante la época y que pasó a ser la base del pensamiento renacentista, y que consistió en considerar al hombre como "*centro y medida de todas las cosas*"¹.

¹ Rosa María Letts. *Introducción a la Historia del Arte, El Renacimiento*. Ed. Gustavo Gili, España 1985. pág. 13



El artista del Renacimiento fue el intérprete de una actitud mental nueva; para él, el hombre ya no era tanto un humilde observador de la grandeza divina como la expresión orgullosa del propio Dios, su heredero natural de la Tierra; éste aun era observador de la naturaleza, pero la obra de arte se había convertido en un estudio de la naturaleza en el cuál el artista disponía de modo lógico cada una de las partes, formando un todo organizado y comprensible.

Los renacentistas estudiaron especialmente la literatura de Grecia y Roma, y en ella descubrieron una valoración de la naturaleza y del mundo físico; lo que condujo a una nueva apreciación del hombre y de la naturaleza, que ellos consideraban fruto de la creación divina.

Se dio una importancia enorme a los estudios, que en las épocas romana y griega se consideraban esenciales para un hombre libre, como: gramática, retórica, historia, poesía y filosofía moral, que eran las materias que enseñaban a hablar, leer y escribir, convirtiendo al alumno en un hombre culto; y quienes recibían esta educación eran llamados humanistas. Humanismo es el nombre que dan los historiadores a *todo el fenómeno del siglo XV*². El movimiento cultural al que dio resultado el Humanismo fue el Renacimiento.

El Humanismo se extendió primeramente por Italia y Francia, pero más tarde en el siglo XVI, era conocido en toda Europa. Con la insignia o fundamento del amor a la cultura clásica y el amor a la naturaleza.

Los escultores y pintores buscaban en el mundo antiguo motivos de inspiración. En Italia, los restos del arte griego y romano eran visibles por doquier, los artistas poseían ya un conocimiento inconsciente de la escultura y la edificación clásica.

4.1.2 Características del Arte Renacentista

Durante el periodo del Renacimiento las artes florecieron, en pintura desde Masaccio o Giotto a Tiziano; en escultura, desde Donatello a Miguel Ángel; y en arquitectura, desde Brunelleschi a Paladio.

En Italia, los siglos XV y XVI fueron un periodo de innovación en las artes, un tiempo de nuevos géneros, estilos y técnicas, una época llena de "originales"³. Fue el tiempo de las primeras pinturas al óleo, de las primeras xilografías, de los primeros grabados en cobre, de los primeros libros impresos. Se descubrieron las reglas de la perspectiva lineal, que los pintores utilizaron de inmediato.

² Op. Cit., pág. 14

³ Peter Burke. *El Renacimiento Italiano; cultura y sociedad en Italia*. Ed. Alianza Forma. España, 1986. pág. 24



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

En escultura se encuentra el auge de la estatua exenta, y más especialmente del monumento ecuestre y el busto. En pintura, el retrato surgió como un género independiente, seguido por el paisaje y la naturaleza muerta.

Las principales características del arte renacentista son:

Naturaleza y Espacio

La observación minuciosa de la naturaleza se hizo habitual, los hermanos Jan y Hubert van Eyck, fueron los primeros en dar un tratamiento convincente del paisaje; para ellos la vida cotidiana era una dura lucha, la mayoría de sus fondos están ocupados por plazas familiares de la ciudad y por puentes, ríos, colinas, vistos siempre desde un balcón o pórtico. Ejemplo de esto es *Virgen del canciller Rolin* de Jan Van Eyck. (véase fig. 39)

En lo que se refiere al espacio podemos reconocer tres tipos: el espacio en la representación de interiores, el espacio en los dibujos con perspectiva y finalmente el espacio en los relieves.

Refiriéndonos al primero, algunas veces, los artistas no tenían el suficiente conocimiento sobre la perspectiva, recién descubierta, por lo que tendían a deformar ángulos para que encajaran en ellos elementos

de la vida cotidiana, así que solían incorporar espejos que reflejaban algún rincón oculto de la habitación, éstos se convirtieron en una nueva manera de representar una realidad multilateral, de ampliar la experiencia visual. Como ejemplo tenemos *Giovanni Arnolfini y su esposa* de Jan van Eyck.

En cuanto a los dibujos con perspectiva, Brunelleschi, hacia 1415 aplicó por primera vez un nuevo método de perspectiva, menos empírico, denominado *perspectiva central, con un punto de fuga*.

Y finalmente nos encontramos con el espacio en los relieves, los artistas se sintieron atraídos por las nuevas técnicas espaciales e introdujeron líneas enérgicas que cortaban la imagen en ángulos rectos, plano tras plano; ejemplo es *Danza de Salomé* de Donato di Donatello. (véase fig. 40)

Entusiasmo por la antigüedad clásica

Es una de las características principales del movimiento renacentista, la tendencia de imitar a los griegos y a los romanos es evidente en arquitectura (frontones, molduras, columnas dóricas, jónicas y corintias); en escultura se rescataron géneros antiguos como el busto-retrato y la estatua ecuestre.





Fig. 39 Virgen del canciller Rolin, de Jan van Eyck, 1435, óleo sobre madera, 66 x 62 cm. Museo de Louvre, Paris



Fig. 40 Danza de Salomé, Donato di Donatello, 1425, Relieve en bronce, 60 x 60 cm. Pila bautismal de la Catedral de Siena

En cuanto a la pintura no se contaba con modelos clásicos, por lo que la base de las obras fueron fuentes literarias; *La Calumnia* (véase fig.41) y *El nacimiento de Venus* de Botticelli, son intentos de reconstrucción de obras perdidas del pintor griego Apeles. La crítica literaria de los escritores clásicos, como Aristóteles y Horacio, fue utilizada para aportar criterios para la excelencia en la pintura.

Realismo, Secularismo e Individualismo

Son tres rasgos comúnmente atribuidos a las artes del Renacimiento; en primer lugar debemos distinguir tres tipos de realismo: *el doméstico, el engañoso y el expresivo*⁴.

El realismo doméstico se refiere a la elección de lo cotidiano, lo ordinario o de estatus bajo, en lugar de los momentos privilegiados de gente privilegiada, como objetos de arte.

El realismo engañoso está en aquellas pinturas que producen o intentan producir la ilusión de que no son pinturas.

El realismo expresivo, en este se da la manipulación de la realidad exterior para expresar mejor la interior, como

⁴ Op. Cit., pág. 28





Fig. 41 La Calumnia de Apeles, Sandro Botticelli, 1495,
Témpera sobre madera, 62 x 91 cm.
Galería de los Uffizi

en el caso de los retratos donde se modifican los rasgos de la cara para revelar el carácter del modelo, o cuando un gesto natural se sustituye por otro más elocuente. Un ejemplo claro lo encontramos en *La Última Cena*, de Leonardo da Vinci.

En cuanto a la cuestión secular, esto se refiere a que aumentó en algo la proporción de pinturas con temas religiosos en comparación con la Edad Media, recordando que éstas no eran realizadas (o al menos la mayoría) para la adoración de la divinidad, sino que se hacían para resaltar la figura del hombre.

La tercera característica de este apartado es el individualismo, refiriéndose únicamente al hecho de que cada obra de arte en este periodo tenía un estilo personal. Lo importante dentro del individualismo no es que la obra fuera dominante, sino que la propuesta fuera relativamente nueva.

Mayor autonomía

Las artes se hacían cada vez más independientes de las funciones prácticas; la escultura se independizaba de la arquitectura y la estatua de nicho.



Es muy significativo que el término *fantasías*⁵ se use en este periodo para indicar que algunas composiciones pictóricas y musicales eran creaciones resultantes de la más pura imaginación de sus autores, y no obras para ilustrar o acompañar un tema literario.

4.1.2.1 Utilización de obras de arte

Religión y magia

El uso más evidente de la pintura y las esculturas en el Renacimiento fue el religioso, del cual debemos distinguir entre sus funciones mágicas, devotas y didácticas.

En cuanto a la función mágica, algunas pinturas fueron realizadas como talismanes para asegurarse la buena fortuna o para atraer la buena energía de los planetas, un ejemplo es *La Primavera* de Botticelli, la cual pudo haber sido un talismán para atraer influencias favorables del planeta Venus.

La función devota se refiere a los poderes milagrosos que los fieles cristianos atribuyen a las obras, como por ejemplo la imagen de alguna virgen que puede atraer la lluvia.

Y finalmente la función didáctica, se refiere a la influencia que la obra puede provocar entre los fieles para que sigan ciertas normas de comportamiento, por ejemplo, los padres

debían tener imágenes sagradas en las casas por la influencia moral que ejercían sobre los hijos.

Política

El arte fue utilizado para conmemorar victorias o derrotas en las batallas, se realizaban estatuas para glorificar guerreros, príncipes y repúblicas; un claro ejemplo es *El David* de Miguel Ángel, que se realizó cuando la *república florentina fue restaurada en 1494*⁶.

4.1.2.2 Cánones que rigen el Arte Renacentista

Naturalismo frente a idealismo

Esto se refiere a que las obras de arte, según el predicador Girolamo Savonarola *cuando más imitan a la naturaleza, mayor placer provocan*⁷. Se aprecia demasiado en las pinturas las tres dimensiones.

Los pintores no debían pintar lo que veían, pero utilizaban el lenguaje de la imitación para expresar su idea.

Orden frente a gracia

Según Alberti esto:

*"...Se refiere a conseguir una cierta armonía racional de todas las partes, para formar un todo en el que nada pueda ser añadido, sustraído o cambiado para mejorarlo..."*⁸.

⁵ Op. Cit., pág. 32

⁶ Op. Cit., pág. 130

⁷ Op. Cit., pág. 142

⁸ Op. Cit., pág. 143



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

Las obras de arte deben guardar proporción, tener orden y simetría; tener medida, ajustarse a la regla.

Riqueza frente a sencillez

Estos términos se centran en la noción de la variedad, abundancia, esplendor y grandeza.

Expresividad

Se refiere a que el autor debía conseguir a través de sus obras, no sólo plasmar la realidad a su alrededor, sino crear un ambiente propicio para que los personajes en su obra a través de éste y de las expresiones en sus rostros, o la forma de su cuerpo, logran transmitir sus sentimientos, su pensar.

4.1.2.3 La iconografía

Es el estudio del significado de las imágenes, del contenido de lo que algunos italianos del Renacimiento llamaron *invenciones* o *historias*; supone intentar "leer" imágenes como si fueran textos. Un claro ejemplo es Danza de Salomé de Donato di Donatello, en el que cada uno de los planos, como las páginas de un libro, estaban claramente ideados para sugerir extensas superficies en las que se situaron los personajes.

4.1.3 Los mecenas y sus artistas

Un mecenas es la persona adinerada que proporcionaba los recursos económicos a determinado artista, así como un mínimo de indicaciones sobre la finalidad del proyecto. El artista seguía su propia inspiración.

En este clima de libertad floreció un gran arte y grandes personalidades artísticas, especialmente porque gracias a la filosofía de la época el artista se sentía resuelto y obligado a alcanzar altos niveles de calidad.

Unos de los mecenas más conocidos son la familia Medici; Cosimo y Lorenzo de Medici fueron dos figuras importantes dentro del gremio, ambos inspiraron obras de arte grandiosas; cada uno tenía su artista predilecto, desde Andrea del Verrocchio hasta Piero della Francesca. Pero no sólo esta familia fue mecenas, también lo fueron varias personas de la nobleza como los duques Federico y su esposa Battista Sforza, a quien Piero della Francesca plasmó de la manera más realista posible.

La sociedad renacentista estaba dirigida en un coordinado esfuerzo artístico y humano, hacia los ideales humanos y clásicos de pensamiento, moda y estilo. Los artistas lograron llegar a un arte ilustre, pero también veraz, que refleja la realidad de la vida en la época.



4.1.4 El Renacimiento pleno

El hombre vivía con arreglo a un ideal de perfección humana, correspondido y expresado en las formas ideales del arte y de la arquitectura renacentista. Hasta este punto, en 1480, había alcanzado una madurez suficiente en su arte, pero llegaron artistas que dieron innovaciones a esta etapa madura y que iniciaron nuevos ideales en el arte.

El arte, el nuevo término que ahora significa inventiva, habilidad y licencia poética del artista ha añadido una nueva dimensión a la aguda observación científica de la naturaleza. La combinación de ambos factores crea el arte del Renacimiento Pleno.

4.1.4.1 Leonardo da Vinci

Sus pinturas precisarán las sombras y la oscuridad para rescatar de ellas los pocos momentos de luz. Muchos de sus dibujos tienen fondo sombreado de donde surgen tonos dorados de sus personajes.

Según Vasari:

“...añade a la fuerza y grandeza del dibujo, la imitación de todos los diminutos detalles de la naturaleza, tal como son...es muy profuso en sus copias de la naturaleza y muy profundo en su técnica artística...”¹⁰

Leonardo partió de la naturaleza, pero era una naturaleza observada ahora de modo casi científico.

4.1.4.2 Tiziano

Realizó los primeros retratos venecianos, se dio el inicio de una auténtica escuela de retratistas desde Lorenzo Lotto, a Tintoretto y al Veronés.

Tiziano fue el primer pintor veneciano que observó las profundidades de los canales venecianos y que captó el misterio y la riqueza de sus reflejos. La pintura veneciana se convirtió a partir de este momento en el triunfo del color que le ha dado fama.

Pintó los retratos más regios donde imperaba la dignidad y la reserva del poder; pintó las interpretaciones mitológicas más libres, las imágenes femeninas más sensuales, y solemnes composiciones religiosas.

4.1.4.3 Tintoretto

Jacobo Robusti, apodado el Tintoretto, buscaba su deseo de sorprender, de conmover al espectador con una forma descuidada y casi inacabada; practicó una pincelada suelta y violenta.

La mayor parte de su abundante producción, presenta temas religiosos

⁹ Rosa María Letts. Op. Cit., pág. 77

¹⁰ Op. Cit., pág. 84



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

o mitológicos, los primeros suelen ser siempre grandes composiciones pobladas de personajes en actitudes violentas de gran dramatismo.

4.1.4.4 El Veronés

Agrado por temas bíblicos o mitológicos, los cuales aparecen enmarcados en aparatosas escenografías teatrales, siempre con aire aristocrático. La escena se convierte en una visión de la sociedad veneciana contemporánea del artista, y muchas veces se incluye en ella.

4.1.4.5 Miguel Ángel

Su conocimiento y dominio sobre la piedra, su compenetración con el bloque de mármol lo hicieron uno de los más grandes escultores del Renacimiento, logró la perfección en las formas y en el tallado de la piedra.

4.1.4.6 Rafael

Estableció una base duradera para el arte, al llevar las formas del Renacimiento a su expresión más clásica, serena y completa. Lo consiguió gracias a su sentido de la forma, a través de una representación nueva y perfecta de temas tradicionales, y por medio de soluciones inalterables de la ilustración de cada historia.

4.1.5 El Renacimiento fuera de Italia

4.1.5.1 Renacimiento en Alemania

Su principal representante fue Albrecht Dürer, a quien siempre le atrajo el tema de la pasión de Cristo, recreándose en los aspectos de mayor crueldad y contenido de dolor. Otra serie que alcanzó un gran éxito fue su ilustración del Apocalipsis, reflejo de su gusto por las visiones terroríficas y sobrenaturales.

Se preocupó de otros problemas relacionados con la teoría del Arte, tratando sobre todo de encontrar la mejor manera de representar el cuerpo humano según el ideal de belleza clásica.

4.1.5.2 Renacimiento en Holanda

El principal representante fue Jansen Anthoniszoon van Aken, más conocido como El Bosco. En sus obras aparecen una serie de temas constantes y casi obsesivos: los pecados, las tentaciones, los juegos eróticos, ya sean representados específicamente o a través de complejos símbolos, en un mundo onírico y caótico, lleno de figuras monstruosas, donde incluso los objetos inertes adquieren vida propia.



4.2 El Estilo



4.2.1 Qué es el estilo

Según Dondis:

“...el estilo es la síntesis visual de los elementos, las técnicas, la sintáxis, la instigación, la expresión y la finalidad básica...”¹¹

El mejor modo de establecer su definición en términos de alfabetidad visual es considerarlo una categoría o clase de la expresión visual conformada por un entorno cultural total; por ejemplo, las diferencias entre el arte oriental y el occidental están en las convenciones que los gobiernan.

Una convención es aquel formato preescrito, dentro del cuál se incluyen técnicas y expresión individual.

El estilo influye sobre la expresión artística, casi de la misma manera que las convenciones. Pero las reglas estilísticas son más sutiles que las convenciones y ejercen sobre el acto creativo más influencia que control.

El arquitecto Louis Sullivan percibía la estructura impuesta de esta manera:

“...no puedes expresarte, a menos que tengas un sistema previo de pensamiento y percepción; y no puedes tener un sistema de pensamiento y percepción, a menos que tengas un sistema básico de vida...”¹²

Es decir, existe una relación directa entre el estilo individual y la precedencia, y el predominio del estilo cultural.

En las artes visuales, el estilo es la síntesis última de todas las fuerzas y factores, la unificación, la integración de numerosas decisiones y grados. En el primer nivel está la elección del medio y la influencia de ese medio sobre la forma y el contenido; después está el propósito, la razón por la que algo se hace: para la supervivencia, para la comunicación, para la expresión personal.

La realización actual presenta una serie de opciones: la búsqueda de decisiones compositivas mediante la elección de elementos y el reconocimiento del carácter elemental; la manipulación de los elementos a través de la elección de técnicas apropiadas. El resultado final es la expresión individual dirigida por todos o la mayor parte de los factores mencionados, pero influida principal y profundamente por lo que está ocurriendo en el entorno social, físico, político y psicológico, entorno que es crucial para todo lo que hacemos o expresamos visualmente.

Casi todos los productos de las artes y los oficios visuales pueden relacionarse a lo largo de la historia del hombre con cinco categorías amplias del estilo visual: primitivo, expresionista, clásico

¹¹ Donis A. Dondis. *La sintáxis de la imagen; introducción al alfabeto visual*. Ed. Gustavo Gili. España, 1973. pág. 149

¹² Op. Cit., pág. 150



embellecido y funcional.

4.2.1 El Estilo Primitivo

El arte y el diseño primitivo son estilísticamente sencillos, es decir, no han desarrollado técnicas de reproducción realista de la información visual natural. En realidad, es un estilo muy rico en símbolos, con una intensa adscripción de significado y, por esta razón, seguramente tiene mucho más que ver con el desarrollo de la escritura que con la expresión visual.

La pintura rupestre es un intento humano de contemplar la naturaleza y representarla con el mayor realismo posible. Se trata de obras hechas por algún miembro de la tribu con una capacidad especial para expresar gráficamente lo que veía. Ese dibujo acaba convirtiéndose en un lenguaje que todos pueden entender, pero que no todos pueden hablar.

El símbolo es característicamente la taquigrafía de la comunicación visual y siempre que se usa, especialmente en el arte primitivo, canaliza una gran energía informativa desde el creador a la audiencia. Otros aspectos del arte primitivo refuerzan estas cualidades de intensificación del significado. De hecho, la sencillez de formas, la simplicidad, es una primera técnica visual del estilo. La representación plana y los colores primarios son

técnicas frecuentemente detectables en las obras visuales primitivas.

La suma de todas estas técnicas constituyen una especie de carácter infantil del estilo primitivo que tiene cierta importancia en la síntesis de este estilo. Según Anton Ehrenzweig

“...es como la despreocupación del niño por el detalle estético y su temeraria tendencia al todo sincrético...”¹³

entendiéndolo por *sincrético* una especie de deliberado desprecio por el detalle para captar el significado del objeto total.

En el arte primitivo, en la obra visual de los niños y en muchas otras formas de arte, la visión sincrética es un medio expresivo, poderoso e intenso. La caricatura es un buen ejemplo de manipulación de la realidad, que se parece mucho más a la persona representada que un retrato realista; y es así porque las características específicas de esa persona se exageran y el resultado final cortocircuita la información más importante llevándola directamente a las percepciones del observador.

Se considera tosca la obra de los niños y los primitivos, pero antes se debe examinar esa obra teniendo en cuenta su finalidad; habría que hacer justicia a la intensidad y pureza de este estilo.

¹³ Op. Cit., pág. 157



Las principales técnicas primitivas son:

- Exageración
- Espontaneidad
- Actividad
- Simplicidad
- Economía
- Plana
- Irregularidad
- Redondez
- Colorismo

4.3 Desarrollo de la Propuesta Gráfica



Es aquí donde da inicio el desarrollo de la propuesta gráfica, a continuación se hará todo el desarrollo de la adaptación de las obras de arte originales a un estilo primitivo; se presentará la evolución de cada ilustración, desde la etapa de bocetaje, la adaptación a retícula, las pruebas de color y la ilustración final que se presentará en las tarjetas de juego; se hará primero toda la parte teórica y de justificación de las mismas, para posteriormente pasar a la parte gráfica.

Al final de presentar todo el desarrollo de las ilustraciones definitivas se muestran aquellas que se realizaron pero que por diversas razones que se explican adjuntas a estas, fueron eliminadas.

4.3.1 Etapa de Bocetaje, integración a retícula y digitalización de la ilustración

El proceso que se siguió para cada adaptación de la obra o ilustración fue, en primera instancia la elaboración de un boceto primario, el cuál al ser analizado fue trabajado para que el mensaje se transmitiera de mejor manera, así como para que mantuviera elementos importantes de la obra de arte.

Posteriormente el boceto primario se sentó sobre una retícula para conservar la composición de la obra original. El trazado del mismo se hizo a mano con instrumentos apropiados como escuadras, plantilla de círculos, compás y lápices de punta dura; el terminado se dió con estilógrafos y tinta china, ésto con la finalidad de que al pasar a la etapa de digitalización, la ilustración conservara un poco de la irregularidad y espontaneidad que caracterizan al estilo primitivo. El contorno general de cada adaptación se realizó con una línea más gruesa, dejando los detalles que la conforman en línea más delgada; esto tiene como finalidad que el niño, al identificar con mayor rapidez, de acuerdo a su edad, la composición de manera general pueda retener mejor la forma en su conjunto de la obra y al captar la atención de esa manera, posteriormente preste más atención en los detalles de la misma y se pueda dar una mejor interpretación y retención de la misma.



Para pasar a la etapa de digitalización, cada ilustración se escaneó directo a Adobe Photoshop CS2, en donde se cuadraron y recortaron para eliminar espacio innecesario; posteriormente se trasladaron a estas ilustraciones a Adobe Illustrator CS2, el cuál cuenta con una herramienta llamada *Live Trace*, cuya función es trasladar un objeto, en este caso la ilustración a vectores, los cuales se pueden trabajar independientes unos de otros con la capacidad de conservar y acentuar la irregularidad del dibujo, permitiendo que el estilo no se pierda.

De esta manera se obtuvieron las ilustraciones hasta su etapa de alto contraste; en donde cabe resaltar que a los gráficos se les integraron dedos a las manos, ya que esto sirve para que el niño se sienta identificado con ellos, para posteriormente continuar con las pruebas de color.

4.3.1.1 Justificación de retícula

Una retícula es una trama de líneas horizontales y verticales que se intersectan a intervalos regulares; ésta tiene que ver con proporcionar un contexto dentro del cuál lo visual actúe como refuerzo en el significado.

La retícula es un sistema, no un objeto en sí mismo; antes de diseñar una retícula, se debe comprender la relación entre las imágenes y el receptor. Es un sistema seguro, siempre y cuando haya

unidad y comunicación, de tal manera que lo que se exprese a través de la imagen, el color y sus posiciones dentro de un contexto tenga unificación y funcionalidad.

El empleo de retícula como sistema de ordenación constituye la expresión de cierta actitud mental en el que el diseñador concibe su trabajo de forma constructiva.

En la propuesta planteada se diseñó una retícula que consta de círculos dentro de cuadrados intersectados por diagonales, los cuáles forman una red que cumple con la finalidad de lograr que la composición de cada ilustración sea la más cercana a la obra original de la que fue tomada; a pesar de que cada obra renacentista tiene una composición basada en retículas o razones diferentes como la sección aurea o el cuadro mágico como es el caso de *La Melancolía* de Durero; esta red diseñada es la idónea, ya que al ser el estilo utilizado para las ilustraciones un estilo primitivo, cuya característica es la redondez, funciona como un sistema de organización para la imagen que logra un mensaje funcional, claro, práctico y estético.

4.3.2 Prueba de color

Después de tener la ilustración digitalizada en alto contraste, éstas se colorearon en Illustrator CS2, con la



paleta CMYK principalmente, también se utilizó la paleta de SKINTONES para dar la tonalidad en la piel; algunas ilustraciones tienen un tratamiento especial llamado *Bevel*, el cual fue aplicado en el programa *Fireworks* programa de Macromedia *Fireworks 8*, en donde también se utilizaron algunas herramientas como el pinceleado, airbrush y colores de madera para lograr efectos especiales que requerían dichas ilustraciones, ya que son comodines dentro de la dinámica de juego.

4.3.3 Justificación de color

El color en las artes es el medio más valioso para que una obra transmita las mismas sensaciones que el artista experimentó frente a la escena o motivo original; usando el color con buen conocimiento de su naturaleza y efectos, será posible expresar lo alegre o triste, lo luminoso o sombrío, lo tranquilo o lo exaltado, o cualquier experiencia que tuvo el artista al realizar su obra, o bien, el sentimiento que nos quiere transmitir con la misma.

La sinfonía cromática de una obra de arte es el resultado de una inteligente combinación de “*colores artísticos*”¹⁴, es decir, que no están en las cosas ni en los agentes intermediarios; sino que es el artista, gracias a su inspiración y a su técnica quién crea

la polifonía armónica de la obra pictórica. Existe una diferencia entre el *color artístico* y el *color físico*; el físico se expresa en un número relacionado con la longitud e intensidad de onda, mientras que en el artístico lo que importa es el valor absoluto de la superficie y su contorno.

En su valor relativo, el color artístico es esencialmente lo que es por el color que tiene a su lado, por la extensión que ocupa y por la forma en que encarna, es decir, que toma cuerpo. Henri Matisse opinaba que “*un centimetro cuadrado de azul no es lo mismo que un metro cuadrado del mismo azul*”¹⁵; el tamaño cambia el tono pero también la forma; por lo que tampoco es lo mismo un círculo azul que un azul cuadrado.

El color artístico sería entonces una especie de intervalo, es decir, su valor depende de los extremos que lo definen, sus contornos y vecinos, de su dimensión concreta, de la iluminación que lo rodea y de la forma de recepción de quien lo contempla.

Los artistas desde épocas remotas han tomado al color como un elemento comunicante, en la prehistoria los hombres asociaban el rojo, el amarillo y el negro con diferentes ritos. Por ello es fundamental que se conserve, en cualquier reproducción de la obra, lo más cercano posible la gama cromática utilizada para mantener

¹⁴ Eulalio Ferrer. *Los lenguajes del color*. Ed. Fondo de Cultura Económica. México, 1999. pág. 231

¹⁵ Georgina Ortíz. *El significado de los colores*. Ed. Trillas. México, 2004. pág. 133



esa esencia que caracteriza a cada artista y su creación; ya que por ejemplo, Leonardo Da Vinci escribió " el blanco es mi color representativo"¹⁶, así pues relacionaba el amarillo con la tierra, el verde con el agua, el azul con el aire, el rojo con el fuego y el negro con la oscuridad total. Como ya se dijo, el color ha sido fundamental en las diferentes etapas por las que ha pasado el arte, y una de ellas es el Renacimiento.

Para empezar a describir la importancia del color en el Renacimiento, se debe mencionar a los pintores flamencos, los cuales utilizaban una luz distinta en sus obras, con otras dimensiones a las que se utilizaban en el período gótico, dicha luz parece fijarse, detenerse en la propia materia que da vida al color. En sus valiosos estudios, Jean D'Yvoire dice:

"...Van Eyck pinta las cosas como deben ser...en las manos milagrosas de Van Eyck la luz es una revelación absoluta de un mundo espiritual..."¹⁷

Van Eyck fue el primero en afirmar que el óleo era la forma más perfecta de reproducir el color.

Durante la Edad Media los colores eran muy costosos, en especial el carmín y el azul.

En el año de 1430, un arquitecto y humanista llamado Leon Battista Alberti escribió la declaración teórica más importante de la época: *De la*

Pintura, en donde expuso nuevos principios cromáticos, los cuáles fueron de gran influencia para los pintores renacentistas. Alberti recomendó utilizar todos los tonos, de tal manera que un color apareciera siempre junto a otro oscuro de diferente género, este arquitecto consideraba que todos los colores contenían algo de gris, por lo que el gris era la clave tonal de la composición pictórica, y sugirió contrastar colores de acuerdo con la regla de los opuestos complementarios. Es así como la revolución del color encontró sus antecedentes en la luminosidad que caracterizó al Renacimiento.

Pero también se debe mencionar a Leonardo Da Vinci, quien ensaya y crea nuevos tonos de color; logrará el rojo cálido de heces humanas calcinadas, y el azul con flores maceradas en aguardiente, otra coloración suya son las manchas de color moho. Él es quien enseña que el azul del aire nace del espesor de la masa acumulada, interpuesta entre las tinieblas superiores de la tierra, asegurando que el azul será más bello cuando mayores sean las tinieblas. Para enriquecer a la pintura, Leonardo creó dos teorías, una sobre la perspectiva y otra sobre el arte de aplicar colores; para la primera organizó una teoría anatómica basada en las dimensiones del cuerpo humano, y para la segunda formuló un *Tratado de Pintura* sobre las sombras coloreadas,



¹⁶ *Ibid*

¹⁷ Op. Cit., pág. 236

es decir, sobre la perspectiva del color.

De esta manera se puede concluir que para un pintor como para su obra el color es parte fundamental de su esencia; así como también lo es para un periodo artístico, en este caso el Renacimiento, ya que forma parte de las características que definen a una obra como perteneciente a éste o no.

Examinando otra propuesta basada en el color utilizado en la corriente artística conocida como *Pop Art*, que es una corriente artística que se desarrolló en Estados Unidos y Europa principalmente, entre los años sesenta y setenta del siglo XX; es un arte que pretende llegar a toda clase de gente, su objetivo es ser popular con una temática simple y directa, así como el color que utilizan: "chillón y provocador"¹⁸, el cual es parte fundamental del mismo; se decidió que para la propuesta gráfica la gama cromática utilizada en cada adaptación de las obras renacentistas será la más cercana a los colores originales de la obra, con la finalidad de cumplir con varios propósitos:

a) Que la obra sea identificada casi inmediatamente por medio de sus colores, ya que de primera instancia las obras se encuentran adaptadas para niños, y a pesar de que cada pintura, escultura, etc. se encuentra modificada en base a la composición

original, un cambio de color implicaría que se perdiera por completo la esencia de las mismas y a su vez crearía una grave distracción al receptor, pues se sentiría ajeno completamente tanto de la obra original, como del periodo al que pertenece la misma; creando así un desvío grave de uno de los objetivos primordiales que tiene esta propuesta gráfica.

b) Que siendo una característica del color la pregnancia, éste sea un apoyo, para que los niños al ver las obras puedan identificarlas y recordarlas reforzando la imagen con el color.

c) Que se respeten lo más posible los cánones utilizados en el Renacimiento para dar mayor énfasis a las características propias del periodo, como la luminosidad, o los contrastes entre colores muy oscuros y muy claros, para que de esta manera los niños vayan, de manera inconciente, conociendo y adentrándose en las características, que para ellos pueden ser diferencias o similitudes que existen entre un periodo y otro, en este caso en el periodo Renacentista.

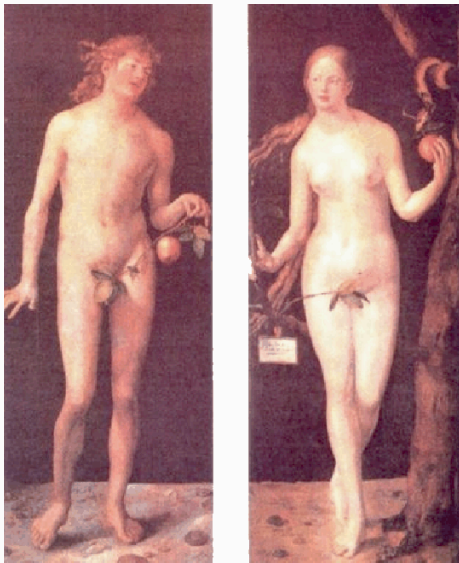
A continuación se presenta todo el desarrollo del proceso de adaptación de las obras de arte gráficamente; se encontrará la obra original y el proceso por el cuál pasó hasta llegar al gráfico final que estará en las tarjetas de juego.

¹⁸ www.cosio.net/actividades/pinacoteca/p_04_05/pop_art.htm. *Pop Art*. Enero 2007



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

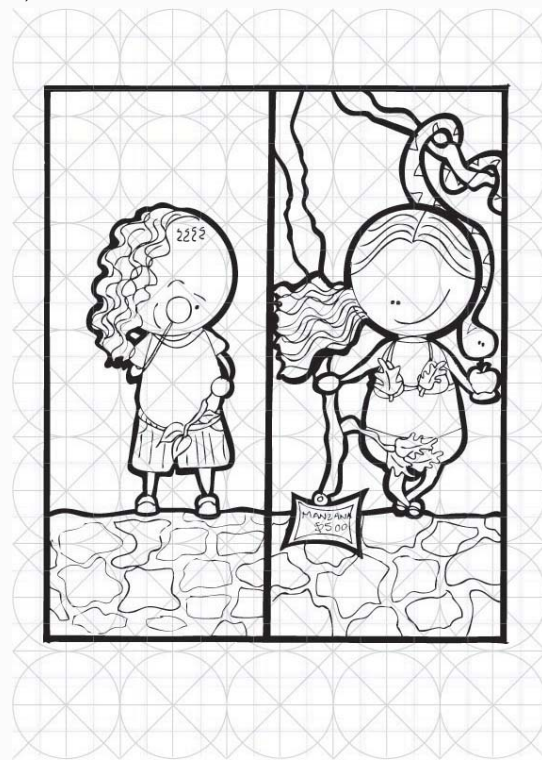
Obra original



Adán y Eva
Albrecht Dürer
1507
Óleo sobre tabla
Museo del Prado, Madrid



Boceto primario
se rompió con la composición,
de vertical a horizontal

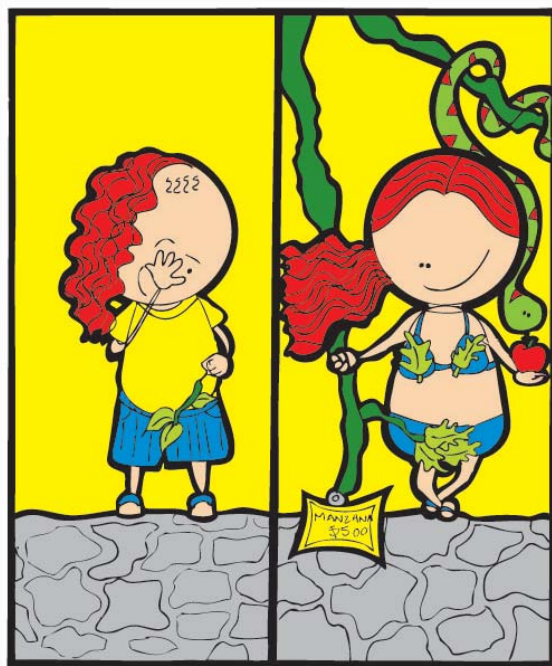


Integración a retícula
se hizo la composición vertical como en la obra
original





Alto Contraste



Prueba de color en Pop Art





Obra definitiva con colores
cercanos a la obra



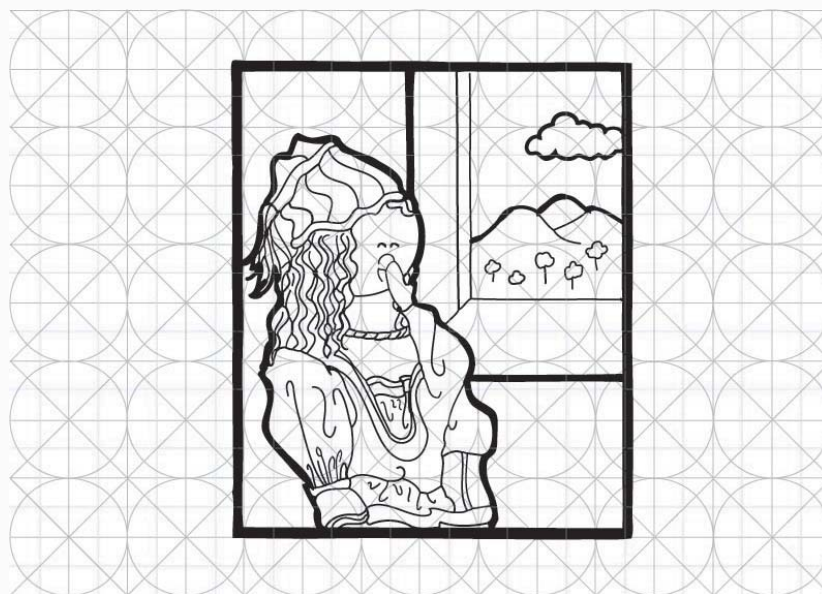
Obra original



Autorretrato con 26 años
Albrecht Dürer
1498
Pintura al óleo
Museo del Prado, Madrid



Boceto primario



Integración a retícula





Alto contraste



Prueba de color en Pop Art





Obra definitiva con colores
cercanos a la obra



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

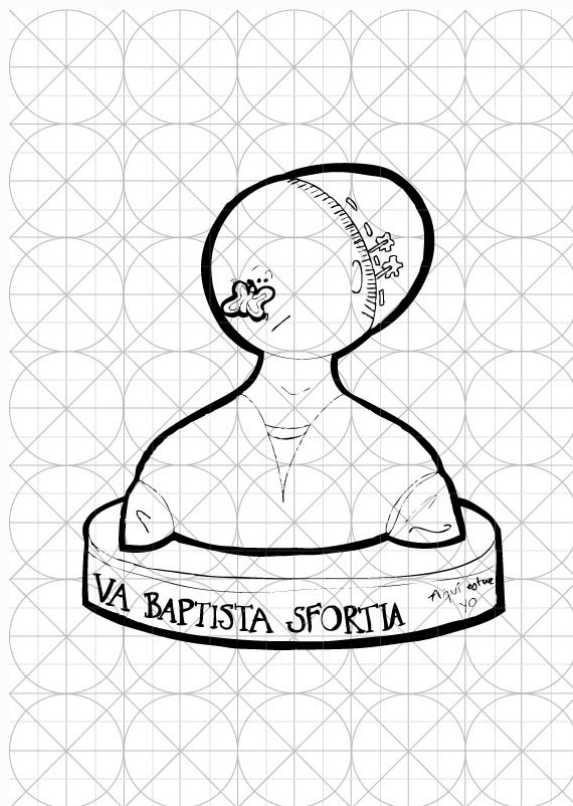
Obra original



Battista Sforza
Francesco Laurana
1474
Mármol 50 cm. de altura
Bargello, Florencia



Boceto primario

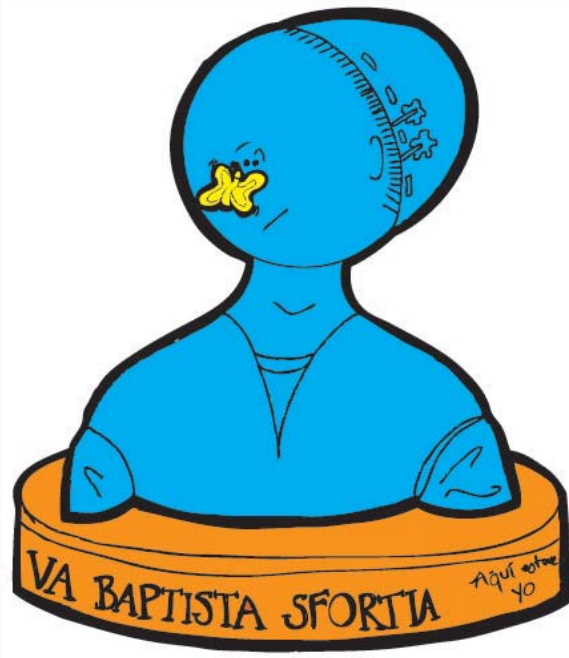


Integración a retícula





Alto Contraste



Prueba de color en Pop Art





Obra definitiva con colores
cercanos a la obra



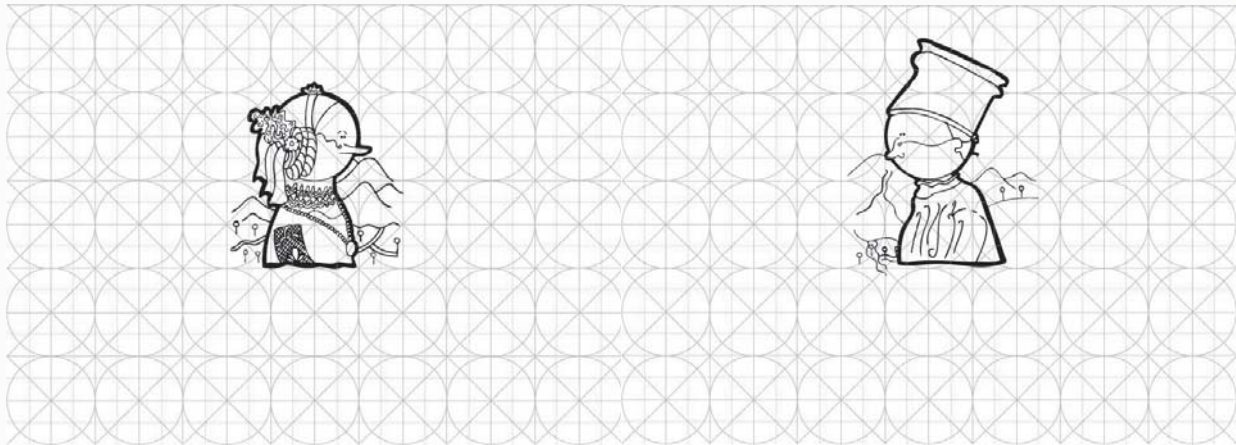
Obra original



Battista Sforza y Federico Da Montefeltro
Piero della Francesca
1472
Madera 47 x 33 cm.
Tablas de diptico
Galería de los Uffizi, Florencia



Boceto primario
se deben integrar las narices
de ambos, una característica
de la obra.



Integración de retícula

la obra se dividió en dos, con el fin de una mejor identificación de personajes, se agregaron las narices de ambos, ya que es una característica de estas dos personas





Alto contraste



Prueba de color en Pop Art





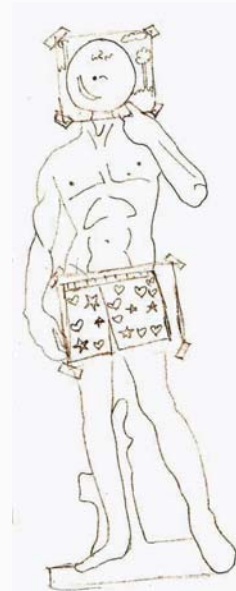
Obra definitiva con colores cercanos a la obra

Capítulo 4. Propuesta Gráfica

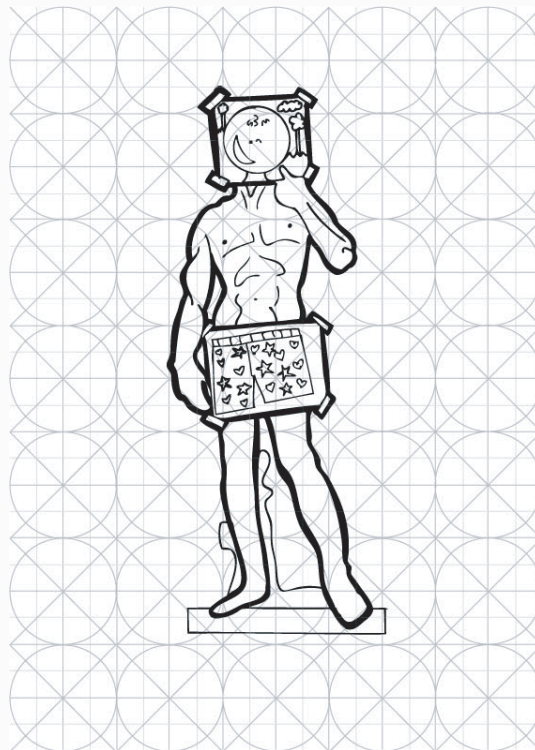
Obra original



El David
Miguel Ángel Buonarroti
1501-1504
Mármol
Galería de la Academia, Florencia



Boceto primario

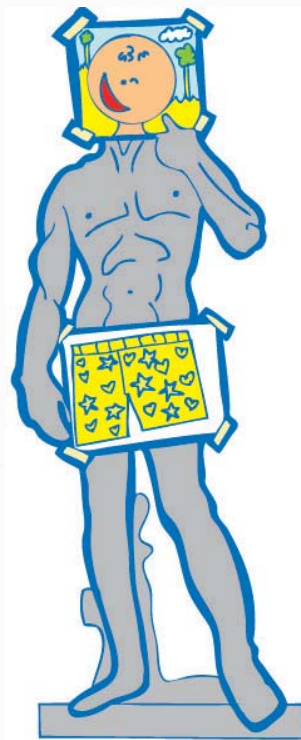


Integración a retícula



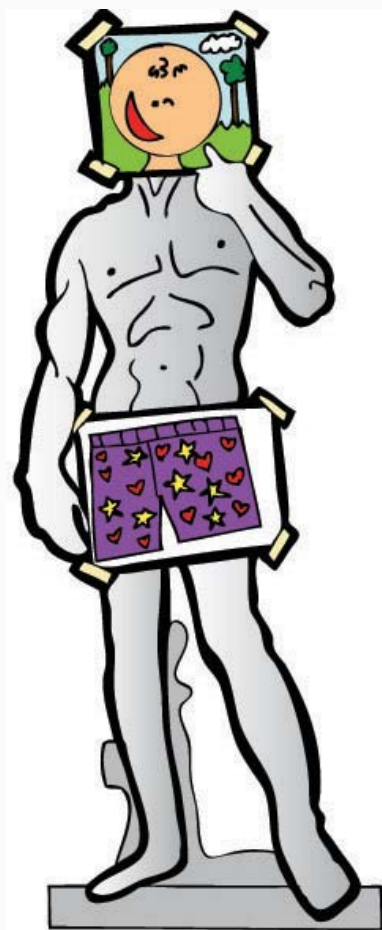


Alto Contraste



Prueba de color en Pop Art





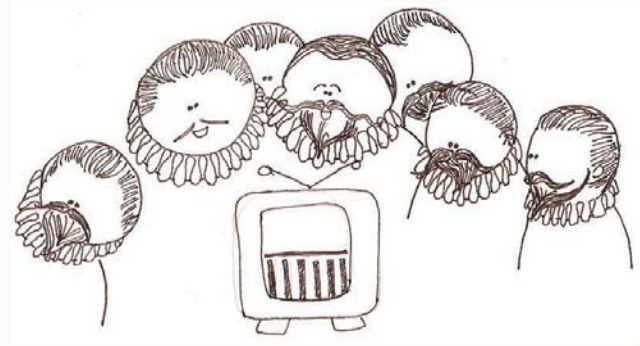
Obra definitiva con colores
cercanos a la obra



Obra original



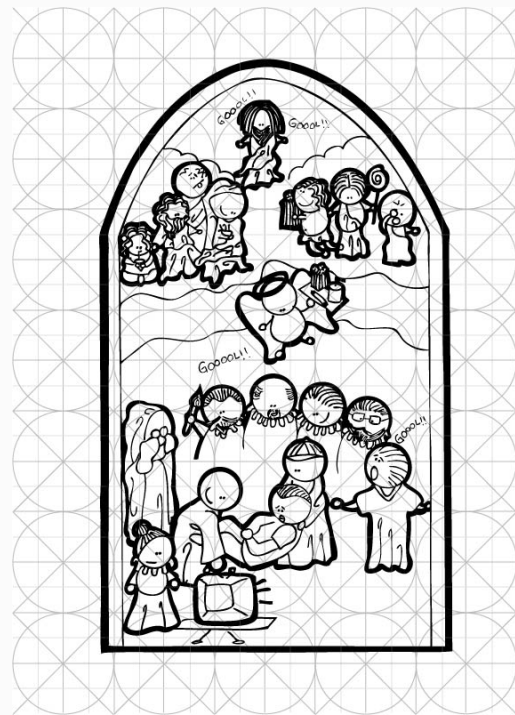
El entierro del señor Orgaz
El Greco
1586-1588
Óleo sobre tela 460 x 360 cm
Iglesia de Santo Tomé, Toledo



Boceto primario 1
este era sólo un fragmento, pero lo mejor es que apareciera toda la obra para no crear confusión en el espectador

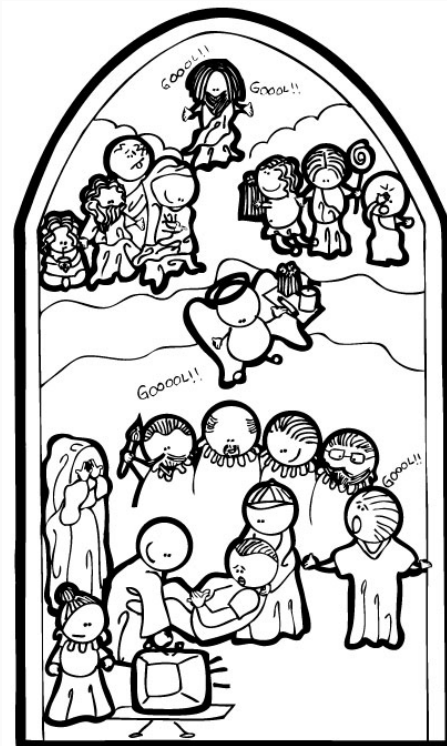


Boceto primario 2
se integró toda la obra, con su composición original



Integración a retícula





Alto Contraste



Prueba de color en Pop Art



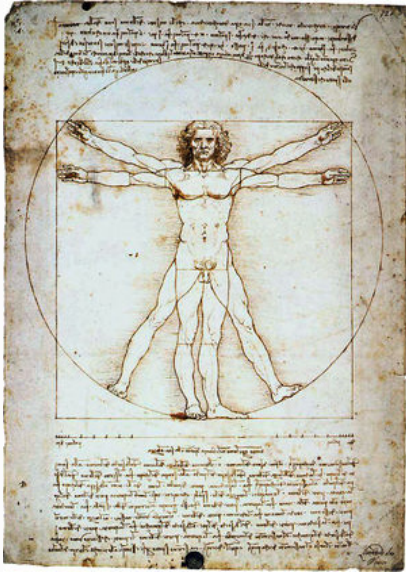


Obra definitiva
con colores cercanos a la obra

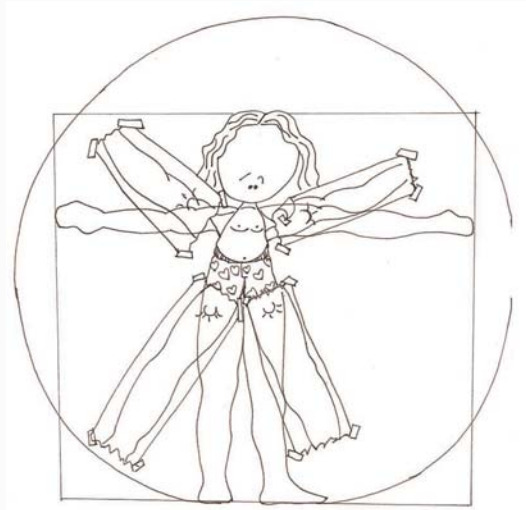


Capítulo 4. Propuesta Gráfica

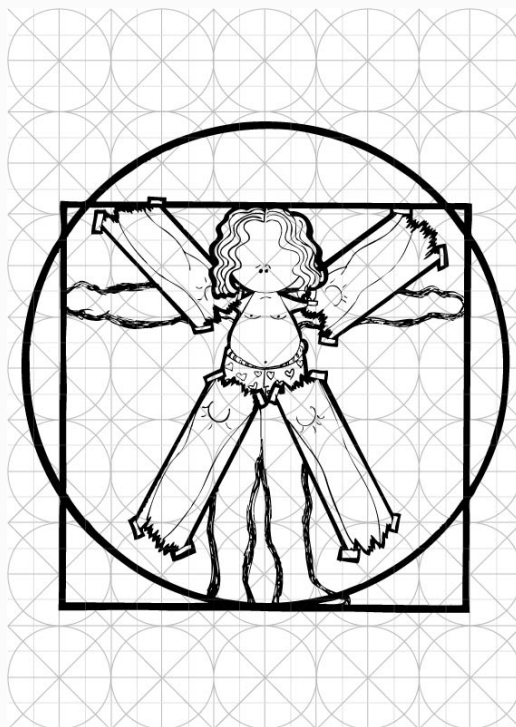
Obra original



Hombre de Vitruvio
Leonardo Da Vinci
1492
Lápiz y tinta
Galería de la Academia, Venecia

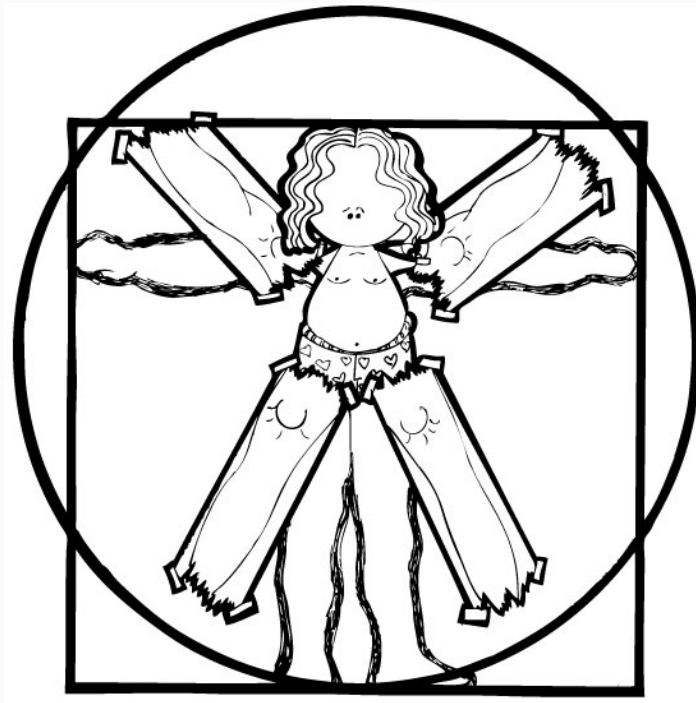


Boceto primario

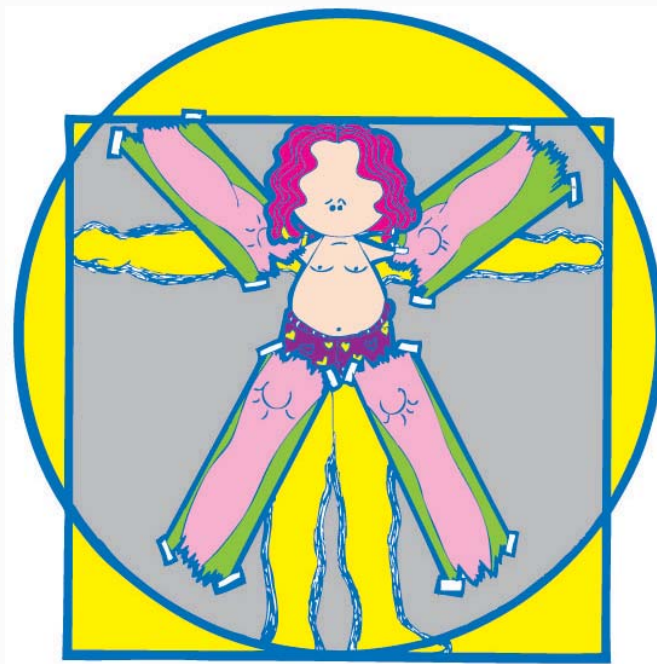


Integración a retícula



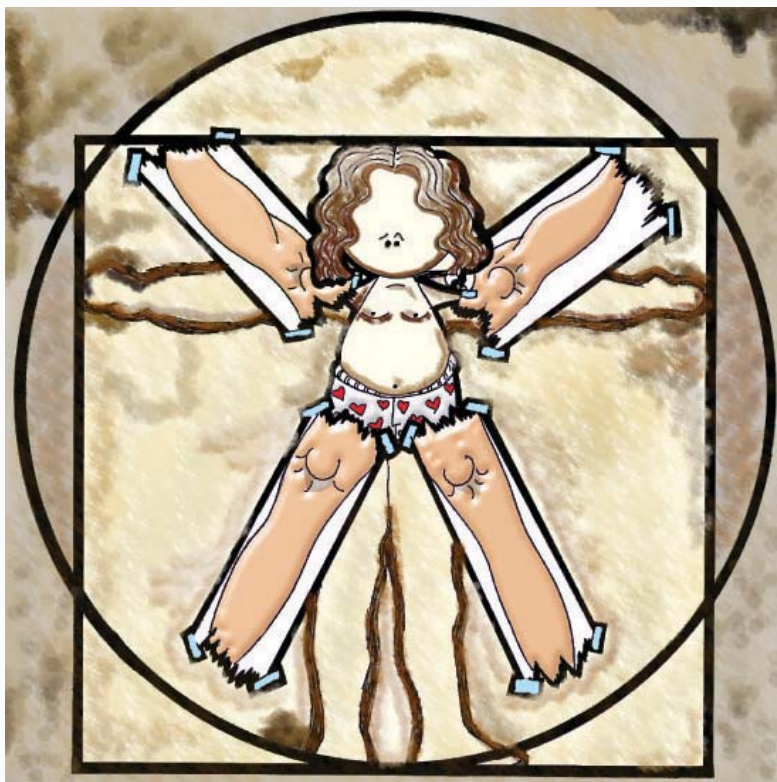


Alto contraste



Prueba de color en Pop Art





**Obra definitiva
con colores cercanos a
la obra.***

**nota esta obra como
algunas otras presenta
un tratamiento especial,
ya que tienen una función determinada
en la dinámica de juego*



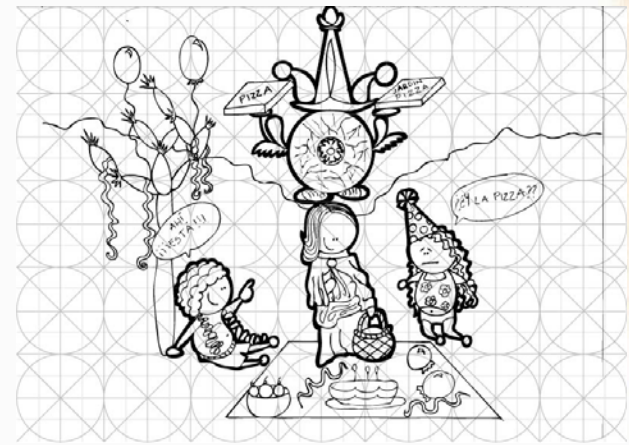
Obra original



El jardín de las delicias
El Bosco
1500-1510
Óleo sobre tabla, tríptico
Museo del Prado, Madrid

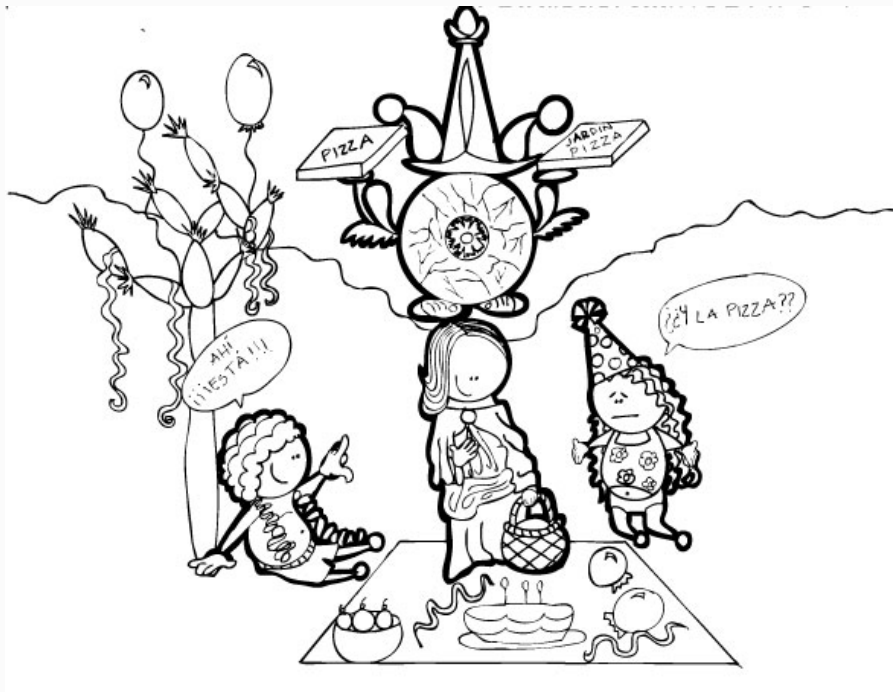


Boceto primario "El Paraíso"
se le deben integrar elementos como la estructura circular del fondo



Integración a retícula



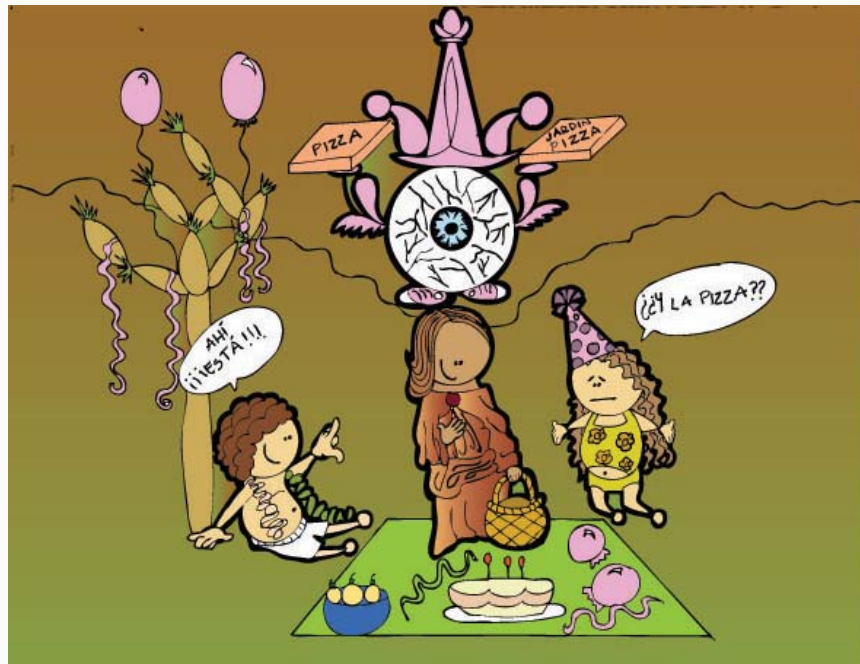


Alto Contraste



Prueba de color en Pop Art





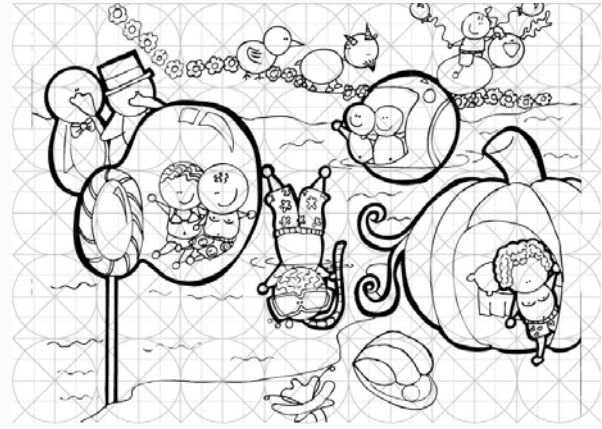
Obra definitiva con colores cercanos a la obra



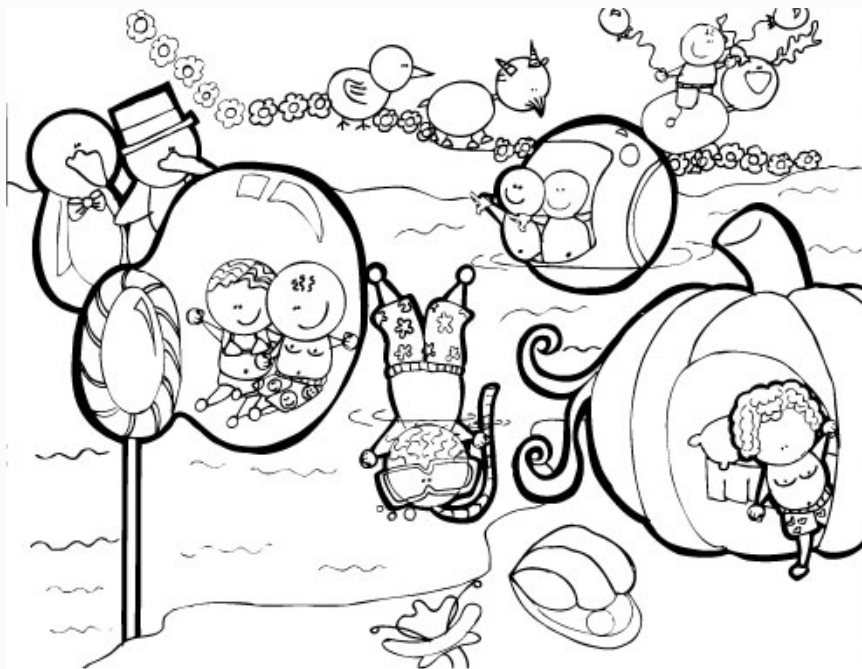
Capítulo 4. Propuesta Gráfica



Boceto primario "Vida terrenal"



Integración a retícula



Alto Contraste





Prueba de color en Pop Art



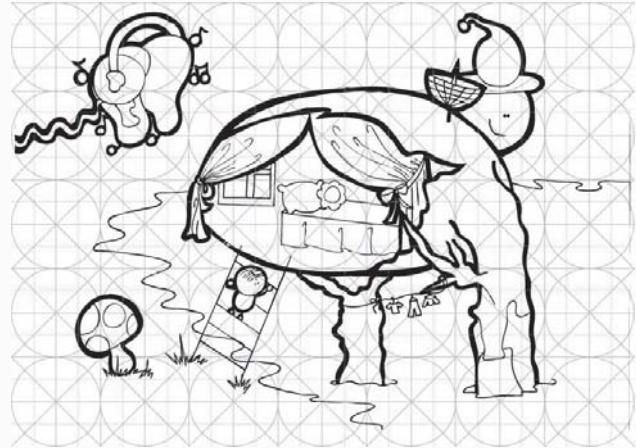
Obra definitiva con colores cercanos a la obra



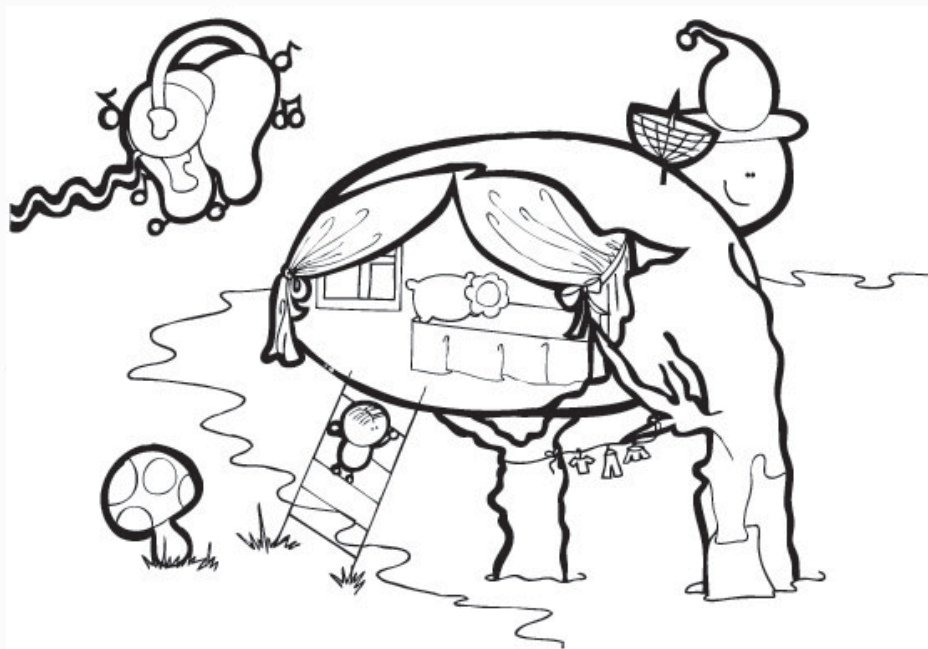
Capítulo 4. Propuesta Gráfica



Boceto primario "El Infierno"
se debe conservar la composición horizontal



Integración a retícula

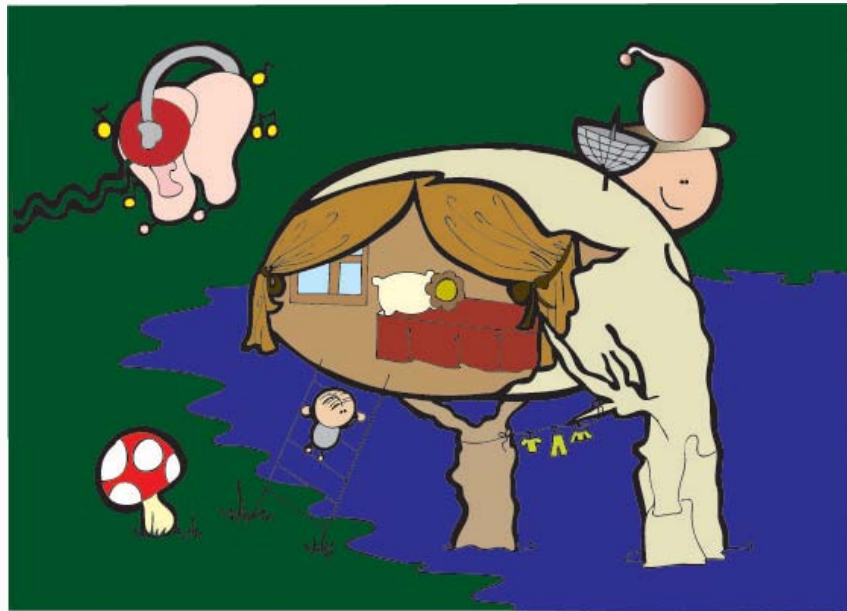


Alto Contraste





Prueba de color en Pop Art

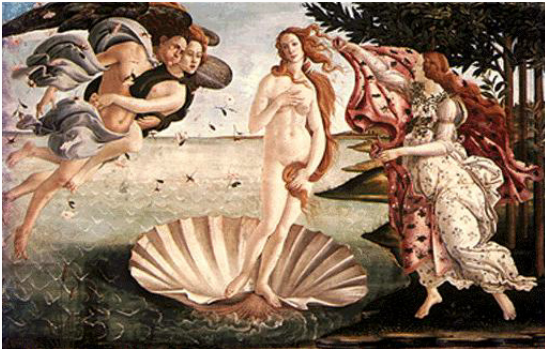


Obra definitiva con colores cercanos a la obra



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

Obra original

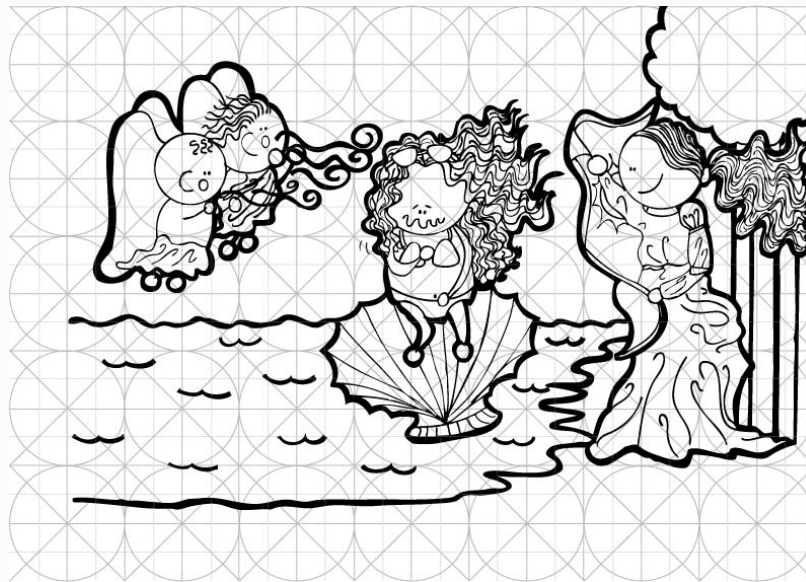


El nacimiento de Venus
Sandro Botticelli
1486

Tempera sobre lienzo 172.5 x 278.5 cm
Galería de los Uffizi, Florencia



Boceto primario



Integración a retícula





Alto contraste



Prueba de color en Pop Art





Obra definitiva con colores cercanos a la obra



Obra original



Giovanni Arnolfini y su esposa
Jan Van Eyck
1434
Tabla de madera 818 x 59.7 cm
National Gallery, Londres

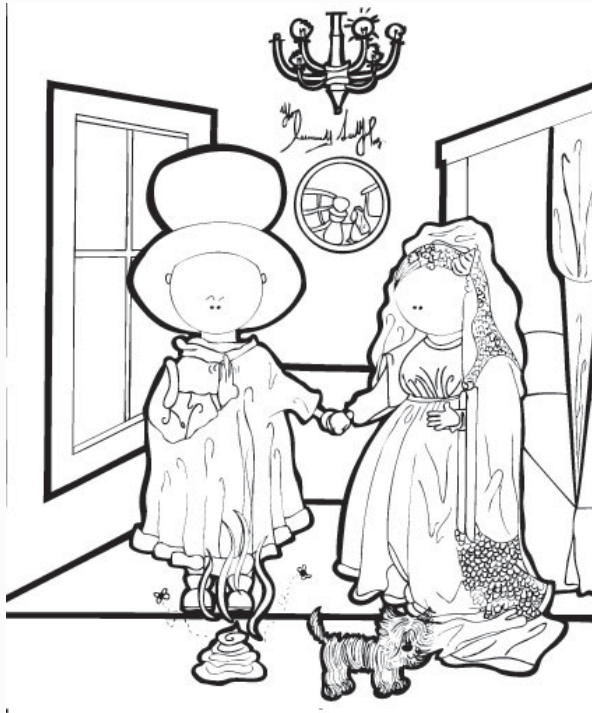


Boceto primario
faltan elementos representativos como
el candelero y la firma del fondo



Integración a retícula
Se integraron el candelero y la firma de la parte
de atrás, elementos representativos de la obra





Alto contraste



Prueba de color en Pop Art



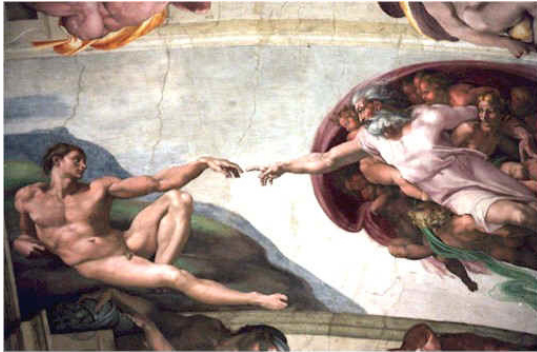


Obra definitiva
con colores cercanos a
la obra. *

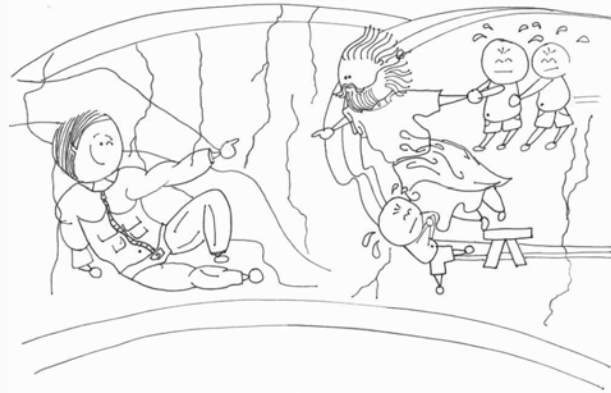


Capítulo 4. Propuesta Gráfica

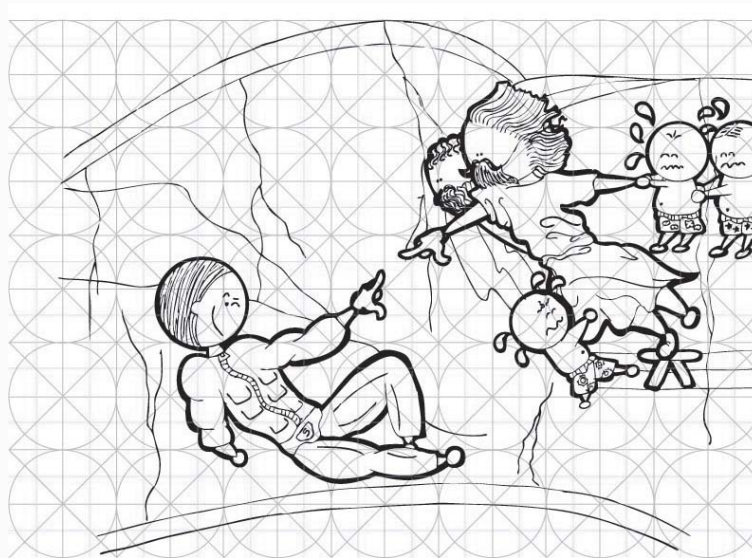
Obra original



La Creación de Adán
Miguel Ángel Buonarroti
1510
Fresco
Capilla Sixtina, Ciudad del Vaticano

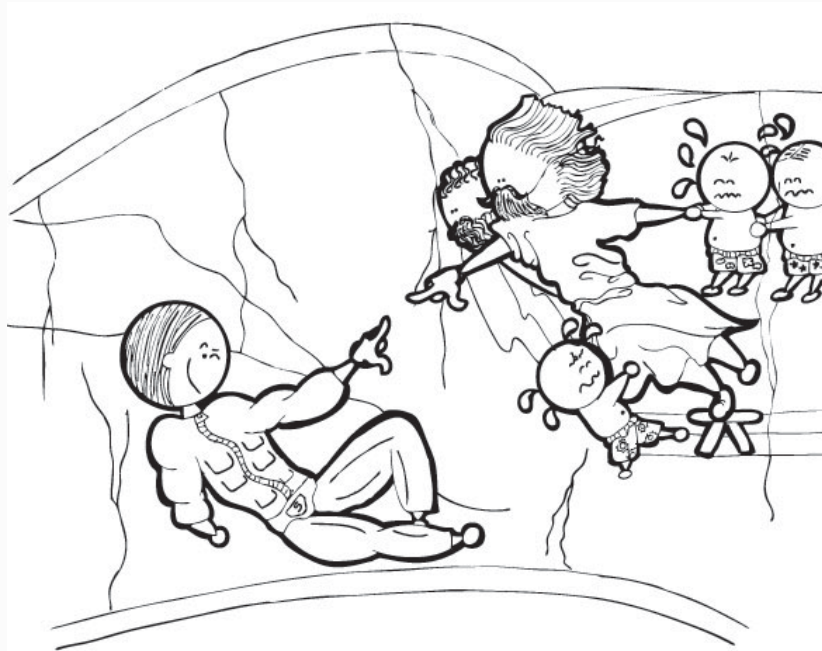


Boceto primario

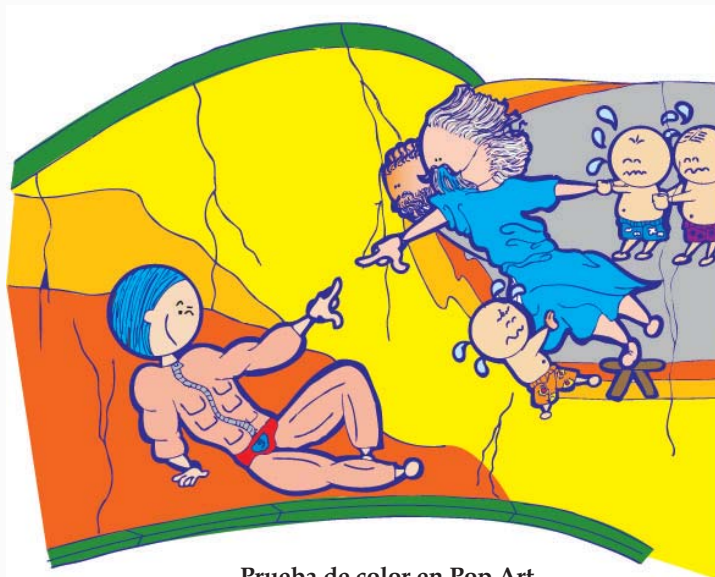


Integración a retícula



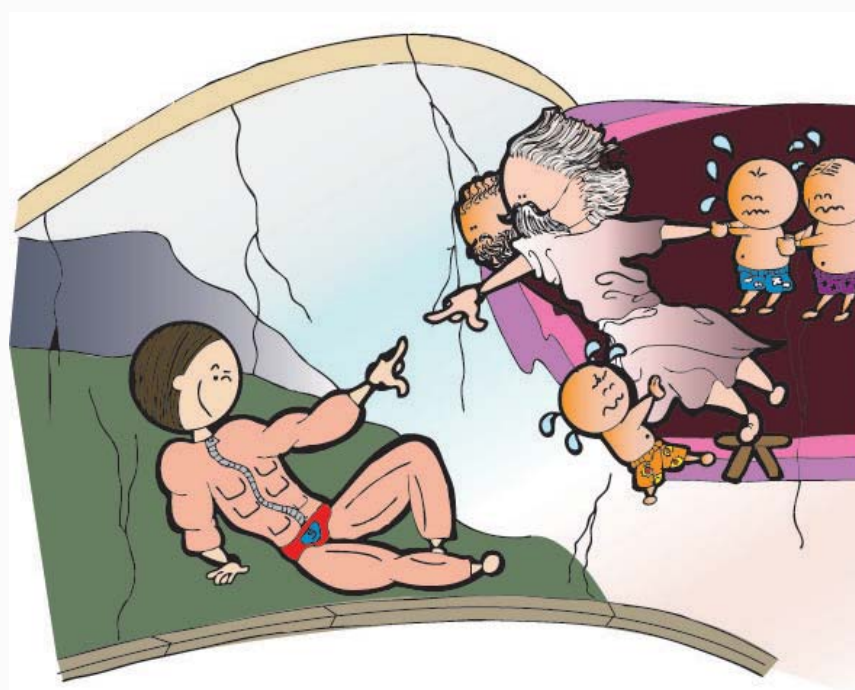


Alto Contraste



Prueba de color en Pop Art





Obra definitiva con colores cercanos a la obra



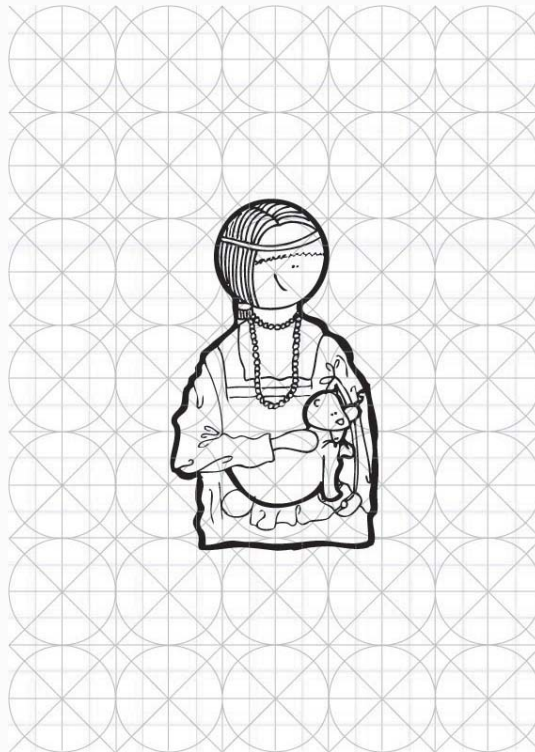
Obra original



La dama del armiño
Leonardo Da Vinci
1483-1484
Óleo sobre tabla
54 x 39 cm
Galería Czartoryski



Boceto primario



Integración a retícula
se conservó la composición





Alto Contraste



Prueba de color en Pop Art





Obra definitiva
con colores cercanos a
la obra.*



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

Obra original



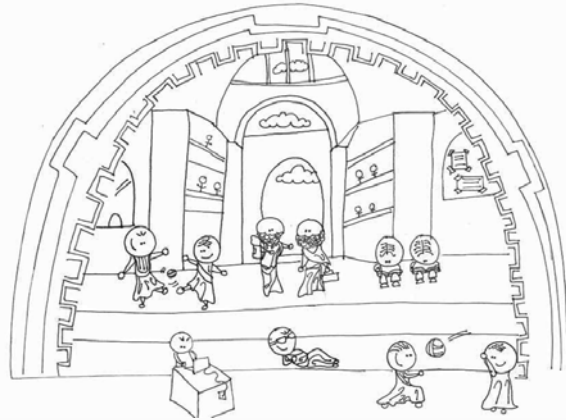
La escuela de Atenas

Rafael Sanzio

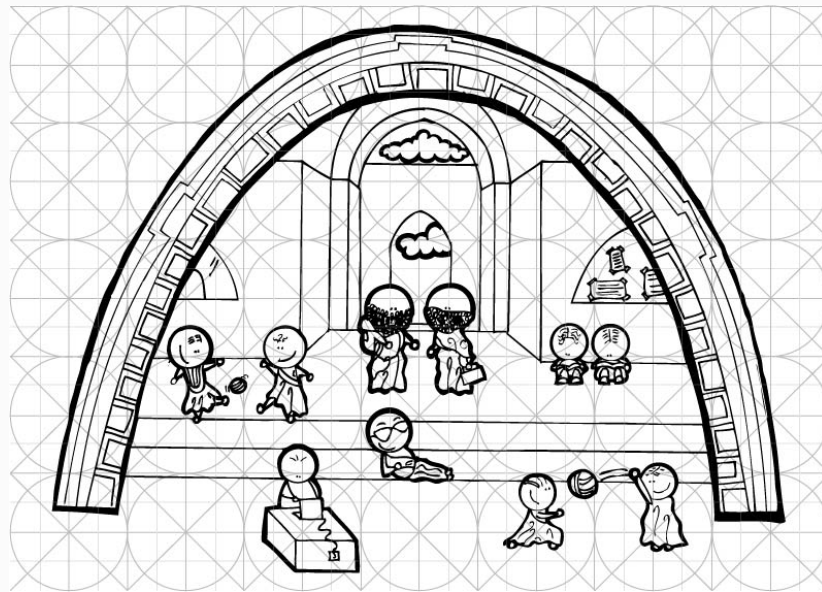
1510

Fresco

Museo del Vaticano, Ciudad del Vaticano

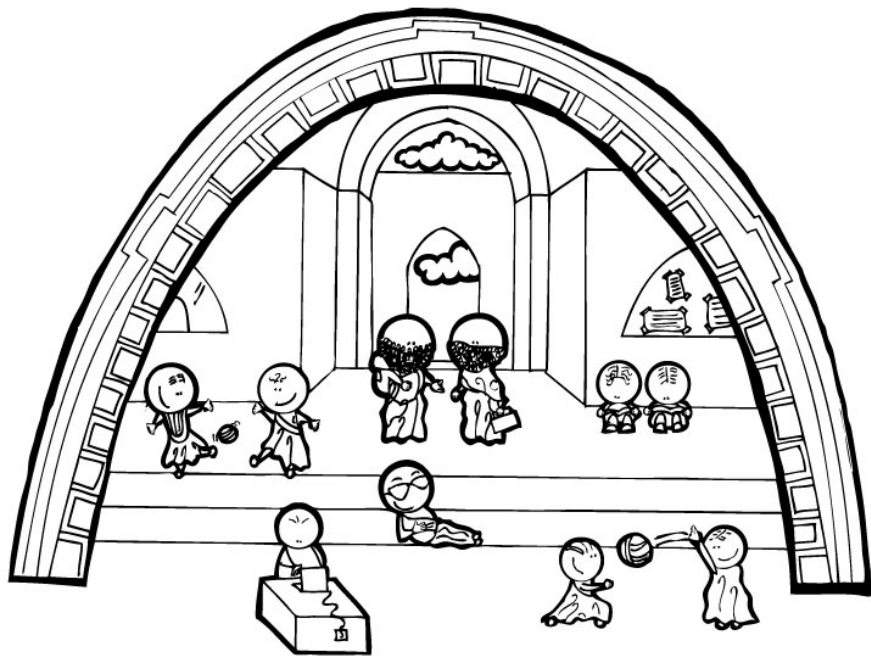


Boceto primario



Integración a retícula





Alto Contraste



Prueba de color en Pop Art





Obra definitiva con colores cercanos a la obra



Obra original

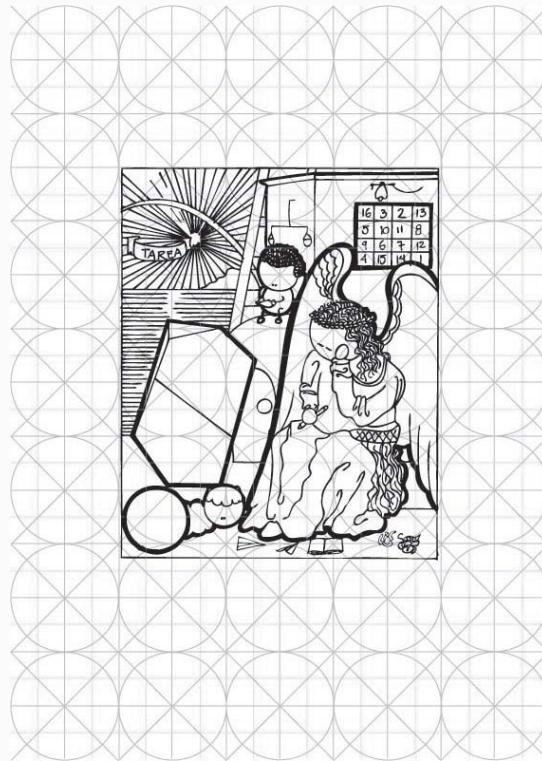


La Melancolía
Albrecht Dürer
1514

Grabado 240 x 188 mm
Biblioteca Nacional de Francia, Paris



Boceto primario
se le debe integrar el arcoiris, que
es un elemento importante

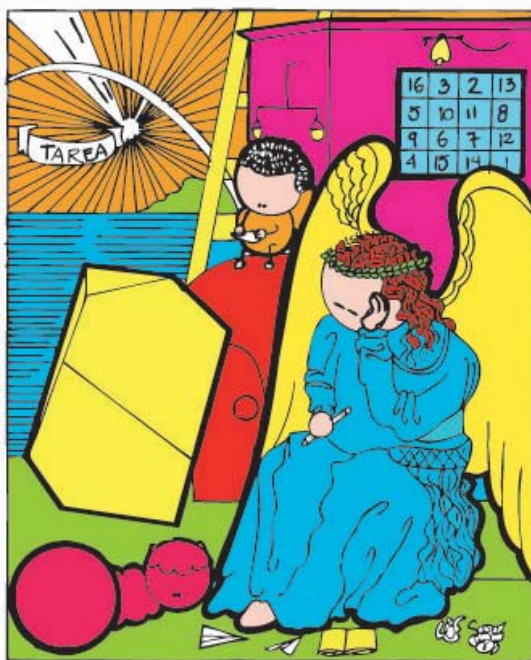


Integración a retícula



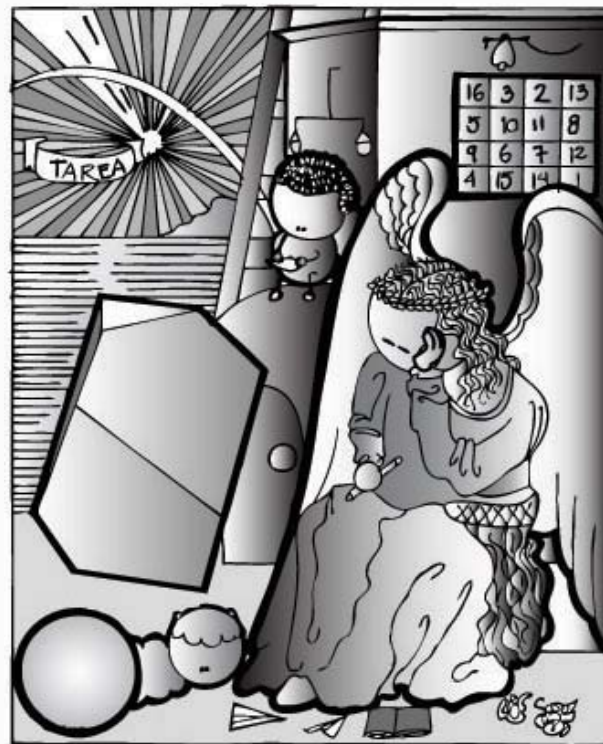


Alto contraste



Prueba de color en Pop Art





Obra definitiva con colores cercanos a la obra.



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

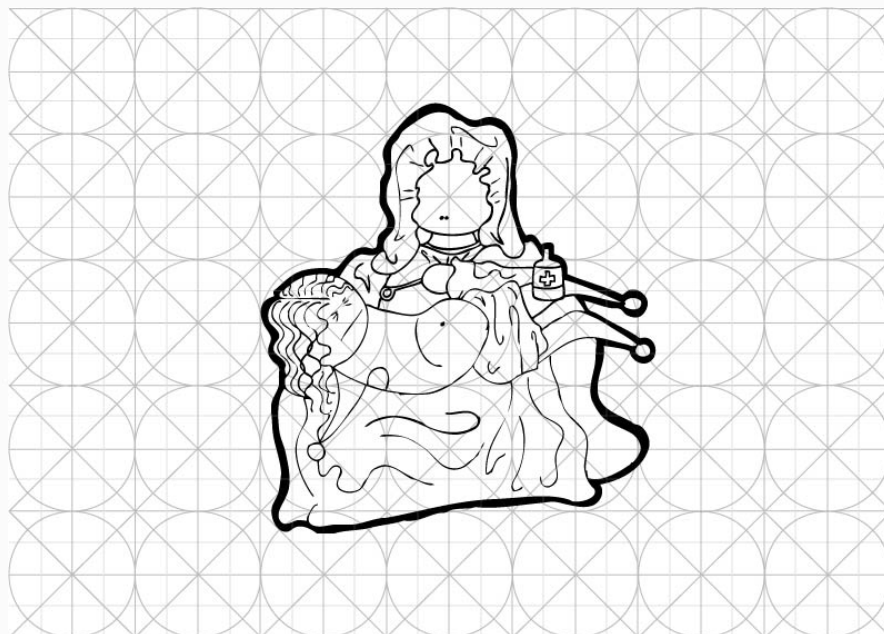
Obra original



La Piedad
Miguel Ángel Buonarroti
1498-1500
Mármol
Basilica de San Pedro, Roma



Boceto primario



Integración a retícula



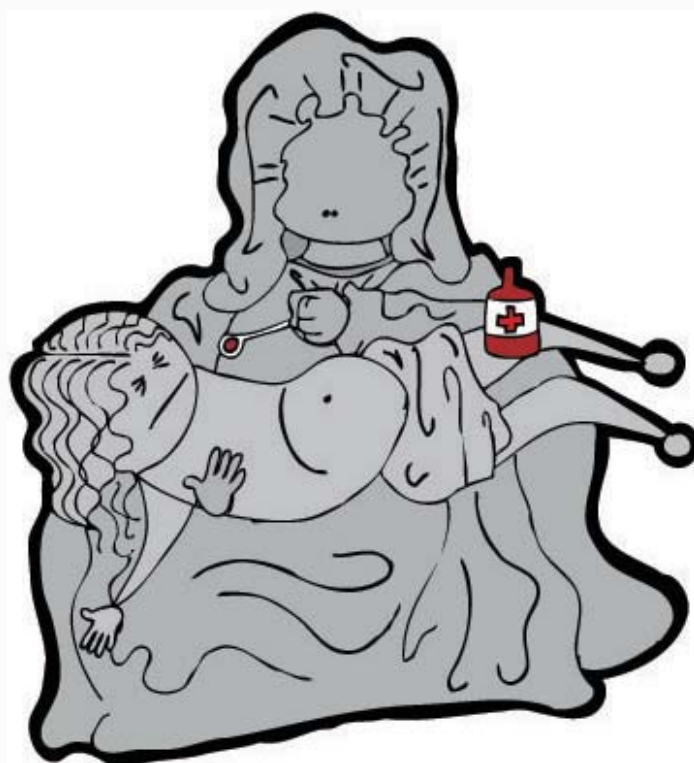


Alto Contraste



Prueba de color en Pop Art





Obra definitiva con colores cercanos a la obra



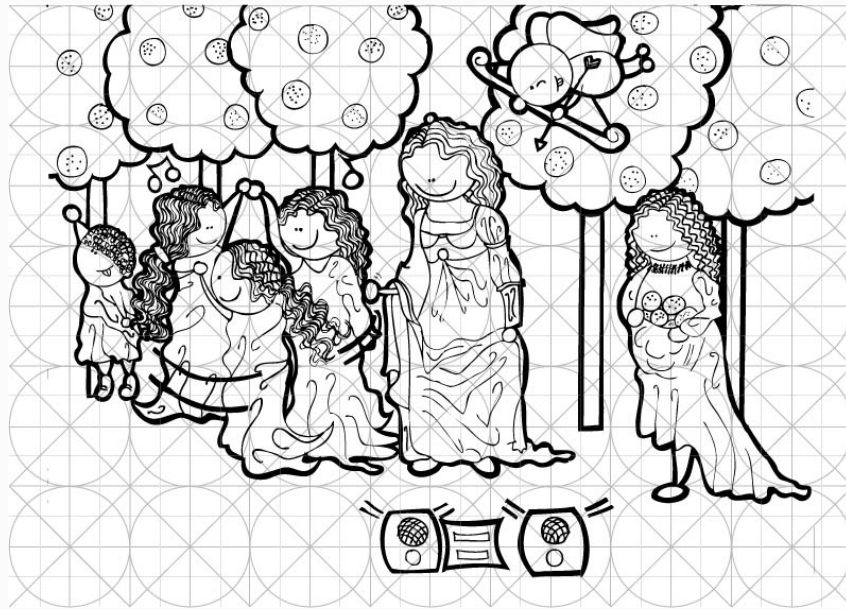
Obra original



La Primavera
Sandro Botticelli
1478
Tabla de madera 203 x 314 cm
Galería de los Uffizzi, Florencia



Boceto primario



Integración a retícula





Alto Contraste



Prueba de color en Pop Art



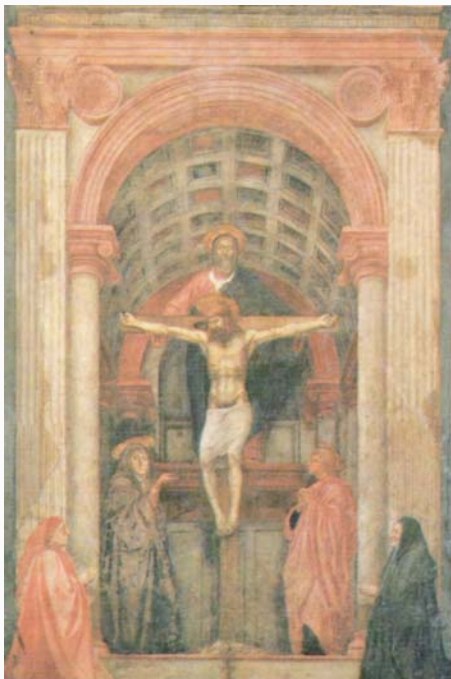


Obra definitiva con colores cercanos a la obra.

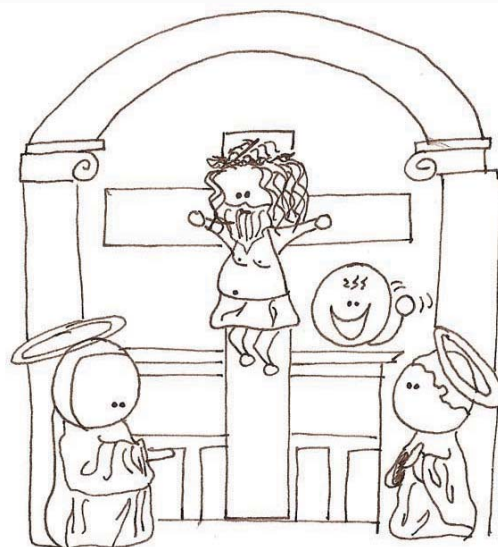


Capítulo 4. Propuesta Gráfica

Obra original

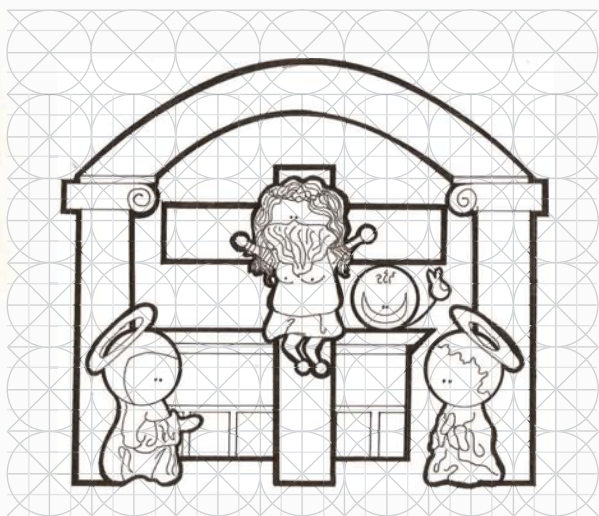


La Santísima Trinidad
Tommaso di Giovanni "Masaccio"
1425-1527
Fresco 667 x 317 cm.
Sta. Ma. Novella, Francia



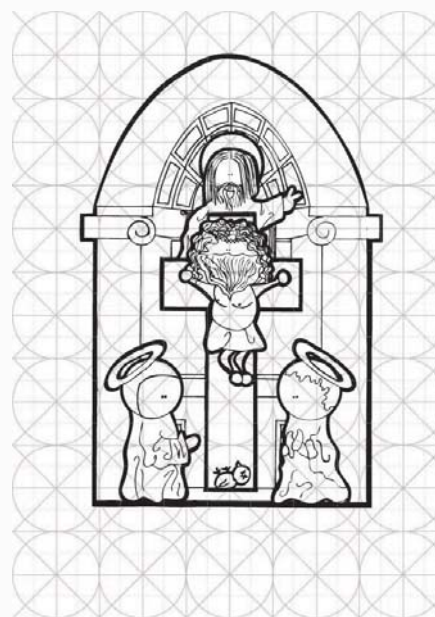
Boceto primario

La imagen del personaje del fondo no existe en la obra original por lo que más adelante se eliminó para evitar confusión en el espectador



Primera integración a retícula

Se perdió la composición vertical, y se deben integrar el Padre y el Espíritu Santo, así como el elemento del techo que da la perspectiva.



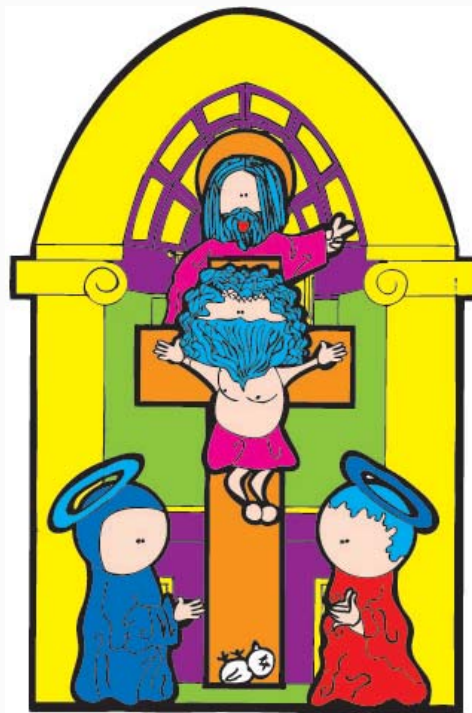
Segunda integración a retícula.

La composición es la correcta (vertical), están los elementos del Padre y el Espíritu Santo, así como la perspectiva.





Alto contraste



Prueba de color en Pop Art



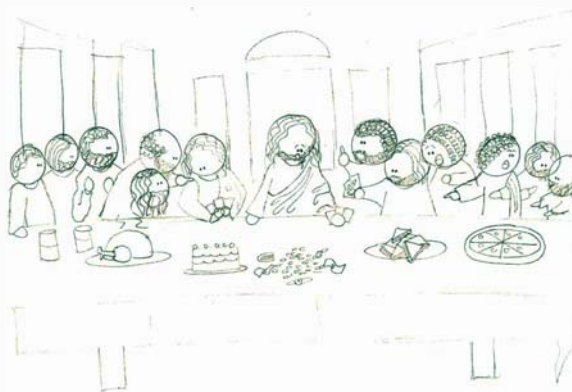


Obra definitiva
con colores cercanos
a la obra.*

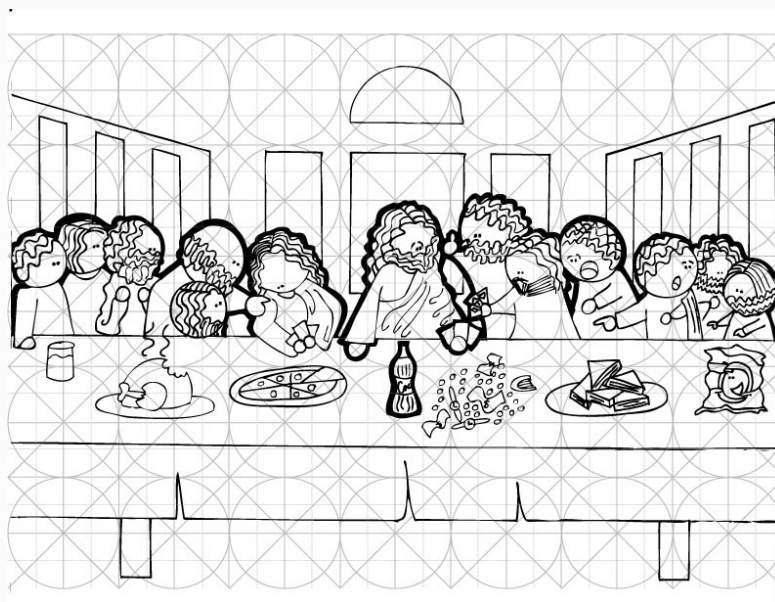




La Última Cena
Leonardo Da Vinci
1495-1497
Fresco 480 x 880 cm
Sta. Ma. delle Grazie, Roma



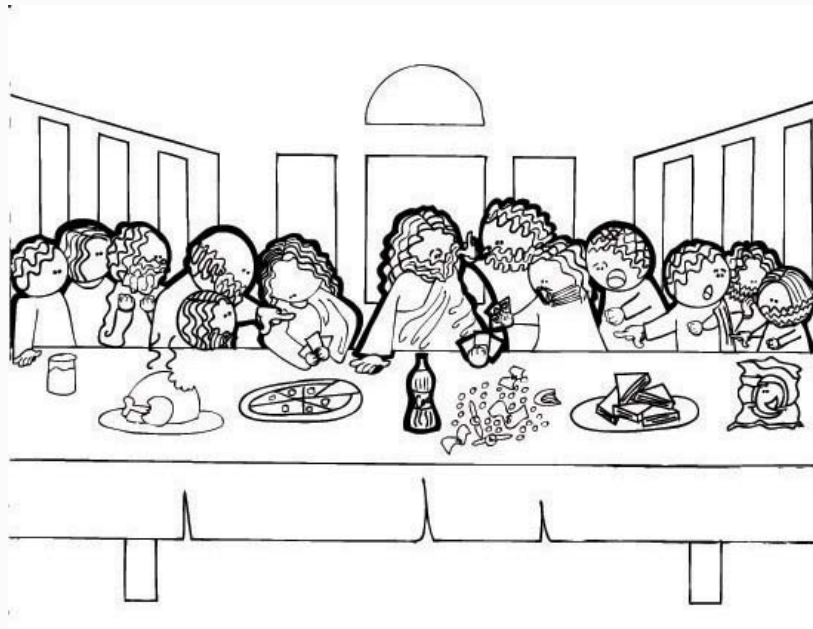
Boceto primario



Integración a retícula



Capítulo 4. Propuesta Gráfica



Alto Contraste



Prueba de color en Pop Art





Obra definitiva con colores cercanos a la obra.*



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

Obra original



Los 4 jinetes del Apocalipsis
Albrecht Dürer
1498
Grabado
Museo de Albertina, Viena



Boceto primario



Integración a retícula





Alto Contraste



Prueba de color en Pop Art





Obra definitiva con colores cercanos a la obra.



Obra original



Madona della Misericordia
Piero della Francesca
1462

Tabla de madera 273 x 325 cm
Detalle de un retablo, Palazzo Comunale,
Borgo San Sepolcro



Boceto primario

se debe integrar resplandor del fondo a la virgen.



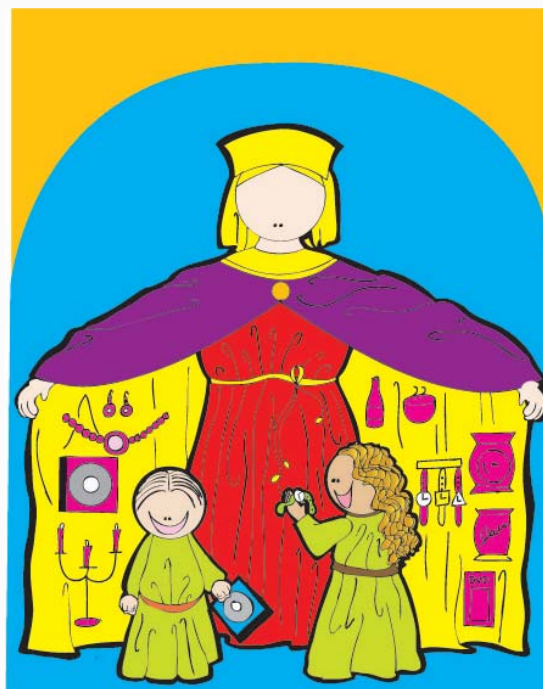
Integración de retícula

el resplandor del fondo se le agregará en la etapa de color.





Alto Contraste



Prueba de color en Pop Art





Obra definitiva con colores cercanos a la obra.

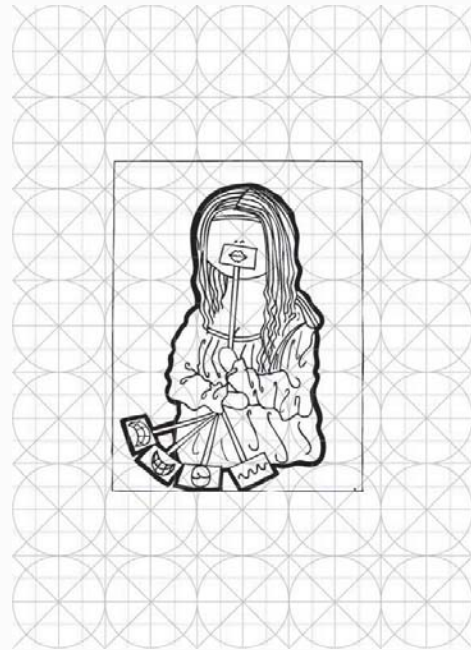


Capítulo 4. Propuesta Gráfica

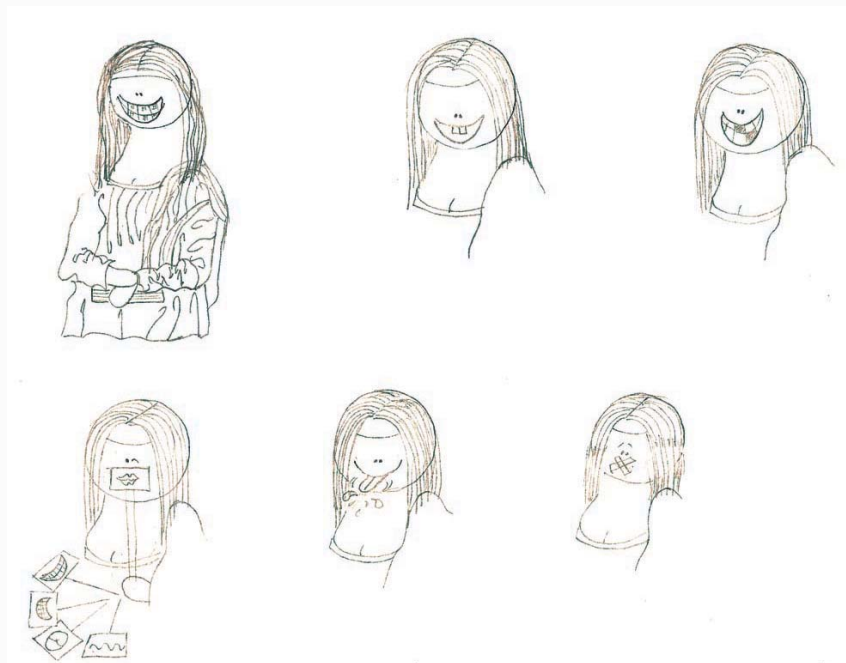
Obra original



Mona Lisa
Leonardo Da Vinci
1506
Óleo sobre tabla
Museo de Louvre, Paris



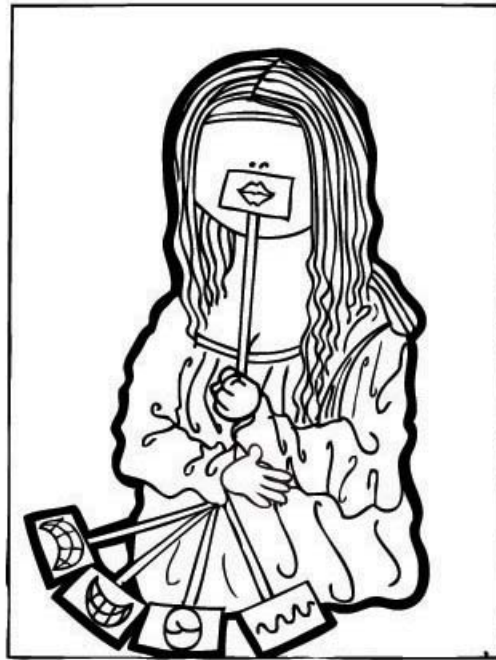
Integración a retícula



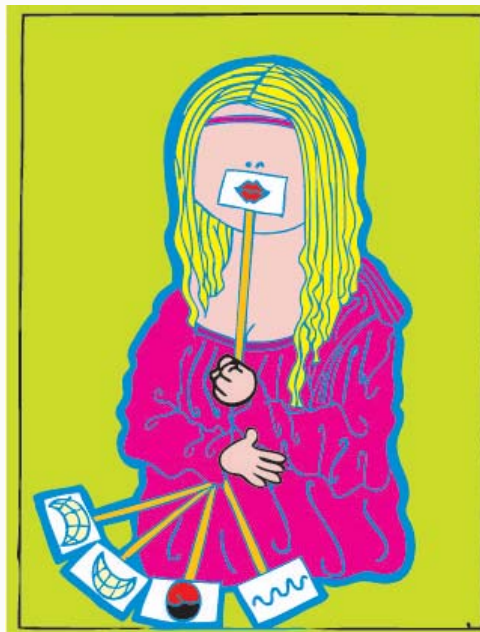
Bocetos primarios

se hicieron varias propuestas, pero se eligió la que menos había sido utilizada gráficamente.





Alto Contraste



Prueba de color en Pop Art





Obra definitiva con colores cercanos a la obra.*



Obra original



Venus de Urbino

Tiziano

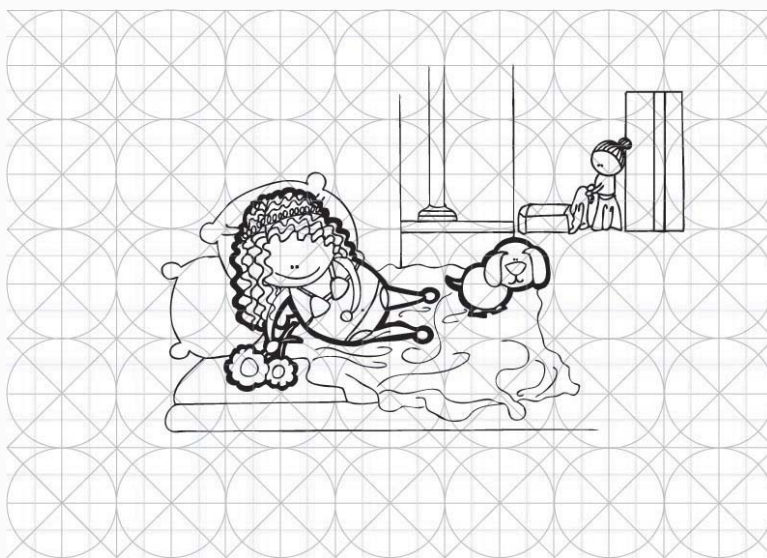
1538

Óleo sobre lienzo 119 x 165 cm

Galería de los Uffizi, Florencia



Boceto primario



Integración a retícula





Alto Contraste



Prueba de color en Pop Art





Obra definitiva con colores cercanos a la obra.*



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

* Las siguientes obras fueron eliminadas por la temática o porque no son muy identificables a los niños

Obra original



Madona con el Niño

"Masaccio"

Madera 135.5 x 73 cm, tabla central
de un políptico
National Gallery, Londres



Boceto primario



Integración a retícula

se conservó la composición vertical y se integró a retícula, sin embargo no pasó a ser parte de los gráficos finales, ya que no es una obra muy reconocible por los niños.



Obra original



Virgen del Canciller Rolin

Jan Van Eyck

1435

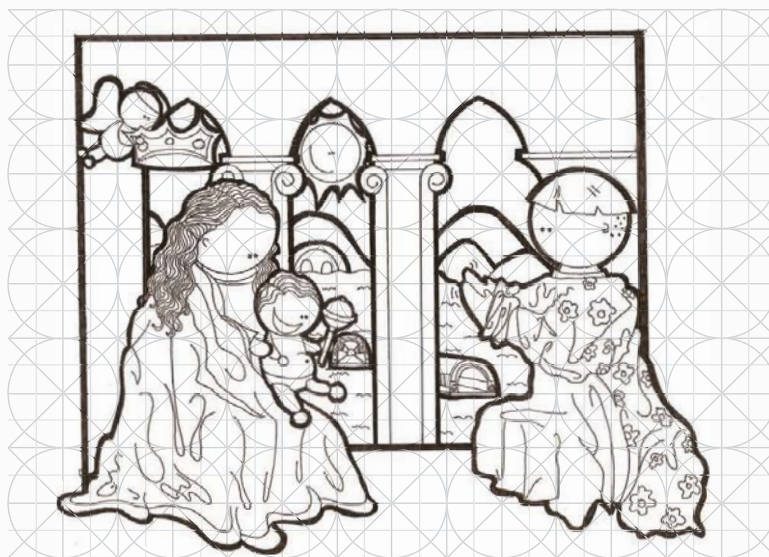
Tabla de madera 66 x 62 cm

Museo de Louvre, Paris



Boceto primario

dar importancia al paisaje
es importante



Integración a retícula

se conservó la composición horizontal y se dio un mayor énfasis en el paisaje, sin embargo esta obra no pasó a ser un gráfico final, ya que no es muy reconocible por los niños.



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

Obra original



Judith con la cabeza de Holorfenes
Sandro Botticelli
1470

Tabla de madera 31 x 24 cm
Galería de los Uffizzi, Florencia



Boceto primario

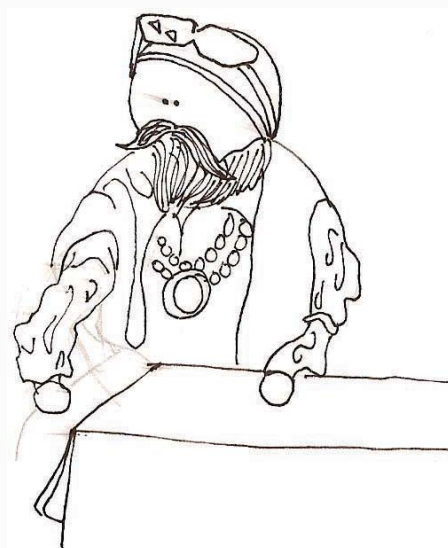
esta obra no es muy reconocible por los niños, además de que su contenido es un tanto agresivo para ellos, por eso ya no paso a reticulación.

Obra original



Autorretrato
Tiziano
1562

Óleo sobre lienzo 96 x 75 cm
Staatliche Museum, Berlín



Boceto primario

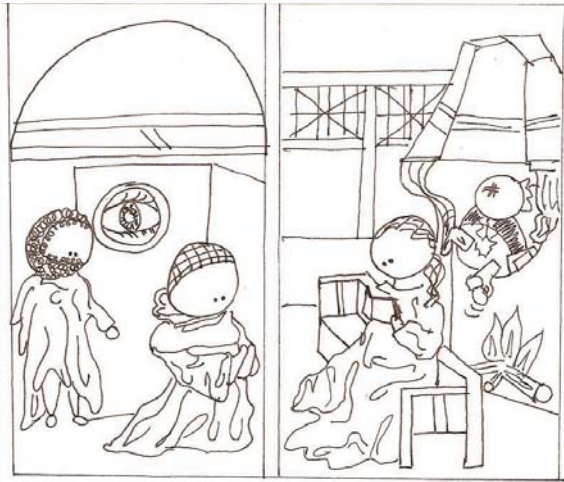
esta obra no pasó a la siguiente etapa ya que no es una obra reconocible por los niños.



Obra original



Retablo de Werl
Robert Campin
1438
Díptico, cada tabla 100 x 47 cm
Museo del Prado, Madrid



Boceto primario
se debe conservar el espejo del fondo que da la perspectiva, así como el paisaje de la ventana.



Segundo boceto primario
se integró el espejo del fondo y el paisaje, que dan la idea de profundidad y perspectiva.



Integración a retícula
se conservó la composición y los elementos importantes, pero la obra no pasó a los gráficos finales porque no es muy reconocible por los niños.



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

Obra original

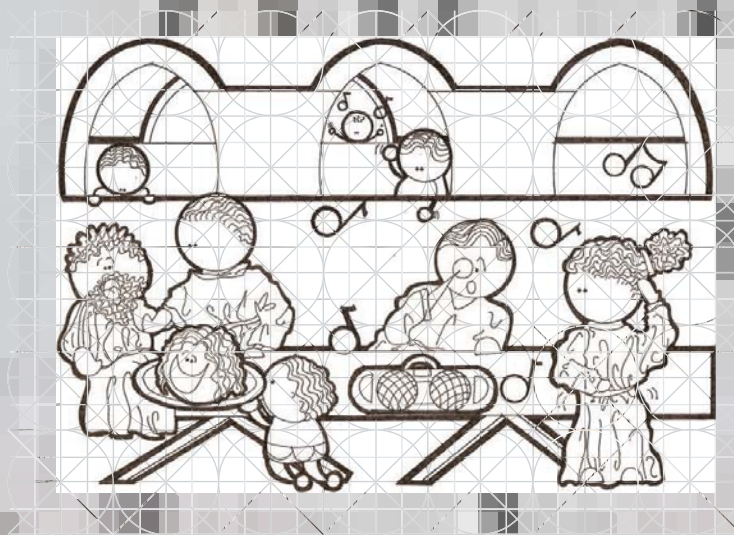


Danza de Salomé
Donato di Donatello
1425

Relieve en bronce 60 x 60 cm
Pila bautismal de la Catedral de Siena



Boceto primario

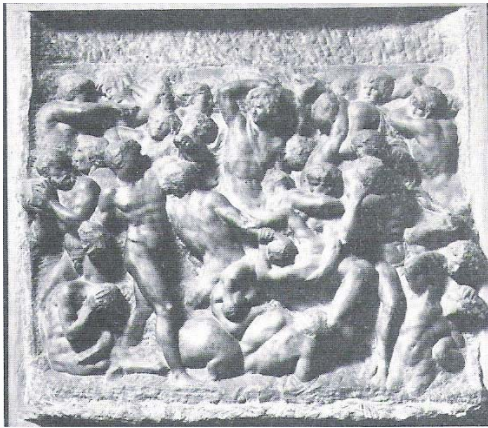


Integración a retícula

se conservó la composición, pero el tema es un tanto agresivo para los niños, por eso se descartó como gráfico final.



Obra original

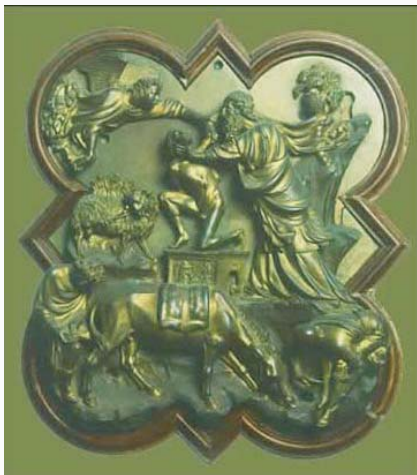


Combate entre centauros y lápitas
Miguel Ángel Buonarrotti
1492
Relieve en mármol 84.5 x 90.5 cm
Casa Buonarrotti, Florencia



Boceto primario
esta obra no es tan representativa
por eso no pasó a la siguiente etapa

Obra original



Sacrificio de Isaac
Filippo Brunelleschi
1401-1402
Bronce 53 x 43 cm
Bargello, Florencia



Boceto primario
se descartó como gráfico final
por la temática de la obra



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

Obra original



Retrato de un hombre
Tiziano
1510
Óleo sobre lienzo 81.2 x 66.3 cm
National Gallery, Londres



Boceto primario
se descartó como gráfico final
porque no es tan representativa.

Obra original



Federico da Montefeltro y su hijo
Justus de Gante
1477
Tabla de madera 134 x 77 cm
Palazzo Ducale, Urbino



Boceto primario
se descartó como gráfico final
porque no es tan representativa.



Obra original



La Asunción
Tiziano
1516-1518
Óleo sobre lienzo 690 x 360 cm
Santa María de Frari, Venecia



Boceto primario
se descartó como gráfico final
porque no es tan representativa.

Obra original



La Tempesta
Giorgio de Castelfranco
1506
Óleo sobre sobre lienzo 82 x 73 cm
Galería de la Academia, Venecia



Boceto primario
se descartó como gráfico final
porque no es tan representativa.



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

Obra original



Cristo yacente
Andrea Mantegna
1500
Pinacoteca di Brera, Milán

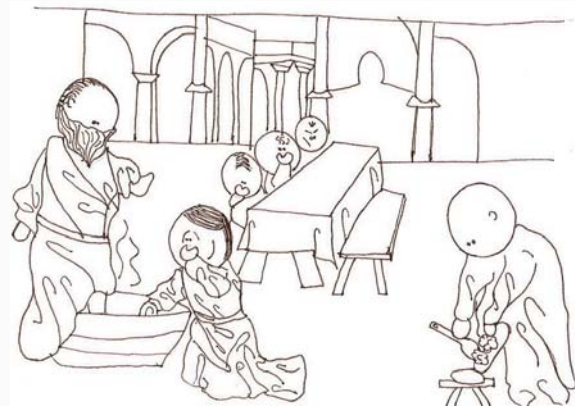


Boceto primario
se descartó como gráfico final
porque no es tan representativa y por la temática.

Obra original



El lavatorio
Tintoretto
antes de 1547
Óleo sobre lienzo
Museo del Prado, Madrid



Boceto primario
se descartó como gráfico final
porque no es tan representativa.



Obra original



La calumnia de Apeles
Sandro Botticelli



Boceto primario
se descartó como gráfico final
porque no es tan representativa y por la temática.

Obra original



Cacería en honor de Carlos V
Lucas Cranach
1544
Óleo sobre tabla
Museo del Prado, Madrid



Boceto primario
se descartó como gráfico final
porque no es tan representativa.



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

Obra original



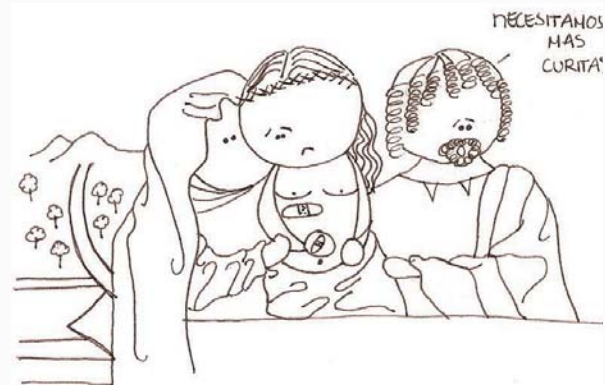
Cristo Muerto con la Virgen y San Juan

Giovanni Bellini

1460

Tabla de madera 86 x 107 cm

Brera, Milán



Boceto primario

se descartó como gráfico final
por la temática de la obra

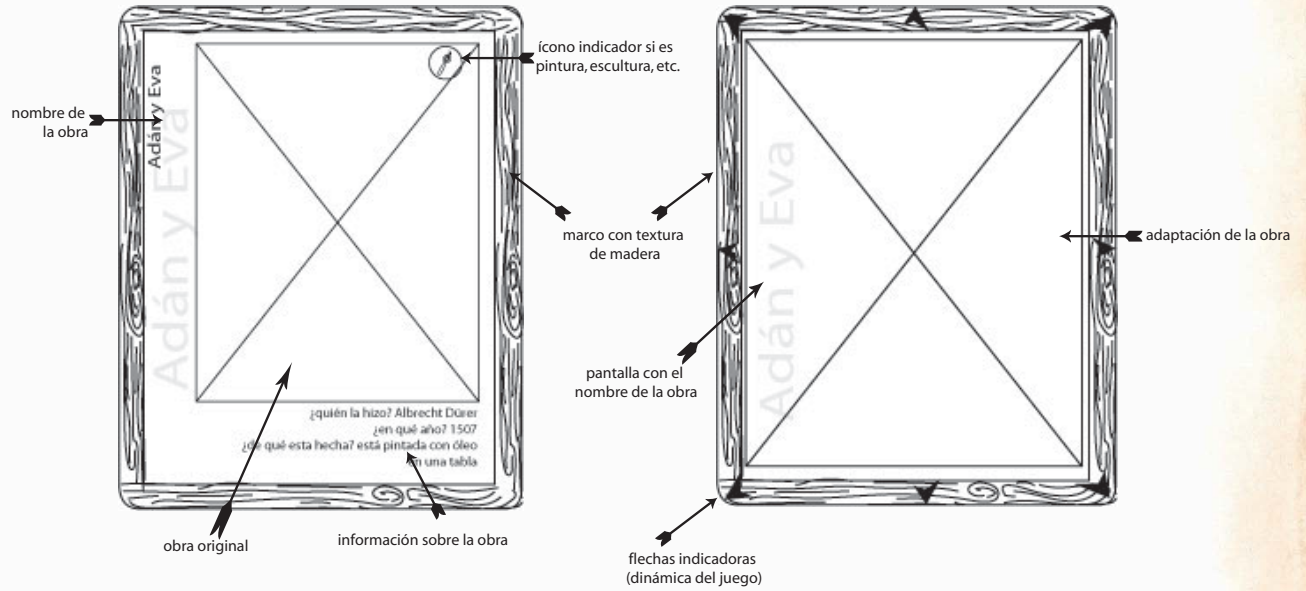
4.3.5 Soporte para obras de arte: La Tarjeta

A continuación se presenta el desarrollo gráfico del soporte en el cuál se presentarán las adaptaciones de las obras de arte, así como la obra de arte original; este soporte es la tarjeta de juego.

Se verá desde la etapa de bocetaje, pasando por las pruebas de color hasta llegar al diseño final que tendrán tanto del frente como la vuelta de la tarjeta.



4.3.5.1 Etapa de bocetaje



Propuesta1 en alto contraste

4.3.5.2 Pruebas de color y textura

Se realizaron varias pruebas de color y textura para el marco de la tarjeta, ya que se pretendía que fuera un marco de madera, pero que no saliera del estilo primitivo que llevaban las adaptaciones de las obras de arte, así mismo los colores con los que se hicieron las pruebas son colores primarios, ya que para el target al que va dirigido son colores que les llaman la atención y con los que están más familiarizados. A continuación las pruebas de color y textura.



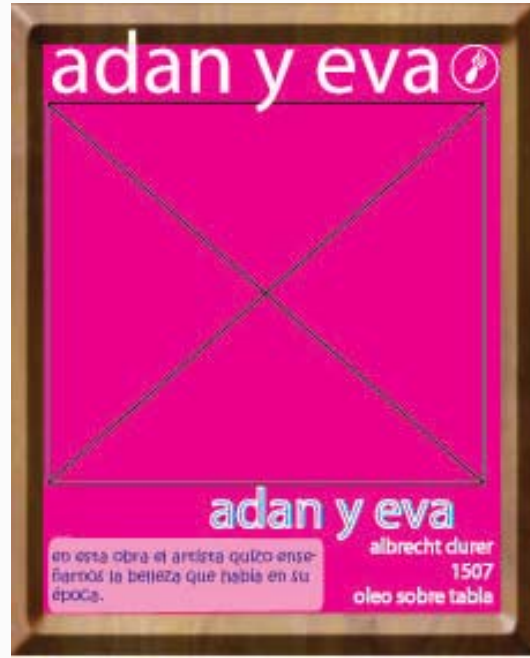
prueba de color y textura 1 frente



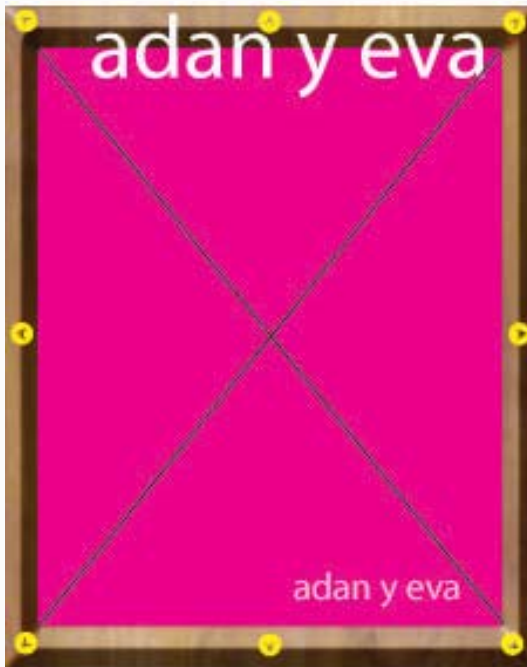
Capítulo 4. Propuesta Gráfica



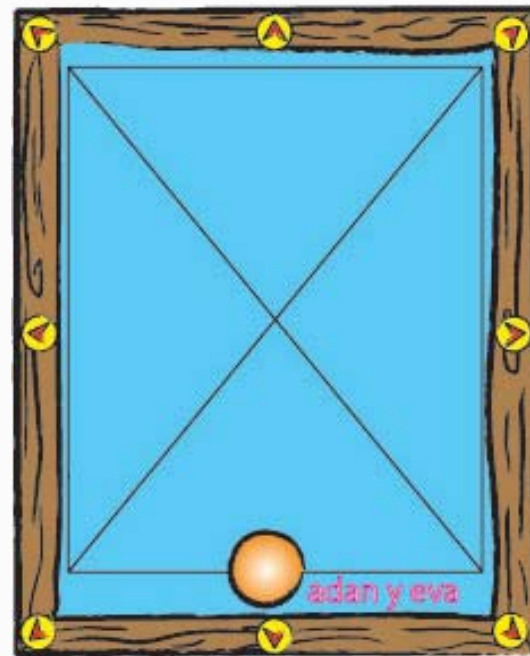
prueba de color y textura 1 vuelta



prueba de color y textura 2 frente

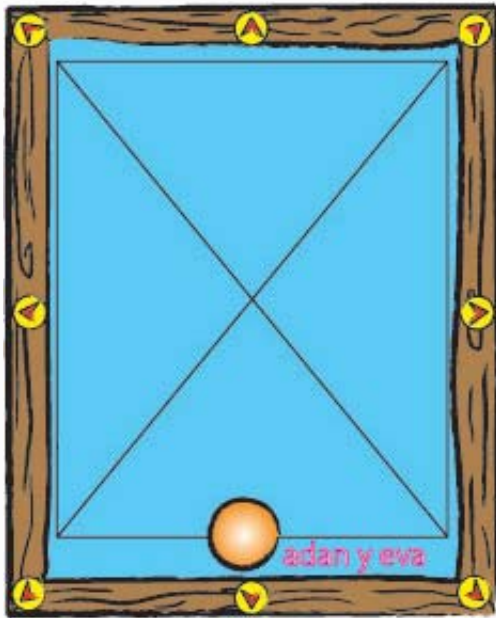


prueba de color y textura 2 vuelta



prueba de color y textura 3 vuelta





prueba de color y textura 3 vuelta

4.8.5.8 Tarjetas con diseño final

El diseño final de la tarjeta está conformado como ya se mencionó anteriormente por un marco de madera, el cuál sigue el estilo primitivo que caracteriza a la adaptación de las obras de arte, así mismo en la parte frontal contiene la obra original, su nombre y la ficha técnica de la misma; por la parte posterior contiene la adaptación de la obra de arte, el nombre de la misma, unas flechas alrededor del marco, las cuales son parte de la dinámica del juego y una figura geométrica, la cual variará también dependiendo de la dinámica del juego; las dimensiones de la tarjeta son 8 x 10 cm. debido a que para el desarrollo motor del niño es mejor presentarle objetos grandes que desarrollen su capacidad de

pinza en las manos.

Por otro lado la tipografía utilizada es Babby Kruffy para los títulos de las obras, mientras que para la ficha técnica será con tipografía Century Gothic, la primera es utilizada, ya que es redondeada y da la sensación infantil, adecuada para el target al que va dirigido el juego; por otro lado, la segunda, también es redondeada, pero más clara para facilitar la lectura de la ficha técnica de la obra.

En cuanto a los colores utilizados, son los colores primarios (cyan, magenta y amarillo, con sus complementarios) para los fondos, variando alternadamente en cada obra; ésto debido a que estos colores funcionan muy bien para atraer la atención de los niños. El marco al ser de madera será de color café, con las flechas de juego con un contraste entre amarillo y rojo para dar la sensación de alerta.

El color de los títulos de las obras dependerá del fondo que sea utilizado en la tarjeta, así como el de la ficha técnica. Las figuras geométricas (dinámica del juego) estarán a su vez definidas por un color dependiendo la figura que sea, por ejemplo el círculo rojo, el cuadrado azul etc. todos también con colores primarios o sus complementarios.

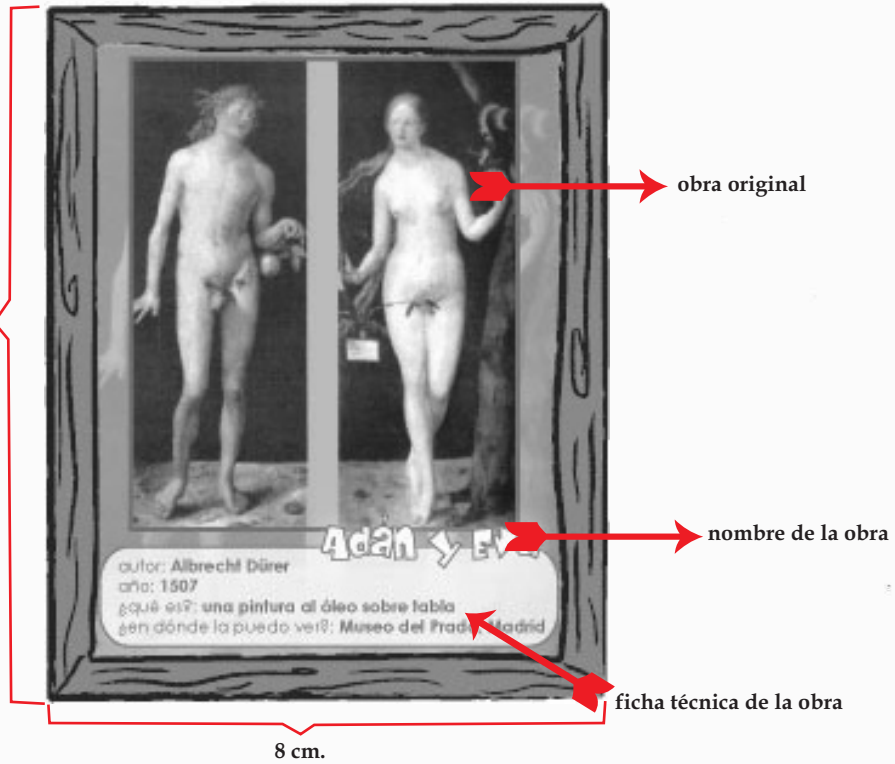


Capítulo 4. Propuesta Gráfica

4.3.3.4 Estructura y dimensiones de la tarjetas con diseño final

FRENTE

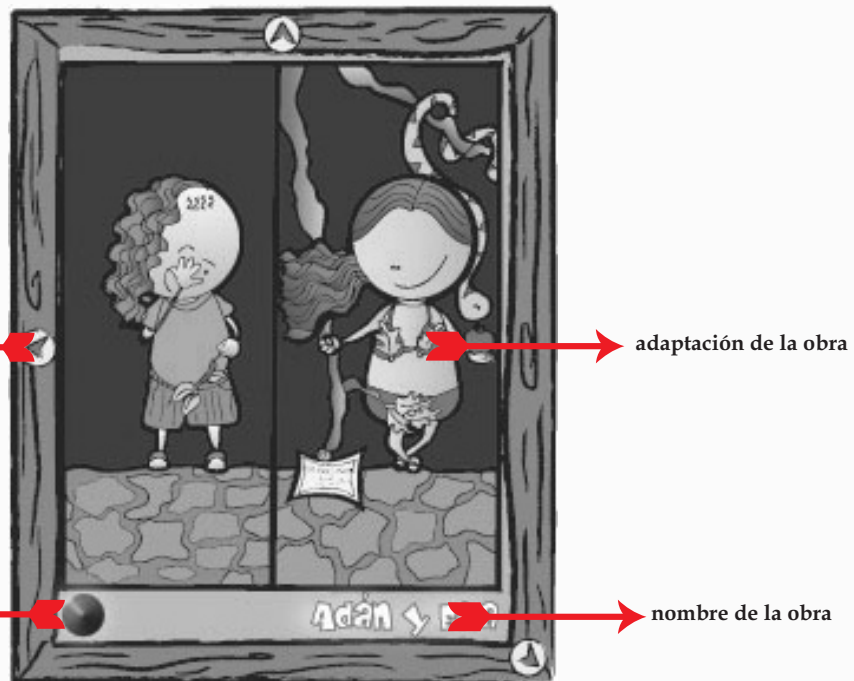
10 cm.



VUELTA

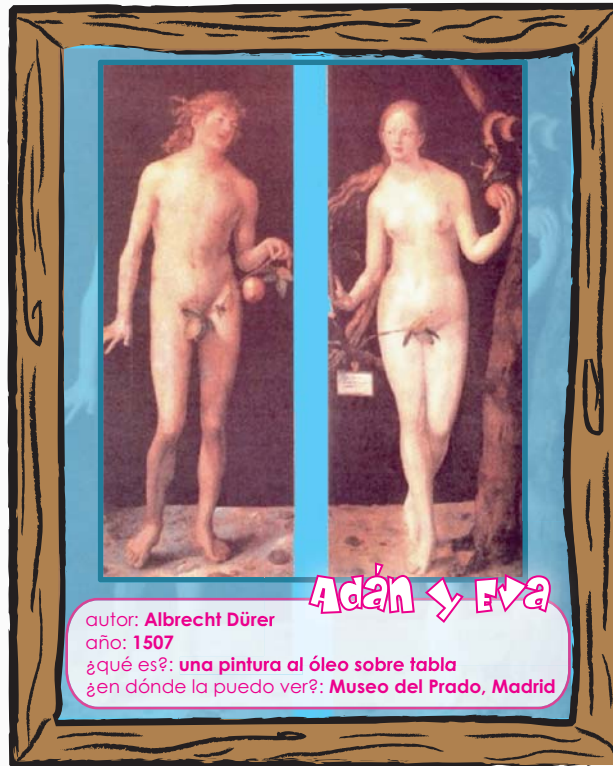
flechas que sirven para
iniciar un duelo
(dinámica del juego)

indicador de poder
de la carta
(dinámica del juego)



4.8.8.5 Tarjetas definitivas

FRENTE



VUELTA



FRENTE



Autorretrato con 26 años
autor: Albrecht Dürer
año: 1498
¿qué es?: pintura al óleo
¿en dónde la puedo ver?: Museo del Prado, Madrid

VUELTA



Autorretrato con 26 años



FRENTE



VUELTA





FRENTE



VUELTA



FRENTE

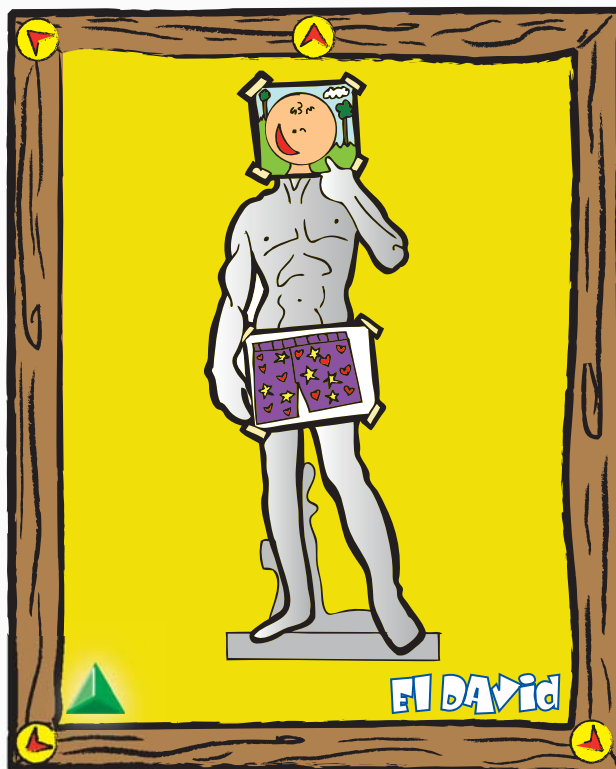


VUELTA





FRENTE



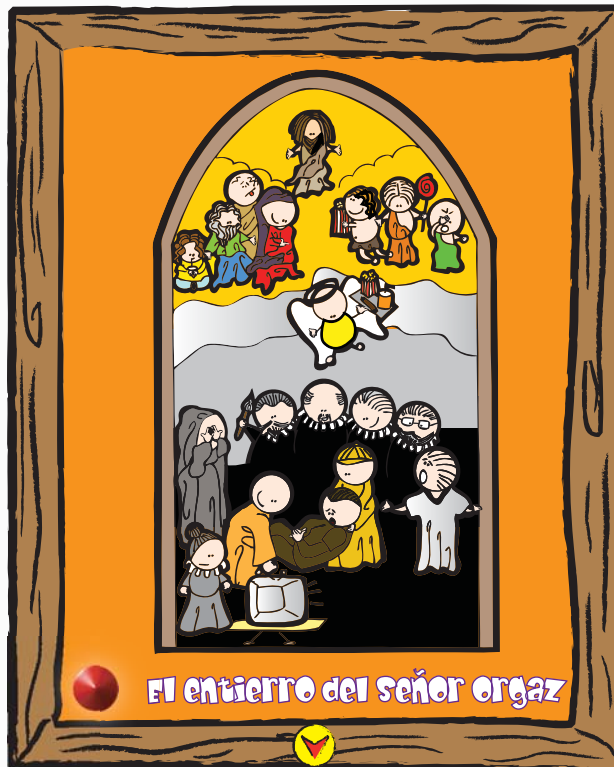
VUELTA



FRENTE



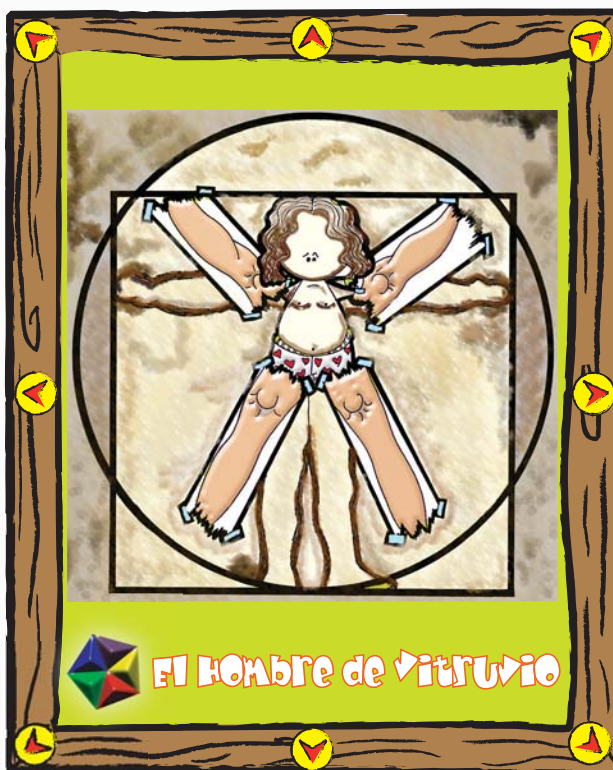
VUELTA



FRENTE



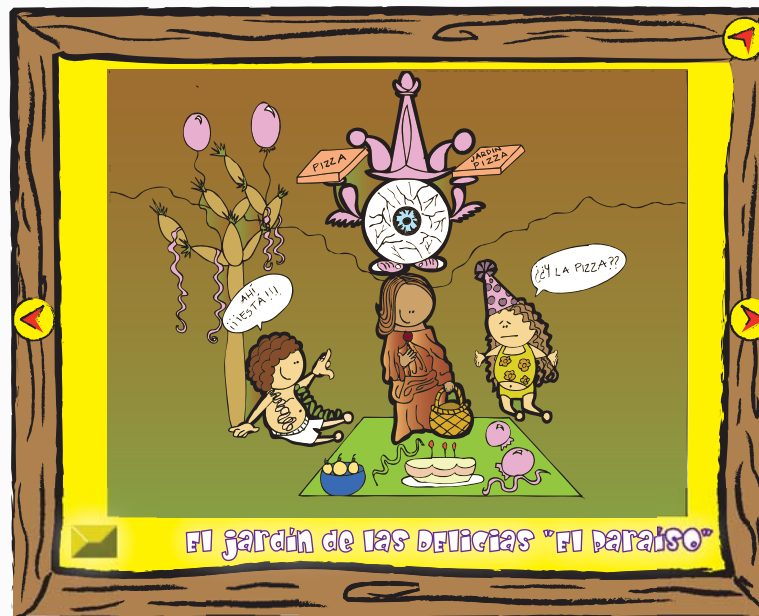
VUELTA



FRENTE



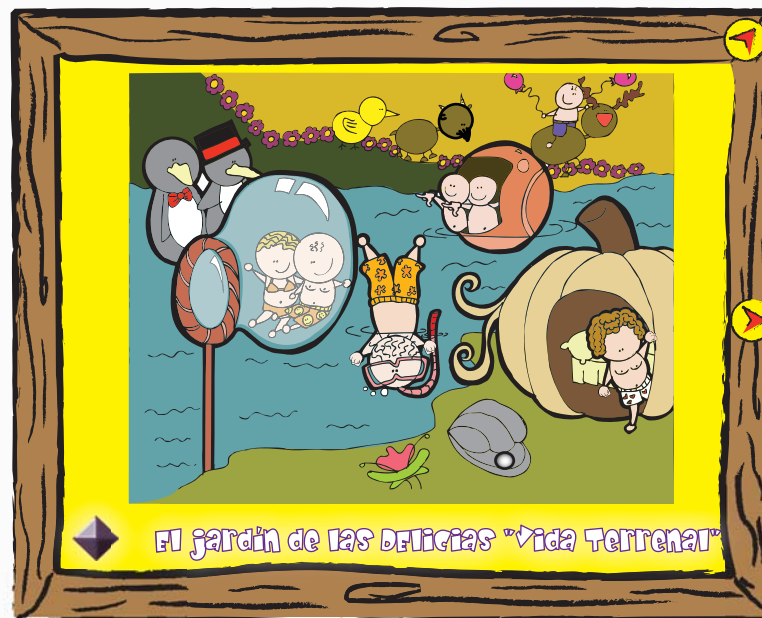
VUELTA



FRENTE



VUELTA



FRENTE



VUELTA



FRENTE



VUELTA



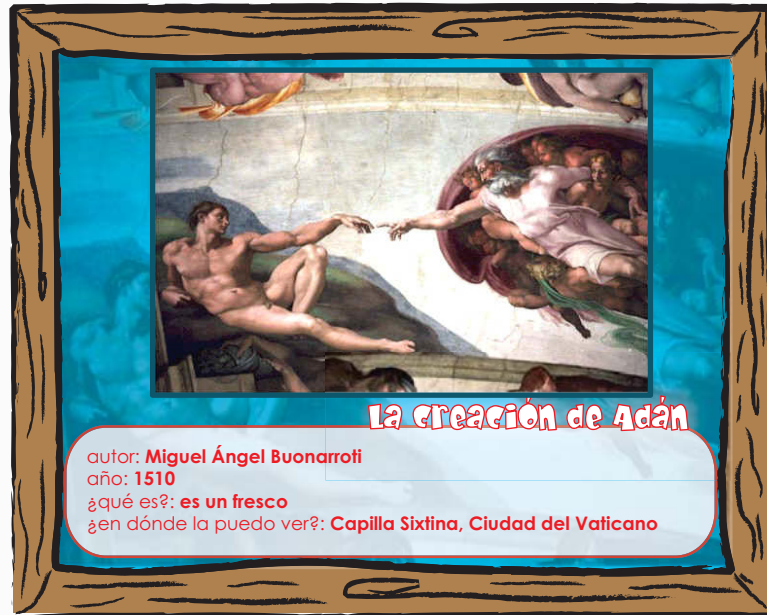
FRENTE



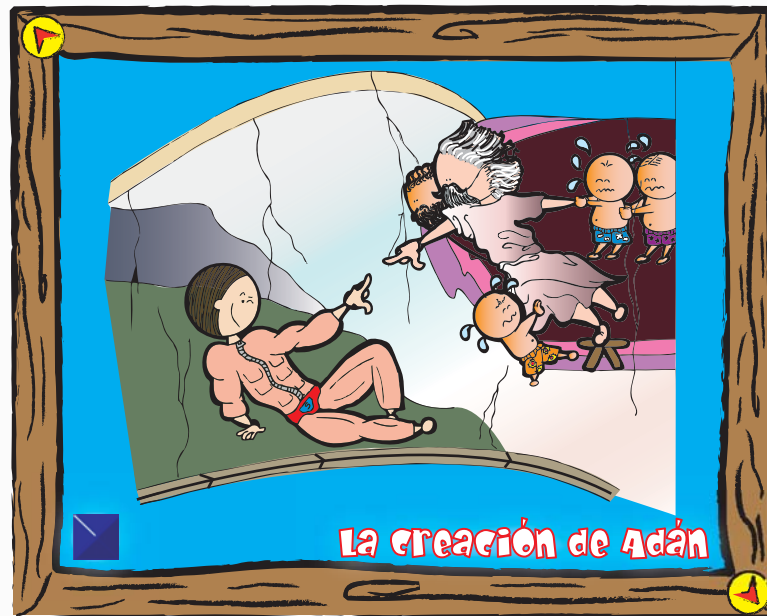
VUELTA



FRENTE



VUELTA



FRENTE



VUELTA



FRENTE



VUELTA



FRENTE



VUELTA





FRENTE

La Pietà
autor: Miguel Ángel Buonarroti
año: 1498-1500
¿qué es?: una escultura en mármol
¿en dónde la puedo ver?: Basílica de San Pedro, Roma



VUELTA



FRENTE



VUELTA





FRENTE



VUELTA



FRENTE

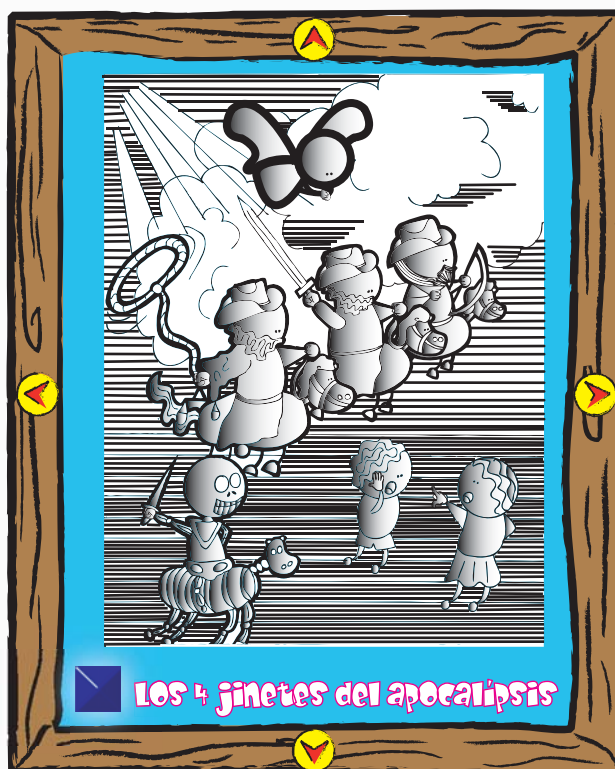


VUELTA





FRENTE



VUELTA



FRENTE



VUELTA





FRENTE



VUELTA



FRENTE



VUELTA



4.3.6 Logotipo para el juego

A continuación se presenta el desarrollo gráfico del logotipo que identificará al Juego de Tarjetas Coleccionables, el cual llevará por nombre “Los Grandes del Renacimiento”, haciendo alusión a los artistas del periodo renacentista, así como a sus obras, dando también otro significado, ya que en el juego los niños se convertirán también en artistas, y serán los “grandes del renacimiento”.

Se iniciará con la etapa de bocetaje, pasando por las pruebas de color y tipografía, hasta llegar al diseño final.

4.3.6.1 Fundamentación

La imagen que se utilizó para el diseño de “Los Grandes del Renacimiento” es en un estilo primitivo, lo cual se hizo para continuar con el estilo que se utilizó en la adaptación de las obras de arte y las tarjetas, esto servirá para dar una imagen uniforme al juego y éste pueda ser identificado de mejor manera por el target.

El logotipo está integrado por una paleta de pintura o godette, así como por el pincel, lo cual nos da la idea de obras de arte, que en este caso es la parte principal del juego; por otro lado se encuentra una figura humana, sentada sobre el pincel, la cual representa al artista y al mismo tiempo al niño que jugará con

esta TCG, alrededor de la imagen se encuentra el nombre del juego, esto para dar un sentido de integridad al mismo y al diseño del logotipo.

Ahora pasemos al desarrollo como tal del logotipo que se está describiendo.



4.8.6.2 Etapa de bocetaje



Propuesta 1



Propuesta 2

4.8.6.3 Bocetos en alto contraste con prueba de tipografía



Propuesta 1



Propuesta 2



4.3.6.4 Diseño Final traos auxiliares



4.3.4.5 Adecuación Tipográfica

Se utilizó una sola tipografía para el diseño del logotipo, cuyo nombre es *Baby Kruffy*, la cuál es redondeada en los bordes, con la finalidad de que el diseño se vea más infantil, y menos rígido, y que al mismo tiempo complemente de manera uniforme el diseño del mismo; ya que se le dió en los bordes el mismo tratamiento que a la línea del logo.

Por otro lado la tipografía utilizada continua con el estilo primitivo ya que es irregular y espontánea; y da la idea de diversión, de romper con lo rígido.

BABY KRUFFY

**A B C D E F G H I J K L M
N Ñ O P Q R S T U V W X
Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m
n ñ o p q r s t u v w x
y z**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

4.3.4.6 Pruebas de color



prueba 1



prueba 2



prueba 3

4.3.6.7 El color

Los colores que se utilizaron para el logotipo son los colores primarios y sus complementarios en su mayoría, a excepción del godette que es color café. La razón por la cuál se utilizó esta gama cromática es porque los colores primarios (cyan, magenta y amarillo) y sus complementarios son para los niños colores que atraen y retienen su atención, y al provocar cada uno diferentes sensaciones emocionales, utilizandolos en conjunto se puede lograr un equilibrio.

A continuación el logotipo con el diseño final a color.





4.3.7 Accesorios complementarios del juego

A continuación se presentan los elementos secundarios que complementan el juego, sin dejar de ser importantes para el mismo, como lo son el tablero, la caja que contendrá al mismo, el libro de instrucciones, las fichas, las cartas pared y una carta adicional que contendrá un cuadro de valores para que cada jugador pueda verla. Al final de este apartado todo el material gráfico.

4.3.7.1 Tablero

El tablero está desarrollado en base al diseño mismo de las tarjetas, pero con un toque antiguo, para dar esa sensación de que pertenece a una época como el Renacimiento, por ello se manejaron colores ocres y sepias para dar esa sensación de viejo.

4.3.7.2 Caja

La caja es en forma de cubo, con la finalidad de facilitar su transporte y acomodo en cualquier lugar, en la parte gráfica también está sustentada en el desarrollo gráfico que ha seguido la propuesta, dándole, al igual que el tablero, un toque antiguo con sepias y ocres.

4.3.7.3 Libro de instrucciones

Este es un pequeño instructivo en donde el niño podrá leer como su

lo dice, las instrucciones del juego, siguiéndolo la idea de darle una apariencia antigua, a través de gráficos el niño podrá comprender el juego de manera sencilla.

4.3.7.4 Carta pared

Esta es una tarjeta más del juego, que tiene como única función la de obstruir algunas casillas del tablero, su diseño es muy básico, constará de una pared siguiendo el estilo primitivo de la propuesta y un letrero que indique su nombre.

4.3.7.5 Carta de valores

Esta es una tarjeta adicional que tendrá como función indicar el valor de cada figura dentro del juego, su finalidad es que cada jugador tenga una para saber quién gana en cada partida que se efectúe. Su diseño consiste en un cuadro de valores.



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

4.3.8 Gráficos de accesorios complementarios

4.3.8.1 Tablero

casillas para tarjetas

43 cm.



38 cm



4.8.8.2 Caja



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

4.3.8.3 Libro de instrucciones



Cartas que conforman el deck completo

- 20. La Santísima Trinidad
- 21. La Última Cena
- 22. Los Cuatro Jinetes del Apocalipsis
- 23. Madonna della Misericordia
- 24. La Mona Lisa
- 25. Venus de Urbino

¡¡¡Que te diviertas Maestro Renacentista!!!!

20

¡ Bienvenido

El juego **Los Grandes del Renacimiento**, cuyo tema principal son las obras realizadas por diferentes autores del Renacimiento, es una manera divertida de conocer parte de la historia del arte y desarrollar la habilidad creando estrategias para ganarte a tu contrincante.

La diversión comienza desde el hecho de coleccionar todas las cartas, ya que cada obra ha sido adaptada de manera que nos presenta un lado gracioso de la pintura, escultura, etc. original de cada artista.

Para comenzar a jugar, todo lo que necesitas es contar con un mínimo de

1

Valores de figuras

Comodines

Hay ciertas cartas que cuentan con las 8 flechas y una figura especial , éstas son comodines y se jugarán eligiendo la flecha que el participante elija en su beneficio y ganará de manera automática, ya que esta figura vence a todas las demás figuras.

***nota: Cada participante podrá jugar sólo un comodín durante los primeros 8 turnos, en los 2 últimos ningún participante lo podrá jugar.**

¿ Quién gana al final?

Cuando cada jugador ha utilizado sus 5 tarjetas, termina el juego y gana quien se haya apropiado de más obras, es decir que sean de su color.

18

Contenido

Este paquete contiene:

- 10 cartas de juego
- 1 tablero de juego
- 1 dado
- 10 fichas rojas
- 10 fichas azules
- 6 cartas pared
- 1 carta de valores

Objetivo

El objetivo de **Los Grandes del Renacimiento**, es convertir el mayor número de obras de tu adversario a ser de tu propiedad a través de duelos entre las obras.

8



Valores de figuras

Comodines

Hay ciertas cartas que cuentan con las 8 flechas y una figura especial , éstas son comodines y se jugarán eligiendo la flecha que el participante elija en su beneficio y ganará de manera automática, ya que esta figura vence a todas las demás figuras.

***nota: Cada participante podrá jugar sólo un comodín durante los primeros 8 turnos, en los 2 últimos ningún participante lo podrá jugar.**

Quiéngana al final

Cuando cada jugador ha utilizado sus 5 tarjetas, termina el juego y gana quien se haya apropiado de más obras, es decir que sean de su color.

16

Contenido

Este paquete contiene:

- 10 cartas de juego
- 1 tablero de juego
- 1 dado
- 10 fichas rojas
- 10 fichas azules
- 6 cartas pared
- 1 carta de valores

Objetivo

El objetivo de **Los Grandes del Renacimiento**, es convertir el mayor número de obras de tu adversario a ser de tu propiedad a través de duelos entre las obras.

8

Para iniciar

*Este juego es para dos participantes.

1. Debes extender tu tablero, de preferencia en una superficie plana como se muestra a continuación, ubicándose ambos jugadores frente a éste.



4

  → ambos jugadores frente al tablero

Valores de figuras

De tal manera que por ejemplo:




Ganaría  y  se convertiría al color de la ficha que tiene la carta con el rombo, es decir en rojo, de la siguiente manera:




17

Valores de figuras

Cada figura es más poderosa sobre las otras de la siguiente manera:



Carta incluida en el juego para tener a la mano los valores de las figuras

16

Para iniciar

2. Cada participante tomará 5 cartas de su mazo (paquete de tarjetas) las cuales mantendrá en su mano para poder verlas, sin que su contrincante las vea.

***nota: los participantes pueden tomar las cartas del mazo que incluye el juego o puede hacerlo del mazo que ya hayan formado con su propia colección.**

3. En el juego se incluyen 6 **cartas pared**, las cuales sirven para bloquear diferentes puntos del tablero ubicados al azar, se pueden bloquear de 1 a 6 lugares y éste número se decide tirando el dado, el número que caiga es el número de casillas que se bloquearán. El participante

5

que bloqueará las casillas es decidido por ambos contrincantes, puede bloquearlos uno sólo o entre los dos; o puede colocar una carta pared uno y después otro, eso es decisión tuya al igual que el lugar en las que las van a poner, lo único que debes respetar es el número de cartas pared que el dado indicó.



Carta pared

6

Partes de la carta

Flechas. Estas sirven para dar inicio a un duelo con otra tarjeta, las flechas de cada tarjeta pueden variar de 1 a 8 flechas, es decir, que una tarjeta puede tener 1, 2, 5, etc, flechas, el número de flechas es aleatorio.

Figura aleatoria. Cada tarjeta tiene una figura (círculo, cuadrada, triángulo, rombo y rectángulo, también hay una figura comodín cuya función se explica más adelante) las cuales sirven para determinar quién gana ese duelo entre tarjetas, ya que cada figura es más poderosa que otra (más adelante los valores de cada figura).

Obra de arte. Es importante por dos razones, una porque ayudará a que el jugador se adueñe de la carta de su contrincante y dos porque algunas de las obras serán comodines.

15



Partes de la carta

14

Para iniciar

4. Una vez colocadas las cartas pared cada jugador debe elegir qué actividad artística desempeñará, es decir, qué color de fichas desea ser: ROJO es decir que será pintor o AZUL o sea que será escultor.

5. Para iniciar el duelo tirará de nuevo el dado y el participante que tenga el número mayor decidirá si tira primero él o su contrincante.

6. Una vez que se tira la primera carta ha comenzado el juego.

***nota: cada vez que el jugador tire una de sus cartas debe colocar encima de ella una de las fichas del color que ha elegido.**

7

Para iniciar

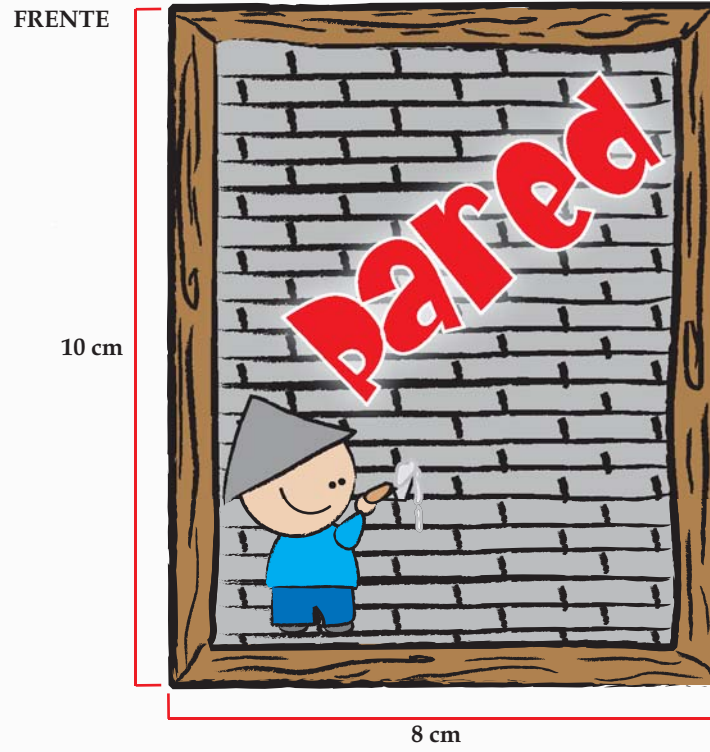
8

mantiene igual y no cambia ningún color.

***nota3: Cuando un participante tenga la posibilidad de tener más de una batalla, es decir, que las flechas de su carta coincidan con dos o más cartas, se utilizará el dado, cada participante lo tirará y el que obtenga mayor puntuación decidirá con que carta debe pelear, no importando si el que tiene mayor puntuación es el contrincante éste decidirá la carta con la que quiere que peleé su adversario.**

18

4.3.8.4 Carta Pared



Capítulo 4. Propuesta Gráfica

4.3.5.5 Carta de Valores

FRENTE

10 cm

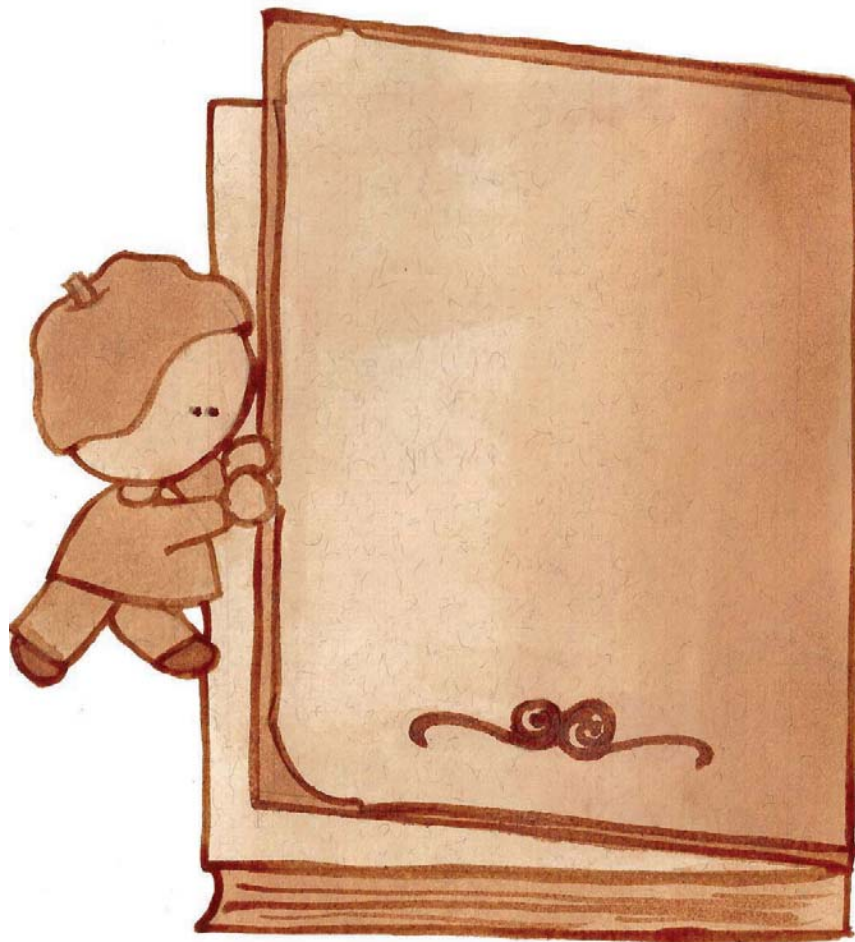


8 cm

VUELTA



Conclusiones



Conclusiones



Uno de los medios impresos más antiguos y poco convencionales que se imprimieron desde épocas muy anteriores a ésta, son las cartas para jugar, las cuales han sido muy populares desde su nacimiento, ya que representan un medio de diversión pues se pueden coleccionar y a su vez jugar.

La tarjeta ha representado un medio de comunicación entre las personas, ha sido un soporte más para transmitir mensajes gráficos; aunque tal vez no ha sido un campo en el que el diseñador gráfico como tal ha incursionado representa uno de los medios o soportes más antiguos de los que se ha valido el hombre para transmitir desde sus pensamientos en cuanto a la política de su país, hasta plasmar obras de arte fabulosas y con un diseño extraordinario; incluso han sido decoradas con diferentes temáticas como el cine o el deporte.

Al tener las tarjetas ilustraciones o temáticas de interés para el público, éstas fueron adquiriendo diferentes usos como el coleccionismo e incluso se utilizan actualmente también como obsequio de cumpleaños o por algún evento especial.

La evolución de la tarjeta ha sido constante desde su nacimiento hasta

Conclusiones

la actualidad, dependiendo del contexto histórico, político, social y cultural en el que se desarrolle ha representado un medio de comunicación impreso, y esto a su vez representa un soporte más en el que el Diseñador Gráfico puede aportar sus conocimientos y dar así una mejor solución a un problema de comunicación gráfica.

Actualmente la tarjeta ha adquirido muchos usos y variantes, pero desde el punto de vista del juego, éste ha visto nacer nuevas reglas, personajes e incluso el diseño de las mismas ha evolucionado; y a pesar de que el juego de naipes nunca ha pasado de moda se han creado nuevas modalidades de jugar con cartas; como lo son los *Trading Card Game* o *Juegos de Tarjetas Coleccionables* que hoy en día representan un nuevo movimiento dentro de los juegos de cartas, y que permiten al expectador desarrollar diferentes habilidades, pues debido a que cuentan con reglas especiales cada uno, hacen que se desarrolle la capacidad de razonamiento para crear estrategias que les permitan obtener un triunfo. Además permiten adentrarse en mundos fantásticos que cuentan diferentes historias o incluso toman el pasado histórico de alguna cultura y lo plasman con ilustraciones impresionantes, hay tarjetas con diseños muy básicos pero con un gran contenido de información de utilidad; los TCG's son un medio para divertirse y aprender.

Por ello es que se desarrolló un TCG dirigido a niños, el cual al ser un juego permita que ellos se den cuenta que aprender no es aburrido, sino que encuentren el gusto por el arte y lo aprecien. Tomando en cuenta que los niños son de los receptores más complicados a los que se les puede transmitir un mensaje gráfico, ya que a un niño simplemente le gusta o no le gusta lo que se le presente; y esto repercute en qué tanta eficacia tiene la transmisión y en consecuencia la recepción del mismo; pues si al niño no se le captura desde el primer instante, éste ya no va a querer recibir el mensaje, o es más, ni siquiera va a hacer un esfuerzo por ponerle atención. Y es aquí donde radicó la importancia de haber realizado gráficos que se adecuen a su capacidad intelectual, gráficos que ellos puedan decodificar, razonar y retener, lo cual nos lleva a su vez a lograr el objetivo principal de la tesis que es despertar en ellos el gusto por el arte pero con un lenguaje que puedan entender y sentirse identificados.

El diseñador gráfico como profesional puede valerse de este medio impreso para dar solución a un problema de comunicación gráfica, teniendo en cuenta y valiéndose siempre de su creatividad y bases para lograr un diseño óptimo; los *Juegos de Tarjetas Coleccionables* representan un medio para desarrollar no sólo la capacidad creadora dentro del área de gráficos,

sino que es una puerta para crecer intelectualmente, ya que como en todo trabajo de diseño tiene que haber una fundamentación teórica y en este caso al desarrollarse un TCG se debe hacer una investigación formal para dar bases a la historia que se quiera contar por medio de las tarjetas o el tema del que vaya a tratar el mismo.

Así también, representa un reto para el Diseñador Gráfico, el cual debe valerse de su creatividad y capacidad de razonamiento y estrategia para desarrollar las reglas que rijan el juego.

El desarrollo de este tipo de juegos no sólo engloba el diseño de las tarjetas, sino de todo el concepto del juego como tal, y el profesional puede incursionar desde la realización de ilustraciones para las tarjetas hasta del diseño del empaque o del logotipo del juego.

De esta manera la tarjeta representa un medio muy importante de difusión y un área de trabajo muy extensa que el Diseñador puede explotar.

Anexo



Para complementar la investigación aquí presentada y como un sustento más de la propuesta gráfica se presentan los estudios más recientes en pedagogía en lo que a la relación entre el arte, la creatividad y el niño se refiere.

Los años preescolares se suelen describir como la edad de oro de la creatividad, todo niño irradia habilidad artística. Pero al crecer los niños limitan sus realizaciones gráficas a la copia fiel de las formas que los rodean, esto es conocido como etapa literal, que se caracteriza por ser una etapa en la que el niño copia todo al pie de la letra, no acepta convenciones diferentes, es en la cual ellos manifiestan un gradual avance en su capacidad de comprender y responder a las obras creadas por otros.

Existen claras diferencias entre la actividad artística de los niños y la de los adultos, el niño no aprecia cabalmente las normas y las convenciones de los ámbitos simbólicos; su intrepidez encierra muy poca significación. Durante la etapa de la habilidad artística natural de los años preescolares, no es preciso intervenir activamente, basta con facilitar a los niños los materiales y exponerlos a las obras.

Los chicos de ocho, nueve o diez años tienen menos probabilidad que los más pequeños de producir copiosas colecciones de dibujos y pinturas.

A continuación del primer año, o los dos primeros años de vida los niños adquieren la capacidad de procesar los diversos sistemas de símbolos de la cultura, su vuelven capaces de referirse a dichos objetos a través de una infinidad de vehículos simbólicos.

Los niños en edad preescolar manifiestan una decidida inclinación a producir interesantes figuras retóricas y se observa una abrupta declinación en la frecuencia de este lenguaje figurado en cuanto comienza la etapa escolar.

El vínculo más estecho entre el niño pequeño y el artista adulto es que el arte brinda un medio privilegiado, y quizás único, de expresar las ideas, los sentimientos y los conceptos que son más importantes para ellos.

Los niños muy pequeños, de entre cuatro y siete años pasan por una *etapa mecanicista* en la que se concentran en los aspectos concretos del arte. Si se le pregunta a un chico de cinco años de dónde salió una pintura de Goya, por ejemplo, es posible que responde que de una fábrica.

Si al comienzo del período escolar los chicos pudieran ver trabajar a distintos artistas y hablar con ellos, el arte podría pasar a resultarles más real, menos remoto. Si los niños de los grados inferiores pudieran observar la creación de una pintura desde el principio hasta el final, podrían comprender

mejor la diferencia entre un objeto y su representación. Si se deja a los niños solos, para que aprendan por sí mismos a comprender el arte es muy posible que todo el campo artístico permanezca para ellos muy distante.

Entre los cinco y siete años, la mayoría de los niños de nuestra sociedad logran una notable expresividad en sus dibujos.

Se pueden reconocer dos puntos de vista opuestos acerca de cuáles son los métodos óptimos para desarrollar el talento artístico, es decir, para fomentar el surgimiento de artistas creativos, de ejecutantes y de conocedores en el campo de las artes visuales, así como en otros dominios estéticos. En el campo de la educación artística se considera que todo niño normal es un ejecutante productivo e imaginativo de las artes.

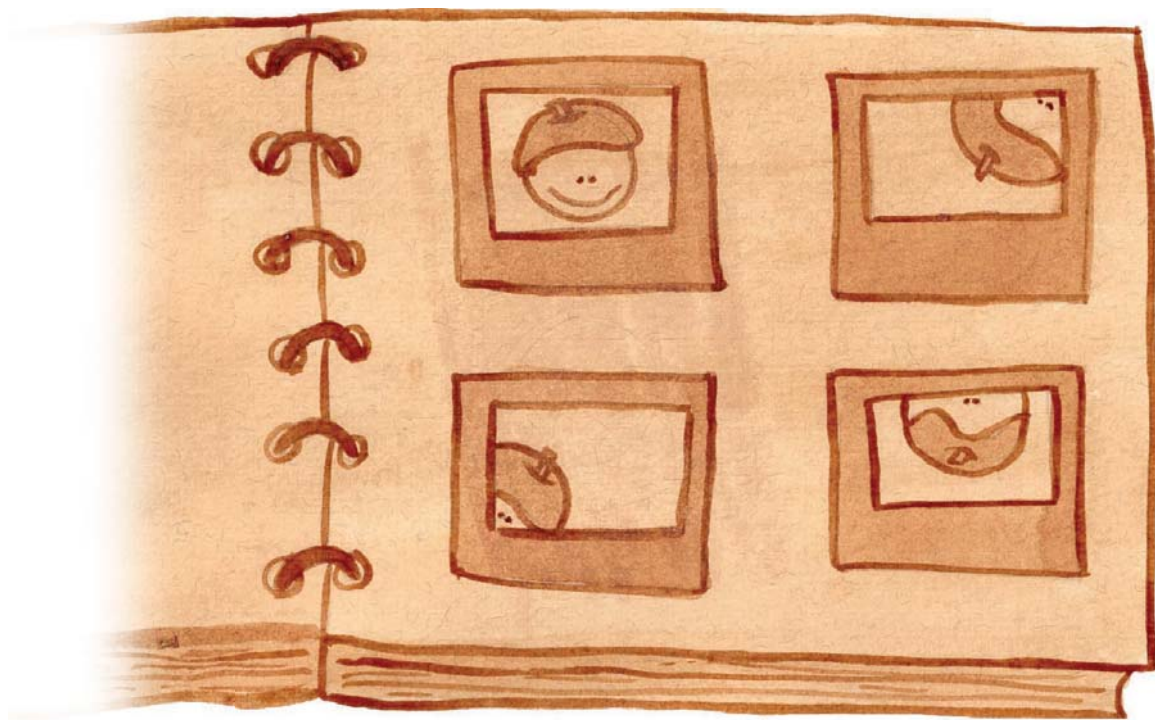
En esta investigación se habló sobre la teoría de Jean Piaget, quien considera que el desarrollo intelectual consta de cuatro grandes etapas, mencionadas anteriormente; la obra de Piaget es absolutamente fundamental para todo estudio de los niños y de sus mentes; sin embargo, sus criterios pueden conducir a serios errores a quienes se ocupan de la educación artística, pues es él mismo quien declara que no se interesa por la creatividad ni por las artes; es por eso que aquí se presentan los estudios

que basados en la teoría de este psicólogo nos permiten ver el desarrollo artístico del niño y cómo es su relación con el arte.

Como conclusión a este breve anexo, y como mención sobre el aporte de esta investigación y la propuesta gráfica aquí presentada, se debe mencionar que todo aprendizaje necesita contrastes y comparaciones. Si no hay ningún cambio, ninguna discrepancia, ninguna brecha y ninguna diferencia perceptible, no podemos aprender.

Un simple ejemplo, o una comparación esclarecedora de dos obras, puede significar el comienzo de una comprensión profunda de un principio dado.














Índice de imágenes









Índice de imágenes



	Página
 Fig. 1 Letters of Indulgence (Cartas de Indulgencia) de 31 líneas, 1454, Johannes Gutenberg. Meggs, Philip B. <i>Historia del Diseño Gráfico</i> . Ed. Trillas. _____	9
 Fig. 2 Página de la Biblia de Gutenberg de los años 1450-1455, Johannes Gutenberg. Meggs, Philip B. <i>Historia del Diseño Gráfico</i> . Ed. Trillas. _____	10
 Fig. 3 Cartas de juego Chinas, sin fecha. Meggs, Philip B. <i>Historia del Diseño Gráfico</i> . Ed. Trillas. _____	11
 Fig. 4 Primeras impresiones de juegos de naipes europeo, en un estilo rudimentario, no con mucho diseño ni estética. Santués, Enric. <i>El Diseño Gráfico; desde los orígenes hasta nuestros días</i> . Ed. Alianza. _____	12
 Fig. 5 Sota de diamantes, naipe grabado en madera alrededor de 1400. Meggs, Philip B. <i>Historia del Diseño Gráfico</i> . Ed. Trillas. _____	13
 Fig. 6 Tarjetas de Tarot, siglo XV, Andrea Mantegna. Santués, Enric. <i>El Diseño Gráfico; desde los orígenes hasta nuestros días</i> . Ed. Alianza. _____	14
 Fig. 7 The three of birds, 1450, El Maestro de los Naipes. Meggs, Philip B. <i>Historia del Diseño Gráfico</i> . Ed. Trillas. _____	14
 Fig. 8 Vine Ornament with Two birds (Adornos de viña con dos pájaros), 1440-1450, El Maestro de los Naipes o su sucesor. Meggs, Philip B. <i>Historia del Diseño Gráfico</i> . Ed. Trillas. _____	14
 Fig. 9 Ejemplo de carta alemana del siglo XV. Santués, Enric. <i>El Diseño Gráfico; desde los orígenes hasta nuestros días</i> . Ed. Alianza. _____	15
 Fig. 10 The Knavery of the Rump, serie de barajas para satirizar a Oliver Cromwell. www.library.thinkquest.org . <i>Historia de tarjetas de jugar</i> . _____	15

	Página
<p> Fig. 11 Baraja con temática boxeadores. www.library.thinkquest.org. Historia de tarjetas de jugar. _____</p>	16
<p> Fig. 11.1 Baraja con temática cine. www.library.thinkquest.org. Historia de tarjetas de jugar. _____</p>	16
<p> Fig. 12 Grabado The Trades (Los Oficios), N. Larmessin 1690. Meggs, Philip B. <i>Historia del Diseño Gráfico</i>. Ed. Trillas. _____</p>	17
<p> Fig. 13 Colección gráfica de impresos por medio de cromolitografía, 1880-1900, L. Prang and Company y otros en un estilo rudimentario, no con mucho diseño ni estética. Meggs, Philip B. <i>Historia del Diseño Gráfico</i>. Ed. Trillas. _____</p>	19
<p> Fig. 14 Carta "Shanodin Dryads" de Magic, Eric Peterson. www.planetamagic.com.ar/historia.php _____</p>	24
<p> Fig. 15 Carta "El Gran Zeus" de Mitos y Leyendas, www.planetamagic.com.ar/historia.php _____</p>	25
<p> Fig. 16 Logotipo del TCG llamado Magic The Gathering (El Encuentro). <i>La historia de Magic: El Encuentro I</i>. Cartas de Combate. no. 16. Grupo Necrotower _____</p>	25
<p> Fig. 17 "Iron Star" carta de la primera edición, denominada Alfa, Dan Frazier. www.mtgfanatic.com/Store/ _____</p>	26
<p> Fig. 18 "Black Ward", carta de la edición Beta de Magic. Dan Frazier. www.mtgfanatic.com/Store/ _____</p>	26
<p> Fig. 19 Ejemplos de cartas de expansión Arabian Nights, de Magic, Greg Staples y Mark Tedin. <i>La historia de Magic: El Encuentro I</i>. Cartas de Combate. no. 16. Grupo Necrotower _____</p>	27
<p> Fig. 20 Carta "Amulet of Kroog", expansión Antiquies de Magic, Margaret Organ-Keen. www.mtgfanatic.com/Store/ _____</p>	28
<p> Fig. 21 "Walking Dead", carta de la expansión Legends de Magic, Dan Frazier. www.mtgfanatic.com/Store/ _____</p>	29
<p> Fig. 22 "Mana Clash", perteneciente a la expansión The Dark, Magic, Mark Tedin. www.mtgfanatic.com/Store/ _____</p>	29

	Página
 Fig. 23 Carta de Edad de Hielo (Ice Age), titulada “Glacial Wall”, Magic . www.mtgfanatic.com/Store/ _____	30
 Fig. 24 “Winter Night”, de la expansión Alianzas (Alliances), Magic, Rob Alexander. www.mtgfanatic.com/Store/ __	30
 Fig. 25 Carta “Afterlife” de la expansión Mirage (Espejismo) de Magic. www.mtgfanatic.com/Store/ _____	31
 Fig. 26 “Inspirations”, carta perteneciente a la expansión Visions (Visiones), Magic, Zara Saunders. www.mtgfanatic.com/Store/ _____	31
 Fig. 27 Logotipo que identifica al TCG Mitos y Leyendas. www.myl.com _____	32
 Fig. 28 Logotipo de la expansión Espada Sagrada. Cartas de Combate. No. 19. Grupo Necrotower. _____	33
 Fig. 29 Logotipo de la expansión Guerrero Jaguar. Cartas de Combate. No. 19. Grupo Necrotower. _____	33
 Fig. 30 Logotipo de la expansión Dominios de Ra. Cartas de Combate. No. 19. Grupo Necrotower. _____	33
 Fig. 31 Logotipo de la expansión Hijos de Daana. Cartas de Combate. No. 19. Grupo Necrotower. _____	33
 Fig. 32 Carta titulada “Letania” perteneciente a Mitos y Leyendas, Pablo Santander. Imagen tomada de la carta original. ____	34
 Fig. 33 Ejemplos de cartas de un CCG, llamado Allegiance. Presentando TCG, Allegiance CCG. Cartas de Combate. No. 17. Grupo Necrotower. _____	35
 Fig. 34 Carta perteneciente al CSG Pirates of the Spanish Main. Presentando TCG, Pirates of the Spanish Main CSG. Cartas de Combate. No. 19. Grupo Necrotower. _____	35
 Fig. 35 Barcos accesorios para el juego de piratas. Presentando TCG, Pirates of the Spanish Main CSG. Cartas de Combate. No. 19. Grupo Necrotower. _____	35

	Página
 Fig. 36 Ejemplos de la fase del realismo fortuito, en etapa temprana. Tomado de dibujos reales de niños. _____	49
 Fig. 37 Ejemplos de la fase del realismo fallado. Tomado de dibujos reales de niños. _____	49
 Fig. 38 Ejemplos de la fase del realismo intelectual. Tomado de dibujos reales de niños. _____	49
 Fig. 39 Virgen del Canciller Rolin, Jan Van Eyck, 1435. Letts, Rosa María. <i>Introducción a la Historia del Arte; El Renacimiento.</i> Ed. Gustavo Gili. _____	63
 Fig. 40 Danza de Salomé, Donato Di Donatello, 1425. www.gallery.euroweb.hu _____	63
 Fig. 41 La Calumnia de Apeles, Sandro Botticelli, 1495. www.gallery.euroweb.hu _____	64

Índice de imágenes (Propuesta Gráfica)



	Página
 Adán y Eva , Albrecht Dürer, 1507. www.sexovida.com/artedurero _____	76
 Autorretrato con 26 años , Albrecht Dürer, 1498. www.cultura-general.net _____	79
 Battista Sforza , Francesco Laurana, 1474. Letts, Rosa María. <i>Introducción a la historia del Arte; El Renacimiento</i> . Ed. Gustavo Gili.____	82
 Battista Sforza y Federico Da Montefeltro , Piero della Francesca, 1472. Letts, Rosa María. <i>Introducción a la historia del Arte; El Renacimiento</i> . Ed. Gustavo Gili._____	85
 El David , Miguel Ángel Buonarroti, 1501-1504. www.wikipedia.org _____	88
 El entierro del señor Orgaz , El Greco, 1586-1588. www.cvuoc.es _____	91
 Hombre de Vitruvio , Leonardo Da Vinci, 1492. www.wikipedia.org _____	94
 El Jardín de las Delicias , El Bosco, 1500-1510. www.wga.hu _____	97
 El Nacimiento de Venus , Sandro Botticelli, 1486. www.culturageneral.net/pintura/cuadros _____	104
 Giovanni Arnolfini y su esposa , Jan Van Eyck, 1434. Letts, Rosa María. <i>Introducción a la historia del Arte; El Renacimiento</i> . Ed. Gustavo Gili._____	107
 La Creación de Adán , Miguel Ángel Buonarroti, 1510. www.culturageneral.net _____	110
 La Dama del Armíño , Leonardo Da Vinci, 1483-1484. www.culturageneral.net _____	113
 La Escuela de Atenas , Rafael Sanzio, 1510. www.culturageneral.net _____	116

Índice de imágenes (Propuesta Gráfica)

	Página
 La Melancolía , Albrecht Dürer, 1514. www.herrerros.com.ar	119
 La Piedad , Miguel Ángel Buonarroti, 1498-1500. www.herrerros.com.ar	122
 La Primavera , Sandro Botticelli, 1478. Letts, Rosa María. <i>Introducción a la historia del arte; El Renacimiento</i> . Ed. Gustavo Gili.	125
 La Santísima Trinidad , Tommaso di Giovanni "Masaccio", 1425-1527. Letts, Rosa María. <i>Introducción a la historia del arte; El Renacimiento</i> . Ed. Gustavo Gili.	128
 La Última Cena , Leonardo Da Vinci, 1495-1497. www.mercurio.srv.dico.unimi	131
 Los 4 jinetes del Apocalipsis , Albrecht Dürer, 1498. www.guiarte.com	134
 Madonna della Misericordia , Piero della Francesca, 1462. Letts, Rosa María. <i>Introducción a la historia del arte; El Renacimiento</i> . Ed. Gustavo Gili.	137
 Mona Lisa , Leonardo Da Vinci, 1506. www.wikipedia.org	140
 Venus de Urbino , Tiziano, 1538. www.culturageneral.net	143
 Madona con el niño , "Masaccio". www.nationalgallery.org.uk	146
 Judith con la cabeza de Holorfenes , Sandro Botticelli, 1470. www.wga.hu	148
 Autorretrato , Tiziano, 1562. Letts, Rosa María. <i>Introducción a la historia del arte; El Renacimiento</i> . Ed. Gustavo Gili.	148
 Retablo de Werl , Robert Campin, 1438. www.abcgallery.com	149

Índice de imágenes (Propuesta Gráfica)

	Página
 Combate entre centauros y lápitas , Miguel Ángel Buonarroti, 1492. Letts, Rosa María. <i>Introducción a la historia del arte; El Renacimiento</i> . Ed. Gustavo Gili. _____	151
 Retrato de un hombre , Tiziano, 1510. Letts, Rosa María. <i>Introducción a la historia del arte; El Renacimiento</i> . Ed. Gustavo Gili. ____	152
 Federico da Montefeltro y su hijo , Justus de Gante, 1477 www.moleiro.com _____	152
 La Asunción , Tiziano, 1516-1518. www.wikipedia.org _____	153
 La Tempestad , Giorgio de Castelfranco, 1506. www.culturageneral.com _____	153
 Cristo yacente , Andrea Mantegna, 1500. www.culturageneral.com _____	154
 El Lavatorio , Tintoretto, antes de 1547. www.museoprado.mcu.es _____	154
 Cacería en Honor de Carlos V , Lucas Cranach, 1544. www.museoprado.mcu.es _____	155
 Cristo muerto con la Virgen y San Juan , Giovanni Bellini, 1460. Letts, Rosa María. <i>Introducción a la historia del arte; El Renacimiento</i> . Ed. Gustavo Gili. _____	156

Referencias Bibliográficas



Bibliografía



- Berry, Susan. *Diseño y color; cómo funciona el lenguaje del color y cómo manipularlo en Diseño Gráfico*. Ed. Blume. España, 1994. 144 p.p.
- Brockmann Müller, Josef. *Sistemas de retículas*. Ed. Gustavo Gili. México, 1992. 210 p.p.
- Burke, Peter. *El Renacimiento Italiano; cultura y sociedad en Italia*. Ed. Alianza Forma. España, 1986. 273 p.p.
- Colín, Georges. *Compendio de psicología infantil*. Ed. Kapelusz. Buenos Aires, 1974. 277 p.p.
- Cross, Dave. *Illustrator CS*. Ed. Anaya. España, 2005. 288 p.p.
- De Sausmarez, Maurice. *Diseño Básico; dinámica de la forma visual en las artes plásticas*. Ed. Gustavo Gili. España, 1964. 120 p.p.
- Dondis, Donis A. *La sintaxis de la imagen; introducción al alfabeto visual*. Ed. Gustavo Gili. España, 1973. 210 p.p.
- Duque Yepes, Hernáldo. *Desarrollo integral del niño de 3 a 6 años*. Ed. Paulinas. Bogotá, 1990. 230 p.p.
- Escudero Valverde, José A. *Pintura Psicopatológica*. Ed. Espasa Calpe. México, 1975. 190 p.p.
- Ferrer, Eulalio. *Los lenguajes del color*. Ed. Fondo de Cultura Económica. México, 1999. 420 p.p.
- Gardner, Howard. *Arte, mente y cerebro: una aproximación cognitiva a la creatividad*. Ed. Paidós. España, 2005. 466 p.p.
- Garvey, Catherine. *El juego infantil*. Ed. Morata. España, 1985. 199 p.p.
- Goodnow, Jacqueline. *El dibujo infantil*. Ed. Morata. España, 1983. 215 p.p.
- Kane, John. *Manual de Tipografía*. Ed. Gustavo Gili. España, 2005. 180 p.p.

Bibliografía

- Letts, Rosa María. *Introducción a la Historia del Arte; El Renacimiento*. Ed. Gustavo Gili. España, 1985. 127 p.p.
- Magnus, Hugo Günter. *Manual para dibujantes e ilustradores*. Ed. Gustavo Gili. España, 1980. 256 p.p.
- Martin, Judy. *Aprender a Abocetar*. Ed. Blume. Londres, 1994. 176 p.p.
- Meggs, B. Philip. *Historia del Diseño Gráfico*. Tr. Martha Izaguirre. Ed. Trillas. México, 1991. 562 p.p.
- Ortíz Hernández, Georgina. *El significado de los colores*. Ed. Trillas. México, 2004. 279 p.p.
- Palacios, Néstor. *Illustrator CS; el libro oficial*. Ed. Anaya. España, 2004. 480 p.p.
- Satué, Enric. *El Diseño Gráfico, desde los orígenes a nuestros días*. Ed. Alianza. España, 1995. 500 p.p.
- Scott Gillam, Robert. *Fundamentos del Diseño*. Ed. Victor Leru. Argentina, 1974. 196 p.p.
- Upjohn, Everard. *Historia mundial del arte*. Tr. Carlos Cid Priego. Ed. Daimon. España, 1973. 221 p.p.
- Vega, José Luis. *Psicología evolutiva y educación preescolar*. Ed. Santillana. México, 1992. 340 p.p.
- Vigotsky, Lev S. *Psicología del arte*. Ed. Barral. Barcelona, 1972. 527 p.p.
- Westheim, Paul. *El grabado en madera*. Ed. Fondo de Cultura Económica, Breviarios. México, 1954. 312 p.p.
- Widlocher, Daniel. *Los dibujos de los niños; bases para una interpretación psicológica*. Ed. Herder. Barcelona, 1971. 228 p.p.
- Woolfork, Anita E. *Psicología educativa*. Ed. Prentice Hall, México, 1999. 688 p.p.
- Zeegen, Lawren. *Principios de ilustración*. Ed. Gustavo Gili. España, 2005. 176 p.p.

Bibliografía

hemerografía



🌿 Cartas de Combate. Grupo Necrotower. Año 2. No. 19. Mayo, 2005. pp. 27-33

🌿 *Hechos y Pormenores*. Selecciones del Reader's Digest. México-Nueva York, 1986. pp. 310-313

🌿 *La Historia de Magic: El Encuentro I*. Cartas de Combate. Grupo Necrotower. Año 2. No. 16. Febrero, 2005. pp. 36-39

🌿 *Presentando TCG, Allegiance CCG*. Marcos G. Pesquero. Cartas de Combate. Grupo Necrotower. Año 2. No. 17. Marzo, 2005. pp. 50-51

🌿 *Presentando TCG, Pirates of the spanish main CSG*. Marcos G. Pesquero. Cartas de Combate. Grupo Necrotower. Año 2. No. 19. Mayo, 2005. pp. 22-23

referencias digitales



🌿 www.abc.gallery.com

🌿 www.culturageneral.net

🌿 www.cvuoc.es

🌿 www.gallery.euroweb.hu

🌿 www.geocities.com/sixerx/diccionariosirxerx.htm. *Cards*. Octubre, 2005

🌿 www.guiarte.com

🌿 www.herreros.com.ar

🌿 www.library.thinkquest.org. *Historia de Tarjetas de Jugar*. Octubre, 2005

🌿 www.ludoteka.com. *Las Cartas de Juego*. Octubre, 2005

🌿 www.mercurio.srv.dico.unimi

Bibliografía

www.moleiro.com

www.mtgfanatic.com/store

www.museoprado.mcu.es

www.myl.com. *¿Qué es?*. Noviembre, 2005

www.myl.com. *¿Qué es Mitos y Leyendas?*. Noviembre, 2005

www.myl-online.com/historia.php. *Mitos y Leyendas es mucho más que un juego*. Noviembre, 2005

www.nationalgallery.org.uk

www.peques.com.mx. *El coleccionismo en los niños y sus beneficios*. Octubre, 2005

www.planetamagic.co.ar/historia.php

www.sexovida.com/arte/durero

www.wga.hu

www.wikipedia.org